

Videokunst

von Ulrich Vielmuth
Kameramann und Autor

Nachdem die künstlerische Beschäftigung mit Video zunächst als vorübergehende Modeerscheinung angesehen wurde, gilt Videokunst heute nun schon seit einiger Zeit als eine etablierte Kunstform, die immer stärkere Beachtung findet.

Man glaubt es kaum, aber schon Anfang der 60er Jahre waren die ersten Künstler angetreten, ein neues Medium zu erobern. So fanden 1963 die heute als historisch zu benennenden Ausstellungen von Nam June Paik und Wolf Vostell statt. Die Smolin Gallery in New York präsentierte Vostells Happenings mit Fernsehgeräten und Kameras. In der Galerie Parnass in Wuppertal war Paiks erste Einzelausstellung mit Schwarzweiß-Fernsehgeräten unter dem Titel »Exposition of Music — Electronic Television« zu sehen. Manipulierte Fernseher zeigten anstelle des Fernsehprogramms abstrakte Störbilder und produzierten ebensolche Geräusche.

Zu Anfang war es der Fernsehapparat, der von beiden Künstlern als zu veränderndes Objekt gesehen wurde, wobei Vostell mehr an der Destruktion, Paik mehr an der konstruktiven Veränderung gelegen war. Unter Berufung auf die Fluxus-Ästhetik - eine Art »Anti-Hochkunst« - lösten Paik und Vostell das Fernsehen aus seiner normalen Umgebung und integrierten es in ihre Performances und Installationen. Paik, bestimmender Impulsgeber der 60er Jahre, baute als erster sogenannte technoide Installationen: »1962 kaufte ich 13 gebrauchte Fernsehgeräte. Ich hatte keine vorgefertigte Idee. Niemand hatte vorher zwei Frequenzen gleichzeitig eingestellt. Also habe ich das einfach getan, horizontal und vertikal, und dabei kam eine absolut neue Sache heraus. Ich mache Fehler über Fehler, und das Ergebnis ist immer positiv. Das ist die ganze Geschichte meines Lebens. ' Eine kritische Auseinandersetzung mit dem Massenmedium Fernsehen begann.

Mit der Erfindung des tragbaren Videorecorders erweiterte sich das Instrumentarium der Videokunst beträchtlich. Im Jahre 1965 fand die Vorführung des ersten mit einer tragbaren Videoausrüstung eines am selben Tag aufgenommenen Bandes - »Electronic Video Recorder« - im Café AU GoGo in New York statt. Waren die 60er Jahre das Jahrzehnt des Aufbruchs zunächst nur einiger weniger Medienkünstler, erlaubten der elektronische Fortschritt -1965 brachte Sony in Amerika mit der Sony Portapak die erste transportable Videokamera auf den Markt — und die wenig später auch in Deutschland erschwinglicher werdende Videotechnik Anfang der 70er Jahre einer breiteren Gruppe junger Künstlerinnen und Künstler, das neue und in der Handhabbarkeit ebenso autonome wie einfache Medium als individuelles Ausdrucksmittel einzusetzen. Aus einzelnen künstlerischen Versuchen entstand eine eigenständige Kunstbewegung, die sich nach den Anfängen in der Bundesrepublik Deutschland in den USA und dann international weiterentwickelte.

Während einige Künstler sich mit der kreativen Produktion von gestalteten Videotapes befassten, begannen andere Künstler bereits Anfang der 60er Jahre sich mit Fernsehgeräten als Skulptur auseinanderzusetzen. Mitte der 70er Jahre erlebte das künstlerische Video einen ersten Höhepunkt, der 1977 auf der Kasseler >documenta 6< seinen Ausdruck fand.

Elektronische Malerei

Neben Künstlern wie Jochen Gerz, Peter Weibel, Wolf Kahlen sowie gegen Ende der 70er Jahre Klaus vom Bruch und Marcel Odenbach war es vor allem eine Vielzahl von Künstlerinnen wie Nan Hoover, Rebecca Horn, Valie Export, Friederike Pezold oder Ulrike Rosenbach, aber auch Künstlerpaare wie Marina Abramovic/F. Ulay und Steina und Woody Vasulka, die sich des modernen Mediums bedienten.

Die Vasulkas zum Beispiel, Gründer des berühmten New Yorker Zentrums für Experimental Performing Arts The Kitchen, zählen als ein seit vielen Jahren gemeinsam produzierendes Künstlerpaar zu den Veteranen der Videokunst. Die künstlerische Entwicklung der spezifischen Technologie und die Verbindung von realem und digitalem Bild gehören zu den charakteristischen Merkmalen ihres bildnerischen Schaffens.

Nun ist schon geraume Zeit das Medium Video zu einem Massenmedium für jedermann geworden. Dies hat aber zwangsläufig nicht dazu geführt, den Begriff Videokunst zu etablieren. Denn das weite Spektrum künstlerischer Aktion und Interaktion, das sich ganz im Stil der Zeit der Mittel, die aus der bildenden Kunst kommen, bedienen kann, um dann in gewandelter Form auf den Videobereich übertragen zu werden, kann im weitesten Sinne als elektronische Malerei angesehen werden. Rene Bergers Worte von 1982 haben heute noch im Prinzip ihre Gültigkeit: »Aber den Bekanntheitsgrad der Malerei oder Bildhauerei hat die verhältnismäßig junge Videokunst natürlich bis

heute nicht erreichen können. Sie wird als Kunst tatsächlich nur von einem Publikum anerkannt, das neben den Künstlern selbst lediglich einige tausend Liebhaber im engeren Sinn zählt. Leute, die sich für eine Ausdrucksform begeistern, die wahrscheinlich marginal bleiben wird.«

Die Videokunst als komplexe Kunstform findet jedoch zusehends stärkere Beachtung. Im Vergleich zu den künstlerisch gestalteten Videotapes hat der Bereich der Videoskulptur, der Videoinstallationen und Videoobjekte seit Mitte der 80er Jahre zunehmend an Bedeutung gewonnen. So zeigte 1989 der Kölnische Kunstverein in einer umfassenden Retrospektive zum ersten Mal die Entwicklung der Videoskulptur seit 1963 am Beispiel wichtiger historischer Werke wie auch neuer Installationen. In der Ausstellung, die anschließend auf Tournee ging, waren 45 Exponate internationaler Künstler zu sehen. Die ausstellenden Künstler waren: Marina Abramovic/F. Ulay, Dara Birnbaum, Klaus vom Bruch, Peter Campus, Douglas Davis, Frank Gillette, Graf/ZYX, Dan Graham, Ingo Günther, Alexander Hahn, Gary Hill, Michel Jaffrenou, Wolf Kahlen, Dieter Kiessling, Beryl Korot, Shigeko Kubota, Marie-Jo Lafontaine, Barbara & Michael Leisgen, Les Levine, Mary Lucier, Helmut Mark, Dalibor Martinis, Antonio Muntadas, Rita Myers, Bruce Nauman, Marcel Odenbach, Tony Oursler, Nam June Paik, Friederike Pezold, Fabrizio Plessi, Al Robbins, Ulrike Rosenbach, Servaas, Jeffrey Shaw, Ira Schneider, Lydia Schouten, Buky Schwartz, Barbara Steinman, Studio Azzurro, Roos Theuws, Bill Viola, Wolf Vostell, Anna Winteler, Keigo Yamamoto, Remy Zaugg.

Neue Ausdrucksmöglichkeiten

Neue Ausdrucksmöglichkeiten des Menschen werden durch das Medium geschaffen, das heißt sie sind eine Interpretation der technischen Mittel. Unübersehbar haben inzwischen die Medienkünste längst begonnen, die Kunstszene generell zu verändern. Die elektronischen Techniken haben das Spektrum der Ausdrucksmöglichkeiten umfassend ausgeweitet und die Künstler insgesamt in ein neues Verhältnis zueinander gesetzt.

Durch die rasche technische Weiterentwicklung der Geräte boten sich den Künstlern in den 80er Jahren neue Gestaltungsmöglichkeiten an. Dadurch standen ihnen vielfältigere Ausdrucksmittel zur Verfügung: Überblendungen, Farbmanipulationen, elektronische Stanzverfahren, Computeranimationen, elektronische Bildbeeinflussung durch Synthesizer. Künstlerisch fand eine Annäherung an die filmische Dramaturgie statt, Narratives mit den Möglichkeiten der elektronischen Bildgestaltung zu kombinieren.

Paiks Botschaft

Video als Kunstform blieb lange ohne Anerkennung. Erst im Laufe der 80er Jahre wurde Video als Fundus elektronischer Bildgestaltung entdeckt. »Videokunst«, sagte schon 1982 der in Seoul, Korea, geborene Avantgardist für TV-, Video- und Medienkunst Nam June Paik, »soll die Menschen von der Tyrannei des Fernsehens erlösen. ' Darüber hinaus gebe es in seinem Werk keine Botschaft.

»Die Geschichte von Fotografie und Film ist ähnlich verlaufen«, so Rudolf Frieeling vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe, »nur dass dieser Prozess hier fast ein Jahrhundert in Anspruch genommen hat. Ein wesentlicher Unterschied liegt auch darin, dass sich Video nicht auf einzelne Erfinder zurückführen lässt, sondern als industriell entwickeltes und vermarktetes Produkt entstand. Hiermit ist es prototypisch für alle folgenden Formen elektronischer Bilderzeugung, von der Computeranimation bis zur Virtual Reality.

Video hat als technisches Medium keine eigene Kulturgeschichte — zumal es seine kommerzielle Verbreitung vor allem als Träger für andere Medien (Film, Fernsehen, Foto, Musik) gefunden hat. Erste Ansätze zu einer medienspezifischen Identität des Industrieprodukts Video stammen in der Tat von den Künstlern, die seit Ende der 60er Jahre die speziellen Möglichkeiten von Video erproben.

Hiermit ist die Position der künstlerischen Arbeit mit elektronischen Medien schon recht genau bestimmbar. Für den Erfolg und die massenhafte Verbreitung der elektronischen Technologie — den Videoboom der 80er Jahre, dem der Computerboom der 90er Jahre folgt — ist die Medienkunst völlig marginal. Für die ästhetische und philosophische Selbstfindung der elektronischen Bilderzeugung ist sie allerdings von zentraler Bedeutung.

In der Mediengesellschaft bedingen sich Publizität und kommerzieller Erfolg wechselseitig. Deshalb steckt die Medienkunst bis heute in einem Dilemma. Sie arbeitet in einem Massenmedium, hat jedoch keinen Markt, weder in der Kunst — sofern sie rein elektronisch und damit technisch reproduzierbar ist, noch in der Medienindustrie - sofern sie künstlerisch anspruchsvoll und damit tendenziell elitär bleibt. '

Egon Bunne, Filmemacher und Videokünstler: »Im aktuellen Kulturbetrieb hat die Videokunst noch immer nicht den Stellenwert erlangt, der ihr zusteht. Zwar sind Videoinstallationen willkommene

Blickfänge für zeitgenössische Ausstellungen, bereichern und werten sie auf, Videokunst an sich ist jedoch noch immer mit Vorurteilen behaftet und argwöhnischen Blicken ausgesetzt, wenn sie überhaupt beachtet wird.

Videokünstler kommen meist aus dem akademischen Bereich, erhalten ihre Ausbildung an Kunsthochschulen und neuerdings an Mediehochschulen. Ihr mögliches Forum sind die öffentlichen Galerien und Kunsthallen, die Festivals und Ausstellungen.

Für das öffentlich-rechtliche und erst recht das private Fernsehen ist Videokunst zu aussergewöhnlich, als dass sie einen festen Programmplatz finden könnten. Ausnahmen bilden Sendungen, die von engagierten Redakteuren kurzzeitig akquiriert werden, oft aber wegen zu geringen Einschaltquoten wieder verfallen. ‘

Missverständnis Videokunst

Erst in den letzten Jahren haben manche Museen sich ein Videogerät zugelegt — die Integration von Videobändern in den normalen Ausstellungsbetrieb bleibt aber ein schwieriges Problem. Der Schritt in den Raum — zur Videoinstallation und Videoskulptur — hat die Musealität zwar gesteigert, den ursprünglichen Anspruch auf das elektronische Bild als Kunstform aber wieder zurückgenommen. Es gibt kein funktionierendes Zugriffs- oder Distributionssystem, mittels dessen sich Privatinteressenten ohne Aufwand über die Entwicklungen der Medienkunst informieren könnten. Auch heute, im Zeitalter der allgemein propagierten, weltweiten elektronischen Kommunikation, muss es der Interessierte noch auf sich nehmen, zu den wenigen Orten zu reisen, an denen sich wichtige Videosammlungen befinden, oder die einschlägigen Festivals besuchen, auf denen ein aktueller Überblick gezeigt wird.

Die Medien- und Videokunst befindet sich in einer paradoxen Situation: Sie arbeitet einerseits mit den potentiell universellen Verbreitungs- und Zugriffsmöglichkeiten der elektronischen Medien, andererseits scheinen diese ihrer Verbreitung im traditionellen Kunstkontext eher hinderlich zu sein. Demgegenüber hat der Siegeszug des kommerziellen Videoclips in der Musikwelt (MTV) seine Parallele im TV-Design-Boom der 80er Jahre. In beiden Fällen sind die Einflüsse der Videokunst zu einem inhaltsleeren Stilvokabular geronnen.

Die Mediathek/Bild im Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe hat sich deshalb vor allem das Ziel gesetzt, dem populären Missverständnis abzuweichen, die Videokunst sei nur ein Fundus elektronischer Tricks.

Betrachtet man die Entwicklung der Videoinstallation, so lässt sich die Bedeutung der Performances nicht übersehen. Für viele Künstler war sie der Einstieg in die Videokunst. Sie dokumentierten ihre Aktionen, um dann nach und nach Installationen zu entwickeln und am Ende gar nicht mehr selbst aufzutreten.

Videokunst und ihre Interpretation

Überhaupt ist der Begriff »Videokunst« für viele noch immer ein schwer definierbares Genre. Jeder hat da so seine ganz individuelle Anschauungsweise. Für den österreichischen Künstler Richard Kriesche bedeutet Videokunst »nichts anderes als eine Interpretation der technischen Mittel, in welchen sich der Mensch selbst zum Ausdruck bringt. ‘ Nach Ansicht der Amerikanerin Joan Jonas »zeichnet sich ein Videokunst-Beitrag dadurch aus, dass er sich ausschließlich der Mittel seines Genres bedient, wie Zeit, Duration oder Spezialeffekte. So ergibt sich dann beispielsweise die Möglichkeit der Bildmanipulation. ‘

Prof. Dr. Siegfried Zielinski, Direktor der Kunsthochschule für Medien in Köln, definiert es so: »Videokunst ist vor allem eine >Zeit-Kunst<. Durch bewusst gesetzte Bilder und Töne und deren Kombination entfaltet sich eine neue Poesie. ‘ Micky Kwella, Gründer des Berliner Videofestes: »Eigentlich brauchte man dafür eine Nacht Zeit. Es gibt einerseits den Ansatz, Mittel, die aus der bildenden Kunst kommen, in gewandelter Form auf den Bereich Video zu übertragen, sozusagen der elektronische Tanz oder die elektronische Malerei. Eine andere Interpretation des Genres ist die, durch das Medium neue Ausdrucksmöglichkeiten zu schaffen. Durch die elektronischen Elemente, die zur Verfügung stehen, wird eine neue Bildersprache erstellt. Leider ist Videokunst ein demokratisches Medium, denn jeder fühlt sich zum Künstler berufen, und eigentlich gehört zum Videofilmen eine Menge Handwerk — wie beim Film auch. ‘ George Moore sieht die Videokunst als Gelegenheit, subjektive Entdeckungen zu bebildern und in eine verständliche Sprache umzusetzen. Für ihn ist Video eine Spielwiese im besten Sinne. Er entdeckt in der modernen Videokunst Verbindungen zu den traditionellen Kunstformen: »Die Inhalte sind mehr oder weniger die Gleichen wie in den vorherigen Jahrhunderten auch, nur das Medium hat sich geändert. ‘

Rudolf Frieling, als Mitglied der Vorjury zum internationalen Videokunstpreis in der Videokunst zu Hause, hat seine eigenen Erfahrungen gemacht: »Video als Clip, Video als elektronische Malerei, Video als Film, Video als ... Unzufrieden mit der Fülle der Definitionen ziehen sich viele Kritiker des Mediums zunächst auf die Definition als technische Kunst zurück. In der Geschichte dieser Kunstform hat es seit jeher eine konservative Ablehnung als zu wenig künstlerisch gegeben. Und auch die Computeranimation wurde immer wieder in die Nähe einer reinen Softwareerprobung gerückt.

Beispiele dafür finden sich natürlich in Mengen. Doch das Fazit aus den schliesslich ausgewählten Gewinnern ist gegenteilig. Die Preisträger von mehreren Jahren dokumentieren eindrücklich, wie sehr die Künstler das »Technische« der Bilder für eine neue reflexive und emotionale Bildsprache nutzen können. ‘

»Der Einzug der Medienkunst in die Museen hat für die Konservierung und Präsentation weitreichende Konsequenzen. Kustoden, Restauratoren, Techniker und Vermittler sind gefordert, Lösungen zu finden, die den technischen Anforderungen multimedialer Installationen Rechnung tragen. Schon nach wenigen Monaten der Dauerpräsentation eines Werkes, das sich in der Regel aus einer Kombination verschiedener Hardwarekomponenten zusammensetzt, muss mit dem rapiden Verschleiss der Technik gerechnet werden. Die Ausstellungspraxis zeigt, dass Monitore, Projektoren, Videoplayer und Rechner bei einer Permanentbelastung im täglichen Museumsbetrieb unerwartet schnell in unterschiedlichen zeitlichen Intervallen ihre Funktionen aufkündigen. Prekär sind solche »Abstürze« von Equipment vor allem dann, wenn beispielsweise ein Monitor als Bestandteil einer größeren Installation mit zwanzig bis dreißig identischen Monitoren seinen Geist aushaucht und das entsprechende Modell nicht mehr im Handel erhältlich ist. ‘ Dr. Ursula Frohne (ZKM)

Videokunst im Fernsehen

Dass die Videokünstler im Fernsehen ein Forum gefunden haben, ist auch das Verdienst von Prof. Dr. Heinrich Klotz, ehemaliger Vorstand des ZKM in Karlsruhe: »Was in den 60er Jahren eine utopische Forderung war, Videokunst ins Fernsehen zu bringen, ist heute möglich geworden - aber unter veränderten Bedingungen. Das Fernsehen ist flexibler und vielfältiger geworden; die Videokunst ist heute meist technisch sehr professionell und auch inhaltlich von ihrer einstigen Anti-TV-Ästhetik abgerückt. Beide Bereiche sind aufeinander zugewachsen. ‘ Wolfgang Lorenz vom Österreichischen Rundfunk (ORF): »Wir vom ORF haben eine langjährige Tradition auf dem Sektor Videokunst, die keine ist. 1986 hoben wir an, internationale Videokunst plakativ im Medium Fernsehen zu positionieren.

Wir veranstalteten eine »Videonale« und spielten eine Woche lang und täglich stundenlang Video-Kunst-Stücke, darunter 14 Welt- und 10 Europa-Premieren. Was der Monopolist ORF sich Mitte der 80er Jahre noch leisten konnte, ging in der immer schärfer werdenden Konkurrenz durch Kabel und Satellit zwar nicht verloren, aber der Videoclip rückte der Videokunst mächtig an den Programmleib.

Die Ausstrahlung einer Auswahl von 50 Kunstvideos in den Programmen des SWF wie des ORF scheint blanker Wahnsinn zu sein, nimmt man geschmäckerliche Kriterien, an denen sich Fernsehen zu orientieren habe, wolle es heutzutage erfolgreich sein. Wir sind nicht wahnsinnig, wir halten nur unser Medium nach wie vor für wichtig. Fernsehen kann, immer noch, neue Dinge sichtbar machen.

Ein wesentlicher Bereich dieses Sichtbarmachens ist Videokunst. Bedrängt von neuen interaktiven Formen und alten filmischen Ausdrucksweisen, ist die unserem Medium nächststehende und gleichzeitig widersprechendste zeitgenössische Kunstform erstaunlich lebendig. Videokunst ist per se kein »Fernsehprogramm«, denn sobald sie es wäre, hätte sie mutiert. Sie im Fernsehen zu zeigen, wenn auch zur Mitternacht für ein kleines, aber hochqualifiziertes Publikum, ist eine Grenzüberschreitung. Wenn es seine Grenzen nicht mitunter überschritte, wäre Fernsehen letztendlich überflüssig. ‘

Südwestfunk kreativ

Worauf sich ORF-Mann Lorenz bezieht, hatte ursprünglich recht zaghaft angefangen. Im Jahre 1991 wurde auf Initiative des ARD-Senders Südwestfunk (SWF), Baden-Baden, gemeinsam mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe, der erste Wettbewerb zur Videokunst in Deutschland geboren. Mit der erstmaligen Ausstrahlung der »50 Besten« im folgenden Jahr in Südwest 3 wurde endlich im deutschen Fernsehen ein gewichtiger Schritt getan, die traditionellen Fronten zwischen der freien Videokunst und dem Selbstverständnis einer öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalt zu durchbrechen. Mit dieser von einer Fachjury getroffenen Auswahl der 50 Videokünstler wurde es endlich im Jahresrhythmus möglich, die internationale Videokunst-Szene und

ihre aktuellen Strömungen in einem repräsentativen Querschnitt einem größeren Publikum zugänglich zu machen.

Prof. Dr. Heinrich Klotz: »Wir haben diese Initiative mit Begeisterung aufgenommen und sind der Fernsehabeilung des SWF sehr dankbar für das Exempel, das mit der Einrichtung des 1. deutschen Videokunstpreise statuiert wurde. Einzelne Beispiele der Videokunst haben in den letzten Jahren hin und wieder zwar Zugang in eine Fernsehsendung erhalten, doch niemals zuvor wurden 50 für die Endauswahl eines Wettbewerbs nominierte Beiträge im deutschen Fernsehen in voller Länge gesendet.

Das Preisgeld von insgesamt 30 000,- Mark war ein weiterer Anreiz und wohl auch eine Erklärung dafür, dass der »Deutsche Videokunstpreis« mit 611 Beiträgen aus dem In- und Ausland schon im ersten Jahr ein großer Erfolg wurde. Aus dem Zusammenschluss des SWF mit dem ZKM, zu dessen Stiftungszweck ja ausdrücklich die Förderung, Entwicklung und Präsentation der Medienkunst gehört, ist mittlerweile ein neues Forum des künstlerischen Experiments entstanden. Es ist eine eigenartige Synthese, gebündelt im Format des Monitors: Während doch das Fernsehen unter dem Druck der Aktualitäten und Einschaltquoten eine selektierte Wirklichkeit des Weltgeschehens und eine simulierte Wirklichkeit unseres alltäglichen Lebens präsentiert, kehrt die Videokunst diese Illusion um in die reine Künstlichkeit, in eine ästhetische Fiktion des Kunstschaffenden. Fernsehen und Video, vor gut zwanzig Jahren noch unversöhnliche Antipole, gehen inzwischen aufeinander zu, werden zum einen bereichert durch die neuen Bilder, zum anderen professioneller durch die neue Studiotechnik. Der »Deutsche Videokunstpreis« fördert dieses Geben und Nehmen und trägt mit dazu bei, eine Brücke zu schlagen zwischen der Fernsehwelt und der Kunstwelt — eine Brücke auch für den Zuschauer, der über diesen Spannungsbogen in ein noch unbekanntes Neuland tritt.«

Der »Deutsche Videokunstpreis« wird alljährlich vergeben für Arbeiten aus den Bereichen Videokunst, Experimentalfilm, Computeranimation oder Verbindungen daraus und mauserte sich in wenigen Jahren zum etablierten »Internationalen Videokunstpreis«. Der anfangs beschworene Anspruch, den neuen Medienkünsten ein adäquates Forum der Präsentation und ein neues Experimentierfeld zu bieten, wurde über die vielleicht nicht leichten Anfangsjahre kraft der Senderinstitution und seiner engagierten Macher durchgehalten und mit den Jahren gemeinsam mit dem ZKM sogar noch ausgebaut. Das drückt sich auch aus in der zunehmenden Anzahl von Sponsoren und der steigenden Höhe der Preisgelder. Der Preis will einen Beitrag dazu leisten, das öffentliche Bewusstsein für die bedeutende Entwicklung der künstlerischen Arbeit mit den zeitbezogenen Bildmedien Video, Film und Computeranimation zu fördern.

Kurt Rittig, 1992 Fernsehdirektor des Südwestfunks, definierte zu Anfang das Engagement des Senders ganz plausibel: »Ich meine, es ist auch Teil unseres öffentlich-rechtlichen Kulturauftrages, gegen die Armut der Bilder, gegen eingefahrene Standards die experimentelle Ästhetik der Videokunst zu setzen. Fernsehen braucht das Experiment, Videokunst braucht den öffentlichen Raum des Fernsehens. Wir erhoffen uns als Programmveranstalter neue Einblicke in das ganze Spektrum künstlerischer Gestaltungsmittel und technischer Innovationen, die wir bisher nur selektiv und anwendungsbezogen — ich erinnere hier an die Beispiele Animation, Design, Grafik — adaptiert hatten. Wir erhoffen uns Kontakte zu den Preisträgern, wir erschließen uns ein sachverständiges Publikum. In unserem Alltag ist die Videokunst mittlerweile zu einem festen Bestandteil der »Seh-Kultur« geworden. Auch wenn dies nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen ist, haben Elemente der Videokunst auch die Gestaltungsästhetik des Mediums Fernsehen vom Videoclip bis hin zur großen Unterhaltungsshow beeinflusst.«

Fünf Jahre später war der Videokunstpreis nicht nur internationaler, sondern auch offener für neue künstlerische Formen geworden. Erstmals wurden auch interaktive Arbeiten zugelassen, um der steigenden Bedeutung neuer Medien Rechnung zu tragen. Drei Internet- und zwei CD-ROM-Arbeiten wurden schließlich für die 50 Besten nominiert und als Fernsehsendung aufbereitet. Zweifelsohne ein schwieriges Unterfangen, doch für die Veranstalter ein notwendiger Versuch, wichtige neue Ausdrucksformen einem breiten Publikum zu präsentieren.

Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM)

Nach einer langen Aufbauphase ist am 18. Oktober 1997 das größte Zentrum für Gegenwartskunst in einer umgebauten ehemaligen Fabrikhalle der Industrierwerke Karlsruhe-Augsburg eröffnet worden. Das repräsentative Gebäude ist mit einer Gesamtnutzfläche von knapp 36 000 qm eines der größten Industriedenkmäler Europas. Damit ist eine einzigartige kulturelle Neugründung, ein Symbol des Aufbruchs in das Multimedia-Zeitalter geschaffen worden. Als weltweit erste Institution widmet es sich konsequent der Kunst in Verbindung mit den neuen Medien. Der Größenvergleich mit dem Pariser Centre Pompidou ist erlaubt. Das ZKM ist auch die erste Institution in Deutschland, die sich programmatisch der Erhaltung wichtiger Dokumente aus der Geschichte der

Videokunst sowie der Mediathek. Mit dem Medienmuseum betritt das ZKM Neuland. Es ist ein vollständig interaktiv konzipiertes Museum, das die neuen Medien in den Mittelpunkt stellt. Besucher sind nicht länger passive Betrachter, sondern können Bild, Ton oder Szene der Installationen selbst beeinflussen.

Das Museum für Neue Kunst besitzt eine der größten Medienkunst-Sammlungen der Welt. Unter den Exponaten sind Klassiker wie Bill Violas monumentales Bildschirm-Triptychon »The City of Man«, Fabrizio Plessis berühmtes »Wasserrad« und Nam June Paiks »Passage«. Weitere bekannte Videokünstler wie Gary Hill, Marie-Jo Lafontaine, Bruce Nauman und Marcel Odenbach sind mit beispielhaften Werken vertreten. Ebenso Wolf Vostells einbetoniertes TV-Gerät.

Die Mediathek schließlich bietet eine Sammlung zeitgenössischer Musiktitel, eine umfassende Sammlung der wichtigsten Positionen der Videokunst sowie Literatur aus den Bereichen Kunst, Architektur, Theater und Design der Gegenwart.

Die Videosammlung des ZKM ist die erste Sammlung in Deutschland, die sich kontinuierlich mit der Präsentation von Videokunstgeschichte befasst. Beginnend mit dem Band »Sun in Your Head« von Wolf Vostell aus dem Jahr 1963 spannt sie einen Bogen über drei Jahrzehnte. Alle zentralen Positionen der Videokunst sind vertreten. Von einigen Künstlern wie Nam June Paik, Bill Viola oder Gary Hill besitzt das ZKM fast die komplette Sammlung an Videobändern. Die Kollektion wächst ständig weiter. Jahr für Jahr kommen auch die Preisträger des internationalen Videokunstprieses hinzu.

Die Einzigartigkeit der Videosammlung in der Mediathek drückt sich auch überzeugend dahingehend aus, dass zum ersten Mal in der Welt der Besucher einen individuellen und direkten Zugriff auf eine umfassende Sammlung dieser Art hat. Dies ist außerdem in Deutschland der einzige öffentlich zugängliche Ort, wo man außerhalb aktueller Festivals und Fernsehausstrahlungen Videokunst in ihrer gesamten Geschichte immer wieder sehen kann.

Ausblick

Videokurator Rudolf Frieling am ZKM bringt es auf den Punkt, wenn er die Videokunst-Szene um die Jahrtausendwende aus seiner Sicht analysiert: »Bildende Künstler bewegen sich heute wie selbstverständlich zwischen den traditionellen und neuen Medien, Videokünstler erweitern ihr künstlerisches Arbeitsfeld in Richtung Installation und Interaktivität. Doch hier wie dort sucht man vergebens nach Reflexionen der spezifisch deutschen Gesellschaft der 90er Jahre nach der Wiedervereinigung, die nur bei Friederike Anders Spuren hinterlassen hat.

Das Fehlen einer überzeugenden künstlerischen Auseinandersetzung mit dieser Thematik ist signifikant: In der Anfangszeit des Mediums Video galt die Suche den spezifischen Charakteristika des Mediums, während in den 80er Jahren, der Ära des Videoclips, Video weniger hinterfragt als bildnerisch und spielerisch ausgebeutet wurde. Die Videokunst am Ende des Jahrhunderts operiert dabei thematisch auf eher untergründige Art und Weise mit der Manipulation von Bildern, Menschen und Objekten, mit Strategien der Globalisierung, mit der Darstellung verlorener oder wiedergefundener Subjektivität.

Heute zielt die künstlerische Auseinandersetzung auf eine allgemeine Frage: Was zeichnet ein Bild im elektronischen Zeitalter aus, und in welchem Kontext wird es überhaupt sichtbar?«

>Videonale<

Dass private Initiativen trotz aller Schwierigkeiten auch in Deutschland die Videokunst forcieren wollen, ist begrüßenswert. So ist beispielsweise die Videonale seit 1984 alle zwei Jahre Treff von Videokünstlerinnen in Bonn. Aber auch hier geht es nicht ohne eine Vielzahl von Sponsoren, um die immer wieder erneut gerungen werden muss.

Da heißt es zu Recht im Vorwort des Festivalbandes der >Videonale 7< und steht stellvertretend für ähnlich große Veranstaltungen der Videokunst: »Das Videoband als Medium bewegt sich zwischen den Polen herausragender gestalterischer Leistung, des medienkritischen Experiments und einer sich jeder Vereinnahmung entziehenden Kunst. Eine Förderung durch die verschiedenen Kulturinstitutionen ist noch immer nicht so selbstverständlich wie in anderen Bereichen der Bildenden Kunst und muss für die Videonale, die sich als Bonner Verein nicht an eine Hochschule oder eine öffentliche Sammlung angeschlossen hat, zu jedem Festival neu begründet werden. Der exklusive Charakter einer solchen Kunstveranstaltung erschwert zudem die Suche nach Sponsoren von privater Seite.«

Videokunst und die >documenta<

Heute ist Video aus der Gegenwartskunst nicht mehr wegzudenken. Von Anfang an war die >documenta< ein Spiegel der zeitgenössischen Moderne und ein Forum für Innovation und Kreativität in Kunst und Kultur. Schnell entwickelte sie sich so zu der international bedeutendsten Kunstaussstellung, auf der seit 1955 ein jeweils ausgewählter Leiter sein Programm aktuell relevanter Kunst präsentiert.

Die >documenta< in Kassel, größtes Kulturspektakel der Welt, beschäftigte sich auch zur 10. Ausgabe 1997 ausführlich mit den Medien Film und Video. Die Öffnung zur Videokunst war aber bereits 20 Jahre vorher zur >Dokument 6< registriert worden, auf der die Videokünstlerin Ulrike Rosenbach ihre Videoinstallation »Herakles - Herkules -King Kong« der Öffentlichkeit zeigen durfte. Auch Nam June Paiks ungewöhnliche Videoinstallation »TV-Garden« — arrangierte Fernsehgeräte mit poppigen Bildfolgen zwischen Grünpflanzen plaziert — flackerte damals schon im Rahmen von >documenta<.

Macher Manfred Schneckenburgers »Medienkonzept«. Eine Verbindung von Ökologie und Technik. Zehn Jahre später, 1987, präsentierte Paik mit seiner riesigen Monitorwand aus 44 Bildschirmen eine Hommage an seinen ein Jahr zuvor verstorbenen Freund Joseph Beuys unter dem Titel »Beuys -Voice«: In der Mitte zeigen 16 Monitore den im Rahmen einer Performance in New York von Paik aufgezeichneten Beuys, links und rechts sind auf den übrigen, zweidimensional pyramidenhaft gestapelten Farb-Bildschirmen farbige Bildfolgen und Collagen zu bewundern, mit sicherer Meisterhand von Paik in seiner unnachahmlichen Art gemixt.

Dass die noch verhältnismäßig junge Videokunst im >documenta<-Jahr 1987 in Kassel wieder ihr Forum erhielt, war kein Zufall. Nach 1977 war Manfred Schneckenburger nun schon zum zweiten Mal als Macher gekürt worden. Er wollte die »historische und gesellschaftliche Dimension der Kunst« wieder ausgelotet sehen.

Aus dem Buch: Ratgeber für Videofilmer

Autor: Ulrich Vielmuth

Verlag: Dumont

ISBN: 3-7701-3961-5