

**„Videos in den bildenden Künsten und
Videokunstpreise“
Betrachtung der 90er Jahre bis zur
Gegenwart**

Diplomarbeit

im Fach Kunstwissenschaften- u. Kunstinformationswesen
Studiengang Informationsmanagement
der
Fachhochschule Stuttgart –
Hochschule der Medien

Kerstin Weiss

Erstprüferin: Prof. Dr. Gudrun Calov
Zweitprüfer: Prof. Dr. Frank Thissen

Bearbeitungszeitraum: 15. August 2002 bis
13. Dezember 2002

Stuttgart, im Dezember 2002

Kurzfassung

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit Videokunst und Videokunstpreisen von den 90er Jahren bis zur Gegenwart. Die Arbeit wurde an der Fachhochschule Stuttgart – Hochschule der Medien - im Fach Kunstwissenschaften und Kunstinformationswesen unter der Betreuung von Frau Prof. Dr. Gudrun Calov geschrieben.

Ein historischer Abriss bildet, neben Ausflügen in Ästhetik und Technik, die Einführung in das Thema. Im folgenden werden Entwicklungen nationaler und internationaler Video- und Medienkunstpreise besprochen unter der besonderen Berücksichtigung des internationalen Medienkunstpreises. Die aktuelle Situation der Videokunst in Bezug auf öffentliche Sammlungen, auf Verbreitungsmedien wie Fernsehen und Internet, auf konservatorische Maßnahmen sowie die Stellung der Videokunst als ein Teil der Medienkunst werden erläutert.

Schlagwörter: Videokunst, Videokunstpreise, Videokünstler, Internet, Neue Medien, Internationaler Medienkunstpreis, Entwicklung, 90er Jahre

Abstract

The topic of the presented dissertation is video art and the prizes for video art from the nineties to our present day. The thesis has been written at the Fachhochschule Stuttgart – Hochschule der Medien (HDM) University of Applied Sciences – my subject has been the science of art and the system of information for art, my dissertation has been guided by Prof. Dr. Gudrun Calov.

The issue is introduced by a short historical survey and various digressions into aesthetics and technology. In the following. In the following the development of national and international prizes for video and media arts are dealt with, special emphasis is laid on the international prize for media art. The present situation for of video art in public collections, on TV and internet are illustrated as well as the measures for conversation and the place of video art as part of media art.

Keywords: Video art, prizes for video art, video artist, international prize for media art, internet, new media, development/ progress, the nineties

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	2
Abstract	2
Inhaltsverzeichnis	3
Abbildungsverzeichnis	5
Tabellenverzeichnis	5
Abkürzungsverzeichnis	6
Vorwort	7
1 Einleitung	8
1.1 Vorgehensweise.....	10
2 Die Ursprünge der Videokunst in den 60er Jahren und ihre Pioniere	11
2.1 Wichtige Daten der Videokunst-Geschichte	12
3 Videos in den bildenden Künsten	15
3.1 Die Ästhetik der Kunstgattung Video	16
3.2 Aufnahme - Wiedergabe – Nachbearbeitung	19
3.2.1 Die neuen medialen Möglichkeiten nach Wulf Herzogenrath	20
3.2.2 Closed-Circuit-Installationen, etc.	20
3.2.3 Digitalisierung – Darstellung - Verbreitung.....	21
4 Nationale und internationale Videokunstprieze - unter spezieller Betrachtung des „\internationalen\ medien\kunstpreises“	23
4.1 Das Aufkommen von Videokunstpriezen.....	23
4.2 Video- und Medienkunstprieze in Deutschland	24
4.2.1 Videonale Bonn – Ausstellung und Festival für Videokunst	24
4.2.2 Der Marler Video-Kunst-Preis	25
4.2.3 European Media Art Festival.....	26
4.2.4 Videokunst Förderpreis Bremen.....	27
4.2.5 transmediale, Berlin.....	27
4.2.6 Nam June Paik Award	28
4.3 Vom Deutschen Videokunstpreis zum „\internationalen\medien\kunstpreis“ ...	29
4.4 Videokunst – Festivals im Ausland.....	39
4.4.1 Ars Electronica	39

4.4.2	VIPER.....	41
4.4.3	Weitere europäische Videokunst-Festivals	42
5	Entwicklungen und Tendenzen in der Videokunst seit den 90er Jahren.....	43
5.1	>>Video Killed the Radio Star<<	45
5.1.1	Club – Videos	46
5.2	Das Video-Forum im NBK	47
5.2.1	Videogallery	48
6	Welchen Stellenwert hat Videokunst als künstlerisches Medium?	49
6.1	Für das Fernsehen.....	49
6.1.1	Für Museen und Galerien	50
6.1.2	Für eine Ausstellung am Bsp. der „documenta“ in Kassel.....	51
6.2	Aus konservatorischer Sicht d.h. wie haltbar ist Videokunst?	53
7	Videokunst = Medienkunst ?	55
7.1	Videokunst + Internet.....	56
8	Resümee und Ausblick	57
	Anhang A: Online-Archivauszüge	58
	Glossar	62
	Literaturverzeichnis	63
	Abbildungsnachweis	65
	Erklärung	67

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Nam June Paik, „TV-Garden“	13
Abb. 2: Nam June Paik, „Beuys' Voice“	14
Abb. 3: Bill Viola, „Stations“ mit Detailansicht.....	17
Abb. 4: Pipilotti Rist, „Closet Circuit“	19
Abb. 5: Bryan Boyce, „State of the Union“	22
Abb. 6: Übersicht: Anzahl eingereichter Arbeiten 1992 - 2002	30
Abb. 7: Website „\internationaler\medien\kunstpreis“, 2002.....	32
Abb. 8: Oliver Ressler, A, „This is what Democracy looks like“	33
Abb. 9: Aurora Reinhard, FIN, „Poikatyttö – boygirl“	34
Abb. 10: Michael Janoschek/Rüdiger Schlömer, „Actionist Respoke“	34
Abb. 11: Wallid Ra'ad, USA/RL „Hostage: The Bachar Tapes/2001“	35
Abb. 12: Ursula Biemann, CH, „Writing Desire“	35
Abb. 13: Hansjörg Palm, D 'key-codes' oder 'der Schlüssel steckt...!'	36
Abb. 14: Übersicht - Ars Electronica Themen 1979 - 2002	40
Abb. 15: Homepage "VIPER 2000"	41
Abb. 16: Sequenzen aus Pip Chodorov's, „charlemagne 2: piltzer“	46
Abb. 17: Website der "VideoGallery"	48
Abb. 18: Shirin Neshat, „Tooba“ (Reihenfolge: links oben. nach rechts unten).....	52

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Übersicht der Preisträger 2001	37
Tabelle 2: Übersicht der Preisträger 2000	38
Tabelle 3: Auswahl europäischer Videokunst-Festivals.....	42

Abkürzungsverzeichnis

CD-ROM	Compact Disc R andom O bject M emory
DJ	D isc J ockey
DVD	D igital V ersatile D isc
EMAF	E uropean M edia A rt F estival
MNK	M useum für N eue K unst
NBK	N euer B erliner K unstverein
SWR	S üd W est R undfunk
VDB	V ideo D ata B ase
VHS	V ideo H ome S ystem
VJ	V ideo J ockey
WDR	W est D eutscher R undfunk
WWW	W orld W ide W eb
ZKM	Z entrum für K unst und M edientechnologie

Vorwort

Die Gelegenheit, mich näher mit Video- und Medienkunst auseinanderzusetzen, bekam ich im Frühjahr 2000 während eines Praktikums im MNK | ZKM (Museum für Neue Kunst in Karlsruhe), das eine Institution des Zentrums für Kunst und Medientechnologie ist. Zu diesem Zeitpunkt befand sich die Ausstellung „Stations – Bill Viola“ vor ihrer Eröffnung.

Beruhete Video- bzw. Medienkunst bis dahin mehr auf meinem privaten Interesse, so hatte ich in diesen Wochen die Gelegenheit mich ausführlicher mit Arbeiten verschiedener Künstler auseinanderzusetzen und auch die Aufgaben der Abteilungen und Forschungsinstitutionen des Zentrums für Kunst- und Medientechnologie näher kennen zu lernen und zu verstehen.

Meine Mitarbeit an der VIPER in Basel, einem Festival für Video- und Medienkunst, hat ebenfalls dazu beigetragen mich noch intensiver mit Videokunst zu beschäftigen, und Erfahrungen und Eindrücke in meine vorliegende Diplomarbeit zu dem Thema „Videos in den bildenden Künsten und Videokunstprieis“ einzubringen.

In meiner Arbeit konzentriere ich mich im Bereich der Videokunstprieis besonders auf den von SWR und ZKM initiierten „\internationalen\medien\kunstpreis“, den ich auch außerhalb des Praktikums im ZKM schon seit Jahren immer wieder im Fernsehen und im Internet mit großem Interesse mitverfolge.

Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle ganz herzlich bei Herrn Bernhard Foos, dem Projektleiter des Internationalen Medienkunstpreises und Frau Iris Ristucci, stellvertretend für den SWR in Baden-Baden für die spontane und hilfsbereite Unterstützung mit Informations- & Bildmaterialien.

Ich bin mir sicher mit der vorliegenden Arbeit auf aktuelle Entwicklungen und Tendenzen in der Videokunst einzugehen und dem Leser interessante Aspekte liefern zu können.

1 Einleitung

Mit der Videokunst ist eine neue Kunstgattung, mit eigenen Gesetzen und einer eigenen Definition des Kunstbegriffes entstanden. Was sich zu Beginn der 60er Jahre auf experimentelle Art und Weise entwickelt hat, ist mittlerweile fester Bestandteil der Modernen Bildenden Künste. Die Videokunst als ein frühes Teil der Medienkünste findet den Zuspruch nicht mehr nur in Fachkreisen, sondern immer mehr bei den Besuchern von großen Ausstellungen wie beispielsweise der „documenta“ in Kassel. Ein deutlicher Rezipienten-Wandel ist ebenfalls bei der Vielzahl der nationalen und internationalen Video- u. Medienkunstfestivals seit einigen Jahren zu beobachten.

Ihren Höhepunkt erlebte die nach wie vor junge Kunstgattung von Ende der 60er bis in die 80er Jahre hinein. Zahlreiche Videokünstler dieser Zeitspanne konnten sich in der Kunstwelt etablieren und sind heutzutage nicht mehr aus zeitgenössischen Ausstellungen wegzudenken. Die meisten der mittlerweile zahlreich existierenden Videokunstpreise wurden im Laufe der 80er Jahre aus privater Initiative ins Leben gerufen. Aus diesem Grunde fällt ab den 90er Jahren umso deutlicher auf, dass die Videokunst als eigenständiges Medium tendenziell in den Hintergrund tritt und meist nur noch in Verbindung mit anderen medialen Künsten der modernen Computertechnologien zum Einsatz kommt. Eine mögliche Ursache dafür ist, dass sich einige der ursprünglich klassischen Videokünstler zunehmend mit den neuen Technologien auseinandersetzen und dadurch neue Möglichkeiten für ihr Schaffen entdecken, womit sich die nachfolgende Arbeit noch intensiver auseinandersetzen wird.

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit Fragen nach Entwicklungen und Tendenzen, dem Stellenwert der Videokunst als künstlerisches Medium, und der Videokunst als ein Teil der Medienkunst für einen Zeitraum ab den 90er Jahren.

Neben einem historischen Abriss und wichtigen Aspekten zu den Themen Ästhetik und Technik, die nur am Rande angeschnitten werden, soll der Leser in erster Linie einen Einblick in die gegenwärtige Video- und Medienkunstlandschaft erhalten. Eine Auswahl nationaler und internationaler Video- bzw. Medienkunstpreise werden vorgestellt. Die Konzentration liegt hierbei auf dem europäischen Markt, da eine weltweite Analyse im Rahmen dieser Diplomarbeit zu umfangreich wäre.

Am Beispiel des Internationalen Medienkunstpreises, der jedes Jahr von ZKM in Karlsruhe und SWR in Baden-Baden verliehen wird, soll die interessante Entwicklung von Video- in Richtung Medienkunstpreise der letzten zehn Jahre aufgezeigt werden. Sowohl der Wandel in der Organisation von Seiten der Veranstalter, als auch die Entwicklung der Arbeiten, ist an diesem Beispiel deutlich zu erkennen.

Die in den Hauptkategorien prämierten Künstler der letzten drei Jahre werden mit ihren Werken kurz vorgestellt, da hierbei die vielseitigen Möglichkeiten mit dem Medium Video als auch interaktiver Arbeiten sehr deutlich zu erkennen sind.

Als weiterer Schwerpunkt steht die gegenwärtige Entwicklung und Relevanz der Videokunst im Vordergrund, sowie die Frage in welchen Kontext Videokünstler¹ ihre Arbeiten heutzutage stellen. Anhand von Beispielen der seit Beginn der 90er Jahre entstandenen Arbeiten werden die vielseitigen Möglichkeiten der Videokunst dargestellt, sowie aktuelle Trends und Tendenzen erörtert.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden in dieser Arbeit alle Personen in der maskulinen Form bezeichnet, hierbei ist die feminine miteingeschlossen

1.1 Vorgehensweise

Die vorliegende Diplomarbeit soll einen aktuellen Diskurs zum Thema Videokunst und Videokunstpreise ab den 90er Jahren darstellen. Ein historischer Rückblick wie unter Kapitel 2 „Die Ursprünge der Videokunst in den 60er Jahren und ihre Pioniere“ und 2.1 „Wichtige Daten der Videokunst-Geschichte“ sollen dabei als Einführung in das Thema dienen.

In den Kapiteln 3 „Videos in den bildenden Künsten“, 3.1 „Die Ästhetik Kunstgattung Video“, 3.2 „Aufnahme - Wiedergabe – Nachbearbeitung“, 3.2.1 „Die Closed-Circuit-Installationen“ und 3.2.2 „Die neuen medialen Möglichkeiten“ sollen grundsätzliche Bestandteile der Videokunst, wie Ästhetik und Technik, erläutert werden. Hierbei werden dem Leser die wichtigsten Aspekte aufgezeigt.

Kapitel 4 „Nationale und internationale Videokunstpreise – unter spezieller Berücksichtigung des „\internationalen\medien\kunstpreises“ geht auf die Entstehungsgeschichte dieser Preise ein, darüber hinaus werden einige deutsche und ausländische Beispiele kurz vorgestellt, und anhand des „\internationalen\medien\kunstpreises“ wird die Entwicklung und Bedeutung solcher Preise erläutert.

Kapitel 5 „Entwicklungen und Tendenzen in der Videokunst seit den 90er Jahren“ versucht die genannten Eigenschaften anhand von Fallbeispielen zu verdeutlichen.

Die Frage des Stellenwertes für kulturelle Institutionen und zur Haltbarkeit des Mediums Video wird unter Kapitel 6 „Welchen Stellenwert hat Videokunst heutzutage als künstlerisches Medium?“ behandelt.

Kapitel 7 beschäftigt sich mit dem Kontext „Videokunst = Medienkunst?“ oder ist Videokunst nur ein Bestandteil der Medienkunst und inwieweit prägen die Neuen Medien die Videokünstler in ihren Arbeiten.

Ein Resümee und einen Ausblick auf das Themas beendet die Arbeit unter Kapitel 8.

2 Die Ursprünge der Videokunst in den 60er Jahren und ihre Pioniere

„Eines Tages werden die Künstler mit den elektronischen Apparaturen arbeiten, wie sie es heute mit Pinsel, Violine oder Abfällen tun.“ *Nam June Paik, 1965*

Für die Geburtsstunde des neuen Mediums gibt es, wie für kaum ein anderes Kunstmedium eine sehr genaue Datierung. Die Ausstellung des gebürtigen koreanischen Komponisten Nam June Paik „Exposition of Music – Electronic Television“ wurde im März 1963 in der privaten Wuppertaler Galerie Parnass (des Architektenehepaares Rolf Jährling) eröffnet.

Nam June Paik gehörte neben Wolf Vostell und Joseph Beuys der internationalen Fluxus-Bewegung an, die für die Künstler den Wegbereiter des neuen Mediums darstellt.²

„Die Fluxus-Bewegung, eine Antigeste, eine spielerische, oftmals zerstörerische, manchmal nur ironische Verfremdung der Gegenstände, Wertvorstellungen und Traditionen – immer jedoch eine Irritation.“³

Genau in dieser Irritation sehen die Künstler die Herausforderung für ihre Arbeiten mit dem elektronischen Medium.

Nam June Paik bringt erstmalig in der Kunstgeschichte Kamera, Monitor und technische Hilfsmittel zum Einsatz. Er verwendet Magnete, die an der Bildröhre angebracht werden und verzerrt damit die Bilder auf zwölf herkömmlichen Fernsehgeräten. Teils zufällig, teils vorbestimmt ist es ihm so möglich mit elektronischen Linien zu malen.

Im Mai 1963 zeigt Wolf Vostell unter dem Begriff „Dé-coll/age“ seine erste Videokunst-Ausstellung in der New Yorker Smolin Gallery. Auch Vostells Environment „TV-Trouble“ besteht aus sechs Fernsehgeräten, die sich durch Bildveränderungen / Manipulationen auszeichnen.

Noch im gleichen Jahr findet während dem YAM- Festival vielleicht eine der eindrucklichsten Aktionen Vostells unter dem Titel „TV-Burying“ statt.

² Vgl. Herzogenrath, W., S. 26.

³ Ebd., S. 26.

Er versenkt ein mit Stacheldraht umwickeltes Fernsehgerät, dessen Programme noch laufen, im Erdboden.

Bis zu diesem Zeitpunkt arbeiten die Künstler noch mit herkömmlichen Fernsehgeräten. Dies ändert sich jedoch schlagartig als SONY 1965 die Portapack-Einheit (tragbare Amateur-Videoausrüstungen) auf den amerikanischen Markt bringt.

Nam June Paik der „Papst“⁴ der Videokunst ist der erste, der dieses audiovisuelle Medium für seine Installationen verwendet. Weitere bedeutende Video-Künstler (meist der 2. und 3. Generation) sind: Dara Birnbaum, Dan Graham, Gary Hill, Mary-Jo Lafontaine, Bruce Nauman, Marcel Odenbach, Friederike Pezold, Ulrike Rosenbach, Jeffrey Shaw, Bill Viola; Remy Zaugg.⁵

2.1 Wichtige Daten der Videokunst-Geschichte⁶

1968 werden erstmalig zwei Künstler Otto Piene und Aldo Tambellini mit der Produktion eines Video-Bandes vom WDR (als erste öffentliche Fernsehanstalt) beauftragt. Das Ergebnis ist „Black Gate Cologne“ mit realen und synthetisierten Videobildern einer Live Aktion.

1969 strahlt der amerikanische Sender WGBH-TV Bosten die erste Sendung mit Videowerken der Künstler Kaprow, Paik, Piene, Seawright, Tadlock und Tambellini aus.

1969 gründet Gerry Schum in Düsseldorf die erste „Fernsehgalerie“ aufgrund der Produktion von Videobändern mit anderen Künstlern. 1970 kommt es zur Umbenennung in „Video-Galerie“.

1969 „TV as a Creative Medium“ ist die erste Ausstellung mit Videos. Howard Wise zeigt Installationen/ Arbeiten von elf Künstlern, wie zum Beispiel Paiks „Partizipation TV“.

1970 Der WGBH- Sender in Bosten strahlt eine vierstündige Sendung aus. „Beatles from Beginning to End“ wird ausschließlich mit Paiks „Abe-Syntheziser“ gestaltet

⁴ Mittlerweile allgemeine Bezeichnung für den Gründungsvater der Videokunst Nam June Paik.

⁵ An dieser Stelle soll ein kleiner Auszug (in alphabetischer Reihenfolge), Beispiele der bedeutendsten Videokünstler der vergangenen 30 Jahre aufzeigen.

⁶ Vgl. Herzogenrath, W., S. 15ff. Die nachfolgenden Daten wurden in gekürzter Version übernommen und durch aktuellere ergänzt.

1970 Ira Schneider und Beryl Korot publizieren die erste von elf Ausgaben der wichtigsten Video-Zeitschrift „Radical Software“. 1976 erscheint von den beiden Autoren das umfassende Werk „Video Art. An Anthology“.

1971 Das Everson Museum of Art, Syracuse gründet die erste Videoabteilung und organisiert umfassende Videoausstellungen. Weitere Museen schliessen sich der Einrichtung von Videoabteilungen an.

1973 Die erste umfassende Videobänder-Ausstellung „Circuit“, organisiert vom Everson Museum of Art, Syracuse, wird in verschiedenen amerikanischen Museen gezeigt und reist im Anschluss auch nach Deutschland, wo sie einen Teil der Videoabteilung der Kölner Ausstellung „Projekt 74“ bildet.

1977 Die „documenta 6“ in Kassel steht unter dem Motto „Kunst und Medien“ und wird erstmalig mit Videoaktionen der Künstler Beuys, Paik und Davis eröffnet, die via Satellit weltweit als Kunstprogramm empfangen werden können. Leiter dieser „documenta“ war Manfred Schneckenburger.



Abb. 1: Nam June Paik, „TV-Garden“

1982 „Videokunst in Deutschland von 1963 – 1982“ eine umfangreiche Retrospektive wird vom Kölnischen Kunstverein, dem Badischen Kunstverein in Karlsruhe, der Kunsthalle in Nürnberg, der Städtischen Galerie im Lenbachhaus in München und der Nationalgalerie in Berlin organisiert und von Juni 1982 bis März 1983 in den jeweiligen Institutionen gezeigt. Weiterhin erscheint eine ausführliche Publikation, herausgegeben von Wulf Herzogenrath im Verlag Gerd Hatje in Stuttgart.

1984 Zwei Premieren – während der ersten Bonner Kunstwoche findet aus privater Initiative die Bonner Videonale statt. Dieses Konzept für ein internationales Videokunstfestival mit Wettbewerb besteht bis heute.

1987 Auch bei der „documenta 8“ hat die Videokunst wieder einen hohen Stellenwert. Die Ausstellung steht zum zweitenmal, wie bereits 1977, unter der gleichen Leitung. Paik zeigt seine Hommage an seinen, ein Jahr zuvor, verstorbenen Freund Joseph Beuys unter dem Titel „Beuys – Voice“



Abb. 2: Nam June Paik, „Beuys' Voice“

3 Videos in den bildenden Künsten

„Seit etwa dreißig Jahren gibt es eine Kunstrichtung, die den Schwerpunkt ihrer Auseinandersetzung auf den Bereich der elektronischen Medien legt.“⁷

Entgegen aller anderen Stilmittel der bildenden Künste erheben Videokünstler keinen Anspruch auf die Originalität ihrer Werke, stattdessen sind die technischen Grundlagen auf Reproduzierbarkeit und Nicht-Originalität angelegt.⁸ Dies hat zur Folge, dass es von allen Werken ein Originalband und eine oder mehrere meist bessere Kopien gibt. Anders als in den klassischen Bildenden Künsten, wo das Original im Vordergrund steht, sind es in der Medienkunst andere Aspekte, die sich in den Vordergrund drängen. Die Diskussion über Original und Reproduktion beginnt bereits viel früher, mit der Erfindung der verschiedenen graphischen Techniken, wie z. Bsp. Holzschnitt, Kupferstich, Lithographie und später Siebdruck und Fotografie. Waren die meisten dieser Reproduktionstechniken ursprünglich für den Buch- und Zeitungsdruck gedacht, bedienten sich im Laufe der Zeit immer mehr Künstler dieser Techniken. „Der alte Werkbegriff des >handgenialen< Entwurfs eines Künstlers löst sich auf zugunsten medienspezifischer, mehr die Inhalte beachtender künstlerischer Formulierungen.“ Weiter fährt Wulf Herzogenrath, Albrecht Fabri zitierend fort: „Ein subversives Ölbild scheint nicht gut möglich: Der Druckgraphik ist das Subversive geradezu Element. Das beginnt schon damit, dass sie selbst den Begriff des Original ruiniert und abdankt. In der Druckgraphik ist eben die Reproduktion das Original: die vorweggenommene Replik auf eine Entwicklung, die erst heute ihre ganze Konsequenz entfaltet.“⁹

Verschiedenste technologische Mittel, wie Videokamera, Videorekorder, Videoband, Monitor sowie zur digitalen Bildbearbeitung - Computerprogramme, Synthesizer etc.. finden in der medialen Kunst ihren Einsatz. Die daraus entstandenen Anwendungsmöglichkeiten werden im Kapitel 3.2 kurz erläutert.

„Die künstlerische Entwicklung der spezifischen Technologie und die Verbindung von realem und digitalem Bild gehören zu den charakteristischen Merkmalen ihres bildnerischen Schaffens.“¹⁰

⁷ Lampalzer, G., S. 9.

⁸ Vgl. ebd., S. 11 + 16.

⁹ Herzogenrath, W., Videokunst in Deutschland 1963-1982, S. 10.

¹⁰ Vgl. Vielmuth U., Ratgeber für Videofilmer, <http://www>.

3.1 Die Ästhetik der Kunstgattung Video

„Die Ästhetik der der Video-Installationen ist eine Ästhetik der Antihierarchie und des Pluralismus.“¹¹

Wie bisher keine andere Kunstgattung schafft es die Videokunst den Betrachter aktiv in das Geschehen einzubeziehen, d. h. er agiert nicht mehr als stiller Betrachter sondern hat die Möglichkeit selbst zu einem aktiven Bestandteil des Werkes zu werden oder es in gewisser Weise bewusst zu verändern. „Wie weit die Videokunst ihre von der ästhetischen Fiktion bestimmten Grenzen durchstößt und sich in das Leben hinein erweitert, wird vom einzelnen Kunstwerk jeweils bestimmt.“¹² Somit ist sicher, dass die Videokunst, als elektronische Kunstgattung, den klassischen Kunstbegriff verändert hat und damit die überlieferten Begriffe der Kunsttheorie in Frage stellt.

Das mediale Bild kann, ohne seiner Authentizität beraubt zu sein, unendlich multipliziert werden. Selten existiert es im unveränderten Zustand. Nach der Aussage Walter Benjamins besitzen die medialen Bilder keine Aura¹³, was aber nicht heißen muss, dass das kalte technische Bild kein Kunstwerk sein kann. „Die Videokunst setzt in vielerlei Hinsicht erneut dort an, wo die Avantgarde der Moderne von der Postmoderne außer Kraft gesetzt worden war – bei dem Versuch der Entgrenzung der Kunst in das Leben hinein.“¹⁴ Denn genau diese Art von Entgrenzung ist es was die Videokunst ausmacht, eine Ästhetik des Handelns soll entstehen.

Videoarbeiten können wie keine andere Kunstgattung zuvor räumliche Illusionen schaffen, der Betrachter kann Teil gegenständlich erzählter Geschichten werden. Unterschiedlich wiedergegebene Zeiträume und die häufige, schnelle Aneinanderreihung vielfacher Bilder schaffen neue „Kunst-Welten“.

Die Art der Präsentation schafft ein weiteres Kriterium, das die Videokunst mit der klassischen Ästhetik in Konflikt bringt. Video-Installationen und Video-Skulpturen richten ihren Fokus nicht auf ein einzelnes Bild sondern auf eine Vielzahl von Bildern, die als Gesamtheit erscheinen und nicht im einzelnen dominant in den Vordergrund treten. Heinrich Klotz schreibt dazu: „Die Video-Installation ist polyzentrisch; sie bringt ständig unterschiedliche Aufmerksamkeitszentren hervor und lässt den Blick hin- und

¹¹ Klotz, H., Moving Image, S. 20.

¹² Vgl. ebd., S. 20.

¹³ „Man kann was hier ausfällt , im Begriff der Aura zusammenfassen und sagen: was im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerkes verkümmert ist seine Aura.“ Walter Benjamin, S. 13.

¹⁴ Vgl. ebd. H. Klotz, S. 20.

herspringen. Es entsteht eine – im schlechten Fall nervöse, im guten Fall sprühend lebendige, vorantreibende Unruhe, die aller kontemplativen Beruhigung abhold ist.¹⁵

Ein sehr interessantes Beispiel, zur Veranschaulichung, der oben genannten Punkte ist die Arbeit „Stations“ von Bill Viola aus dem Jahre 1994. Die Video/Audio-Installation besteht aus je fünf Leinwänden, Granitplatten, Videoprojektoren und Laserdiscs, die sich durch ihre Präsentation in einem begehbaren Erfahrungsraum ausbreitet und dem Besucher neue Erlebniswelten öffnet.¹⁶

„Auf den Projektionsflächen erscheint je ein unbekleideter menschlicher Körper, man erkennt eine junge Frau, eine Schwangere, einen Jungen, einen Mann und einen Greis. Die Personen schweben kopfüber mit verhaltenen Bewegungen in einem flüssigen Medium – es entsteht also der Eindruck des Tauchens im Wasser. Ihr Anblick spiegelt sich in den blanken Granitplatten auf dem Boden, auf denen sie aufrecht stehend erscheinen. Nach einer Weile gleiten die Figuren aus dem Bildfeld und verschwinden, um wenig später mit einem gewaltigen, tosenden Eintauchen wieder im Bild zu erscheinen. [...]“¹⁷



Abb. 3: Bill Viola, „Stations“ mit Detailansicht

¹⁵ Vgl. Moving Image, S. 20

¹⁶ Vgl. Adriani, G. (Hrsg.), „Stations – Bill Viola“, S. 41.

¹⁷ Vgl. Hentschel, M., „Bill Viola: Stations. Eine Reise in eine andere Zeit“, in Hentschel/Paflik-Huber 1996, S. 5-8, S. 7.

In zahlreichen Videokunstarbeiten ist jedoch auch zu beobachten wie Gegenständlichkeit und Abstraktion, als die beiden klassischen Grundkategorien der Malerei und Plastik des 20. Jahrhunderts, miteinander verschmelzen. Der Einsatz von abstrakten als auch gegenständlichen Bildern die im Gesamtwerk eine Einheit bilden, hat schlussendlich dazu beigetragen, dass die Gegenständlichkeit in der klassischen Kunst wieder an Popularität gewinnt.

3.2 Aufnahme - Wiedergabe – Nachbearbeitung

„Gleichzeitig entwickelte sich die Videokunst, deren beobachterzentrierte Closed-Circuit-Installationen die interaktiven Computerinstallationen der 90er Jahre vorwegnahmen und deren Time-delayed-Installationen die Experimente des Expanded Cinema weiterführten.“¹⁸ (Prof. Dr. Peter Weibel / Leiter des ZKM Karlsruhe)

Mit der Videokunst bzw. Medienkunst ist eine neue Möglichkeit der künstlerischen Produktion entstanden, die zu den traditionellen Produktionstechniken, wie z. Bsp. Malerei und Plastik hinzutritt und völlig neue Perspektiven, der Bildbearbeitung ermöglicht.

Die Schweizerin Pipilotti Rist ist ein Beispiel für eine der derzeitig populärsten Videokünstlerinnen, die sich in ihren Arbeiten der gesamten Palette von technischen Realisierungsmöglichkeiten bedient. Friedemann Malsch äußert sich zu diesem Thema wie folgt: „Dies ist auch bei den Bändern von Pipilotti Rist der Fall, die mit ungewöhnlicher technischer Virtuosität realisiert werden und dennoch eine hohe sinnliche Qualität aufweisen. Rist, und dies ist ebenfalls deutlich sichtbar, vertraut nicht mehr allein auf die Möglichkeit der Videotechnik. Sie setzt Computertechnologie ein, um ihren Arbeiten noch größere visuelle Kraft zu verleihen.“¹⁹ Nachfolgend werden relevante Aspekte populärer Bildbearbeitungstechniken kurz vorgestellt und erläutert.



Abb. 4: Pipilotti Rist, „Closet Circuit“

¹⁸ Frohne, U., Video cult/ures, S. 26.

¹⁹ Malsch, F., Künstler-Videos, S. 40.

3.2.1 Die neuen medialen Möglichkeiten nach Wulf Herzogenrath²⁰

Herzogenrath beschreibt bereits 1982 die vier wichtigsten, neuen medialen Möglichkeiten wie folgt und macht dabei eine formale und inhaltliche Unterteilung.

Die wichtigsten inhaltlich nutzbaren Möglichkeiten sind:

- I. Die direkte Selbstbespiegelung, die Selbstreflexion, die ständige Kontrolle des Aufgenommenen, die Auseinandersetzung mit sich selbst bei der künstlerischen Produktion [...].
- II. Der Zeitablauf, die musikalische Strukturierung des Videobandes..., die vom Künstler gedehnt, gerafft, manipuliert, aber auf jeden Fall... .
- III. Die scheinbare Nähe zum Fernsehen, die oftmalige Verwechslung mit der Fernsehrealität, die meist nicht als zweite, künstliche Welt, sondern als die identische Reproduktion unserer Welt >draußen< gesehen wird [...].

Die formalen Möglichkeiten:

- I. Die sofortige Kontrolle der hergestellten Bilder, die Gleichzeitigkeit von Vorgang und Abbild, von Realität und Reproduktion auf dem Monitor.
- II. Die zahlreichen elektronischen Möglichkeiten (Feedback, Blue Box etc.)
- III. Die Wiedergabe auf Fernsehgeräten und Monitoren [...].
- IV. Die Kassette, die mehrfach bespielbar, leicht und meist ohne Zollformalitäten zu verschicken ist. Ganze Ausstellungen können mit einer Kassette [...].

3.2.2 Closed-Circuit-Installationen, etc. ...

Eine der bedeutendsten technischen Möglichkeiten der Videokunst in den ersten zwanzig Jahre ist die CLOSED CIRCUIT Installation. Closed Circuit bedeutet die gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe eines Menschen oder Objektes. Durch den real-time-Effekt lassen die Installationen den Betrachter im Videobild zeitgleich erscheinen. Der Betrachter wird wie in Kapitel 3.1 bereits beschrieben aktiver Teil des Gesamtwerkes. Diese technische Realisierungsmöglichkeit war ein wichtiger Schritt zur heutigen Interaktivität.

²⁰ Herzogenrath, W., S. 15ff.

Weitere Merkmale und Eigenschaften beschreibt Gerda Lampalzer in ihrer Publikation²¹ folgendermaßen:

1. Gleichzeitigkeit von Aufnahme und Wiedergabe

Stichworte: Closed-circuit, Selbstreflexion, sofortige Kontrolle des aufgenommenen Bildes, Überwachung, Liveübertragung ...

2. Synchrone Aufnahme von Bild und Ton

Stichworte: Veränderte Dimension des Originaltons, neue Möglichkeiten für dokumentarische Arbeiten, synchrone Montage ...

3. Elektronische Möglichkeiten

Stichworte: Kombination mit Graphikcomputern, Synthesizern usw., Beeinflussbarkeit jedes einzelnen Bildpunktes, künstliche Realitäten, Digitalität ...

4. Transformation des simultanen Bildes in eine sukzessive Folge von Punkten

Stichworte Immaterialität, Verschwinden des eingeschriebenen Abbildes, Bewegung im Raum wird zur Bewegung in der Zeit²²

3.2.3 Digitalisierung – Darstellung - Verbreitung

Das Aufkommen der Computertechnologie hat die Videokunst seit den 90er Jahren verändert und gleichzeitig mit ihrer Anwendungsvielfalt bereichert. Völlig neue Techniken kommen zum Einsatz. Videoschnitt und -bearbeitung können direkt am Computer realisiert werden. Alle modernen, digitalen Bildbearbeitungsmöglichkeiten stehen den Künstler zur Verfügung, was bedeutet, dass z. Bsp. Computeranimationen häufiger Gegenstand aktueller Arbeiten sind. Neue Effekte im audiovisuellen Bereich bieten derzeit ein breites Experimentierfeld für Video- und Medienkünstler. „Die Videokunst wird also zukünftig als das „bewegte Bild“ der Computerkunst definiert werden.“²³ „Die Entwicklung lässt sich durchaus so beschreiben, dass sie eine Veränderung zu neuen visuellen und konzeptuellen Ansätzen in der Kunst einleitet.

²¹ Lampalzer, G., Videokunst: Historischer Überblick u. theoretische Zugänge, S. 13.

²² Vgl. ebd., S. 13ff.

²³ Vgl. Bühler, R. U. unter <http://www.hgb-leipzig.de/person/buehler.htm> (letzter Zugriff.04.12.2002).

Allein die unzähligen technischen Möglichkeiten, besonders die Verbindung mit der Computertechnologie, die ja erst in den Anfängen steht, lässt eine neue Generation von Bildern erwarten. [...].²⁴

LCD- und Laserprojektionen, Holographie, Flachbildschirm und Stereodisplay²⁵ sind nur einige der neu entstandenen Präsentationsformen der vergangenen Jahre, welche die bis dahin populären Videoinstallationsformen zu nehmend ablösen.



Abb. 5: Bryan Boyce, „State of the Union“

Der Amerikanische Künstler Bryan Boyce setzt in seiner Arbeit „State of the Union“ aus dem Jahr 2001 sehr gekonnt verschiedene Techniken ein. Sowohl ganz traditionell das Medium Video als auch Computerprogramme für die verschiedenen Animationen, die der Arbeit einen extremen Comic-Charakter verleihen. Der Inhalt, dieses kritischen Werkes wird unter Kapitel 5 besprochen.

²⁴ Vgl. Lampalzer, G., S. 14.

²⁵ Vgl. Vgl. Bühler, R. U. unter <http://www.hgb-leipzig.de/person/buehler.htm> (letzter Zugriff.04.12.2002).

4 Nationale und internationale Videokunstpreise - unter spezieller Betrachtung des „\internationalen\medien\kunstpreises“

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Entstehung von Videokunstpreisen, deren Entwicklung und Bedeutung in der Öffentlichkeit ab den 90er Jahren. Eine Auswahl der renommiertesten nationalen und internationalen Preise sollen zur Veranschaulichung dienen und einen Einblick in die Video- und Medienkunstlandschaft geben.

Schwerpunktmäßig wird der „\internationale\medien\kunstpreis“ in Karlsruhe besprochen, der jährlich in Kooperation von ZKM und SWR verliehen wird. Als einer der bedeutendsten internationalen Preise stellt dieser ein sehr interessantes Beispiel für deren Entwicklungsgeschichte dar.

4.1 Das Aufkommen von Videokunstpreisen

Zu Beginn der 80er Jahre wurde durch die Organisation von Videokunstfestivals und Preisverleihungen versucht, die junge Videokunst im Kunstmarkt zu etablieren und einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Durchführung dieser Veranstaltungen basierte anfangs meist auf Privatinitiativen und konnte erst im Laufe der Zeit öffentliche Kooperationspartner, wie Fernsehsender und renommierte kulturelle Institutionen, wie Museen hinzugewinnen. Die daraus resultierende Zusammenarbeit hat einen sehr bedeutenden Beitrag zur Entwicklung und Popularisierung von Videokunstpreisen geliefert. Die anfänglich nur von Fachpublikum besuchten Awards haben so im Laufe der letzten zwanzig Jahre ihre Akzeptanz in der öffentlichen Kunstwelt gefunden.

Bei einer Entwicklungsbetrachtung der Preise ist zu beobachten, dass sich aus den meisten nationalen bzw. internationalen Videokunstpreisen mittlerweile Medienkunstpreise entwickelt haben, und nicht mehr nur Videoarbeiten zugelassen werden, sondern Arbeiten aus fast allen Bereichen der medialen Kunst, d. h. immer häufiger wird ein zusätzlicher Preis für CD-ROM- und interaktive Arbeiten verliehen.

Wurde, bei den Festivals, ursprünglich tage- u. nächtelang ausschließlich Videomaterial gesichtet, ein regelrechter Video-Marathon veranstaltet, so hat sich auch die Organisation im Laufe der Jahre deutlich verändert. Die Veranstalter versuchen durch ein entsprechend abwechslungsreiches Rahmenprogramm, während der Festivalzeit, das öffentliche Interesse zu wecken und neue Publikumsgruppen zu gewinnen.

Wie die meisten kulturellen Institutionen sind auch die Organisatoren von Video- bzw. Medienkunstpreisen auf Sponsoren angewiesen. Die Finanzierung von Preisgeldern, Werbemaßnahmen, Veröffentlichung von Begleitpublikationen und Durchführung der Events, sind nur einige Bereiche in denen Sponsorengelder bzw. Sponsoring von Sachmitteln zum Einsatz kommen. Die Festivals haben zum Teil sehr unterschiedliche Arten von Preisen. Häufig werden nicht direkte Preisgelder verliehen, sondern beispielsweise die Realisierung einer Ausstellung oder eines Projektes wird finanziell ermöglicht, eine Dokumentation über den Künstler und seine Arbeiten wird im Fernsehen ausgestrahlt, oder ein Stipendium für den Aufenthalt an einer international renommierten Medienkunstinstitution wird, meist an Nachwuchskünstler vergeben.

Viele Organisatoren vergeben im Vorfeld zusammen mit der Ausschreibung ein Motto für den Award, das sich später als roter Faden durch sämtliche Teile des Events zieht. Die künstlerische Herausforderung soll dabei auch sein, dass die Inhalte der eingereichten Arbeiten das Thema auf ihre Art und Weise widerspiegeln.

Die Fachjury bilden neben meist namhaften Video- und Medienkünstlern sowohl Kuratoren als auch Geistes- und Medienwissenschaftler²⁶. Aufgrund der hohen Einsendungszahlen gibt es zur Sichtung des Materials oftmals eine Vorjury, die daraus eine Vorauswahl trifft und eine bestimmte Anzahl Arbeiten nominiert, aus der die Fachjury später die Preisträger ermittelt.

4.2 Video- und Medienkunstpreise in Deutschland

Nachfolgend werden in chronologischer Reihenfolge die renommiertesten nationalen und internationalen Video- und Medienkunstpreise Deutschlands vorgestellt. Kurze Hintergrundinformationen zu den Festivals, den Preisträgern und den Themen sollen dem Leser einen Einblick in die aktuelle deutsche Video- und Medienkunstlandschaft verschaffen.

4.2.1 Videonale Bonn – Ausstellung und Festival für Videokunst

Als erstes internationales Festival mit Wettbewerb für Kunstvideos wurde die Videonale²⁷ in Bonn 1984 gegründet. Das Konzept entstand aus privater Initiative und wurde während der ersten Bonner Kunstwoche realisiert. Alle zwei Jahre werden von einer Jury drei Preise vergeben der Videonale-Preis, der WDR-Preis und der Voss-Produktionspreis.

²⁶ An dieser Stelle sei nur eine Auswahl der vertretenen Berufsgruppen genannt.

²⁷ <http://www.videonale.org> (letzter Zugriff 15.11.2002).

Im Jahr 2001 wurden folgende Künstler nominiert:

- Călin Dan (*1955 romania, lives in amsterdam)
Videonale-Preis dotiert mit DM 10.000
- Killu Sukmit / Mari Laanemets (both *1975 estonia, they live in tallin)
WDR-Preis dotiert mit DM 5.000
- Kenny Macleod (*1967 great britain, lives in amsterdam)
Voss-Produktionspreis im Wert von DM 40.000

4.2.2 Der Marler Video-Kunst-Preis

Das Skulpturenmuseum Glaskasten in Marl verleiht seit 1984, alle zwei Jahre, den nationalen Marler Video-Kunst-Preis²⁸. Damit entsteht, über eine Zeitspanne von zwei Jahren, ein aktueller Überblick über die deutschen Videokunstarbeiten. Den renommierten Preis haben bisher folgende Videokünstler erhalten, wobei zu beobachten ist, dass sich viele Künstler etablieren konnten und immer wieder mit ihren Arbeiten in Sammlungen und Festivals vertreten sind:

1984 Marcel Odenbach	1994 Claus Blume
1986 Gabór Bódy	1996 Katharina Wibmer
1988 Bettina Gruber / Maria Vedder	1998 Bjørn Melhus
1990 Jean-Francois Guiton	2000 Ingrid Mwangi
1992 Angela Melitopoulos / Volker Schreiner	

2002 Jan Verbeek (Bonn), „Skip and Return“
Hartmut Jahn (Wiesbaden), „Jingle Jungle“ und
Beate Geissler/Oliver Sann (Köln), „Shooter“ erhielten den Sonderpreis.
Besondere Erwähnung der Jury und mit einem Arbeitsstipendium + € 1000
dotiert ging an Bjørn Melhus aus Berlin mit seiner Arbeit „The oral thing“,
der bereits 1998 den Marler Video-Kunst-Preis verliehen bekam.

²⁸ <http://www.marl.de> (letzter Zugriff 15.11.2002).

Der Marler Video-Kunst-Preis wird in Kooperation zwischen dem Skulpturenmuseum Glaskasten, dem ZDF-Kulturmagazin „aspekte“, dem Goethe Institut Inter Nationes in München, der Kunsthochschule für Medien in Köln, dem Adolf Grimme Institut GmbH in Marl und der Sparkasse Essen verliehen. Ziel der eingereichten Arbeiten soll sein, sich durch medienspezifische Umsetzung, durch die Abgrenzung von einfachen Video-Dokumentationen und durch künstlerische Qualität und durch die Qualität der technischen Bearbeitung auszuzeichnen.

Der Preisträger und die prämierte Arbeit werden in der Sendung „aspekte“ im ZDF vorgestellt und dieser erhält im Folgejahr eine Einzelausstellung im Skulpturenmuseum Glaskasten in Marl.

Für die Ausstellung zum Marler Video-Kunst-Preis werden ca. 20 weitere Video-Arbeiten ausgewählt, die anschließend in verschiedenen nationalen (deutschen) und später auch über das Goethe-Institut Inter Nationes in internationalen Ausstellungshäusern gezeigt werden. Zusätzlich vergibt die Kunsthochschule für Medien in Köln ein Arbeitsstipendium.

4.2.3 European Media Art Festival

Seit 1988 findet jedes Jahr in Osnabrück das European Media Art Festival²⁹ statt. Veranstalter des EMAF ist der Internationale Experimentalfilm Workshop e.V., Osnabrück. Die Festivalleitung vergibt jedes Jahr ein Thema zu dem entsprechend Arbeiten eingereicht werden können.

Beispiele für Themen der letzten drei Jahre:

1. 2002 „New Images – New Stories – Art in Modern Media“
2. 2001 „inside | outside“
3. 2000 „//now / future“

²⁹ <http://www.emaf.de> (letzter Zugriff 15.11.2002).

4.2.4 Videokunst Förderpreis Bremen

Seit 1991 verleiht das Filmbüro Bremen e.V. jährlich den Videokunst-Förderpreis Bremen³⁰. Der Preis wurde ursprünglich von engagierten Mitgliedern des Filmbüros initiiert und ist mittlerweile eine feste Größe in der deutschen Medienlandschaft. Seit Beginn haben folgende Videokünstler die Haupt- und Förderpreise erhalten:

1991 Bjørn Melhus - Marikke Heinz Hoek; **1993** Annebarbe Kau - Jan Verbeek - Jürgen Drews; **1994** Andreas Köpnick - Andreas Schimanski; **1995** Sebastian Jochum - Friederike Jürß - Piotr Wyrzykowski; **1996** Rick Buckley - Antal Lux – Barbara Thiel / Monika Meinold; **1997** Aurelia Mihai – Claudia Medeiros-Cardoso; **1998** Achim Mohné – Silke Thoss; **1999** Christin Lahr – Ekkehard Altenburger; **2000** Neringa Naujokaite – Rani Marius Le Prince; **2001** Michael Pfrommer / Mandla Reuter – Jenny Kropp; **2002** Matthias Fitz – Stefan Demming

Der Videokunst-Förderpreis wird jährlich vom Filmbüro Bremen ausgeschrieben und in Kooperation mit der Bremischen Landesmedienanstalt / Offener Kanal, Radio Bremen, dem Künstlerinnenverband GEDOC und dem Senator für Inneres, Kultur und Sport finanziert. Der Hauptpreis ist in Höhe von € 5.000 und der regionale Förderpreis in Höhe von € 1.500 dotiert. Von der Jury prämiert werden Konzepte für Videobänder oder Installationen, die mit Hilfe der Preisgelder realisiert werden.

4.2.5 transmediale, Berlin

1993 unter dem Namen Videofest gegründet, findet seither jährlich die heutige transmediale³¹ statt. Das Festival läuft parallel zum international bedeutenden Filmfestival Berlinale und setzt seine Schwerpunkte auf Video- und elektronische Medienkunst. 2002 wurden erstmals nicht nur Videoarbeiten zum Award zugelassen.

Initiator ist die Berliner Kulturveranstaltungs GmbH/transmediale in Kooperation mit dem Haus der Kulturen der Welt.

Dieses internationale Medienkunstereignis findet jedes Jahr unter einem bestimmten Motto / Thema statt, das sich als Leitfaden durch das komplette Festival-Programm zieht. Die Videokünstler müssen sich bei ihrer eingereichten Arbeit ebenfalls an dem Thema orientieren, haben jedoch in der Realisierung die Möglichkeit der freien Interpretation.

³⁰ <http://www.filmbuero-bremen.de> (letzter Zugriff 15.11.2002).

³¹ <http://www.transmediale.de> (letzter Zugriff 10.11.2002).

Beispiele der Themen: **2003** „Play Global!“, **2002** „Go public!“, **2001** „Do it yourself!“
Die Jury vergibt jedes Jahr Preise in den Kategorien **Image** (löst die ehemalige Kategorie Video ab), **Interaction** und **Software**, die jeweils mit € 5000 dotiert sind. Im Jahr 2002 erhielten folgende Künstler für ihre Arbeiten Preise.

Kategorie **Image**: Harald Holbas (A), „Pool_2“ und
Jocelyn Roberts (CA), „L’Invention des animaux“

Kategorie **Interaction**: Palindrome (USA/DE), „...seine hohle Form...“

Kategorie **Software**: Local Area Network (CH), „TraceNoizer – Disinformation on Demand“ und
Alex McLean (GB), „forkbomb.pl“

4.2.6 Nam June Paik Award

Im September 2002 wird erstmalig der neu initiierte internationale Medienkunstpreis NRW in Düsseldorf verliehen. Der Preis, benannt nach dem Urvater der Videokunst, wird alle zwei Jahre von der Stiftung Kunst und Kultur des Landes NRW verliehen. Der Nam June Paik Award besteht aus einer internationalen Medienkunstaussstellung und zwei Preisen. Aufgabe der Jury ist es, im Vorfeld sechs herausragende Künstler auszuwählen, die gemeinsam die Möglichkeit erhalten, eine Ausstellung zu realisieren. Diese Medienausstellung bildet für die Juroren die Grundlage zur Ermittlung des Preisträgers.

„Der Medienkunstpreis soll nicht Design oder anderen angewandten Formen gewidmet sein, sondern sich auf Kunst im engeren Sinn konzentrieren. Dabei können jedoch die Preise in allen Kunstdisziplinen (Bildende Kunst, Musik, Theater, Literatur, Tanz) vergeben werden, solange die Anwendung elektronischer/digitaler Medien integraler Bestandteil der jeweiligen Arbeit ist.“³²

Für den diesjährigen Preis sind folgende international anerkannten Medienkünstler nominiert:

Anna Kolehuk, Russland; Zoltán Szegedy-Maszák, Ungarn; Zoe Beloff, Schottland/USA; Paul de Marinis, USA; Eder Santos, Brasilien; Herwig Weiser, Österreich/Deutschland

³² <http://www.kunststiftungnrw.de/index.php?bereich=Aktuelles&details=41> (letzter Zugriff 10.11.2002).

Der mit € 25.000 dotierte Internationale Medienkunstpreis NRW geht in diesem Jahr an den aus Österreich stammenden Künstler Herwig Weiser mit seiner Arbeit „Zgodlocator“. Den Förderpreis für besonders begabte Nachwuchskünstler - dotiert mit einem Stipendium im Wert von € 15.000 - erhält Tilmann Roth aus Köln für sein Projekt „The Spletizierz“.

4.3 Vom Deutschen Videokunstpreis zum „\internationalen\medien\kunstpreis“

Der „\internationale\medien\kunstpreis“³³ wurde 1992 gemeinsam vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe³⁴ und vom Südwestrundfunk Baden-Baden unter dem Namen „Deutscher Videokunstpreis“ ins Leben gerufen.

Die Motivation zu diesem Preis liegt seit Beginn darin, jährlich herausragende Videokunstarbeiten zu prämiieren. Der Award wurde seit seinem Ursprung auf internationaler Ebene ausgetragen und man hat sich aus diesem Grunde 1995 entschlossen, den „Internationalen Videokunstpreis“ zu verleihen.

Der SWR hat mit dem ZKM einen ausgezeichneten Kooperationspartner gefunden, denn die Institution vereint in seiner Arbeit „Produktion + Forschung, Ausstellungen + Veranstaltungen, Vermittlungen + Dokumentationen“.

Der Boom der Neuen Medien seit Mitte der 90er Jahre und die Entwicklungen in der Medienkunst verlangte von den Veranstaltern eine entsprechende Reaktion und daraus entstand der „\internationale\medien\kunstpreis“ in seiner heutigen Form. Seit 1997 werden auch interaktive Arbeiten (Internet, CD-Rom, DVD) zugelassen und seit dem Jahr 2000 präsentiert er sich mit neuem Konzept, d. h. der Wettbewerb konzentriert sich seither jährlich auf ein Thema, die im nachfolgenden Text noch besprochen werden. Kriterien der Preisvergabe: formal sollen die Arbeiten eine Länge von 15 Minuten nicht überschreiten und inhaltlich setzen sich zusammen aus der künstlerischen Qualität, einer eigenständigen Bild- und Tonsprache, der Originalität und Kreativität in der medienspezifischen Umsetzung sowie der Verarbeitung des gestellten Themas.

³³ <http://www.medienkunstpreis.de> (letzter Zugriff 15.11.2002).

³⁴ <http://www.zkm.de>. (letzter Zugriff 15.11.2002).

Das ZKM in Karlsruhe wurde 1989 gegründet und im Oktober 1997 nach einer langen Aufbauphase in seiner heutigen Präsenz eröffnet. Mittlerweile hat es sich zu einer weltweit einzigartigen Kulturinstitution entwickelt und reagiert auf die schnelle Entwicklung der Informationstechnologien und Wandel der sozialen Strukturen. Als weltweit erste Institution widmet es sich konsequent der Kunst in Verbindung mit den Neuen Medien und ebenfalls als erste Institution in Deutschland widmet es sich programmatisch der Erhaltung wichtiger Dokumente der Videokunst-Geschichte.

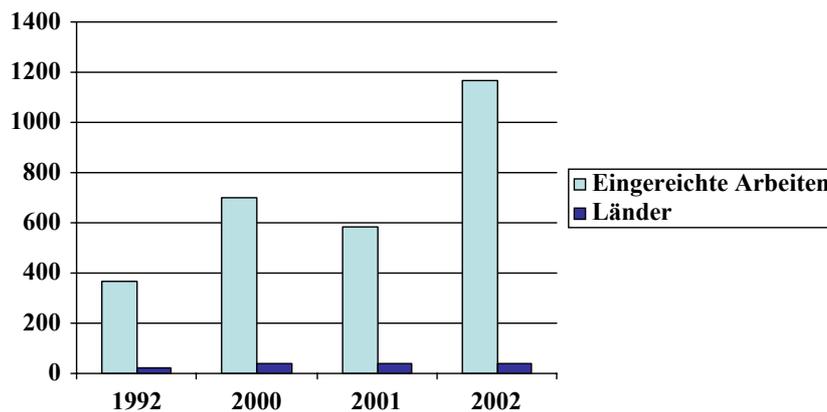


Abb. 6: Übersicht: Anzahl eingereicherter Arbeiten 1992 - 2002

Mit der Vergabe eines Themas reagierten SWR und ZKM auch auf die ständig zunehmende Zahl der Einsendungen und die daraus entstehende Problematik für Jury und Publikum. Unter beispielsweise 1000 themen-unabhängigen Einsendungen die besten 50 zu ermitteln, ist fast unmöglich. Die Künstler setzen in ihren Arbeiten ganz unterschiedliche Schwerpunkte und Mittel, wie z. Bsp. Farben Musik oder Technik ein. Die Beiträge können hier von schön, unterhaltend, radikal, bis experimentell sämtliche Charaktere vertreten. Aus dieser Vielzahl und Vielfalt schlussendlich die Gewinnerarbeiten festzulegen und dies kritisch begründen zu können, stellt eine Jury vor höchste Herausforderungen.

Für das Publikum kann selbst eine Endauswahl der 50 besten Videos zur Überforderung werden, wenn die Inhalte der eingereichten Arbeiten, von den Künstler, frei gewählt werden können. Einen visuellen Zugang zu Videokunstarbeiten zu finden gestaltet sich häufig speziell, und es stellt sich als Entlastung dar das Thema des Festivals im Hinterkopf zu haben, um so einen direkteren Bezug zu den oftmals komplexen Arbeiten zu finden.

Die Themen des „\internationale\medien\kunstpreises“ bilden meist eine Brücke zwischen Cyberspace und realer Welt. Die Fragestellungen wirken kritisch und bieten sowohl den Künstlern als auch den Betrachtern die Möglichkeit für neue Denkanstösse, um sich mit der gestellten Thematik auseinanderzusetzen. Letztendlich hat sich auch unser Wortschatz / unsere Umgangssprache in den vergangenen Jahren durch die neuen Medien verändert. Auch hier wird wieder deutlich, dass die Medienkunst ihre eigene Sprache und Gesetze besitzt.

Die Veranstalter des Preises versuchen die Komplexität des Mediums zu verringern um nicht nur Fachpublikum sondern auch andere Interessengruppen anzusprechen, indem schon im Vorfeld ein umfangreiches Rahmenprogramm stattfindet. Zum 10-jährigen Jubiläum wurden über 2 Wochen zahlreiche Beiträge, der vergangenen 10 Jahre, im Südwest Fernsehen, dem Schweizer Fernsehen SF DRS, 3sat, arte und dem Sender RTV Slovenija sowie im Radiosender SWR2 ausgestrahlt. Die Highlights aus einem Jahrzehnt Medienkunstpreis sowie „Die lange Nacht der Medienkunst“ sind nur Beispiele für eine ganze Reihe von Sendungen und Veranstaltungen.

Seit dem Jahr 2000 existiert ein umfassendes Online-Medienkunstarchiv³⁵ aller bisher nominierten Künstler – von 1992 bis 2002 – indem Ausschnitte ihrer Arbeiten und Kurzbiografien zu finden sind. Beispiele für Auszüge aus der Datenbank finden sich im Anhang A dieser Arbeit. Das Archiv bietet dem Benutzer verschiedene Möglichkeiten der Recherche, wie die Schnellsuche d.h. direkte Eingabe des Künstlernamens; die Profisuche hierbei kann man nach dem Künstler, dem Land, dem Genre oder mit Hilfe der Jahresangabe recherchieren. Das Medienkunstarchiv des Wettbewerbs zählt in dieser Form zu eines der umfassendsten Archiven weltweit.

Um einen Preis, dieser Art, jedes Jahr realisieren zu können, arbeiten SWR und ZKM mit namhaften Kooperationspartnern zusammen, die das Projekt sowohl mitfinanzieren als auch fördern. Im Jahr 2002 sind folgende Institutionen und Firmen beteiligt: das Schweizer Fernsehen „SF DRS“, der Sender „ARTE“, „RTV Slovenija“, die „L-Bank Baden Württemberg“, der Büromöbelhersteller „Vitra“, „3sat“, die Kunstschule Liechtenstein, die „Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg“ und „Storz Interaktive Medien“.

³⁵ Das Online-Archiv ist unter der Adresse http://db.swr.de/imkp/IMKP.go?p_lw=g im Internet zu finden (letzter Zugriff 9.12.2002).

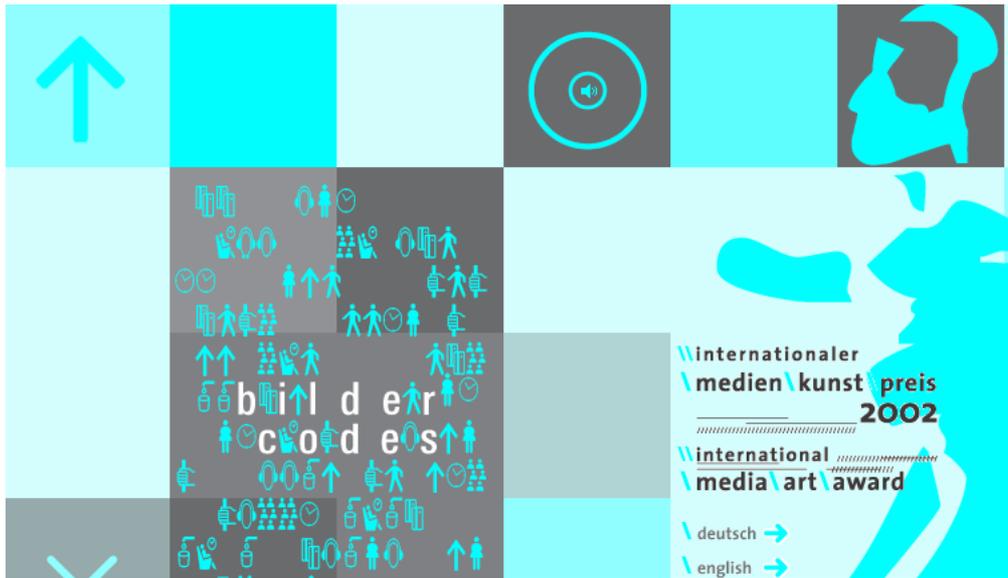


Abb. 7: Website „\internationaler\medien\kunstpreis“, 2002

„**Bilder * Codes#** - verstehen wir Bilder?“ Tagtäglich werden wir mit Bildern und Reizen überflutet, im Fernsehen, am Computer, in Zeitungen etc.. Wir nehmen diese Dinge auf und versuchen sie je nach Relevanz zu verarbeiten. Aber verstehen wir denn immer was wir sehen? Natürlich erhebt sich kein Anspruch daraus alles verstehen oder begreifen zu wollen; so sind es gerade die alltäglichen visuellen Eindrücke, mit denen es sich ausführlicher auseinanderzusetzen häufig lohnenswert wäre. Mit dieser kritischen Fragestellung beschäftigt sich der „\internationaler\medien\kunst\preis“, 2002. Eine Vielzahl von Arbeiten im Bereich der Video- u. Medienkunst wurden zu diesem Thema eingereicht und eine Vorjury hat vorab die besten 50 Arbeiten ermittelt.

Die diesjährigen Preisträger wurden von den Jurymitgliedern: Christine van Aasche, Centre George Pompidou, Paris; Dara Birnbaum, Video- u. Medienkünstlerin, New York; Harun Farocki, Filmmacher, Berlin; Marina Grzanic, Videokünstlerin, Ljubljana und W.J.T. Mitchell, Professor für Literatur und Kunstgeschichte, Chicago nominiert.

Die Jury hat in der Kategorie „Bestes Video“ zwei Künstler prämiert, die gemeinsam den mit € 13.000 dotierten Preis erhalten.



Abb. 8: Oliver Ressler, A, „This is what Democracy looks like“

Die Arbeit „This is what Democracy looks like“ von Oliver Ressler behandelt folgende Geschehnisse vom 1. Juli 2001. „In Salzburg tagt das World Economic Forum, ausgeschlossen davon: alle Nicht-Millionäre; alle, die durch die ökonomische Globalisierung ihre Chancen auf Besserstellung, Arbeit und Kultur verlieren. Um Kritik auszuschließen, werden alle Demonstrationen (abgesehen von einer kleinen Stehkundgebung) untersagt. Dennoch treffen sich über 900 Globalisierungsgegner. Oliver Ressler zeigt die verbotene Demonstration und führt Interviews mit Teilnehmern. Er macht mit seinem Beitrag deutlich, wie undemokratisch die viel gepriesene westliche Demokratie sein kann.“³⁶

³⁶ Beckenbach, C. K., „Bilder .*. Codes – verstehen wir Bilder?“, S. 143.



Abb. 9: Aurora Reinhard, FIN, „Poikatyttö – boygirl“

Eine ganz andere Interpretation des Themas „Bilder .*. Codes“ – zeigt die aus Finnland stammende Künstlerin Aurora Reinhard in ihrer Arbeit „Poikatyttö – boygirl“, „kurze blonde Haare, langer grauer Kapuzenpulli, rundes Gesicht, tiefe Stimme.“ Begriffe wie Mann, Frau, Junge, Mädchen, lesbisch, asexuell werden neu definiert. „Drei junge Frauen berichten, wie ihr Umfeld auf ihr asexuelles oder eher männlich konnotiertes Erscheinungsbild reagiert, und wie sie gelernt haben damit umzugehen.“³⁷



Abb. 10: Michael Janoschek/Rüdiger Schlömer, „Actionist Respoke“

Der Preis in der Kategorie „Interaktiv“ in Höhe von € 13.000 geht an die Künstler Michael Janoschek und Rüdiger Schlömer für Ihre CR-ROM/Internet-Arbeit „Actionist Respoke“, die zu dem gleichnamigen Lied der deutschen Elektromusiker Mouse on Mars ein Soundinterface schufen. „In einer Mischung aus Soundmaschine und Computerspiel regen sie dazu an, einen eigenen Actionist Respoke zu schaffen.

Um die Beatmaschine in Gang zu setzen, muss der Besucher auf einem Interface einen der virtuellen Fleischklopse einfangen und durch eine Angel in Kästchenform aktivie-

³⁷ Ebd., S. 143.

ren. Die Position der gezähmten Fleischteile ergibt die Reihenfolge der Musikfragmente. Ständige Interaktion ist Voraussetzung für die Spieldauer des Soundbiotops.³⁸



Abb. 11: Wallid Ra'ad, USA/RL „Hostage: The Bachar Tapes/2001“

Der Sonderpreis der Jury, ein 30-minütiges SWR-Portrait, geht an Wallid Ra'ad und seine Arbeit „Hostage: The Bachar Tapes/2001“. Der Künstler, der in diesem Jahr auch an der „documenta 11“ in Kassel vertreten war geht in seiner eingereichten Arbeit auf folgende Thematik ein. „Souheil Bachar wurde 1985 im Libanon entführt, drei Monate in eine Zelle gesperrt, die er mit fünf amerikanischen Geiseln teilen musste. Eindrucks- voll berichtet Bachar über seine Gefangenschaft, über das Verhältnis zu den fünf Ame- rikanern. Er erzählt vom sexuellen Missbrauch, wie auch vom massenmedialen Desinte- resse an seiner Person.“³⁹



Abb. 12: Ursula Biemann, CH, „Writing Desire“

Eine lobende Erwähnung von der Jury erhält die Arbeit „Writing Desire“ von Ursula Biemann. „Die Künstlerin untersucht die Rolle der Frau aufgrund der typischen Bilder, die in den Massenmedien kursieren. Wir haben es hier mit einer hoch entwickelten dif-

³⁸ Ebd., S. 140.

fizilen und auf sozialen Gewohnheiten basierenden Bildersprache zu tun. Im Gegensatz zu den normativen Piktogrammen, die vereinbarte Handlungsbedingungen und Verhaltensanweisungen bestimmen, sind die so genannten Rollenklischees uneingestandene oder unbewusste Anleitungen für ein affirmatives Verhalten innerhalb einer sozialen Gruppe. Diese sichtbar zu machen bedeutet nicht zuletzt, Machtstrukturen aufzudecken.“⁴⁰



Abb. 13: Hansjörg Palm, D 'key-codes' oder 'der Schlüssel steckt...!'

Den Zuschauerpreis erhält Hansjörg Palm für seine Arbeit 'key-codes' oder 'der Schlüssel steckt...!'. „Mit über 70 Schuhauftritten veranschaulicht der Künstler auf spielerische Art und Weise die unterschiedlichsten Gegensatzpaare, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Dabei kodiert er Begriffe wie >>Anfang und Ende<<, >>Schmutz und Sauberkeit<<, >>Krieg und Frieden<<, >>Berg und Tal<< durch selbstgefertigte Schuhmodelle.“⁴¹

„\internationaler\medien\kunst\preis“, 2001

Im Jahr 2001 war das Thema „CTRL [SPACE] – Die wachsame Gesellschaft“. Dieser Themenvorschlag kam von Dr. Peter Weibel, Vorstand des ZKM, mit dem Hintergrund, „dass der soziale Raum in einer gläsernen Gesellschaft immer deutlicher zum Kotrollraum wird“⁴². „In zunehmendem Maße werden der reale und der Datenraum, der öffentliche und der private Raum von modernsten technischen Systemen überwacht und kontrolliert. Von Satellitenkameras bis Bankomaten werden Daten gesammelt, die eine bei-

³⁹ Ebd., S. 143.

⁴⁰ Ebd., S. 143.

⁴¹ Beckenbach, C. K., „Bilder .*. Codes – verstehen wir Bilder“, S. 142.

⁴² Weibel, P.; Schmid, Ch., „CTRL [SPACE] – Die Wachsame Gesellschaft“, S. 5.

nahe lückenlose Dokumentation der Bewegung eines Menschen in Raum und Zeit und auch ein Profil seiner Interessen ermöglichen.“⁴³

Zu dieser spannenden Thematik wurden 583 Einsendungen aus 40 Ländern eingereicht, worauf sich die Jurymitglieder schlussendlich auf drei Arbeiten festgelegt haben. Die Preisträger werden in der nachfolgenden Tabelle vorgestellt.

Kategorie	Preisträger	Arbeit
\VIDEO\ €12.000	Bureau of Inverse Technology, GB	„BIT PLANE“ 
\INTERAKTIV\ €12.000	Alvar Freude und Dragan Espenschied, D	„INSERT_COIN“ 
\FÖRDERPREIS\ AUS	Denis Beaubois, AUS	„In the event of AMNESIA...“ 
\ZUSCHAUERPREIS\ IL	Effie Weiss, Amir Borenstein, IL	„CHECK IT“ 

Tabelle 1: Übersicht der Preisträger 2001

⁴³ Ebd., S. 5.

„\internationaler\medien\kunst\preis“, 2000

Der Wettbewerb konzentriert sich im Jahr 2000 auf das Thema „cITy – Untersuchungen, Experimente und künstlerische Positionen zum Thema Urbanismus“.

„Die sich rasant verändernden lokalen, regionalen, nationalen oder globalen Aspekte des urbanen Raumes sind seit der Renaissance immer schon Thema der Kunst gewesen; man denke an die città ideale. Urbanismus verstehen wir aber nicht als reine Städteplanung und Architektur, sondern auch als weitergehende künstlerische Fragestellung in Bezug auf alle denkbaren Beziehungen zwischen Mensch, Heimat, Polis und dem, was man pointiert als Elektropolis oder Telepolis, also das Zusammenleben der Menschen im Zeitalter der elektronischen Telemedien, bezeichnen können.“⁴⁴

Kategorie	Preisträger	Arbeit
Medienkunstpreis Video je 5000 €	Jonathan Hodgson, GB	„FEELING MY WAY“ 
	Oliver Whitehead, FIN	„mind´s eye“ 
Medienkunstpreis Interaktiv €10.000	KNOWBOTIC RESEARCH KR+cF, J/BR/D/I	„IO_dencies“ 
Zuschauerpreis	Jérémie Saury, F	„MODULES“ 

Tabelle 2: Übersicht der Preisträger 2000

4.4 Videokunst – Festivals im Ausland

Im Ausland hat die Zahl der Videokunstpreise seit Anfang der Achtziger Jahre ebenfalls stetig zugenommen. Nachfolgend werden zwei renommierte Festivals aus europäischen Ländern vorgestellt. Weitere Beispiele mit Hyperlinks werden tabellarisch aufgeführt.

4.4.1 Ars Electronica

Mit der Ars Electronica⁴⁵ in Linz entstand 1979 eines der ersten großen Medienkunstfestivals weltweit. Die Ars Electronica versteht sich in erster Linie als Wettbewerb für Computerkünste und verleiht seit 1987 den Prix Ars Electronica an herausragende Arbeiten in verschiedenen Kategorien. Im Jahr 2002 wurden Preisgelder im Gesamtwert von ca. € 100.000 verliehen.

Die fünf Kategorien bestehen aus: **.net** (WWW-Sites sämtlicher Kategorien und Applikationen stehen zur Auswahl, ausgenommen sind ausschließlich kommerziell orientierte Seiten im Sinne von Produktwerbung), **Interactive Art** (Diese Kategorie ist offen für interaktive Kunst in allen Formen (interaktive Installationen und Performances, Publikumsbeteiligung, Virtual Reality, Multimedia, Telekommunikation, etc.), **Computer-animation / Visual Effects** (Kategorie für Computeranimationen aus verschiedenen Bereichen – der Kunst, Kultur, Wissenschaft und Unterhaltung. Eingereicht werden können computergenerierte Filme, die durch die individuelle Programmierung von Computern oder durch den kreativen Gebrauch erhältlicher Computerprogramme geschaffen worden sind. Hierbei ist eine digitale Integration oder Kombination mit auf traditionelle Weise hergestelltem Filmmaterial erlaubt.), **Digital Music** (Eingereicht werden können digital produzierte Musikstücke. Die Arbeiten können mit analogen Aufnahmetechniken vervollständigt und mit natürlichen Instrumenten oder Stimmen, entweder live oder aufgenommen, komponiert sein.)

Die Verleihung der „Goldenen Nica“ symbolisiert jährlich den Hauptpreis zu dem Preisgelder von ca. € 7.500 für die Kategorie .net, ca. € 15.000 jeweils für Interaktive Kunst, Computeranimation und Visual Effects; und ca. € 11.000 für Digital Music, vergeben werden. Als gleichwertige zweite Preise werden jährlich pro Kategorie zwei Auszeichnungen jeweils im Wert von ca. € 3.750 verliehen.

44

⁴⁵ <http://www.aec.at> (letzter Zugriff 01.12.2002).

Themen der letzten drei Jahre:

- 2002 „UNPLUGGED - Art as the Scene of Global Conflicts
- 2001 „TAKEOVER - Wer macht die Kunst von morgen?
- 2000 „Next Sex - Sex im Zeitalter seiner reproduktionstechnischen Überflüssigkeit“

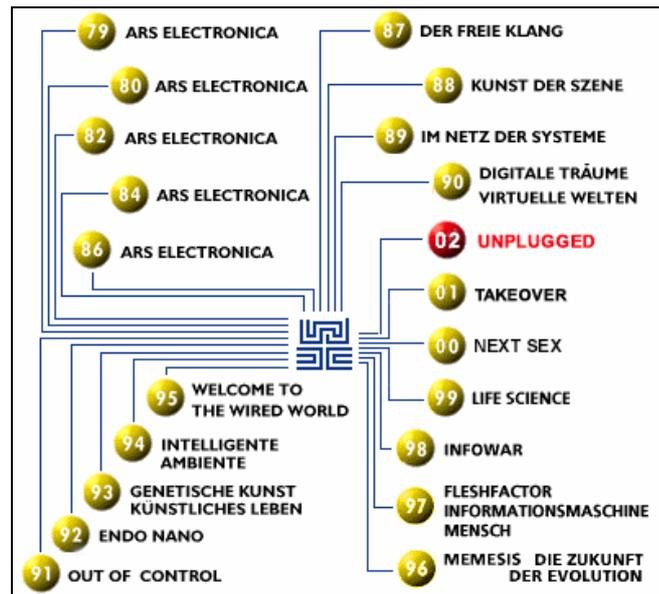


Abb. 14: Übersicht - Ars Electronica Themen 1979 - 2002

Die Ars Electronica verfügt zudem über ein umfangreiches Online-Archiv, das in die Bereiche:

- Festival Jahre
- Kataloge
- Prix Ars Electronica

unterteilt ist. Recherchiert werden kann nach Preisträgern (ab 1987), Katalogbeiträgen und Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Festivals ab dem Jahr 1979.

4.4.2 VIPER

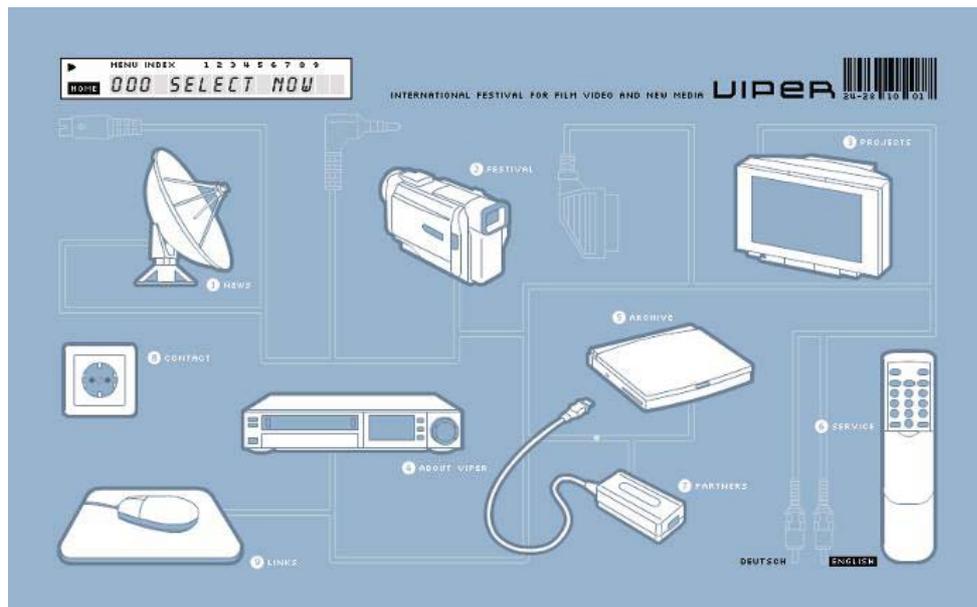


Abb. 15: Homepage "VIPER 2000"

Die VIPER⁴⁶ findet seit 1980 jährlich statt. Das internationale „festival für film, video und neue medien“ hatte bis 1999 seinen Veranstaltungsort in Luzern und seither in Basel. Der Name VIPER entstand ursprünglich aus Video & Performance.

Die Organisatoren vergeben ein aktuelles Festivalmotto aus dem Bereich der Neuen Medien. Die Künstler müssen sich in ihren Arbeiten jedoch nicht darauf beziehen. Ein Auswahlkriterium ist, dass die eingereichten Arbeiten nicht älter als ein Jahr sind. Das Rahmenprogramm bestehend aus Symposien, Präsentationen, Installationen etc. bezieht sich jedoch auf das Motto. Themen, vorangegangener Festivals waren beispielsweise für die Jahre **2002** „Public|Private“, **2001** „Next Odysee“ und **2000** „Quick Times“.

Preise werden in den Kategorien Film/Video und CD-ROM/Internet auf nationaler Ebene in der Werkschau Schweiz, im internationalen Wettbewerb und im Online Wettbewerb verliehen.

Im Online Award werden aktuelle Shockwave, Flash und Quick Time Movies gezeigt und die Gewinner werden über Public Voting bestimmt.

Die Preisträger des diesjährigen Wettbewerbs **VIPER International Award Film/Video** dotiert mit SFR 10.000 sind die Künstler Racké & Muskens mit ihrer Arbeit „The Tower“, (NL/2001/betacam sp) und Pip Chodorov „Charlemagne 2: Piltzer“ (FR/2002/16mm). Der **VIPER International Award CD-ROM/Internet** im Gesamtwert von 10'000 SFR wird an die Künstler Katarzyna Paczesniowska Renner aus

Deutschland mit «Unbekannte Zone/Unknown Zone» und Kenneth Tin-Kin Hung, USA, mit seiner Webpage «16x1.com» verliehen. Den **VIPER Swiss Award Film/Video** im Wert von 5'000 SFR erhält Denis Savary für das Video «Sans titre» und den **VIPER Swiss Award CD-ROM/Internet** über 5'000 SFR gewinnt Nicolas Party mit seiner CD/ROM «Le Monde de Turingot».

4.4.3 Weitere europäische Videokunst-Festivals

Festival	Ort	URL
Impakt Festival	Utrecht, NL	http://www.impakt.nl
World Wide Video Festival	Amsterdam, NL	http://www.wwvf.nl
VIDEOLISBOA	Lissabon, P	http://www.videolisboa.com
Sónar	Barcelona, E	http://www.sonar.es
L'immagine leggera	Palermo, I	http://www.leggersa.it

Tabelle 3: Auswahl europäischer Videokunst-Festivals

⁴⁶ <http://www.viper.ch> (letzter Zugriff 05.12.2002).

5 Entwicklungen und Tendenzen in der Videokunst seit den 90er Jahren

„Vielmehr haben wir mit der Videokunst und der elektronischen Installation eine direkte Erzählweise, die unmittelbare Darstellung erdichteter Welten, zurückgewonnen.“⁴⁷

Videokunst entwickelt sich seit Beginn der 90er Jahre immer deutlicher zu einer interdisziplinären Kunstform, die durch künstlerische Experimente und das Zusammenwirken klassischer Kunstformen wie Musik, Tanz und Theater neue Akzente setzt. „Video ist wie kein anderes Medium in der Lage, sämtliche Disziplinen der bisherigen Kunstentwicklung in sich aufzunehmen. Malerei, Schrift, Theater, Fotografie, Film können auf den Bildschirm gebannt werden, Installationen können die Weiterentwicklung der Skulptur bedeuten, Live-Aktion und Performance mit Video kombiniert werden.“⁴⁸

Einer der deutlichsten Trends, der Videokunst ab den 90er Jahre, ist wie in Kapitel 3.2.3 bereits besprochen, der Einsatz von Computertechnologien. Die Zeit des Experimentierens ist zu Ende und die Künstler setzen neue Akzente in ihren Arbeiten. Es wird sichtbar, dass die Künstler nicht mehr alleine auf das Medium Video setzen, sondern ihre Arbeiten noch deutlicher durch den Einsatz von multimedialen Mitteln visualisieren.

„Man kann deshalb sagen,“ schreibt Friedemann Malsch, „dass die Geschichte des Verhältnisses von Video und Kunst mit dem Beginn dieses Jahrzehnts zu Ende geht, beziehungsweise sich auflöst in der viel weiter gehenden Diskussion um den multimedialen Raum“.⁴⁹

Trotz allem haben Videoarbeiten an Aktualität nicht verloren. Ein zu beobachtender Trend ist, dass die Künstler das Medium deutlich sozialkritischer einsetzen. Waren die Arbeiten der ersten zwei Jahrzehnte durch einen starken „Narziss-Charakter“ geprägt, so spiegeln sich in gegenwärtigen Arbeiten häufig politische Situationen und aktuelle Themen wieder.

Viele der in den letzten Jahren entstandenen Arbeiten stehen nach dem 11. September 2001 in einem völlig neuen Kontext. Ein sehr gutes Bsp. hierfür ist die im August 2001 fertig gestellte Arbeit „State of the Union“⁵⁰ des Amerikaners Bryan Boyce. Das Projekt war ursprünglich nur eine einfache, komisch verzerrte Darstellung von George W. Bush und seiner Verteidigungspolitik; doch nach den Ereignissen vom 11. September be-

⁴⁷ Vgl. Klotz, H., Kunst der Gegenwart, S. 21.

⁴⁸ Lampalzer, G., S. 14.

⁴⁹ Vgl. F. Malsch, S. 40.

kommt es eine völlig neue Bedeutung. „Baby Bush meets Tubby-Land“. „State of the Union“ erhält dadurch eine höchst beunruhigende surreal-dokumentarische Qualität.⁵¹ Der Künstler wurde für diese Arbeit unter die 50 Besten des diesjährigen internationalen Medienkunstpreises nominiert und mit verschiedenen Video-Kunstpreisen im Ausland ausgezeichnet.

Die Geschehnisse, des 11. Septembers 2001, haben alle künstlerischen Genres geprägt und viele der anschließend entstandenen Arbeiten haben einen sehr ernsten Charakter. Wie eine Anzahl zeitgenössischer Künstler aus den Bereichen Malerei und Bildhauerei versuchen die Videokünstler ihre Eindrücke in den Arbeiten zu thematisieren und visualisieren.

Nicht unbedingt, technisch aufwendige Veränderungen der Bilder, stehen im Vordergrund der aktuellen Videokunst, sondern die Inhalte. Die Arbeiten sollen den Betrachter auf soziale Missstände, politische Situationen, fremde Kulturen und Religionen aufmerksam machen⁵². Dies geschieht häufig anhand dokumentarfilmähnlicher Aufnahmen, welche durch geringe Veränderungen z. Bsp. von Ton oder Bildabfolgen, für den Betrachter kaum realisierbar; oder der Installationsform, unterschiedlich in Szene gesetzt werden. Die Videokunstarbeiten, der „documenta 11“ in diesem Jahr beispielsweise, waren zum grossteil sehr sozial-kritisch und in ihrem Charakter sehr an Dokumentarfilme angelegt. Der erste Eindruck erweckt nicht unbedingt Gedanken an Videokunst, sondern mehr an mitgebrachten Aufnahmen aus Reisen in fremde Länder und Kulturen.

Die häufigste Präsentationsform sind mittlerweile die sog. „Black Boxes“⁵³, zu finden in fast allen Plattformen, die mit Videokunst arbeiten.

⁵⁰ Abb. in Kapitel 3.2.2.

⁵¹ Vgl. Abbildung 5, Ausschnitte aus der Arbeit sind unter der Adresse <http://www.vdb.org> zu sehen.

⁵² Ein sehr gutes Bsp. hierfür bietet die diesjährige „documenta 11“. Siehe Kapitel 6.1.3.

⁵³ Raum-im-Raum Konzepte zur Präsentation von Videomaterial oder Installationen.

5.1 >>Video Killed the Radio Star<<⁵⁴

Videos spielen im Musikbereich schon seit Jahrzehnten eine nicht unwesentliche Rolle. „Das Video selbst wird schon seit den frühen sechziger Jahren als Medium der Kunstproduktion genutzt. Die Idee der Visualisierung von Musik ist noch viel älter. Das vermutlich erste Instrument „ein graphisches Cembalo“ zur Aufführung visualisierter Musik wurde Mitte des 16. Jahrhunderts von Guiseppe Arcimboldo (1527-1593) gebaut, [...]“.⁵⁵

In der langen Geschichte der Musikentwicklung gibt es weitere zahlreiche Beispiele für die Musikvisualisierung, die hier jedoch nicht näher erläutert werden.

Nam June Paik⁵⁶ muss an dieser Stelle wieder genannt werden, da er schon zu Beginn der 60er Jahre mit seinen Klanginstallationen Aufsehen erregte und Ende der sechziger Jahre mit seinem „Paik-Abe-Videosynthesizer“ eine eigenwillige Bildersprache zu Musik schuf, derer man sich in den aktuellen Videoclips reichlich bedient. Experimentelle Bands haben seit Mitte der 60er Jahre häufig Multimedia-Art-Konzepte in ihren Videos und Promotionfilmen eingesetzt. Seit Anfang der 80er Jahre boomt der Musikvideomarkt und die meisten populären Bands visualisieren ihre Musik mit entsprechend rasanten Bildsequenzen, optischen Effekten wie z. Bsp. Loops, absurden Symbolen, „fragmentiert bis an die Grenzen der Wahrnehmbarkeit und nicht selten bar jedes logischen Zusammenhangs und sich die Songs in einem aberwitzigen Kontinuum scheinbar unerschöpflicher Bilderfolgen aufzulösen scheinen“.⁵⁷ Dieser Trend ist momentan wieder ganz deutlich in Videokunst-Arbeiten zu entdecken. Viele der aktuellen Videokünstler nutzen diese Mittel und treiben das Zusammenspiel von audio-visuellen Eindrücken auf die Spitze (der Erträglichkeit). Als Beispiel sei hier die Arbeit „charlemagne 2: piltzer“, von dem in New York geborenen Künstler Pip Chodorov, aus dem Jahr 2002 genannt. Diese Arbeit hat zahlreiche Auszeichnungen erhalten und wurde auf der diesjährigen Filmbiennale in Venedig gezeigt.

„Das Ausgangsereignis für diesen Film ist ein Klavierkonzert, aufgenommen mit einer Super-8-Kamera und neun Bildern pro Sekunde in Schwarzweiß. In mehreren handgearbeiteten Postprozessen wurde der Film in Schnitt, Farbe und Geschwindigkeit dem Kompositionsschema der Klaviermusik angenähert. Das Resultat ist eine experimentelle Videokunstarbeit die visuell so vielschichtig und unfasslich ist, wie die Musik sich an-

⁵⁴ Preikschat, W., S. 158ff.

⁵⁵ Wicke, P., „Video Killed the Radio Star: Glanz u. Elend d. Musikvideos“ unter <http://www2.rz.hu-berlin.de/fpm/texte/wicke3.htm> (letzter Zugriff 04.12.2002).

⁵⁶ Vgl. Kapitel 2

hört.⁵⁸ Aus dieser Entwicklungsform der Videokunst resultiert seit Beginn der 90er Jahre ein weiterer Trend auf den das folgende Kapitel eingehen wird.



Abb. 16: Sequenzen aus Pip Chodorov's, „charlemagne 2: piltzer“

5.1.1 Club – Videos

Auffallend seit den 90er Jahren bis heute ist die stets anwachsende Relevanz der „Video-Jockeys“ in der Clublandschaft. Nicht alleine der Sound der DJ's steht im Vordergrund sondern auch die visuellen Eindrücke die im Rhythmus zur Musik an die Wände projiziert werden. So bekommen z. Bsp. House oder Techno-Parties immer mehr einen Happening-Charakter, der sich aus dem Einsatz, verschiedener audiovisueller Medien zusammensetzt. Bestätigt wird diese Beobachtung auch dadurch, dass bei einer Reihe der diesjährigen Videokunstfestivals, z. T. erstmalig, Arbeiten von sog. „VJ's“ zu den Awards zugelassen wurden und es im Rahmenprogramm entsprechende Veranstaltungen gab. Der Berliner Kunstkritiker und Herausgeber des Onlinemagazins Blitzreview Christoph Blase äußert sich dazu in einem Interview⁵⁹ mit dem SWR in Baden-Baden, dass Club-Videos auf jeden Fall im Trend liegen jedoch keine Kunstvideos im klassischen Sinne sind. Die Videos werden als Hintergrund in Clubs gezeigt und laufen sozusagen nebenbei. Im Gegensatz hierzu die Videokunstarbeiten, die in Sammlungen zu sehen sind und wesentlich mehr Aufmerksamkeit erfordern. Die Kunstszene reagiert positiv auf diese Entwicklung; zu beachten ist dabei, dass es schwierig wäre Club-Videos als Installationen in Museen oder Galerien zu präsentieren, da ihre Wirkung im Moment des Geschehens liegt. Musik und Projektion verschmelzen, durch Anpassen der Geschwindigkeit, miteinander. Für öffentliche Institutionen bietet sich die Möglichkeit im Anschluss an Eröffnungen oder Veranstaltungen einen Live-Event (mit VJ und DJ) zu organisieren.

⁵⁷ Vgl. ebd..

⁵⁸ Vgl. Ausstellungskatalog Viper, 2002, S. 40ff.

⁵⁹ Die genannten Informationen stammen direkt vom SWR in Baden-Baden.

5.2 Das Video-Forum im NBK⁶⁰

Ein Ort an dem sich Video-Künstler und Publikum treffen und austauschen können wurde bereits 1972 in Berlin gegründet. Der Neue Berliner Kunstverein hat in seinen Räumlichkeiten ein Video-Forum eingerichtet, das mittlerweile über eine historisch bedeutende Sammlung von über 800 internationalen Titeln umfasst. Die Sammlung erstreckt sich über einen Zeitrahmen von den Anfängen in den 60er Jahren bis zu ganz aktuellen Werken der gegenwärtigen Kunst. Im Sommer 2001 wurde eine Sichtungslounge eingerichtet, die es dem Publikum ermöglicht kostenlos vor Ort Videos zu sichten. Im Frühjahr 2001 erschien der umfassende Bestandskatalog in deutscher und englischer Sprache. Der Katalog setzt sich aus einem Verzeichnis der Sammlung, sowie zusätzlichen Informationen zu den Video-Arbeiten und biografische Angaben zu den Künstlern zusammen.

Als zusätzliches Angebot für Künstler und Besucher organisiert das Video-Forum alle zwei Jahre Ausstellungen zur Video-Kunst, zeigt in seiner Veranstaltungsreihe „Treffpunkt NBK“ Werkschauen von einzelnen Video-Künstlern, Auswahlprogramme von Video Festivals sowie Neuerwerbungen und Uraufführungen von Eigenproduktionen. Das Video-Forum hat außerdem bis heute an 18 Video-Kunst-Produktionen als Co-Produzent mitgewirkt.

Eine Sammlung mit künstlerischen CD-ROMs befindet sich seit Mitte der 90er Jahre im Aufbau. Die von dem Berliner Medienkunst-Festival transmediale als Dauerleihgabe zur Verfügung gestellten CD-ROMs bilden hier einen wichtigen Bestandteil.

⁶⁰ Neuer Berliner Kunstverein.

5.2.1 Videogallery



Abb. 17: Website der "VideoGallery"

Die VideoGallery⁶¹ wurde 1991 auf Initiative der VIPER gegründet, die das Projekt bis heute finanziert. Der Titel „VideoGallery“, der durch Harry Schums⁶² Aktivitäten im Bereich der Videokunst von Ende der 60er bis Anfang der 70er Jahre geprägt wurde, deutet darauf hin, dass sich die Organisatoren an dessen Konzept inhaltlich und formal orientieren. Die Leiter der VideoGallery haben es sich zur Aufgabe gemacht mit verschiedenen Kooperationspartnern, d. h. Partnerfestivals zusammenzuarbeiten und vor Ort mit einem Stand vertreten zu sein. Festival-Besuchern wird die Möglichkeit geboten Videokunstbeiträge zu leihen und in einer Video-Lounge anzusehen um sich über aktuelle internationale Entwicklungen zu informieren. Die VideoGallery ist in ihrer Organisation einmalig und funktioniert als „mobile Videothek“ für Videokunstabänder. Als Basis reist ein Grundpaket von 25 bis 35 Bändern von Festival zu Festival, das jeweils von den dortigen Organisatoren um 5 bis 7 Favoriten ergänzt wird. Jeder der Partner hat so die Möglichkeit ein permanent aktualisiertes Programm zu zeigen.

Partnerfestivals der VideoGallery sind die **VIPER** in Basel; das **L'immagine leggera** - International videoart+film+media Festival in Palermo; das **International Festival Of New Film in Split**; das **EMAF** - European Media Arts Festival in Osnabrück; das **IMPAKT** - International Festival for audiovisual arts in Utrecht; **VideoLisboa** und das **Media Non Grata** - offline@online media art festival in Estland.

⁶¹ Der Hauptsitz der VideoGallery ist Zürich. Die Adresse im Internet lautet <http://www.videogallery.ch>.

⁶² Vgl. Kapitel 2.1

6 Welchen Stellenwert hat Videokunst als künstlerisches Medium?

In der Gegenwart stellt sich die Frage ob Video-Kunst ihre Akzeptanz in der breiten Öffentlichkeit tatsächlich gefunden hat? Wird dieses Medium vom Betrachter angenommen, wie andere Bereiche der modernen Künste z. Bsp. Malerei oder Bildhauerei? Diese Fragen eindeutig zu beantworten ist nach wie vor sehr schwierig. Hört man auf die Stimmen der Fachwelt, müsste die Frage mit einem klaren „Ja“ beantwortet werden, demnach konnte sich die junge Video-Kunst bereits vor nahezu 20 Jahren im Kunstmarkt etablieren. Fast alle großen, bedeutenden Sammlungen verfügen über Video-Kunst-Bänder oder Installationen namhafter Video-Künstler. Auch Institutionen wie das ZKM in Karlsruhe tragen mit ihrer Arbeit einen sehr wichtigen Teil dazu bei, dem Besucher Medienkunst näher zu bringen, und dadurch eine Art Hemmschwelle zu überwinden und sich auf das Medium „einzulassen“. Auf Laien wirken diese Bilder und Geräusche oftmals befremdlich oder gar abschreckend, und die eigentliche Absicht der Künstler Neugierde und Interesse für die Arbeiten zu wecken, wird beim breiten Publikum häufig nicht erreicht.

6.1 Für das Fernsehen

Kein anderes Verbreitungsmedium ist so relevant für die Videokunst, wie das Fernsehen. Auch wenn bis heute nur wenig Sendeplätze für Videokunstbeiträge bereitgestellt werden und die Sendezeiten nach wie vor zu sehr später Stunde sind zeigen sich vor allem in Deutschland die öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten gewillt als Kooperationspartner von Video- und Medienkunstpreise zu fungieren. Der SWR in Baden-Baden ist in diesem Zusammenhang das bedeutendste Beispiel der Medienkunstlandschaft. Jährlich sendet er im Vorfeld des Internationalen Medienkunstpreises bereits die 50 Besten eingereichten Beiträge. Zum 10-jährigen Bestehen in diesem Jahr wurden zahlreiche Sendungen zum Thema Videokunst ausgestrahlt. Kurt Rittig, der ehemalige Fernsehdirektor des SWF, äußerte sich 1992 folgendermaßen: „Warum engagiert sich der Südwestfunk für Videokunst? Ich meine, es ist 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.“⁶³

⁶³ SWR; ZKM, „Deutscher Videopreis 1992“, S. 4.

Die Sendezeiten verdeutlichen, dass Videokunstbeiträge im Fernsehen nach wie vor nicht „Traum-“, Einschaltquoten bringen und die Sendungen nach wie vor auf eine Zielgruppe ausgerichtet sind; dem Fachpublikum.

6.1.1 Für Museen und Galerien

Die Aufgabe öffentlicher Sammlungen ist es bis heute Videokunst nicht nur zu sammeln sondern auch auszustellen. Eine Großzahl der Museen für Gegenwartskunst haben bereits Ende der 70er Jahre damit begonnen Videokunstabhängern anzukaufen und verfügen mittlerweile über umfangreiche Sammlungen.

Mit dem Erwerb von Video-Installationen und Video-Skulpturen sieht es oftmals schon anders aus, hier sind die räumlichen Aspekte großer Relevanz. Heutzutage verfügen zwar viele Museen über moderne und großzügig gestaltete Museumsneubauten, muss die Frage geklärt sein, was in der permanenten Ausstellung und was in einer Wechselausstellung gezeigt wird. Dementsprechend großflächig müssen die für den Besucher nicht zugänglichen Sammlungsräumlichkeiten sein. Felix A. Baumann vom Kunsthaus Zürich äußert sich in einer Publikation folgendermaßen: „Zu Beginn wurden vor allem Videobänder gesammelt. Es zeigte sich jedoch im Laufe der Zeit, dass auch der Erwerb von Video-Installationen und –Skulpturen erwogen werden musste. Aus räumlichen und finanziellen Erwägungen hat sich das Kunsthaus in dieser Beziehung eher zurückgehalten, insbesondere deshalb, weil die dem Museum zur Verfügung stehenden Ankaufsmittel seit 1975 stagnierten. [...]“⁶⁴.

Die finanziellen Mittel stellen für viele öffentliche Sammlungen ein zunehmendes Hindernis dar und somit für ihre Aufgabe zeitgenössische Kunst zu Erforschen, zu sammeln, zu bewahren und zu vermitteln.

Ein anderes Beispiel, wie ein Museum diesen Aufträgen nachkommen kann, ist das Museum für Neue Kunst in Karlsruhe. Hier stellen private Sammler ihre umfangreichen Kunstkollektionen der Öffentlichkeit zur Verfügung und die Aufgabe der Museumsleitung ist es die Bestände wissenschaftlich aufzubereiten und entsprechend auszustellen oder unter konservatorischen Gesichtspunkten zu lagern.

Vertreten in den Videokunstsammlungen sind meist die großen Namen, wie Nam June Paik, Marcel Odenbach, Ulrike Rosenbach, Marie-Jo Lafontaine, Bruce Nauman, Bill Viola, Gary Hill oder Pipilotti Rist etc..

⁶⁴ Baumann, Felix A., in *Künstler-Videos: Entwicklung und Bedeutung; die Sammlung des Kunsthauses Zürich*, 1995, S. 7.

Die Nachwuchskünstler sind auf die Zusammenarbeit mit Galerien angewiesen, was sich als problematisch darstellt, da sich Videokunst nach wie vor schlecht verkauft (abgesehen von Sammlern).

Institutionen wie das Zentrum für Kunst und Medientechnologie sind in der deutschen Museumslandschaft eher rar und deswegen umso bedeutender für Video- und Medienkunst. Die Arbeit dieser Einrichtung macht die komplexe Medienkunst durch ihre Aufbereitung für die Öffentlichkeit zugänglich und trägt damit zur Popularisierung dieser Kunstgattung bei.

6.1.2 Für eine Ausstellung am Bsp. der „documenta“ in Kassel

Die „documenta“ in Kassel, als größte internationale Ausstellung für zeitgenössische Kunst ist ein hervorragendes Beispiel für die Relevanz von Videokunstarbeiten. In ihrer 47-jährigen Geschichte bietet sie bis heute ein spezielles Forum für zeitgenössische Arbeiten und Aktionen. Die „documenta“ hat sich zum weltweit größten Kunstspektakel entwickelt und bietet alle fünf Jahre namhaften Künstlern die Gelegenheit, ihre Arbeiten auszustellen. Zu dieser Entwicklung hat auch der Künstler Joseph Beuys beigetragen, der bis zu seinem Tod 1986 mit zahlreichen Aktionen vertreten war. Eines seiner Hauptthemen war dabei stets, inwieweit die Kunst in das öffentliche Leben eingreift. Mittlerweile erstreckt sich die Ausstellungsfläche auf den gesamten Raum der Stadt Kassel, die damit ebenfalls dessen Motto umsetzt, und während 100 Tagen Kunst und öffentlichen Raum direkt miteinander konfrontiert. Auch Nam June Paik ist mit seinen Video-Installationen und den Gemeinschaftsaktionen mit Beuys, ein absolut wichtiger Vertreter der Ausstellung und hat wesentlich dazu beigetragen das Medium Video bereits sehr früh in die Kunstwelt zu integrieren. „Während die Video-Festivals bis heute im wesentlichen ein Forum für Fachleute darstellen, haben seit den frühen achtziger Jahren vor allem einige Ausstellungen zur Popularisierung der >>Videokunst<< beigetragen, allerdings unter der Perspektive einer eigenständigen Kunstgattung. Seit der „documenta 8“, 1987 in Kassel, die erstmals Videoarbeiten in nennenswertem Umfang in ein umfassendes Ausstellungskonzept zur zeitgenössischen Kunst integrierte, scheint Video nun definitiv in der zeitgenössischen Kunst etabliert zu sein.“⁶⁵

Die diesjährige „documenta 11“ geht hier mit bestem Beispiel voran, denn in Kassel wurden deutlich weniger klassische Genres gezeigt, im Vordergrund steht Video-, Film- und Fotokunst. Zahlreiche Videokunst-Arbeiten mit sehr sozial-kritischen Hintergründen sind zu sehen und oftmals nur auf den zweiten Blick ist der künstlerische Anspruch erkennbar. Der Unterschied zwischen tatsächlichem Dokumentarfilm und dokumentar-

⁶⁵ Malsch, F., Video und Kunst ein historischer Abriss. In Künstler-Videos: Entwicklung und Bedeutung; die Sammlung des Kunsthauses Zürich, 1995, S. 17.

filmähnlicher Videokunst ist nicht immer eindeutig festzustellen. Bei einer Ausstellung, wie der „documenta“ stellt sich dem Besucher fast automatisch die Frage nach dem künstlerischen Aspekt der einzelnen Arbeiten. Auch an dieser Stelle kann die Frage der Ästhetik wieder diskutiert werden.

Eine der eindrucklichsten Arbeiten sei an dieser Stelle genannt und kurz beschrieben. Es ist die Arbeit der gebürtigen Iranerin Shirin Neshat mit dem Titel „Tooba“. Diese beeindruckt sowohl durch den Gehalt ihrer künstlerischen Aussage als auch durch Umsetzung und Präsentation. Die Projektionsflächen bilden zwei gegenüberliegende Wände in einem völlig abgedunkelten Raum. Im Mittelpunkt ist eine alte Frau mit geschlossenen Augen, die an einen von einer Mauer umgebenen Baum auf einem Hügel lehnt. Die Umrisse der Frau scheinen mit der Rinde des Baumes zu verschmelzen. Parallel dazu wird eine große Gruppe schwarz gekleideter Männer gezeigt, die sich von allen Seiten auf den Hügel und die Mauer zu bewegt, schließlich am Baum ankommt, die alte Frau jedoch nicht mehr vorfindet.

Die Künstlerin hat es durch den Einsatz von sehr meditativer Musik und dezenten Farbtönen geschafft ein unglaubliches Spannungsfeld zu erzeugen. Auf der einen Seite sehr ruhig, auf der anderen geradezu beklemmend. Die beiden Projektionsflächen, die erst zum Ende hin parallel laufen und anfänglich unterschiedliche Bilder zeigen, vermitteln dem Betrachter sich mitten im Geschehen zu befinden.



Abb. 18: Shirin Neshat, „Tooba“ (Reihenfolge: links oben. nach rechts unten)

6.2 Aus konservatorischer Sicht d.h. wie haltbar ist Videokunst?⁶⁶

Neben Themen, wie der Präsentation von Videokunst und Installationen, müssen sich öffentliche Sammlungen seit den 90er Jahren immer intensiver mit Fragen nach Haltbarkeit, Restauration und Konservierung auseinandersetzen. Dies gestaltet sich mit elektronischen Kunstwerken meist komplexer als mit Skulpturen und Gemälden. Restauratoren werden vor völlig neue Herausforderungen gestellt. „Die Zersetzung von Magnetbändern in Archiven, der Ausfall von Abspielgeräten, Mangel an Ersatzteilen, eine aufwendige Wartung sowie die rasante Weiterentwicklung der Bildverarbeitung verlangen vom Restaurator eine intensive Beschäftigung mit dieser erst dreißig Jahre alten Kunstform und ihrer Technik.⁶⁷ Nicht nur die Bänder müssen archiviert werden, sondern auch die passenden Abspielgeräte. Bei der Vielzahl von mittlerweile existierenden Video-Formaten, wie z. Bsp. 2-Zoll, 1-Zoll, 3/4-Zoll, Betamax, Video 2000, S-VHS, Hi-8, U-matic, Betacam SP. Dazu kommen mittlerweile noch CD und DVD, dies ist nicht nur ein Kosten- sondern auch Platzfaktor. Die Videokunstarbeiten stellen für eine Sammlung nur dann einen Wert dar, wenn sie tatsächlich gezeigt werden können und entsprechende Rekorder (noch) vorhanden sind. Hier wird der Unterschied zu den klassischen Genres wieder sehr deutlich. Wie lange Videobänder tatsächlich haltbar sind, oder deren Lebensdauer vorherzusagen, ist bis heute nicht möglich. Nach Händlernaussagen sollen die Bänder 10 bis 15, bei professioneller Pflege auch bis zu 20 Jahren haltbar sein. Mittlerweile gibt es bereits Faustregeln zur Konservierung von Videobändern, die für öffentliche Sammlungen immerhin als formale Richtlinien eingesetzt werden können. „Als Faustregel gilt in jedem Fall: Dreck, Hitze und Feuchtigkeit sind die größten Feinde des Videobandes“, weiter beschreibt Rudolf Frieling sechs konservatorische Punkte, „**1.** staubfreies Raumklima, **2.** beständige Temperatur d.h. max. 20 Grad, **3.** kontrollierte Luftfeuchtigkeit von max. 40% plus/minus 5 Grad, **4.** vertikale Lagerung, einwandfreier Zustand der Abspielgeräte sowie regelmäßiges komplettes Vor- und Zurückspulen der Bänder, **5.** Distanz zu elektromagnetischen Feldern, die die Oxydschicht beschädigen können, **6.** jedes unnötige Abspielen des Archivmasters [...]“⁶⁸

In der ganzen Diskussion über Haltbarkeit und Restaurierung tauchen wieder die gleichen Kriterien auf wie beim Thema Originalität und Nicht-Originalität. Hier muss man sich mit der Frage auseinandersetzen, was die Videokünstler mit ihren Arbeiten beabsichtigen. Sind diese Werke nur für das Hier und Jetzt oder sind die Arbeiten wirklich

⁶⁶ Symposium im Kunstmuseum Wolfsburg zum Thema „Wie haltbar ist Videokunst“ am 25. November 1995.

⁶⁷ Ebd., S. 9.

noch für die Nachwelt bestimmt? Die Arbeiten und Installationen stehen meist in einem aktuellen Kontext, der in anderer oder späterer Form nicht mehr nachzuvollziehen ist. Wulf Herzogenrath schreibt über das Wuppertaler Paik Plakat vom März 1963: „Was ist nun noch **original** von 1963 vorhanden: Wenn ich Paik richtig verstanden habe, gibt es wohl noch einen originalen Apparat von 1963. Aber, war nicht die **Idee** das Entscheidende?“⁶⁹

Videokunst, bedingt wie kein anderes der klassischen Genres, der äußeren, speziellen Technik; nur durch diese Möglichkeiten lassen sich die Kunstwerke realisieren. Herzogenrath führt zu diesem Thema ein sehr schönes Beispiel an, „Marie-Jo Lafontaine braucht für ihre architektonischen Installationen gleichmäßige, flache TV-Geräte, sonst funktioniert der Bewegungsablauf der Gesamtstruktur nicht. Ich denke, dies ist jedem klar und nicht bezweifelbar. Hier hat die materielle Gestalt der Fernsehgeräte direkt mit der ästhetischen Wirkung zu tun.“⁷⁰ Nimmt ein Hersteller entsprechende Geräte (ersatzlos) vom Markt, können Arbeiten nicht mehr in ihrer beabsichtigten Art und Weise präsentiert werden.

Bei der beträchtlichen Anzahl an existierenden Videokunstwerken ist es auf jeden Fall notwendig, Gelder in Forschungsprojekte zur Erhaltung von Videokunstabändern fließen zu lassen, und Restauratoren ein geeignetes Programm zur Weiterbildung zu ermöglichen. Wulf Herzogenrath beschreibt dies als eine Art Rettung der frühen Videotapes der Künstler der ersten und bald der zweiten und dritten Generation, vergleichbar mit der Rettung des größten Fotoarchivs Marburg 1971.⁷¹

Eng verbunden mit den Themen Archivierung, Konservierung und Restaurierung ist in diesem Zusammenhang die Frage nach „Urheberrecht und Werkintegrität der Videokunst“⁷² auf die jedoch nicht weiter eingegangen wird.

⁶⁸ Frieling, R., aus dem Aufsatz „Vom konservatorischen Kampf mit dem flüchtigen Medium Video“ in „Wie haltbar ist Videokunst?“, S. 21.

⁶⁹ Herzogenrath, W., aus dem Aufsatz „Wie original ist Videokunst“ in „Wie haltbar ist Videokunst?“, S. 28.

⁷⁰ Ebd., S. 33.

⁷¹ Vgl. Herzogenrath, W., „Wie original ist Videokunst“, S. 34.

⁷² Vgl. Meuser, J., Aufsatz zum Thema „Urheberrecht und Werkintegrität in der Video-Kunst“, S. 73.

7 Videokunst = Medienkunst ?

„Video hat sich zu einer universellen und integrierten Sprache entwickelt, die in Gestalt von Großbildprojektionen, Monitorbildern oder interaktiven Systemen Raum und Zeit, Fiktion und Realität, Theorie und Alltag miteinander verknüpft.“⁷³

Die Videokunst wird, seit Beginn der 90er Jahre bis zur Gegenwart, ein immer deutlicherer Bestandteil der Medienkunst. Viele der ursprünglich klassischen Videokünstler arbeiten mittlerweile mit dem Handwerkszeug der neuen Medien, und die Medienkünstlerin Ulrike Rosenbach äußert dazu in einem Interview, dass für sie das Internet mittlerweile eine Technik ist wie die Videotechnik⁷⁴ Die Zeit des Experimentierens mit dem Medium Video ist spätestens seit Beginn der 90er Jahre endgültig zu Ende. Dies zeigt sich deutlich an den Arbeiten, die ihren experimentellen Charakter zusehends verlieren und sehr real wirken.

Videokünstler stellen ihre Arbeiten in einen völlig neuen Kontext, die sich beispielsweise mit Themen auseinandersetzen wie, „Wer ist das Subjekt der Erfahrung und wer das Objekt der Präsentation in diesen multimedialen Installationsräumen?“⁷⁵ oder „ist Video (wie auch Internet) Medium einer globalen Ästhetik?“⁷⁶.

„Die virtuelle Welt ist ein Experimentierfeld mit sehr großen Möglichkeiten, alle Phantasien und Erfindungen des menschlichen Geistes ähnlich wie im langläufigen Medium Film darzustellen, zu simulieren. Das macht die Kreation im Internet so attraktiv für bildende Künstler. Ähnlich wie bei den anderen bekannten Bildermedien kann man mit dem nötigen technischen Wissen versehen, herrlich kreativ werden und experimentieren. Das braucht die zeitgenössische Kunst immer – ein Experimentierfeld. Anders als die traditionelle Kunst, die traditionelle Bildinformationen als Werte sieht und weiterträgt, ist die zeitgenössische oder Avantgarde-Kunst an dem Ausprobieren neuer ästhetischer Möglichkeiten interessiert.“⁷⁷

⁷³ Frohne, U., „video cult/ures“, Zusammenfassung.

⁷⁴ Vgl. Interview Tightrope mit der Medienkünstlerin Ulrike Rosenbach zum Thema „Kunst im Internet – Internetkunst“. http://www.hbks.uni-sb.de/home/d_staff_rose_2.htm (letzter Zugriff 03.12.2002).

⁷⁵ Frohne, U., „video cult/ures“, S. 12.

⁷⁶ Ebd., S. 12.

⁷⁷ Vgl. Interview Tightrope mit der Medienkünstlerin Ulrike Rosenbach zum Thema „Kunst im Internet – Internetkunst“. http://www.hbks.uni-sb.de/home/d_staff_rose_2.htm (letzter Zugriff 03.12.2002).

7.1 Videokunst + Internet

Das Internet bietet der Videokunst nicht nur ein neues und umfangreiches Tool sondern spielt mittlerweile als Kommunikationsmedium eine ganz relevante Rolle. „Videokünstler können endlich selbst senden und sind nicht mehr auf die Verbreitung ihrer Arbeit durch Fernsehanstalten etc. angewiesen. Elektronische Kunst erfährt durch die Möglichkeiten des Internets eine wesentliche Erweiterung, die sich erst in den nächsten Jahren voll technisch klarmachen wird.“⁷⁸

Von ihrer Präsenz im Internet und der permanent wachsenden Community der Internetbenutzer profitieren sämtliche kulturelle Institutionen und dadurch entsprechend die Künstler. Museen und Galerien stellen ihre Angebote und Informationen zu Ausstellungen, Veranstaltungen, Künstler, Sammlungen etc. ins WWW. Institutionen wie ZKM oder die aus den USA stammende VDB (VideoDataBase) die komplette Online-Datenbanken der vertretenen Künstler und Ausschnitten deren Werke ins Internet stellen.

Eine Abteilung des ZKM ist die Mediathek, die über einen umfangreichen Bestand von Bücher, Videos, CD-ROMs und Tonträger zur Kunst des 20. Jahrhunderts verfügt. Dieser Bestand ist über eine Datenbank⁷⁹ im Internet frei recherchier- und abrufbar. Die Videokunstsammlung besteht aus ca. 600 Videobändern sowie 660 Titel der bedeutendsten Videozeitschrift der 80er Jahre „Infermental“.

Die VDB⁸⁰, eine in den USA-ansässige Institution zur Sammlung und Präsentation zeitgenössischer amerikanischer Videokunst und –künstler, verfügt über eine Videokunst-datenbank im Internet mit mehr als 1500 Titeln. Die Sammlung unterteilt sich in die Kategorien, „Early Video Art“ von 1968 bis 1980, „Independent Video and Alternative Media“ von 1980 bis zur Gegenwart und „Art and Artists“. Der Bestand ist über verschiedene Suchfunktionen abrufbar.

⁷⁸ Vgl. Interview mit U. Rosenbach.

⁷⁹ Das Online-Medienkunstarchiv des ZKM ist im Internet zu finden unter <http://on1.zkm.de/zkm/institute/mediathek/> (letzter Zugriff 08.12.2002).

⁸⁰ Die Sammlung der VDB existiert bereits seit 1976. Die Datenbank unter <http://www.vdb.org> abrufbar (letzter Zugriff 08.12.2002).

8 Resümee und Ausblick

Die Entwicklung der Computertechnologien und die daraus entstandene Medienkunst hat den Begriff der Videokunst im letzten Jahrzehnt deutlich verändert. Die Videokunst hat ein Stück ihrer Eigenständigkeit verloren und vermischt sich zunehmend mit neuen Techniken. Über einen Zeitraum von nahezu zwanzig Jahren war sie sozusagen das „Enfant terrible“ der modernen Bildenden Künste. Die Künstler experimentierten mit dem neuen Medium und haben es geschafft, die Videokunst im Kunstmarkt zu etablieren und sich bedeutende Namen zu schaffen, die aus keiner der zeitgenössischen Sammlungen wegzudenken sind.

Seit Mitte der 90er Jahre wurden die Diskussionen um die Videokunst ruhiger, und der Begriff fällt in den meisten Fällen nur noch im Zusammenhang mit aktuelleren Bereichen der Medienkunst. Eigenständige Publikationen zur Videokunst sind von Mitte der 70er Jahre bis 1990 zahlreich erschienen, ab den 90er Jahren ist auffallend, dass zahlreiche Monografien zu Videokünstlern und deren Arbeiten auf den Markt kamen. Jedoch hat sich kaum noch ein Autor ausschließlich mit dem Medium Videokunst beschäftigt. Mit dem Aufkommen des Internets, der Neuen Medien etc., haben sowohl Künstler als auch Kunstwissenschaftler neue Bereiche zum Experimentieren als auch zum Erforschen entdeckt.

Die Entwicklung der ursprünglichen Videokunstpreise bestätigt diesen Trend, denn es gibt heutzutage kaum mehr einen Preis, der in seinem Ursprungsgedanken existiert. Das öffentliche Interesse richtet sich mehr auf die Medienkunst, die dem Betrachter durch den heutigen gebrauchsmäßigen Umgang mit Computern (privat- oder berufsbedingt) sicher auch näher steht, als dies für die Videokunst jemals der Fall war. Organisatoren von Medienkunstpreisen reagieren darauf immer häufiger mit Nachwuchswettbewerben für den kreativen, zukünftigen „Medienkunst-Nachwuchs“. Ob sich das Medium Video in den nächsten Jahren ganz von der Kunstbildfläche verabschiedet, bleibt abzuwarten. Betrachtet man es von Seiten des Speichermediums wäre dies vorstellbar, denn CD-ROM und DVD lösen Videokassetten, wie beispielsweise VHS zunehmend ab.

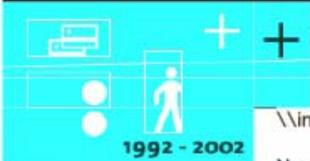
Anhang A: Online-Archivauszüge

Nachfolgend sind Auszüge aus dem Online-Archiv des Internationalen Medienkunstpreises abgebildet. Zur optimierten Recherche werden diverse Suchfunktionen angeboten.

1. Auszug der Nominierungen 2002 in alphabetischer Reihenfolge:

\\internationaler\medien\kunst\preis_2002 05.12.2002 15:38 Uhr

IMKP 2002
Homepage



\\internationaler\medien\kunst\preis_2002

Nr. Künstler | Werk Land

1	Aj, Ke: GRUPPENBILD		D
2	Anderson, J Tobias: 879 · colour ·		S
3	Ankrom, Richard : Guerrilla Public Service		USA
4	Baumann, Sabina : home 20		D / CH
5	Benfaidoul, Abdellatif : -juxtaposition-		MA / NL
6	Biemann, Ursula : WRITING DESIRE		CH
7	Boswell, Mark : USSA: Secret Manual of the Soviet Politburger		USA
8	Boyce, Bryan : STATE OF THE UNION		USA
9	Brügger, Susanne : Das Kartenwerk		D
10	Choi, Sunah : Learning Asia		D
11	Domke, Johanna : REAL PLAYER		DK
12	Drew, Jesse : Manifestoon		USA
13	Förster, Gunda : BLACK - OUT - WHITE (Exposure)		D
14	Grassi, Davide / Kreuh, Darij : BRAINSORE		SLO
15	Greschner, Pia : Blue Hour 1 - 3		D
16	Harguth, Sven : DU UND ICH, WIR KÖNNTEN EINANDER GEHÖREN		D

Schnellsuche nach
Künstler:

[-Zur Profisuche](#)
[-Bisherige Preisträger](#)
[-Nominierungen...](#)
[-...2002](#)
[-...2001](#)
[-...2000](#)
[-...1998](#)
[-...1997](#)
[-...1996](#)
[-...1995](#)
[-...1994](#)
[-...1993](#)
[-...1992](#)

http://db.oww.de/imkp/IMKP.HTP?lw=p&p_sed=LL&p_wich=2002&p_anz_reco=50&p_start_reco=1 Seite 1 von 3

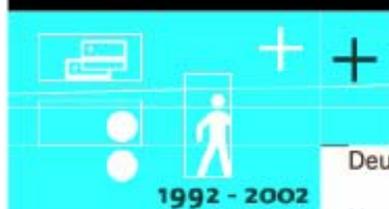
2. Auszug der Nominierungen 1992 in alphabetischer Reihenfolge:

Vinternationale/m Medien/kunst/preis 2002

05.12.2002 15:39 Uhr

IMKP 2002

Homepage

Schnellsuche nach
Künstler:

[-Zur Profisuche](#)[-Bisherige Preisträger](#)[-Nominierungen...](#)[-...2002](#)[-...2001](#)[-...2000](#)[-...1998](#)[-...1997](#)[-...1996](#)[-...1995](#)[-...1994](#)[-...1993](#)[-...1992](#)

Deutscher Videokunstpreis 1992

Nr.	Künstler Werk	Land
1	Alvarez Garcia, Julian: Frame, or the fortune's wheel	E
2	Anding, Volker: Mysthouven-Clip: Green Flat	D
3	Antoni, Birgit: Japanisch für Anfänger	D
4	Batsry, Irit: A Simple Case of Vision	USA
5	Bender, Stuart / Funicelli, Angelo: Seven Prophecies (3 excerpts)	USA
6	Bennett, Justin: Resonant System	NL
7	Bickler, Anna: Über Land	D
8	Bilderbeek, Marc van: Beat 4	NL
9	Birnbaum, Dara: Canon: Taking to the Street	USA
10	Blume, Claus: Kniespiel III	D
11	Brogie, Beat: Utopische Eingriffe	CH
12	Chmelarz, Martina: Clip 04/91 - finger 2nd version	A
13	Cook, Angus: Pet Consciousness	GB
14	Dekovic, Ivo: Tesla	YU
15	Garrin, Paul: Free Society	USA
16	Gockell, Gerd: Crafton Road S.E.5	D / GB

Auszug Bisherige Preisträger:

\\internationaler\medien\kunst\preis_2002

09.12.2002 19:31 Uhr

IMKP 2002
Homepage



Schnellsuche nach
Künstler:

suchen

[-Zur Profisuche](#)

[-Bisherige Preisträger](#)

[-Nominierungen...](#)

[-...2002](#)

[-...2001](#)

[-...2000](#)

[-...1998](#)

[-...1997](#)

[-...1996](#)

[-...1995](#)

[-...1994](#)

[-...1993](#)

[-...1992](#)

\\internationaler\medien\kunst\preis 2001

Preis	Künstler Werk	Land
Sonderpreis	Beaubois, Denis : In the event of Amnesia the city will recall... Part 1	AUS
Erster Preis	Freude, Alvar / Espenschied, Dragan : insert_coin	D
Zuschauerpreis	Weiss, Effie / Borenstein, Amir : CHECK IT	IL
Erster Preis	Bureau of Inverse Technology: BIT PLANE	GB

\\internationaler medien\kunstpreis 2000

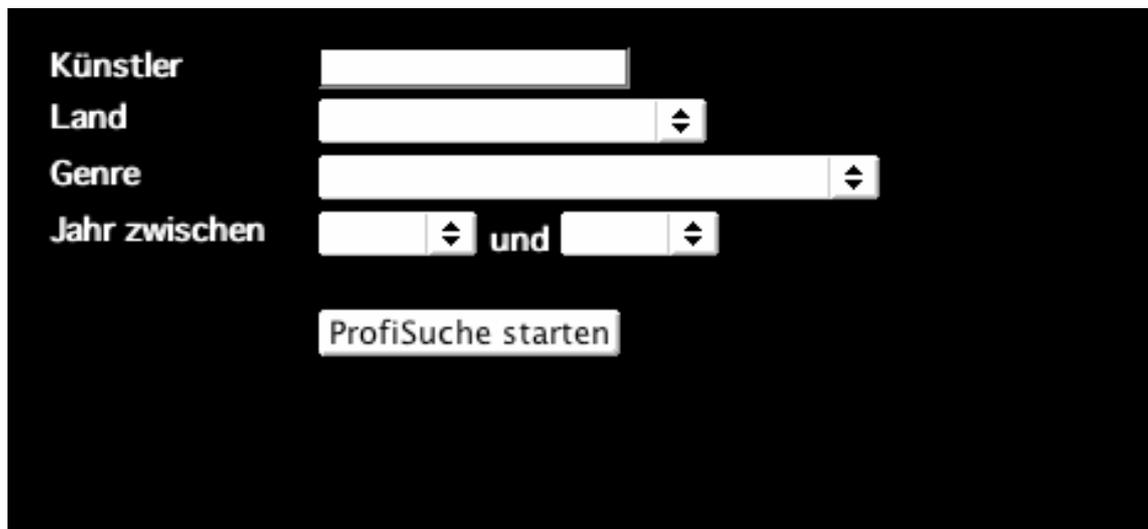
Preis	Künstler Werk	Land
Erster Preis	Hodgson, Jonathan: FEELING MY WAY	GB
Zuschauerpreis	Saury, Jérémie: Modules	F
Erster Preis	Whitehead, Oliver: mind's eye	FIN
Erster Preis	Knowbotic Research: IO_dencies	J / BR / D / I

Internationaler Videokunstpreis 1998

Preis	Künstler Werk	Land
Erster Preis	JODI: OSS/...	E
Zweiter Preis	Vogel, François: Rue Francis	F
Förderpreis	Nomad: Epperlein, Petra / Tucker Michael: The Last Cowboy	D
Produktionspreis	Zarevac, Dragana:	YU

<http://b.swr.de/imkp/IMKP.ID?l=0&p=1&l=LL&p=which=pt&p=anz=50&p=stat=rec=1>

Seite 1 von 4

Auszug der Profisuche:

The image shows a search interface with the following elements:

- Künstler**: A text input field.
- Land**: A dropdown menu.
- Genre**: A dropdown menu.
- Jahr zwischen**: Two dropdown menus separated by the word "und".
- ProfiSuche starten**: A button.

Glossar

Expanded Cinema Diese Bezeichnung steht für ein erweitertes Kino, für alles, was über die kinoübliche Filmprojektion hinausgeht: Mehrfachprojektionen, Verbindung mit anderen Medien (Inter-Media; Mixed Media / filmisches Environment / Happening / Projektfilm / Concept Art / Fluxus). Es findet hier die Einbeziehung der Wirklichkeit in den Kunstraum statt, die Grenzen der Filmleinwand sollen gesprengt werden, Film soll wieder auf seinen Wert als reines visuelles Medium zurückgeführt werden.

Flash Daten-Format (und Software) der Firma Macromedia für vektorbasierende Grafiken (<http://www.macromedia.com/software/flash>)

LaserDisc , auch als LaserVision bekannt, sind doppelseitig bespielte «CDs» in der Grösse einer Schallplatte. Diese bieten gegenüber einer VHS Kassette eine bessere Qualität, bessere Suchmöglichkeiten und eine längere Lebensdauer. Während dieses Format in Europa nie Fuß fassen konnte, sind LaserDiscs in den USA und in Japan sehr beliebt und entsprechend werden viele Filme auf LaserDiscs angeboten.

LCD (Liquid Crystal Display) Anzeigeelement, welches zur Bilderzeugung keine Elektronenstrahlen benützt, sondern durch die Polarisierung kleiner Flüssigkristalle funktioniert.

Loop englisch, "Schleife, Schlinge"Jursprünglich das wiederholte Auslesen eines Datenbereichs zwischen definierten Start- und Endpunkten bei digitalen Geräten. Der Begriff wird heute meistens für das Sampling von mehrtaktigen Passagen aus alten Musikaufnahmen verwendet, die zu einer Endlosschleife zusammengefügt sind

Quick Time Die Bezeichnung QuickTime bezeichnet einen Graphik-Standard, der von der Firma Apple Computer entwickelt wurde. Dieser Standard ermöglicht die Integration von Audio- und Videodaten in bestehende Applikationen. QuickTime übernimmt hierbei sowohl Kompressions- als auch Synchronisationsaufgaben. (<http://www.apple.com/de/quicktime>)

Synthesizer, Elektrophon zur synthetischen Erzeugung von Klängen sowie zur Manipulation von Stimmen und Musikinstrumenten, entwickelt in den 1950er Jahren. Ursprünglich nur in der elektronischen Musik der Avantgarde verwendet, hielt der Synthesizer in der 2. Hälfte der 1960er Jahre Einzug in die Unterhaltungsmusik und wurde hier zu einem der wichtigsten Instrumente. Er kann sowohl herkömmliche Instrumental- bzw. Orchesterklänge ersetzen als auch eigene neue Klangfarben beitragen. Sein Spektrum reicht vom weichen Streichersound bis zu Geräuschen aller Art.

Literaturverzeichnis

Adriani, Götz (Hrsg.); MNK | ZKM: „Stations – Bill Viola“ Ausst. Kat.. Ostfildern 2000.

Ars Electronica unter: <http://www.aec.at> (letzter Zugriff am 10.12.2002).

Belting, Hans; Haustein, Lydia (Hrsg.): Das Erbe der Bilder: Kunst und moderne Medien in den Kulturen der Welt. München 1998.

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt a.M. 1963.

Bódy, Veruschka und Gábor (Hrsg.): Video in Kunst und Alltag – Vom kommerziellen zum kulturellen Videoclip. Köln 1986.

Cubitt, Sean: Videography: Video Media as Art and Culture. New York 1993.

Documenta; Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH (Hrsg.): Kurzführer zur Documenta 11_Plattform 5: Ausstellung. Ostfildern-Ruit 2002.

Frohne, Ursula (Hrsg.); ZKM, Karlsruhe: Video cult/ures: Multimediale Installationen der 90er Jahre. Ausst. Kat., Köln 1999.

Gendolla, Peter; Schmitz, Norbert M.; Schneider, Irmela; Spangenberg, Peter M. (Hrsg.): Formen interaktiver Medienkunst – Geschichte, Tendenzen, Utopien. Suhrkamp 2001.

Hall, Doug; Fifer, Sally Jo (Hrsg.): Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art. New York 1990.

Herzogenrath, Wulf: Videokunst in Deutschland 1963 – 1982. Ausst. Kat., Stuttgart 1982.

Homepage des Internationalen Medienkunstpreises: <http://www.medienkunstpreis.de>. (Letzter Zugriff 6.12.2002).

Homepage der Videogallery: <http://www.videogallery.ch> (Letzter Zugriff 25.11.2002).

Homepage der Viper Basel: <http://www.viper.ch>. (Letzter Zugriff 28.11.2002).

Klotz, Heinrich (Hrsg.); Fundació Joan Miró, Barcelona; ZKM, Karlsruhe: Moving Image: Electronic Art. München und Stuttgart 1992.

Klotz, Heinrich (Hrsg.): Kunst der Gegenwart. Anlässlich der Eröffnung des Museums für Neue Kunst, ZKM | Zentrum für Kunst u. Medientechnologie Karlsruhe am 18. Oktober 1997. München und New York 1997.

Kunstmuseum Wolfsburg (Hrsg.): Wie haltbar ist Videokunst? Beiträge zur Konservierung und Restaurierung audiovisueller Kunstwerke. Symposium im Kunstmuseum Wolfsburg. Wolfsburg 1997.

Kunsthau Zürich (Hrsg.): Friedemann Malsch, Ursula Perucchi- Petri, Dagmar Streckel: Künstler-Videos: Entwicklung und Bedeutung; Die Sammlung der Videobänder des Kunsthauses Zürich. Ostfildern-Ruit 1996.

Lampalzer, Gerda: Videokunst: historischer Überblick u. theoretische Zugänge. Wien 1992.

Paech, Joachim: Film, Fernsehen, Video und die Künste: Strategien der Intermedialität. Stuttgart und Weimar 1994.

Preikschat Wolfgang: Video: Die Poesie der Neuen Medien. Weinheim und Basel 1987.

Rush, Michael: New Media in Late 20th-Century Art. London 1999.

Torcelli, Nicoletta: Video Kunst Zeit: Von Acconci bis Viola. Weimar 1996.

VideoDataBase unter: <http://www.vdb.org>. (Letzter Zugriff 05.12.2002).

Viper: Katalog zur Viper 21: International Festival for Film Video And New Media. Ausst. Kat.. Basel 2001.

Viper: Katalog Public | Private: Viper Basel 2002. Ausst. Kat.. Basel 2002.

Zielinsky, Siegfried: Video: Apparat/Medium, Kunst, Kultur. Ein internationaler Reader. Frankfurt a. M. [u.a.] 1992.

ZKM, Karlsruhe; SWF Baden-Baden: Deutscher Videokunstpries. Ausst. Kat.. Karlsruhe 1992.

ZKM, Karlsruhe; SWR Baden-Baden: City: Internationaler Medienkunstpries 2000. Ausst. Kat.. Karlsruhe 2000.

ZKM, Karlsruhe; SWR Baden-Baden: CTRL [Space] die wachsame Gesellschaft: Internationaler Medienkunstpries 2001. Ausst. Kat.. Karlsruhe 2001.

ZKM, Karlsruhe; SWR Baden-Baden: Bilder* Codes# - verstehen wir Bilder?: Internationaler Medienkunstpries 2002. Ausst. Kat.. Karlsruhe 2000.

Abbildungsnachweis

- Abb. 1:** http://www.guggenheim.org/exhibitions/past_exhibitions/paik/paik_top.html
(letzter Zugriff 01.12.2002).
- Abb. 2:** <http://cc2.hku.nl/martin/reservoir/portretten/paikbeuy.html>
(letzter Zugriff 01.12.2002).
- Abb. 3:** <http://on1.zkm.de/zkm/mnk/archiv/stations> (letzter Zugriff 01.12.2002).
- Abb. 4:** http://www.ghw.ch/ARTISTS/PIPILOTTI/artist_biography_frame.html
(letzter Zugriff 28.11.02).
- Abb. 5:** <http://www.vdb.org/> (letzter Zugriff 04.12.2002).
- Abb. 7:** <http://www.medienkunstpreis.de> (letzter Zugriff 04.12.2002).
- Abb. 8:** http://db.swr.de/imkp/IMKP.detail?p_lw=g&p_kwid=481
(letzter Zugriff 05.12.2002).
- Abb. 9:** http://db.swr.de/imkp/IMKP.detail?p_lw=g&p_kwid=480
(letzter Zugriff 05.12.2002).
- Abb. 10:** http://db.swr.de/imkp/IMKP.detail?p_lw=g&p_kwid=500
(letzter Zugriff 05.12.2002).
- Abb. 11:** http://db.swr.de/imkp/IMKP.detail?p_lw=g&p_kwid=485
(letzter Zugriff 05.12.2002).
- Abb. 12:** http://db.swr.de/imkp/IMKP.detail?p_lw=g&p_kwid=463
(letzter Zugriff 05.12.2002).
- Abb. 13:** http://db.swr.de/imkp/IMKP.detail?p_lw=g&p_kwid=487
(letzter Zugriff 05.12.2002).
- Abb. 14:** <http://www.aec.at>
(letzter Zugriff 05.12.2002).
- Abb. 15:** <http://www.2000.viper.ch>
(letzter Zugriff 05.12.2002).

Abb. 16: http://www.viper.ch/competition_workdetails.php?id=55&CurrentLanguage=2&CurrentCompetition=1
(letzter Zugriff 08.12.2002).

http://www.labiennaledivenezia.net/it/cinema/59mostra/filmbiennale2002/skd_film.cfm?LanguageID=IT&ID=18 (letzter Zugriff 08.12.2002).

Abb. 17: <http://www.videogallery.ch> (letzter Zugriff 02.12.2002).

Abb. 18: <http://www.fs2.rwth-aachen.de/2002-03/greifffbar/08/documenta.html>
(letzter Zugriff 02.12.2002).

Die in den **Tabellen 1 und 2** enthaltenen Abbildungen wurden aus dem Online-Archiv des „internationalen\medien\kunstpreises“ http://db.swr.de/imkp/IMKP.go?p_lw=g entnommen

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift