

## Videokunst aus drei Perspektiven

Françoise Parfait, *Vidéo: Un art contemporain*, Paris (Éditions du Regard) 2001.

Chris Meigh-Andrews, *A History of Video Art. The Development of Form and Function*, Oxford und New York (Berg) 2006.

Edward A. Shanken (Hg.), *Art and Electronic Media*, London (Phaidon) 2009.

Rezensiert von: Chris Wahl (Potsdam)

Die erste Frage, die sich bei einer Beschäftigung mit dem Thema Videokunst stellt, ist die nach einer genauen Definition des Studienobjekts. Was versteht man unter Videokunst bzw. was gehört zur Videokunst und was nicht? Zunächst einmal gilt es zu konstatieren, dass die Bezeichnung „Videokunst“ sich aus zwei Einzelbegriffen zusammensetzt: *Video* und *Kunst*. Während der erste für eine ganz bestimmte Technik steht, deutet der zweite eine Statusabgrenzung an: Nicht alles, was mit der Technik Video produziert wird, ist Kunst. Erscheint die technische Definition ziemlich eindeutig, so verspricht der Kunstbegriff eine Zergliederung in einzelne subjektive Einschätzungen. Videotechnik ist heute in vielen Bereichen anzutreffen: in Laboren und Kliniken, zur Überwachung und Steuerung, sowie in den Händen von Amateuren, Dokumentaristen oder Essayisten. Auf den ersten Blick haben diese Anwendungsmöglichkeiten alle nichts mit Kunst zu tun, doch die Übergänge sind fließend. Ob ein Videoband nur für die Wissenschaft, die Sicherheit und die Industrie interessant ist oder künstlerisches Potential hat, kommt in erster Linie auf die Perspektive an, aus der man es betrachtet. Andererseits kultivieren manche Künstler einen dezidiert amateurhaften Zugang. Und in welche Kategorie soll man Leute wie Hito Steyerl oder Harun Farocki einordnen: Dokumentarfilmer, Essayisten, Videokünstler?<sup>1</sup> Am ehesten bietet sich wohl eine Eingrenzung über die Präsentationskanäle an: Videokunst ist in Galerien zu kaufen oder im Museum zu besichtigen, aber eher selten im Fernsehen oder im Kino zu sehen. Doch das Internet durchbricht auch diese Trennlogik, wenn es zum Ausstellungsfenster von Archivsammlungen wird. „Videokunst“ ist also eine Konvention, die an ihren Rändern nicht eindeutig abgrenzbar ist, wobei dies eben nicht nur für den kategorialen, sondern auch für den technischen Teil des Begriffs gilt. Wenige Künstler arbeiten ausschließlich mit Video, und die Übergänge zu anderen Kunstformen wie dem Experimentalfilm sind fließend. So hängt es letztendlich von der Selbstdefinition der Schaffenden ab, in welche Kategorie ihre Werke eingestuft werden. Die ungeheure Vielfältigkeit an Zugängen jedenfalls, die man zur Videokunst wählen kann – z.B. nach ihren medialen Bezügen zu Musik, Performance (Happening, Tanz, Theater), Bildender oder Raumkunst (Skulptur, Installation, Projektion), Fernsehen, Film, Computer (Internet, Multimedia) sowie Malerei/Graphik – ist sicherlich zu einem guten Teil in der fast schon explosiv-kreativen Atmosphäre der späten 1960er Jahre, als für Einzelpersonen erschwingliche Videotechnik auf den Markt kam, verankert.

Deutschland war zusammen mit Österreich nach den USA das zweitwichtigste Land für die Entstehung der Videokunst. Das spiegelt sich heute in einer relativ großen Dichte von Archiven und Museen, die besonders gut mit Werken aus den 1970er und 1980er Jahren bestückt sind, wieder.<sup>2</sup> Herausragend in dieser Beziehung war sicherlich 1989 die Gründung des „ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie“ in Karlsruhe, das seit 1997 in einem vorbildlichen Gebäude untergebracht ist und seit 2004 in seinem „Labor für antiquierte

<sup>1</sup> Vgl. hierzu Hito Steyerl, *Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*. Wien (Turia + Kant) 2008, sowie Thomas Elsaesser (Hg.), *Harun Farocki. Working on the Sightlines*. Amsterdam (Amsterdam UP) 2004.

<sup>2</sup> Vgl. z.B. nbk – Neuer Berliner Kunstverein, imai – intermedia art institute (Düsseldorf) oder die Video-Sammlung von Ingrid Oppenheim im Kunstmuseum Bonn.

Videosysteme“ einen funktionierenden Maschinenpark obsoleter Videotechnik unterhält. Spätestens als Video in den 1980er Jahren nach und nach als Kunstmedium wahrgenommen wurde,<sup>3</sup> erschienen auch regelmäßig, meist in Verbindung mit Ausstellungen, wissenschaftliche Texte zum Thema,<sup>4</sup> wobei die Zahl der Erscheinungen im neuen Jahrtausend signifikant zugenommen hat,<sup>5</sup> was möglicherweise damit zusammenhängt, dass Video inzwischen nicht nur zum Standard der modernen Kunst und jeglicher entsprechenden Kollektion geworden ist, sondern durch die Digitalisierung im Grunde schon wieder verschwunden und in einer allgemeinen „Medienkunst“ aufgegangen ist. Hervorzuheben sind sicherlich das Buch von Yvonne Spielmann,<sup>6</sup> das den Bestandteil Video in dem Begriff „Videokunst“, also seine technische und mediale Seite, hervorhebt, sowie der Begleitband zur ZKM-Ausstellung *40jahrevideokunst.de*,<sup>7</sup> in dem vor allem Aspekte der Archivierung, Restaurierung und Ausstellung zur Sprache kommen.

Inzwischen hat allerdings das Kino-Land Frankreich eine Vorreiterrolle eingenommen, und zwar vor allem in der Wahrnehmung des Bestandteils Kunst in „Videokunst“.<sup>8</sup> Das ist nicht weiter verwunderlich, wenn man bedenkt, dass im Nachbarland schon beim Film der künstlerische Gesichtspunkt immer herausgestellt wurde. Zudem scheint es dort die Berührungängste, die hierzulande gerade zwischen filmwissenschaftlich und kunsthistorisch orientierten Akademikern herrschen, nicht so ausgeprägt zu geben. Auch die *Cahiers du Cinéma* als Flaggship einer intellektuellen Filmkritik publizieren seit den 1980er Jahren regelmäßig Texte zur Videokunst.<sup>9</sup> Das Buch von Françoise Parfait mit dem programmatischen Titel *Vidéo: un art contemporain* ist geradezu exemplarisch für den französischen Ansatz. Diese bisher einzige Monographie der Professorin für Neue Medien von der Universität Amiens, erschienen in einem dezidiert kunsthistorisch orientierten Verlag, besticht durch breiten Kenntnisreichtum, komplexe (aber nicht komplizierte) philologische Verortungen sowie eine große sprachliche Eleganz. Es handelt sich ohne Zweifel um die beste Veröffentlichung zum Thema, die bisher erschienen ist. Alle oben aufgezählten

<sup>3</sup> Ein entscheidender Faktor für die Förderung dieser Wahrnehmung in Deutschland war der Kurator Wulf Herzogenrath.

<sup>4</sup> Für deutschsprachige Veröffentlichungen vgl. z.B. Bettina Gruber, Maria Vedder (Hg.), *Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künste*, Köln (DuMont) 1983; Siegfried Zielinski (Hg.), *Video – Apparat/Medium, Kunst, Kultur. Ein internationaler Reader*, Frankfurt am Main [u.a.] (Peter Lang) 1992; Gerda Lampalzer, *Videokunst. Historischer Überblick und theoretische Zugänge*, Wien (Promedia) 1997, Ursula Frohne (Hg.), *Video-Cult/ures. Multimediale Installationen der 90er Jahre*, Karlsruhe (ZKM) 1999.

<sup>5</sup> Vgl. z.B. Lydia Haustein, *Videokunst*, München (Verlag C. H. Beck) 2003; Slavko Kacunko, *Closed Circuit Videoinstallation. Ein Leitfaden zur Geschichte und Theorie der Medienkunst mit Bausteinen eines Künstlerlexikons*, Berlin (Logos) 2004; Ulf Poschardt (Hg.), *Video – 25 Jahre Videoästhetik. Eine Ausstellung des NRW-Forums Kultur und Wirtschaft Düsseldorf*, Ostfildern (Hatje Cantz) 2004; Sylvia Martin, *Video Art*, Köln (Taschen) 2007 [2. Auflage].

<sup>6</sup> Yvonne Spielmann, *Video. Das reflexive Medium*, Frankfurt am Main (Suhrkamp) 2005.

<sup>7</sup> Rudolf Frieling, Wulf Herzogenrath (Hg.), *Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute*, Ostfildern (Hatje Cantz) 2006.

<sup>8</sup> Für den französischen Sprachraum vgl. z.B. Philippe Dubois, L'ombre, le miroir, l'index. À l'origine de la peinture: la photo, la vidéo, in: *Parachute*, 26, 1982, 16-28; Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet (Hg.), *Vidéo*, Paris (Éditions du Seuil) 1988 (*Communications*, 48); Raymond Bellour, *L'Entre-Images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris (La Différence) 1990; Christine Ross, *Images de surface. L'art vidéo reconsidéré*, Montréal (Editions Artexes) 1996; Stéphanie Moïsson (Hg.), *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui?*, Boulogne (Beaux Arts Éditions) 2008.

<sup>9</sup> Vgl. z.B. das Sonderheft der *Cahiers du Cinéma* (1981) von Dominique Belloir mit dem Titel „Vidéo art explorations“ als erste französischsprachige Publikation zum Thema.

möglichen Bezüge der Videokunst werden in einzelnen Kapiteln behandelt, wobei der Bezug zum Film mit durchaus überzeugender Logik auf zwei Kapitel aufgeteilt ist: einmal als Anknüpfen an aus dem Experimentalfilm bekannte Strategien und zum anderen als Verarbeitung von Material aus Spielfilmen bzw. mit Konzepten, die sich auf solche beziehen. Jedem dieser Kapitel ist die Abbildung und Beschreibung von einem oder zwei Einzelwerken vorangestellt, die für die Autorin gewissermaßen die Essenz der medialen Facette von Videokunst ausdrückt, die im folgenden Abschnitt diskutiert wird. Vor dem ersten Kapitel über Kunst und Fernsehen bespricht Parfait beispielsweise *Ming* (1999) von James Turrell (S. 16/17), eine Installation (deren Abbildung gleichzeitig den Umschlag des Buches zielt), die aus einem Fernsehsessel besteht, in dem der Betrachter aufgefordert ist Platz zu nehmen, sowie aus einem in die gegenüberliegende Wand eingelassenen Ausschnitt in Form eines Fernsehbildes, das ein bewegtes, sich veränderndes Licht ausstrahlt, aber kein Programm. Diese Installation visualisiert gekonnt einen Begriff aus der Fernsehrezeption wie „Berieselung“ und hinterfragt gleichzeitig einen anderen wie „Fenster zur Welt“. Es handelt sich somit um eine Reflexion der basalen Strukturen, was, wenn man wiederum Yvonne Spielmann heranzieht, eine Aufgabe darstellt, die für kein anderes Medium so typisch ist wie für Video.

Die kunst- und filmgeschichtlichen sowie philosophischen Traditionen, in denen die Videokunst steht, werden von Parfait sehr inspiriert und inspirierend herausgearbeitet und – nicht nur als Vorspann, sondern auch innerhalb der Kapitel – mit treffend ausgewählten und beschriebenen Beispielen incl. Abbildungen illustriert. Oft (z.B. bei Spielmann) lässt sich aufgrund der verwendeten Beispiele klar ablesen, wo bzw. in Kontakt mit welchem Archiv/Museum ein Autor sein Videokunst-Buch verfasst hat, was aufgrund der Sichtungsschwierigkeiten gerade bei Installationen nicht verwunderlich ist. Bei Parfait jedoch gewinnt man den Eindruck, sie sei über die Bestände wirklich aller Sammlungen bestens informiert. Dazu gibt sie Informationen zu Persönlichkeiten aus und Vorgängen in der französischsprachigen Welt, die in den deutsch- und englischsprachigen Publikationen meist fehlen. Was unverändert bleibt, ist die übliche Konzentration auf den europäischen und nordamerikanischen Kontinent bzw. auf Künstler, die dort arbeiten. Eine angemessene Studie zur Videokunst aus Afrika, Asien oder Südamerika muss weiterhin als Desiderat gelten. Wenn man Parfait denn kritisieren wollte, könnte man vielleicht behaupten, die Traditionslinie zum Experimentalfilm sei von ihr nicht stark genug hervorgehoben worden, oder sie hätte bei ihrer notwendigen Abgrenzung, sich nur um die in Galerien und Museen ausgestellte Videokunst zu kümmern, noch etwas mehr über die Übergangsbereiche zu beispielsweise Laborexperimenten, Musikvideos oder Kinofilmen schreiben müssen. Aber das sind dann fast schon geschmäckerliche Details, die die Souveränität und das Niveau ihrer Herangehensweise kaum schmälern können. Wäre das Buch nicht ausschließlich auf Französisch zugänglich, müsste man es als Standardwerk bezeichnen.

Die Studie *A History of Video Art* von Chris Meigh-Andrews wiederum reiht sich ein in eine lange Tradition von englischsprachigen Texten zur Videokunst,<sup>10</sup> an deren Anfang man sicher das inzwischen legendäre Werk *Expanded Cinema* von Gene Youngblood stellen muss.<sup>11</sup> Der Autor ist Professor für Electronic & Digital Art an der University of Central

---

<sup>10</sup> Vgl. z.B. Michael Shamburg and Raindance Corporation, *Guerilla Television*, New York [u.a.] (Holt, Rinehart and Winston) 1971; Ira Schneider (Hg.), *Video Art. An Anthology*, New York [u.a.] (Harcourt Brace Jovanovich) 1976; John G. Hanhardt (Hg.), *Video Culture. A Critical Investigation*, Rochester, NY (Visual Studies Workshop) 1986; Roy Armes: *On Video*. London und New York: Routledge 1988; Doug Hall, Sally Jo Fifer (Hg.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York (Aperture Foundation) 1990; Michael Rush, *Video Art*, London (Thames & Hudson) 2003 [revised edition 2007]; Stuart Comer (Hg.), *Film and Video Art*, London (Tate) 2009.

<sup>11</sup> Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York (Dutton) 1970.

Lancashire und selbst seit 30 Jahren praktizierender Künstler im Bereich der elektronischen und digitalen Medien.<sup>12</sup> Daher überrascht es auch nicht, dass er in seinem Buch die technische, also die *Video*-Seite von „Videokunst“ betont. Wie bei Spielmann gibt es bei Meigh-Andrews viele Seiten zur Funktion von Prozessoren und Synthesizern und eine vorgebliche Konzentration auf Beispiele, in denen für das Medium Video typische Techniken genutzt werden. Allerdings werden dabei einige Stilmittel wie die Manipulation des zeitlichen Ablaufs oder Überlagerungen bzw. Inkrustationen von Bildern sowie die Verwendung vorgefundener Materialien übersehen, die – wie die französische Schule glaubhaft herausstellt – typisch für die videographische ‚Sprache‘ sind. Insofern müssen die Arbeiten von Douglas Gordon als herausragendes Beispiel reiner Videokunst gelten. Weder bei Spielmann noch bei Meigh-Andrews werden sie aber erwähnt. Interessant bei letzterem ist die Tatsache, dass er neben seinem verständlichen Fokus auf Großbritannien auch Entwicklungen in Deutschland, Holland, Polen, Frankreich, Italien und Kanada nachzuzeichnen versucht. Doch sein Erzählstil ist sehr anekdotenhaft, was besonders negativ auffällt, wenn man das Buch von Parfait kurz zuvor gelesen hat. Abgeschlossen wird *A History* von einem leider unentschlossen angelegten Index, der zwar auf Personennamen aufbaut, aber in einer überhaupt nicht nachzuvollziehenden Auswahl Begriffe wie „conceptual art“ aufführt. Meigh-Andrews hat sicher nicht das schlechteste Buch zur Videokunst geschrieben, aber als Historiker arbeitet er doch etwas zu eindimensional, um eine völlig überzeugende Studie abliefern zu können.

Wieder eine andere Perspektive bietet Edward A. Shanken, ein amerikanischer Kunsthistoriker, der derzeit Assistenzprofessor für Neue Medien an der Universität Amsterdam ist, mit dem von ihm bei Phaidon Press (nach eigener Darstellung der weltweit führende Verlag für Bücher zu den visuellen Künsten) im Lexikonformat herausgegebenen *Art and Electronic Media*. Shanken versucht nicht, die Einmaligkeit von Videokunst herauszustellen, also ihre medialen Distinktionsmerkmale zu beschreiben, sondern betrachtet sie im Verbund einer grenzüberschreitenden elektronischen Multimediakunst.<sup>13</sup> Damit stellt er sich zwar einerseits durchaus in eine bereits bestehende Tradition,<sup>14</sup> macht sich andererseits aber insofern angreifbar, als Autorinnen wie Spielmann darauf bestehen würden, ein Verständnis der multimedialen oder digitalen Künste sei nur auf der Basis einer Betrachtung der Entwicklungslinien der Einzelmedien möglich, die – zumindest zum Teil – in jenen fusionierten. Andererseits umschreibt der Begriff „Multimedia“ genau die Vielseitigkeit (Musik, Kommunikationstechnologie, Unterhaltungselektronik, Events, Aktionen usw.), die auch die Atmosphäre, in der die Videokunst geboren wurde, ausmachte. Insofern kommt man mit der Auflösung einer engen Mediendefinition dem Geist von Video vielleicht näher als es zunächst scheint.

*Art and Electronic Media* ist in drei Teile gegliedert: Der erste enthält einen Einführungstext von Shanken, der das Thema definiert und eine Übersicht über dessen Geschichte sowie den weiteren Inhalt des Buches gibt. Notgedrungen – es ist ja nur ein Einführungstext – handelt es sich dabei um eine etwas oberflächliche Aneinanderreihung von Namen, Titeln und Ereignissen. Der Zugriff auf die einzelnen Beispiele, die im zweiten Teil – also in der Mitte und hinsichtlich ihres Umfangs auch im Zentrum des Buches – jeweils mit einer großen

<sup>12</sup> Vgl. <http://www.meigh-andrews.com/>

<sup>13</sup> Für Interessierte in den GfM-Ländern: 2010 wird es nicht nur wie gewohnt die *Electronic Art* in Linz geben. Auch die *International Society on Electronic Art* (ISEA) hält die 16. Ausgabe ihres jährlichen Symposiums vom 20.–29. August aus Anlass von Ruhr2010 im Ruhr- und damit auf deutschsprachigem Gebiet ab. Vgl. <http://www.isea2010ruhr.org/>

<sup>14</sup> Vgl. z.B. Philip Hayward (Hg.), *Culture, technology & creativity in the late twentieth century*, London, Paris und Rom (John Libbey) 1994; Christiane Paul, *Digital Art*, London (Thames & Hudson) 2003; Bruce Wands, *Art of the digital age*, London (Thames & Hudson) 2006; Reena Jana, Mark Triebe, *New Media Art*, Köln (Taschen) 2007 [2. Auflage].

Abbildung und einem Kurztext vorgestellt werden, erfolgt über inhaltliche und formale Parameter, die im ersten Teil eingeführt wurden und eine absolut vertretbare Einteilung darstellen: „Motion, Duration, Illumination“, „Coded Form and Electronic Production“, „Charged Environments“, „Networks, Surveillance, Culture Jamming“, „Bodies, Surrogates, Emergent Systems“, „Simulations and Simulacra“ sowie „Exhibitions, Institutions, Communities, Collaborations“. Allerdings sind Zweifel angebracht, ob die innerhalb dieser Kapitel verglichenen Werke wirklich irgendetwas miteinander zu tun haben bzw. ob ihre Konfrontation dem Leser zu neuen Erkenntnissen verhelfen kann. In „Charged Environments“ beispielsweise steht der für die Brüsseler Weltausstellung 1958 von Le Corbusier gebaute *Philips Pavilion* u.a. neben John Cages Komposition für Radiogeräte *Imaginary Landscape No. 4* (1951) und Bill Violas Videoinstallation *He weeps for you* (1976), die die buddhistische Idee umsetzt, dass sich Makro- und Mikrokosmos gegenseitig reflektieren. Der dritte – und mit Kurzbiographien sowie einem Namensindex abgeschlossene Teil – ist eine nach denselben Kategorien wie der zweite Teil geordnete Sammlung meist gekürzter Originaltexte von Künstlern wie Nam June Paik, John Cage, Lynn Hershman-Leeson, Bill Viola oder Peter Weibel, Galeristen wie Howard Wise, Philosophen wie Nicolas Negroponte oder Jean-François Lyotard und Schriftstellern wie Antonin Artaud oder Bertold Brecht. Hier kann man durchaus überraschende Entdeckungen machen, was zum Abschluss anhand eines Auszugs aus Gene Youngbloods damals – gerade auch für die aufkommende Videokunstszene – einflussreichem, aber heute sicher nicht mehr in Einzelheiten präsenten Standardwerk *Expanded Cinema* (1970) gezeigt werden soll. Die folgenden Worte können geradezu stellvertretend für alle Avantgarde-Bewegungen des 20. Jahrhunderts gelten:

„We question traditional concepts of authority, ownership, justice, love, sex, freedom, politics, even tradition itself. But it's significant that we don't question our entertainment. [...] The notion of experimental art, therefore, is meaningless. All art is experimental or it isn't art. Art is research, whereas entertainment is a game of conflict. [...] When we finally erase the difference between art and entertainment – as we must to survive – we shall find that our community is no longer a community, and we shall begin to understand radical evolution.“

<http://www.zfmedienwissenschaft.de>

März 2010