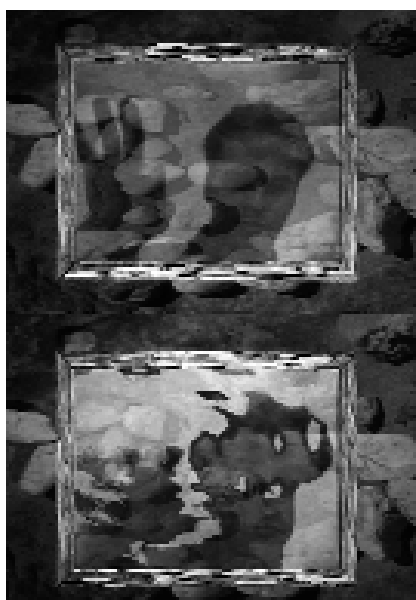


Videokunst –



„Liquid Views“, 1995, von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, Einzelbilder aus der Installation

Nach der mühsamen Phase, Videokunst als neue gleichwertige Kunstform neben den traditionellen bildenden Künsten zu etablieren, richtet sich heute die Aufmerksamkeit von Kuratoren, Kritikern und vom Publikum sowohl auf ihre historische Entwicklung als auch auf aktuelle Tendenzen. Die ersten Experimente mit Fernsehgeräten, Monitoren und Videobändern waren in der Folge von Performance, Fluxus und Happening entstanden. Von Anfang an war von seiten der KünstlerInnen die

einmalige Möglichkeit der Verbreitung ihrer Werke durch das Fernsehen intendiert. Dies geschah noch in der Entwicklungsphase des Mediums Mitte der 60er Jahre, bevor sich die Unterhaltungsindustrie für Video interessierte, den High-Tech-Bereich professionalisierte und die entsprechenden Produktionskapazitäten schuf, um die kommerzielle Nutzung zu optimieren und entsprechend Profite zu erwirtschaften.

Im Kontext der politischen Situation Ende der 60er Jahre und der breiten öffentlichen Diskussion feministischer Ideen, die sich auch auf die Kunst übertragen hatte, war es schwer möglich, Frauen den Zugang zu den sich gerade entwickelnden damals neuen Medien zu verweigern. Relativ schnell zeichnete sich aber auch ab, daß Video nur schwer in den Kunstmarkt integriert werden konnte. Sich als Künstlerin in diesem Bereich durchzusetzen, erforderte ein sehr großes Durchhaltevermögen, und die Erfolgchancen waren und sind, sowohl in materieller als auch in ideeller Hinsicht, gering. Männer ziehen dann schneller die Konsequenz, sich in anderen Bereichen berufliche Anerkennung zu suchen. Die erhöhten

Anforderungen an das Organisations- und Improvisationstalent der KünstlerInnen im Hinblick auf Finanzierung, Produktionsmöglichkeiten und Präsentation wirken auf Künstler erfahrungsgemäß eher abschreckend, auf Künstlerinnen motivierend. Statt vor der Übermacht der Medien zu kapitulieren, haben insbesondere Frauen immer weiter daran gearbeitet, sich mit ihren künstlerischen Videoarbeiten eigene Räume zu schaffen und unabhängig von materieller und ideeller Anerkennung beständig eine kulturelle Alternative anzubieten. Feministische Theorie und Praxis, die neuen Technologien und die Desillusionierung über die traditionellen Wege und Orte der Kunst – all diese Faktoren zusammengenommen wurden für sie zum Ansporn, in einem Randgebiet wie der Videokunst weiterzuarbeiten. Sie versuchten die durch eine männliche Sprache geprägten Medien mit ihrer eigenen, heterogenen, weiblichen Sprache zu stören, verweigerten sich den üblichen Konventionen und Klischees des Fernsehens und hinterfragten vielmehr die Natur des Sehens, Wünschens, Erörterns und Kommunizierens. Die Videofrauen haben die Auseinandersetzung mit dem Medium bis zu dem

virtuelle Realität



Punkt gebracht, wo es gelang, eine sehr konfliktreiche und dynamische Beziehung zwischen Realität und Imagination, Kunst und Natur, Hoch- und Massenkultur, Abhängigkeit und Unabhängigkeit im zeitgemäßen Medium auszudrücken. So erarbeiteten sich Frauen in den 70er Jahren mit konstruktiven Beiträgen zur Weiterentwicklung der audiovisuellen Medien eine starke Position in der Videokunst.

Euphorie und Umsetzung

In den 80er Jahren bewirkte eine allgemeine Euphorie über die sich erweiternden Möglichkeiten für elektronische Bilder, daß man konzentriert und konsequent an der Ästhetik des elektronischen Bildes weiterarbeitete. Für den kommerziellen Bereich ablesbar an der Entwicklung der Musikvideoclips, in der Kunst an den zahlreichen sich neugründenden Kunstvideofestivals, internationalen Videokunstaustellungen und bedeutenden Video-Beiträgen zu Großausstellungen wie der documenta. Wenn aber in einer Studie über Frauen im Kultur- und Medienbetrieb aus dem Jahr 1987 bemerkt wird, daß „Frauen dieses

Medium (Video) inzwischen ganz selbstverständlich für die eigenen Gestaltungsinteressen nutzen“, mit dem Hinweis darauf, daß 1986 bei einem internationalen Festival etwa 25 Prozent der Wettbewerbsteilnehmer Video-Künstlerinnen waren¹, gibt diese Zahl einen deutlichen Hinweis auf den tatsächlichen Frauenanteil an der „Kunstvideo-Produktion“. Die neueren Zahlen fallen schon günstiger aus: 1988 lag der Frauenanteil bei ca. 38 Prozent, 1990 bei 37 Prozent, 1992 bei 41 Prozent, 1994 bei 40 Prozent und 1996 bei 36 Prozent.

Für die 90er Jahre zeichnet sich ab, daß im Bereich der Video- und Medienkunst sicherlich mehr Frauen als in irgendeinem anderen künstlerischen Medium tätig sind.

Allerdings kann man mit der gleichen Sicherheit davon ausgehen, daß ihre Zahl deutlich unter 50 Prozent liegt.

Stilistisch bildeten sich künstlerische Positionen von anfänglich frauenspezifischen Ansätzen bis

hin zu selbstbewußten, individuellen Anliegen verpflichteten, künstlerischen Aussagen der jüngeren Generation heraus. Neben dem feministischen, politischen und medienkritischen Ansatz findet man schon in den Anfängen eigenständige Konzepte, in denen nach den Wurzeln des Menschen und der Kunst selbst gefragt wird. Parallel zum technischen Fortschritt entwickelte sich ein souveräner, nicht mehr ausschließlich mediumfixierter Umgang mit Video. Aber auch aktuelle weibliche Strategien in der Medienkunst basieren auf den besonderen formalen Möglichkeiten, dem parallelen, komplexen Bearbeiten von Bildern, Tönen und anderen Materialien. In Form von Rauminstallationen und Videobändern werden übergeordnete, inhaltliche Konzepte im Hinblick auf Zeit, Bewegung und Licht im Raum realisiert. Video und die dazugehörige Technik kommen aber immer häufiger „nur“ als ein Medium unter mehreren zum Einsatz. Die feministischen, politischen und medienkritischen Ansätze aus den Anfängen der Videokunst spielen nur noch eine untergeordnete Rolle. Die Tendenz zur verstärkten Selbstreflexion in der Kunst der 90er Jahre findet sich auch unter den Medien-

künstlerinnen. Frau fragt nach den Wurzeln und der Bestimmung des Menschen und der Kunst von heute. Übergeordnete Fragen nach der Natur des kreativen Prozesses, der kulturellen Identität und zukünftigen ästhetischen Entwicklungen, sehr komplexe Themen wie etwa die psychischen Probleme beim Verlust eines Elternteils werden abgehandelt. Die Videokamera als Instrument der Selbstbeobachtung wird zu Körperstudien herangezogen und die eigene widersprüchliche Sexualität in Collagen von Aufnahmen des eigenen Körpers, gestellten Phantasieszenen und ruhigen, schönen Naturaufnahmen reflektiert. Erzählerische, tagebuchartige, rein subjektive Berichte, kontrapunktartig montierte Naturaufnahmen und eine sehr bewusst eingesetzte Schwarzweiß-Ästhetik setzen sich von den elektronischen Bildern der Massenmedien ab und erreichen die Zuschauer viel direkter und eindrucksvoller. Verspielte witzige Szenarien an der Schwelle zur Persiflage wirken in ähnlicher Art und Weise. Die intuitive Arbeit mit Video, auch mit technologisch hochentwickelten Mitteln, wird vorgeführt und reflektiert. Philosophische Gedanken zu intensiven ästhetischen Erlebnissen werden in elektronische Bildcollagen umgesetzt und im Bewußtsein einer sich ständig erweiternden ästhetischen Diskussion als interdisziplinäre Experimente weitergeführt. Dazu kommen die formalen Experimente bei der Erforschung ästhetischer Möglichkeiten des elektronischen Mediums. Medienkunst, die auf

den Kontext traditioneller bildender Kunst rekurriert, behandelt grundsätzlichere künstlerische Probleme des Lichts, der Farben und der Wirkung von Bewegung in Abhängigkeit zum Ton.

Mensch – Maschine – Schnittstellen

Besondere Beachtung verdienen Arbeiten, aus denen sich Phänomene ablesen lassen, die zeitgleich auch in anderen künstlerischen und wissenschaftlichen Gattungen zu beobachten sind: Nichtlineare Erzählformen entstehen im Rahmen von Videoinstallationen, die sich mit der Multidimensionalität von Zeit beschäftigen. Virtual-Reality-Technik wird erprobt. Am Puls der neuesten Entwicklungen in der Computertechnologie kreieren Künstlerinnen sogar innovative Mensch-Maschine-Schnittstellen, die es z. B. erlauben, eine virtuelle, simulierte Wasserstelle in intuitiver Interaktion mit dem Computer zu erkunden (Abbildung Seite 23).

In erster Linie aber folgen Medienkünstlerinnen dem aktuellen Diskurs in der zeitgenössischen Kunst und widmen sich Fragen der Identität, der Rolle des Körpers, der Selbstreflexion und dem Problem der Neudefinition von Kunst im digitalen Zeitalter.

Mit den Ausdrucksqualitäten der elektronischen Bilder, ihrer Flüchtigkeit und ihrer medienbezogenen Integrationsmöglichkei-

ten gestalten sie Arbeiten, die selbstbewußt und analytisch Probleme ihres persönlichen und/oder gesellschaftlichen Umfeldes thematisieren. Zwänge gesellschaftlicher Tabus werden geschildert, Geschichten individueller Rebellionen erzählt, und eine Identität wird gesucht – all dies auch als Reaktion auf eine Zeit, die durch allgemeine Orientierungslosigkeit, Gleichgültigkeit und Äußerlichkeit gekennzeichnet ist. Dagegen sind Medienkunstwerke meist geistreiche, künstlerische Kompositionen, die über den Kontext der Kunst hinausweisen. In ihren verschiedenen Mischungen von TV-Material, individuellen Videoaufnahmen „vor Ort“, Bildzitaten, computererzeugten bzw. -manipulierten Bildern und diversen Gegenständen und Materialien sind sie näher an unserem Medienalltag als jedes Ölgemälde.

Petra Unnützer, Kunsthistorikerin, Mitbegründerin und langjährige Leiterin der Videonale Bonn, Kritikerin und Autorin, z. Z. wissenschaftliche Mitarbeiterin bei der GMD Forschungszentrum Informationstechnik im Institut für Medienkommunikation.

1 Zentrum für Kulturforschung (Hg.): Frauen im Kultur- und Medienbetrieb, Datenerhebungen und zusammenfassender Bericht. Bonn 1987, S. 45.