

Irene Schütze

Angela Krewani: Medienkunst: Theorie – Praxis – Ästhetik

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.2.7024>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schütze, Irene: Angela Krewani: Medienkunst: Theorie – Praxis – Ästhetik. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.2.7024>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Angela Krewani: Medienkunst: Theorie – Praxis – Ästhetik

Trier: WWT 2016 (focal point, Bd.16), 244 S., ISBN 9783868216677, EUR 32,50

In ihrem Buch *Medienkunst: Theorie – Praxis – Ästhetik* befasst sich Angela Krewani mit Kunstformen, die in „avancierten Medientechnologien“ (S.6) in Erscheinung treten. Der Schwerpunkt reicht von der Kunst der 1960er Jahre bis hin zur Gegenwart, obgleich Krewani zeitlich einen weiten Bogen bis in die Antike und die Frühe Neuzeit zurückschlägt, um zu zeigen, wie technische Dispositive nicht erst seit dem 20. Jahrhundert ästhetisches Handeln geprägt haben (vgl. S.14-16 und S.30-31). Krewani geht es darum, eine dezidiert medienwissenschaftliche Perspektive auf die Erscheinungsformen von Kunst in technologischen Medien zu geben – und eben keinen kunstwissenschaftlichen oder technikgeschichtlichen Ansatz zu verfolgen. Entsprechend orientiert sie sich weder an Werken einzelner Künstler_innen noch an technischen Entwicklungen, sondern an medientheoretischen Konstellationen, die sich durch die Einführung und Fortentwicklung technischer Dispositive innerhalb spezifischer sozialer Kontexte herausgebildet haben. Sie zeigt, wie diese Konstellationen die Kunst veränderten. Die Medienkunst, so Krewanis zentrale These, sei seit den 1960er Jahren hauptsächlich durch zwei Felder bestimmt worden: durch das Massenmedium Fernsehen mit seinen institutionellen Möglichkeiten, Kommunikationsweisen und Ästhetiken sowie durch die theoretischen Diskurse

der Kybernetik (vgl. S.7). Besonderes Augenmerk legt Krewani dabei auf Formen der Interaktivität sowie auf die Hybridisierung der Medien im Zuge ihrer zunehmenden Ausdifferenzierung durch Digitalisierung.

Für das Medium ‚Video‘ zeigt sie, wie es in den Anfangsjahren sowohl im technologischen als auch im ästhetisch-theoretischen Sinne offene Konzepte bot. Video gab insbesondere Künstler_innen die Möglichkeit, neue Formen der Repräsentation experimentell zu erproben und selbstreflexiv einzusetzen. Krewani legt dar, dass in den 1960er und 1970er Jahren die künstlerische Avantgarde dem Medium ‚Video‘ dennoch in weiten Teilen kulturpessimistisch gegenüberstand, weil es technologisch mit Fernsehen assoziiert wurde (vgl. S.58-63 und S.75-78). Während öffentliche US-amerikanische Sendeanstalten künstlerischen Experimenten Raum boten – wie die von Michael Shamberg mit der Künstlergruppe Raintance herausgegebene Schrift *Guerilla Television* (New York/Chicago/San Francisco: Holt, Rinehart und Winston, 1971) beispielhaft zeigt –, förderten deutsche Fernsehanstalten künstlerische Video-Projekte bis auf wenige Ausnahmen nicht. Indem Krewani medientheoretische Fragestellungen genealogisch aufrollt, kann sie überzeugend darstellen (und aus kunstwissenschaftlicher Sicht ist dies recht überraschend), dass gerade die ableh-

nende Haltung von Seiten des deutschen Fernsehens entscheidend dazu beitrug, dass sich Video innerhalb des Kunstsystems als eigene künstlerische Gattung etablieren konnte (vgl. S.83).

Sehr differenziert zeichnet Krewani ausgehend von Norbert Wieners Text *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* (New York: Wiley, 1948) eine diskursive Linie kybernetischer Theorien, ihrer praktischen Umsetzungen und technischen Imaginationen nach. Sie behandelt zum Beispiel Robert Pasks künstlerische und theoretische Projekte der systemischen Interaktion, Max Benses Informationsästhetik, Computerkunst und Robotik-Projekte sowie Roy Ascotts *telematic art* oder Medien- und Körperfantasien im Kontext von Marshall McLuhans und Gene Youngbloods Theoriebildungen. Darüber hinaus erläutert Krewani, wie sich *biofeedback*-Systeme, *net.art*, Computerspiele und digitale Alltagskulturen vor dem Hintergrund der theoretischen Konzepte von Videokunst und Kybernetik überhaupt erst entwickeln konnten. Ihre Überlegungen reichen bis hin zu künstlerischen Projekten der genetischen Biotechnologie, in denen Krewani Aspekte des Interaktiven und Transhumanen erkennt, die ebenfalls bereits mit der Kybernetik in

theoretischen Ansätzen beschrieben wurden.

Krewani legt eine Studie vor, die umfassend Entwicklungslinien der neueren Medienkunst darstellt und dabei vielfältige Querverbindungen medientheoretischer Art unter Einbeziehung der zentralen Forschungsliteratur aufzeigt. Dabei kommt es an einigen Stellen des Buchs unvermeidbar zu theoretischen Mehrfachausführungen. Dies hätte nur vermieden werden können, wenn sich die Untersuchung allein an Theorien orientiert und nicht zugleich die künstlerische Praxis beleuchtet hätte, die auf eben diese Theorien Bezug nimmt oder selbst Theorien generiert. Die große Stärke des Buchs liegt nicht zuletzt darin, dass es die aktuell beobachtbare Entwicklung verständlich werden lässt, dass ästhetisches Handeln in technologischen Medien vermehrt jenseits des Kunstsystems stattfindet: Aus medientheoretischer Sicht, so zeigt Krewani, müssen diese hybriden, digital vernetzten Kunstformen zwangsläufig in Alltagspraktiken emergieren und das etablierte Kunstsystem mit seinen engen sozialen und kommunikativen Grenzen verlassen.

Irene Schütze (Mainz)