

Die Entwicklung der Videokunst in China

PI LI 皮力

VIDEO kunst, obwohl ein eher exotisches Kunstgenre, ist keine reine Folgeerscheinung auf den Spuren der westlichen Gesellschaft. Ihr Auftreten in China beziehungsweise ihre Akzeptanz durch chinesische Künst-

ler*innen fand erst unter bestimmten kulturellen Voraussetzungen statt. Bevor wir zum eigentlichen Thema der zeitgenössischen chinesischen Videokunst kommen, ist es daher notwendig und sinnvoll zunächst die Entstehung von Videokunst in China zu betrachten. Während Künstler*innen in der Vergangenheit die Gefahr verspürten, dass Kunst politisch kontrolliert werden könnte, so entwickelte sich mit dem zynischen Realismus und politischen Pop unter jungen Künstler*innen der Eindruck, dass ihre kommerziell verwertbaren gerahmten Gemälde eine vom westlichen Postkolonialismus aufgezwungene Kunstform darstellten. Sowohl die politisch gelenkte Kunst als auch der Kunstmarkt basierten auf einem veralteten Kunstmedium und überholten kreativen Methoden, die sich am realistisch-utilitaristischen Kunstbegriff orientierten. Vor diesem Hintergrund begannen Chinas Künstler*innen mit Videokunst zu experimentieren. Sie wollten ein neues Kunstmedium finden, das nicht schon durch westliche Galerien kommerzialisiert worden war und das gleichzeitig einen starken Kontrast zur offiziellen Kunst bilden sollte. Das Medium sollte nicht nur die Existenz individueller Gefühle und Sprache zulassen, sondern auch einfach zu nutzen, zu verbreiten und zu kommunizieren sein. Unter diesen Voraussetzungen fiel ihre Wahl auf die Videokunst.

Das Medium sollte nicht nur die Existenz individueller Gefühle und Sprache zulassen, sondern auch einfach zu nutzen, zu verbreiten und zu kommunizieren sein.



Aus der Sicht der Nachwuchskünstler*innen führt die Zeit, die man für die Wahrnehmung von Videokunst im Vergleich zu traditionellen Bildmedien benötigt, zu einer tieferen Erfahrung. Diese Erfahrung verleiht den Arbeiten eine Intensität, die über die wörtliche Beschreibung hinausgeht, sodass sich Video anders als realistische Gemälde nicht vollständig mit Worten erklären lässt. Es erfordert die reale Erfahrung des Publikums innerhalb eines bestimmten Zeitraums. Währenddessen kommt es in der Interaktion mit der Videoinstallation innerhalb des Rezeptionsprozesses zu einem physischen Involviertsein. 1996 wurde in China zum ersten Mal Videokunst ausgestellt. Der Titel der Ausstellung kann mit *Phenomenon and Image* (现象和影像) übersetzt werden, ist im Chinesischen aber vieldeutiger. Video bedeutet Reflexion (象), und Bild (像) bezeichnet Reaktion. Der Grund, warum junge Künstler*innen Videokunst zu ihrem Medium wählten, liegt darin, dass sie die Reflexion geradezu verkörpert und dem Wesen von Kunst tiefer und näher kommt als traditionelle Gemälde. Der Kurator Qiu Zhijie (邱志杰), selbst Videokünstler, schrieb im Vorwort des Ausstellungskatalogs: „Der Irrglaube des historischen Determinismus besteht darin, den Menschen einfach als Wahrnehmungsobjekt zu begreifen, während er nicht nur wahrnimmt und empfindet, sondern auch imaginiert und tätig ist.“¹ Daraus ergibt sich folgende Gleichung:

Zhang Peili
Uncertain Pleasure II, 1996
 Installationsansicht / Installation
 view, the 1st Fukuoka Asian
 Art Triennale 1999, Fukuoka
 Asian Art Museum, Japan
 Zehn-Kanal-zwölf-Monitor-
 Videoinstallation (PAL), Farbe,
 ohne Ton / Ten-channel,
 twelve-screen video installation
 (PAL), colour, silent, 30'

¹ Qiu Zhijie, Vorwort, in: *1996 Xianxiang/yingxiang: yishu yu lishi yishi (1996 Phenomena/ Image: Art and the Historical Consciousness)*, hg. v. Qiu Zhijie, Selbstverlag: Peking 1996, Seite unbekannt. Ausstellung: *Phenomena / Image-96 Video Art Exhibition 现象影像 -96 录像艺术展*, kuratiert von Qiu Zhijie 邱志杰, Wu Meichun 吴美纯, mit: Chen Shaoping 陈少平, Chen Shaoxiong 陈劭雄, Gao Shiming 高世名, Gao Shiqiang 高世强, Geng Jianyi 耿建翌, Li Yongbin 李永斌, Lu Lei 陆磊, Qian Weikang 钱喂康, Qiu Zhijie 邱志杰, Tong Biao 佟彪, Wang Gongxin 王功新, Yan Lei 颜磊, Yang Zhenzhong 杨振中, Zhang Peili 张培力, Zhu Jia 朱加, The Gallery of China Academy of Art 中国美术学院画廊, Hangzhou, China, 14.-19.9.1996.

Traditionelle Medien = Reaktion = virtuelle Person = Wahrnehmung
= vom Video ausgehend = Reflexion = reale Person = Wahrnehmung,
Vorstellung, Handlung = interaktiv.

1989 lud die Kunsthochschule in Hangzhou den deutschen Künstler Ernst Mitzka² ein, eine Reihe von Vorlesungen zu halten. Er brachte acht Stunden Videomaterial mit, darunter Werke von Gary Hill, Bill Viola und Matthew Barney. Diese Arbeiten regten Künstler*innen zweier Generationen wie Zhang Peili (张培力) und Qiu Zhijie (邱志杰)³ dazu an, sich mit Videokunst auseinanderzusetzen und die Möglichkeiten des Mediums zu erkunden, wobei sie unterschiedliche Wege einschlugen. Zhang Peili gilt als einer der frühen Experimentatoren zeitgenössischer chinesischer Kunst und Videokunst. Seine erste Videoarbeit, die auch in der Ausstellung *Micro Era: Medienkunst aus China* zu sehen ist, stammt von 1988.⁴ Allgemein betrachtet waren die meisten chinesischen Künstler*innen in den 1980er-Jahren mit der „großen Erzählung“ ihrer Kultur und Gesellschaft beschäftigt, wofür sie sich einen von Logik und Konzeptualismus geprägten Stil aneigneten. Zhangs frühe Arbeiten waren, kurz gesagt, sehr von Garry Hill und den frühen Werken der Fluxus-Künstler*innen beeinflusst. Besonders deutlich ist dies in seiner berühmten Serie *Uncertain Pleasure* (不确定的快感; *Uncertain Pleasure I* von 1996 ist ebenfalls in der Ausstellung *Micro Era* zu sehen). Allen ging es damals in erster Linie darum, Videokunst von Massenfernsehen zu unterscheiden. Zhang verweigerte in seinen Arbeiten infolgedessen den Einsatz jeglicher traditioneller Mittel wie Soundeffekte oder Darstellungskonventionen des Fernsehens. Zhangs Stil beeinflusste zahlreiche Künstler*innen, wie Zhu Jia (朱加), der für seine Aufnahmen eine Videokamera auf ein Rad band, oder Kan Xuan (阚萱) und Yang Zhenzhong (杨振忠), deren Arbeiten eine Wiederholung des alltäglichen Lebens zeigen. Wang Gongxin (王功新), der ein Jahrzehnt in New York lebte und stark von Bill Viola beeinflusst war, arbeitete ähnlich, wobei sich seine Werke jedoch von Zhangs unterscheiden.

Die Fokussierung trivialer Details aus dem Alltagsleben führte zu unkonventionellen Erfahrungen. Die Mittel brachten zweifellos eine Reihe stark visuell wirkender Arbeiten hervor. Möglicherweise gehen die Unterschiede zwischen dem Westen und China auf die verschiedenen Ursprünge der Videokunst zurück: der Rebellion gegen das System im Westen und der Fokussierung auf die Medien selbst in China.

Infolgedessen erachten die jüngeren chinesischen Künstler*innen diese frühen Arbeiten



Zhang Peili
Walkers in Green Space,
Installationsansicht / Installation
view, Hangzhou, 1986,
Weißes Papier, Höhe jeweils
300 cm, insgesamt zehn Teile /
white paper, 300 cm (height)
each, 10 pieces in total

² Der Videokünstler Ernst Mitzka hielt an der China Academy of Fine Art auf Einladung seines Künstlerfreundes und Kollegen an der Hamburger Akademie der Bildenden Künste, des Malers K.P. Brehmer, einen Vortrag. Mitzka zeigte das gesamte Programm des *Kunstkanals*, einer Fernsehsendung, die im Rahmen des Kunstfestivals zum zweitausendjährigen Jubiläum der Stadt Bonn entstanden war. Die acht verschiedenen Episoden, die Ende September 1989 ausgestrahlt wurden, zeigten Experimente mit visuellen Designformaten, Bildschirmtext, Bewegtbildern und elektronischen Effekten sowie Videoarbeiten wie etwa von Bill Violas *Anthems* (1983) und Peter Campus' *Three Transitions* (1973).

³ Zhang Peili wurde 1957 in Hangzhou geboren, Qiu Zhijie 1969 in Zhangzhou.

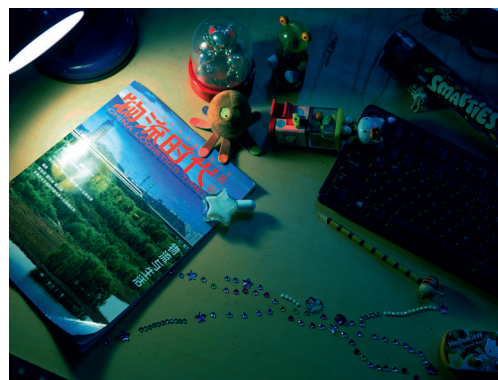
⁴ 30×30 (1988), 1-Kanal-Video (PAL), Farbe, Ton, 32'9".

als „durchschnittlich“ oder „schal gewordene Tradition“. Videokünstler wie Qiu Zhijie haben sich intensiv mit den Möglichkeiten der Videotechnik und ihren ästhetischen Werten auseinandergesetzt. Qiu sieht in Zhangs künstlerischer Laufbahn eine Huldigung westlicher Videokunst, während er die Chancen durch die neue preiswerte Ausrüstung und Technik ignorierte. Die frühe Videokunst hält Qiu in ihrem Glauben an das Antiestablishment sowie aus finanziellen und technischen Gründen für bedeutungslos. So schrieb die Kuratorin Wu Meichun (吴美纯) anlässlich der zweiten Videokunstaussstellung 1997: „Wir stehen nicht vor der Frage, was wir mit Videokunst anfangen können, sondern vielmehr was Videokunst ist. Für eine Definition ist es noch zu früh. Allerdings scheint sich die bisherige Videokunst bereits erschöpft zu haben, obwohl sie noch im Prozess des Entstehens ist. Als Medium ist Video anspruchsvoll und leistungsstark, aber preiswert; es ist individuell und dennoch leicht zu kopieren und zu verbreiten; es ist intuitiv und zugleich imaginativ.“⁵ Unter dem Eindruck solcher Überlegungen hat sich die Videokunst in den 1990er-Jahren in China in drei Richtungen entwickelt: als dokumentarische, narrative und interaktive Videokunst.

Künstlerischer Dokumentarfilm

Mitte der 1990er-Jahre entstand in der Filmszene in China die breite Strömung „Neue Dokumentarfilmbewegung“. Die von Wu Wenguang (吴文光) repräsentierten Regisseure betonten die Abwesenheit des Fotografen respektive der Fotografin während der Aufnahmen und versuchen den wirklichen Zustand des dargestellten Objekts zu zeigen. Die Neue Dokumentarfilmbewegung wird als Widerstandsinitiative gegen die „großen Narrative“ in den Programmen des Regierungsfernsehens seit der Gründung der Volksrepublik China gewertet. Diese Ausrichtung führte aber zu keiner Verbesserung der dokumentarischen Bildsprache und Methode. Streng genommen brachte die Bewegung eher einen „reinen Dokumentarfilm“ statt eines neuen Dokumentarfilms hervor – auch wenn sie sich innerhalb der Kunstszene mit der Videokunst vermischt hat, um als eine neue Dokumentarfilmkunst über das Genre des Dokumentarfilms hinauszugehen. Wang Jianwei ist in dieser Hinsicht der einzige Pionier. In *Living Elsewhere* (生活在别处) folgt er den Lebensspuren von vier Bauern, die in einer noch im Bau befindlichen Villa leben, und deckt die ursprüngliche Funktion des unfertigen Gebäudes auf. Wang hat in seinen Arbeiten den ‚unprofessionellen‘ Dokumentarfilmstil entwickelt; manchmal stehen die Bilder für acht Minuten, um die Phänomene ergründen zu können und nicht einfach abzufilmen.“

⁵ Wu Meichun, „Curator's Thoughts“, in: *Demonstration of Video Art '97* (‘97 luxiang yishu guanmozhan), hg. von Wu Meichun, Selbstverlag, Peking 1997, Seite unbekannt. Ausstellung: *Demonstration of Video Art '97 China* (‘97 Zhongguo luxiang yishu guanmozhan), kuratiert von Wu Meichun, Art Gallery of the Central Academy of Fine Arts, Peking, China.



Cao Fei
Asia One, 2018
 Ein-Kanal-Videoinstallation,
 Farbe, Ton / Single-channel
 video installation, colour,
 sound, 63'20"



Narrative Videokunst

Die Narration ist ein klassisches Element der Videokunst. Ihre vielen technischen Möglichkeiten teilt sie mit der Filmästhetik. Alle in klassischen Filmen zur Verfügung stehenden Mittel sind immer auch auf die Videokunst übertragbar. Darüber hinaus erweist sich die Zeiteinteilung im Video aufgrund digitaler Messeinheiten als flexibler: Die unterschiedlichsten digitalen Tricks erzeugen neue Beziehungen in den Zeitdimensionen und haben die traditionelle Filmsprache erheblich bereichert. Dreidimensionale Animation lässt jeden Einfall zu einer visuellen Realität werden. Für jüngere Künstler*innen bieten sich hier zahlreiche Möglichkeiten. Repräsentativ in diesem Bereich sind unter anderen Yang Fudong (杨福东) und Jiang Zhi (蒋志). Diese Künstler sind mehr von der Filmästhetik als von der Videokunst beeinflusst und drehen auch Filme. Das Medium Video setzen sie dabei ein, um eher persönliche Werke zu schaffen.

Cao Fei
Whose Utopia, 2006,
Ein-Kanal-Video, Farbe,
Ton / One-channel video,
colour, sound, 20'

Interaktive Videokunst

Interaktion geht eigentlich auf neue Fragestellungen an die Videokunst zurück. Wird die Videokunst letztendlich von der Filmästhetik und einer schal gewordenen Tradition verschlungen? Bringt die Digitaltechnik, außer einer besseren Bildqualität und mehr Komfort, auch neue ästhetische Werte? Vor diesem Hintergrund wurde die Videoinstallation bedeutend und sie kam genau zum richtigen Zeitpunkt. Als Kunstform ist sie mehr als die Summe von Installation und Video. Übereinandergestapelte Monitore oder verschiedene im Raum verteilte reflektierte Bilder schaffen eine dreidimensionale dramatische Struktur. Die chinesische Videokunst hat zwei Installationsrichtungen entwickelt: Während die eine um das Wissen kreist, zielt die andere auf Erfahrungen.

Videoinstallationen, die auf das Wissen abzielen, treten immer auf bestimmte Weise in Erscheinung. Das Videobild ist semantisch mit einer Eigenschaft verbunden und gleichzeitig erzeugen die Bilder Bedeutung. Die filmischen Mittel werden häufig so eingesetzt, dass sie das Thema der Arbeit betonen. Zum Beispiel bei *baby talk* (婴语) von Wang Gongxin (王功新) und *Screen* (屏风) von Wang Jianwei (汪建伟). In *baby talk* werden die Gesichtsausdrücke von Familienmitgliedern, die ein Baby necken, auf das Bett projiziert. Die Milch fließt aus dem abgebildeten Mund und wird an anderer Stelle wieder aufgefangen, sodass eine Art Zirkulation entsteht. In *Screen* diskutiert Wang aus kulturspezifischer Perspektive das Verhältnis zwischen einem Geheimnis und seiner Preisgabe, eine Art Visualisierung der *Archäologie des Wissens* von Michel Foucault. Beide Arbeiten pendeln zwischen Mehrdeutigkeit und Klarheit. Die visuelle, auditive und kinästhetische Erfahrung transzendiert hin und wieder die ursprüngliche Intention des Autors und wird zu einer komplexen und verschwenderischen Imagination. Auf Erfahrung zielende Videoinstallationen beziehen manchmal die physische Bewegung des Publikums in die innere Struktur der Installation mit ein, wie in *the present tense* (现在进行时) von Qiu Zhijie und *Sight Adjustor* (视力矫正器) von Chen Shaoxiong (陈绍雄). Diese auf Ergonomik basierenden Arbeiten erwarten die Annäherung des Publikums von einem bestimmten Ort aus und auf einem bestimmten Weg. Die Körper des Publikums werden als beeinflussender Faktor in die Komposition der Installation und Szene einbezogen. Das durch die vorbeigehenden Körper erzeugte Phänomen ist kein äußeres Wissen, sondern evoziertes inneres Erleben.

Interaktion findet meist bei Videoinstallationen statt. Künstler*innen erproben die Möglichkeiten der Videokunst durch den Einsatz von Interaktion. Bisweilen besteht durch das Streben nach Interaktion jedoch die Gefahr, dass die durch Videokunst eröffneten Räume selbst fragwürdig werden, was schließlich in einem Desaster endet. Viele Künstler*innen haben deshalb begonnen, sich mit anderen interaktiven

Bisweilen besteht durch das Streben nach Interaktion jedoch die Gefahr, dass die durch Videokunst eröffneten Räume selbst fragwürdig werden, was schließlich in einem Desaster endet.

Formen auseinanderzusetzen. Künstler*innen, deren Thema die Erfahrung war, wandten sich vom Video ab und neuen Technologien zu. In dieser Zeit entstand eine eher technische und interaktive Multimediakunst. Zugleich positionierten sich auch die Künstler*innen neu, die sich mit dem Wissen beschäftigt hatten, indem sie mit den strengen Medienkategorisierungen brachen. 1999 entstand so Wu Ershans (乌尔善) *Evolution@JAZZ* (进化爵士), eine interdisziplinäre Performance gemeinsam mit Installationskünstler*innen, Jazzsänger*innen und Modern-Dance-Tänzer*innen. Während Wu Ershans Beteiligung an dem Projekt eher zufällig zustande kam, kann das Vorgehen von Wang Jianwei (汪建伟) als planvoll gelten. Er lud Video- und Performancekünstler*innen sowie Puppenspieler*innen zur Mitarbeit an dem Stück ein, das auf *Screen* zurückgeht. Die ganze Bühne war eine großartige interaktive Arbeit aus aufeinander abgestimmtem Video, Installation und Performance.

An der Entwicklung der Videokunst in China lässt sich die Entstehung einer neuen Epoche ablesen. Entsprang die westliche Videokunst ursprünglich aus der Rebellion gegen das System, so stand in China das Interesse an den Medien im Vordergrund. Die Professionalisierung der Videokunst wurde im Westen seit 1968 durch ihre Aufnahme in die Kunstwelt gefördert. Sie wurde von Film, Fernsehen und Fotografie dezidiert unterschieden und kam dann in die Galerien, wo sie sich zur Videoinstallation weiterentwickelte. Im Verlauf dieses Prozesses wandte sich die Videokunst von der reinen Kritik an der Informationskultur hin zu einer Kombination sozialen Denkens, was im Gegenzug zu einer Aufwertung der Videokunst führte.

Videokunst geht jedoch über Medienkritik hinaus. Individuell und manuell hergestellte zeitgenössische Kunst kann mit kommerziellen Informationsmedien weder in einen substanziellen Dialog treten noch kann sie sie zügeln. Betrachten wir die Videokunstpraxis im Westen vor 1969, so wird deutlich, dass das Verhältnis zwischen Videokunst und Massenmedien dem einer robusten Fliege und einer Fliegenklatsche gleicht. Im letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts begannen chinesische Künstler*innen, wie auch andere Künstler*innen weltweit, allmählich zu realisieren, dass sie ihre eigenen Bereiche und Methoden jenseits der Massenmedien finden müssen.

Folglich haben im neuen Millennium die konzeptionellen Änderungen neue Eigenschaften der Videokunst in China hervorgebracht, wie sich an den Werken Cao Feis (曹斐) und Yang Fudongs (杨福东) zeigen lässt. Kaum dass sie Anfang des 21. Jahrhunderts die Bühne betraten, unterschieden sie sich schon deutlich von ihren Vorgänger*innen. Cao Fei stammt aus der stark kommerzialisierten Stadt Guangzhou. Ihre Arbeiten sind in der Popkultur und der visuellen Kultur verankert. Zudem kombiniert sie gezielt Dokumentationen und fiktionale Erzählungen. Das Video *Whose Utopia* (谁的乌托邦) zum Beispiel handelt von Industriearbeitern, die nach

Entsprang die westliche Videokunst ursprünglich aus der Rebellion gegen das System, so stand in China das Interesse an den Medien im Vordergrund.

Lu Yang
Poster aus / from
LuYang Delusional Mandala
2015

Shenzhen eingewandert sind. In einem Mix aus dokumentarischer Aufzeichnung und Performance kreiert sie eine neue Form der Erzählung, die in der Realität verhaftet ist und zugleich Distanz zu ihr hält. Diesen unverwechselbaren Erzählstil baut sie in ihren späteren Arbeiten noch aus.

Für Yang Fudong stehen Filme und die Filmindustrie im Mittelpunkt seines Interesses. In der Arbeit *A Strange Paradise* (陌生天堂) zeigt sich seine Vorliebe für die Struktur alter Kinofilme. In *The 7 Intellectuals in the Bamboo Forest* (竹林七贤) entdeckt er eine Tradition chinesischer Filme aus den 1930er-Jahren neu. Im letztgenannten Werk wurden die Aufnahmen vom Drehort und der bearbeitete Film spontan in der Ausstellungshalle gezeigt. Bis vor Kurzem war es Yangs Bestreben, den Ausstellungsraum selbst in einen Drehort zu verwandeln, was es ihm erlaubte, neben dem Film auch den Prozess des Filmens zum Gegenstand des Betrachtens zu machen.

Allgemein lässt sich über die Veränderungen in Chinas Videokunst zu Beginn des Millenniums sagen, dass der Akzent auf der digitalen Revolution liegt, die während der 1990er-Jahre mit dem Aufkommen der neuen Medien eingesetzt hat. Gleichzeitig versuchen Künstler*innen angesichts der rapiden weltweiten Kommerzialisierung der Kunst einen neuen Trend in der Videokunst zu setzen, hin zu ihrer Entkommerzialisierung, um damit ein ganz neues Medium zu schaffen, das nicht kommerzialisiert werden kann. Auf diese Weise ist Videokunst zu einem besonderen Kommunikationsinstrument geworden. Hinzu kommt, dass die Beziehung zwischen Künstler*innen und Popkultur nach 2000 sehr viel komplexer geworden ist. Ab 1999 erlebte China mit seinem Beitritt zur Welt Handelsorganisation eine Wirtschaftsblüte. Insofern haben Pop- und Handelskultur und die Mechanismen hinter diesen beiden Kulturen die filmische Sprache enorm bereichert, was von den Künstler*innen aufgenommen wurde. Durch die starke Wirtschaft und die Entwicklung des Internets gibt es bezeichnenderweise zwischen chinesischen und westlichen Künstler*innen kaum Unterschiede in der Art, wie sie Informationen aufnehmen, Technik anwenden und Fördermittel einwerben. Noch bedeutender ist, dass mit der zunehmenden Globalisierung und Verbreitung sozialer Medien die Lebenserfahrung chinesischer Künstler*innen sich nicht mehr so sehr von der westlicher Künstler*innen unterscheidet, wie es in der Vergangenheit der Fall war. So werden die Arbeiten von Lu Yang (陆扬), die zur Subkultur einer neuen Generation gehört, nicht mehr als „Made in China“ gelabelt, sondern unter den Themen Globalisierung und Visual Experience. Dementsprechend haben sich auch jüngere Künstler*innen neue Techniken und Arbeitsformate erarbeitet, um anspruchsvollere und groß angelegte Videoarbeiten zu verwirklichen.

Die weltweite Finanzkrise folgte unmittelbar auf die Olympischen Spiele in Peking 2008. Seitdem hat eine noch nie dagewesene Globalisierungskrise

Allgemein lässt sich über die Veränderungen in Chinas Videokunst zu Beginn des Millenniums sagen, dass der Akzent auf der digitalen Revolution liegt, die während der 1990er-Jahre mit dem Aufkommen der neuen Medien eingesetzt hat.

eingesetzt. Eins der damit verbundenen Phänomene sind Antiglobalisierungskräfte, die sich in verschiedenen Bewegungen ausdrücken: der Occupy Wall Street, der Anti-WTO-Bewegung, dem Trumpismus, den Gelbwesten, der Sonnenblumen- und der Regenschirm-Bewegung. Ein weiteres Phänomen, die dauerhafte Sperrung sozialer Netzwerke wie Google und Facebook in China, kann als korrespondierende Reaktion auf die Globalisierungskrise gewertet werden. Gleichzeitig haben sich Chinas politische und kulturelle Rahmenbedingungen rasant geändert, begleitet von einer Verfassungsreform der Amtszeit des Präsidenten. Alle Arten von Epochenphänomenen – wie die Verbreitung sozialer Netzwerke, die Globalisierungskrise, der Populismus, der plötzliche Aufstieg neoautoritärer Kräfte in China, der „Chilling effect“ durch die Massenmedien – sind das Resultat von Ursache und Wirkung und kündigen die Ankunft des postfaktischen Zeitalters an. Es kennzeichnet die Auflösung der monopolistisch-autoritativen Informationsmechanismen, während sich mehr und mehr persönliche Standpunkte ansammeln. Das Unbehagen im postfaktischen Zeitalter entspricht zunehmend der globalisierten Lebenserfahrung, die für Künstler*innen mehr Möglichkeiten bereitzuhalten scheint.

Dies zeigt sich zum Beispiel in den Werken von Fang Di (方迪), die eine Mischung aus Reflexionen über die antikolonialistische Geschichte Asiens und Afrikas darstellen und mit der Realität von Chinas Neuer Seidenstraße verschnitten werden. Das *Beijing Ballroom Project* (北京舞厅) von Hao Jingban (郝敬班) ist ein weiteres Beispiel: Die Arbeit erzählt vom Aufstieg und Niedergang des chinesischen Tanzhauses während des 20. Jahrhunderts und kombiniert Musikaufnahmen, Archivmaterial, eine Feldstudie und beschriftete Bilder zu Clips, die sich aus historischen und sozialen Fragmenten zusammensetzen. Auch Shen Xin (沈莘), das dritte Beispiel, arbeitet mit einer Kombination aus Performance auf der Bühne, Dokumentation und Archivbildern, um die Grenzen zwischen Realität und Illusion zu verwischen. Ihre Arbeiten spielen auf die Dehnkräfte und Gegensätze zwischen zwei Feldern an. Dabei steht das eine Feld für Identität und Macht, während das andere die Entwicklung der Globalisierung und Wissenschaft darstellt. Die Arbeiten dieser Künstler*innen repräsentieren eine spezifische Denkweise in der zeitgenössischen Kunst. Mit anderen Worten, da wir uns in einer globalisierten Zeit befinden, in der intellektuelle Erfahrung, Produktionsweise und Technik zunehmend keinen Unterschied machen, sollten wir die Frage stellen, worum es der Videokunst eigentlich geht. Für die heutigen Künstler*innen zählen weder nationale Identität noch das Label „Made in China“, sondern die Relevanz ihrer Werke, die in persönlicher und lokaler Erfahrung wurzeln. Globalisierung bedeutet Mobilisation und Migration, während individuelle und lokale Erfahrung den Stellenwert der „Schwerkraft“ befördern, eine Wurzel schlagende und unbewegliche Kraft, die in besonderem Maße auf die Videokunst im Kontext der Globalisierung zutrifft.

Das Unbehagen im postfaktischen Zeitalter entspricht zunehmend der globalisierten Lebenserfahrung, die für Künstler*innen mehr Möglichkeiten bereitzuhalten scheint.