

ALTSTATT, Rosanne

**Wie man ein örtliches Publikum für  
internationale Medienkunst interessiert  
– Ein Leitfaden für Benutzer**

Publiziert auf netzspannung.org:  
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>  
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):  
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,  
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags- &  
vertriebsgesellschaft, 2004.



**Fraunhofer** Institut  
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab  
**MARS** Media Arts & Research Studies

**whoIS**

## **ROSANNE ALTSTATT**

### **WIE MAN EIN ÖRTLICHES PUBLIKUM FÜR INTERNATIONALE MEDIENKUNST INTERESSIERT – EIN LEITFADEN FÜR BENUTZER**

Seit Jahrzehnten bemühen sich Festivals, Einrichtungen für Medienkunst und vereinzelte Museen mit Abteilungen, in die die Neuen Medien einbezogen sind, mit wechselndem Erfolg ums Publikum. Das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst hat eine Reihe von Programmen aufgelegt, um auswärtige Künstler zur Interaktion mit der Stadt Oldenburg (157.000 Einwohner) zu bewegen. Viele dieser Programme verliefen erfolgreich, andere etwas weniger, und bei einigen kommt es darauf an, woran Erfolg sich eigentlich bemisst. Dieser Leitfaden möchte einen Einblick in die Erfahrungen der ersten Jahre geben.

#### **Infrastruktur**

Edith Maria Ruß war eine Lehrerin und Journalistin, die ihr Lebtage jeden Pfennig beiseite legte und der Stadt Oldenburg rund 2 Mio. DM für den Zweck hinterließ, ein Haus für Kunst und Künstler im Übergang zum 21. Jahrhundert zu errichten. Die Kommunalverwaltung setzte diese Verfügung in Gestalt zweier Neubauten um: Einer zweigeschossigen Ausstellungs- und Veranstaltungshalle mit rund 300 qm Nutzfläche (Kunst) sowie eines Gästehauses mit einer großen und zwei kleinen Atelierwohnungen (Künstler). Der Komplex dient dem wachsenden Bereich der Medienkunst (Übergang zum 21. Jahrhundert). Eröffnet wurde das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst im Januar 2000.

#### **Personal**

Es gibt eine wissenschaftliche Mitarbeiterin und zwei Teilzeit-Techniker, die die technischen Basisanforderungen für Neue Medien abdecken. Dass keine Stellen für Sekretariat, Verwaltung, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, pädagogische Leitung oder Personal für einen Workshop vorhanden sind, macht sich im Arbeitsalltag schmerzlich bemerkbar. Dennoch, als städtischer Einrichtung kommt dem Haus der Apparat einer funktionierenden Kommune zugute: Buchhalter, Hausmeister, Gebäudepfleger. Für manchen mag das selbstverständlich klingen, doch den wenigsten traditionellen Schnittstellen für Medienkunst, Festivals etwa, steht eine solche Infrastruktur rund ums Jahr zur Verfügung, obwohl die Planung jedes Festivals mindestens ein Jahr erfordert. Im Grunde bewegt sich die Personalausstattung des Edith-Ruß-Hauses für Medienkunst irgendwo zwischen Kunstverein und Museum.

#### **Technische Ausrüstung. Flexibilität. Klug investieren.**

In Anbetracht der Geschwindigkeit der technologischen Entwicklungen ist Flexibilität für die technische Ausrüstung einer Institution maßgeblich. Nur wenige Kunstinstitutionen verfügen über unbegrenzten Zugang zu Internetleitungen und ein stabiles Stromnetz, dabei sind dies für die Präsentation von Medienkunst absolut unerlässliche Voraussetzungen. Bei der Installation von derlei Infrastruktur fehlt es in vielen Museen an Wissen, und man hält sie für unglaublich teuer. In Wirklichkeit ist sie recht günstig und hängt eher vom Willen der Direktoren und Kuratoren ab als vom Geld. Auch sind dafür relativ leicht Finanzmittel aufzutreiben, da sich Sponsoren umso bereiter zeigen, als ihnen klar ist, dass moderne Institutionen moderne Technologie benötigen. So verfügt etwa jede Bank und jede Versicherungsgesellschaft über eine umfangreiche und stabile technische Infrastruktur.

Es gab eine Zeit, da war Produktionsausrüstung teuer, heute jedoch sind die meisten Geräte wie Digitalkameras, Schnittprogramme, PCs und Tonanlagen nicht nur günstig, sondern auch handlich

und mobil. Die meisten Künstler können sich eine eigene Grundausstattung leisten und die Komponenten auf ihre Bedürfnisse abstimmen, sodass ein Haus für Medienkunst keine Unmenge technisches Equipment kaufen muss. Angesichts des stetigen Wertverfalls gekaufter Geräte ist es ohnedies sinnvoller, solche auszuleihen. Grundbedarf für die Präsentation sind einige sehr hochwertige Video- und Filmprojektoren und ein Handvoll Computer. Den Standard von Abspielgeräten wie DVD, Mini-DV, VHS und ähnlichem ständig zu wechseln, ist in Anbetracht der rasanten Entwicklung der Technik frustrierend. Am besten kauft man von Veranstaltung zu Veranstaltung das Nötige, anstatt in Paketangebote von Hardware und Software zu investieren.

### **Konzept des Hauses**

Erst 2001 wurde eine feste Stelle für die künstlerische Leitung eingerichtet.<sup>1</sup> Zu diesem Zeitpunkt wurde eine Programmkonzeption ausformuliert<sup>2</sup>, die den besonderen Erfordernissen der Medienkunst gerecht wird und diese zugleich in den weiteren Kontext zeitgenössischer visueller Künste integriert. Diese Phase in der Geschichte des Edith-Ruß-Hauses setzte ein mit einer Reihe von Vorführungen und Gesprächen, um zu veranschaulichen, dass Medienkunst, weil naturgemäß prozessual, Zeit basiert und vergänglich, oft nicht recht in den »white cube« passt. Installationen oder Netzkunst zum Beispiel sind nicht notwendigerweise auf eine längere Ausstellung ausgelegt, und Videokunst ist meist nicht als Endlosschleife gedacht. Deshalb sah das Konzept ausstellungsfreie Zeiten vor und bevorzugte die Lösung, wie in einem Kino oder Konzertsaal die Türen nur zu bestimmten Uhrzeiten zu öffnen. Die Ausstellungen sollten sich darauf konzentrieren, inwiefern sich Massen- oder elektronische Medien auf Kunst, Ästhetik und heutiges Leben auswirken. In der Praxis bedeutete dies nicht allein, elektronische Kunst auszustellen, sondern vielmehr alle Medien der zeitgenössischen Kunst aus medientheoretischer Perspektive aufzufassen.

Der erste Schritt zur Verwirklichung dieses Konzepts wurde mit der dreiteiligen Reihe »Contemporary Media Art«<sup>3</sup> getan, bei der Künstler und Kuratoren eingeladen waren, einen Lagebericht über drei der traditionellen Kategorien von Medienkunst vorzulegen.<sup>4</sup> Søren Grammels Präsentation und Diskussion etwa folgte keiner Lehrbuchgeschichte des Videos seit Paiks »global groove«. Stattdessen zeigte sie Arbeiten von der damals letztvergangenen Videonale, bei der im Mittelpunkt eine jüngere Gruppe von Künstlern stand, die weniger der Videokunstavantgarde angehörten als vielmehr das Ambient Video reflektierten, wie es seit Mitte der 90er Jahre für Galerien und Museen entstand. Söke Dinklas sprach in ihrem Vortrag über interaktive Kunst nicht von den Potenzialen – eine Falle von Hirngespinnsten, in die viele Theoretiker tappen –, sondern vom bislang Produzierten. Vuk Cosic ließ die Netzkunst seit ihren Anfängen Revue passieren, beleuchtete ihre politischen Dimensionen und die Krise, in der sie zu diesem Zeitpunkt steckte. Es kam darauf an, das Oldenburger Publikum auf den neuesten Stand zu bringen, und dafür durften die Gastredner nicht nur über Kunst theoretisieren, sondern mussten konkrete Werke zeigen.

Auf die Reihe »Contemporary Media Art« folgte als zweiter Schritt »Avatare und Andere«<sup>5</sup>. Diese Ausstellung beleuchtete die Erweiterung des Ichs in den virtuellen Raum und zeigte Gemälde von Markus Huemer, der Figuren aus den Welten der Internet-Phantasie mit Renaissance-Idealen Arkadiens verglich, neben Lynn Hershmans fotografischen Porträts von Roberta – einer Rolle, in die Hershman in einer mehrjährigen Privatperformance während der 70er Jahre schlüpfte. Dan Grahams »Time Delay Room No. 2«, der zuvor erst ein Mal, anlässlich seiner Entstehung für Grahams Studenten in Neuschottland, gezeigt worden war, bildete ein frühes Musterbeispiel für die Ausdehnung des Ichs in den Spiegel des Videos. Kristin Lucas hingegen zeigte ihre animierte Doppelgängerin hilflos in einer Videospieldumgebung gefangen. Victoria Vesna setzte Handys als künstlerisches Medium in einer Performance ein, in der sie die Annahme neuer Verhaltensformen beim öffentlichen Sprechen mit Mobiltelefonen herauspräparierte. Da diese Ausstellung vier Tage nach der Tragödie vom 9.11. eröffnete, drehten sich Gespräche und Aufführungen um die laufenden Ereignisse – jenes eine Thema, das allen nahe ging. Daraus entwickelte sich eine Überwachungs- und Dokumentationsinstallation per Livestream, bei der Besucher und Anrufer von außerhalb auf einem Anrufbeantworter Mitteilungen zum Thema hinterlassen oder die Mitteilungen anderer abhören konnten. Die Ausstellung machte mit einem Konzept von Medienkunst bekannt, das weniger von Technologie als vielmehr aus einer ästhetischen

Perspektive von den Wirkungen handelte, die die Medien – ob nun Massenmedien, elektronische oder neue Medien – auf den Einzelnen ausüben. Sie warf die Frage auf, was Medienkunst eigentlich ist. Darauf antwortete das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst lediglich anhand einzelner Beispiele. Mit der Präsentation eines breiten Spektrums von (Medien)Kunst weist es die Frage zurück und gibt zugleich eine Antwort, indem es ständig neue Möglichkeiten aufs Tapet bringt.

### **Präsentation. Veranstaltung und Ausstellung.**

Eine Initiative, an der die Stärken und Schwächen der Präsentation von Medienkunst plastisch werden, ist das Kunstspiel »Can You See Me Now?«, Oldenburg 2003, von Blast Theory. Die britische Kunstgruppe übernahm das Haus und generierte ein virtuelles Oldenburg, das sich sowohl online als auch in der realen Innenstadt befand. Die Kapazitäten der technischen Infrastruktur des Edith-Ruß-Hauses waren durch die umfangreichen Anforderungen von Blast Theory bis an die Grenzen ausgelastet; gleiches galt für die materiellen und finanziellen Mittel zur Beherbergung von bis zu acht Künstlern und auswärtigen Technikern für über zwei Wochen. Doch zeigte dies zugleich, dass spezifisch auf Medienkunst ausgelegte Institutionen, die Fachwissen und Ressourcen bündeln, notwendig sind. Ein zeitgenössisches Museum, das in der Lage wäre, ein Medienkunstprojekt dieser Größenordnung auszurichten, ließe sich wohl schwerlich finden.

Drei Tage lang konnten Mitspieler sich in das Spiel von Blast Theory einloggen und als Avatare durch die virtuellen Straßen Oldenburgs laufen, während die »realen« Künstler tatsächlich durch die städtischen Straßen rannten, ausgerüstet mit GPS-Geräten und kleinen Computern, auf deren Bildschirm eine Karte die aktuellen Positionen aller realen und virtuellen Teilnehmer zeigte. Die Künstler verständigten sich über Walkie-Talkies und übermittelten den Klang per Stream an die Chatter zuhause. Das Ziel bestand darin, sich nicht von den Künstlern erwischen zu lassen, die in diesem Fang-mich-Spiel, bei dem Reales und Virtuelles zusammenfielen, die virtuellen Avatare durch die Straßen jagten. Das funktionierte prächtig, doch nicht nur wegen der technischen Hexerei. Die physische und mentale Anspannung ließ die Spieler zuhause (wie auch jene, die zum Spielen ins Edith-Ruß-Haus kamen) derart ins Spiel einsteigen, dass sie sich nach eigener Wahrnehmung gar nicht mehr vorm Computer befanden, sondern in Oldenburg, die Verfolger dicht auf den Fersen. Die Veranstaltung war auch darin äußerst erfolgreich, dass die ganze Stadt in Spielfieber geriet und Leute von Oldenburg nach Indiana chatteten – was ja gerade das Internet ausmacht. Die Idee, das Spiel anschließend drei Wochen lang als dokumentarische Installation im Ausstellungsraum zu zeigen, fand dagegen weniger Anklang bei Interessenten, die sich über das Stattgefundene informieren wollten. Außer den Einheimischen, die sich bereits online beteiligt hatten, kamen kaum Besucher. Es war eine bittere Lektion darin, dass sich eine Veranstaltung eben nicht immer in eine Ausstellungssituation zwingen lässt: ganz ähnlich den Problemen des Archivierens und Dokumentierens von Performancekunst oder weiten Teilen von Fluxus. Ist das Ereignis einmal vorbei, entweicht aus den zurückgebliebenen Materialien aller Zauber.

### **Einen Dialog herbeiführen**

Die Reihe »Draussen, Drinnen und Dazwischen«: Das Fremde als Projektion des Selbst<sup>6</sup> entstand 2002. Lisl Ponger, Marcel Odenbach und Ingrid Mwangi wurden eingeladen, ihre Kunst in einer Mischung aus Werkstattgespräch und Aufführung vorzustellen. Sie sollten ihre Arbeiten präsentieren und sich mit Unterstützung des Kurators den Fragen des Publikums stellen. Sie lasen also keine Statements vor, sondern fanden Wege, wie sie mit dem Publikum ins Gespräch kommen können. Lisl Ponger zum Beispiel projizierte ihren Film »déjà vu«, 1999, sprach kurz darüber und bat ein überaus interessiertes Publikum um ein paar Fragen und Kritiken. Danach gab es eine 15minütige Pause zum Essen und Trinken, in der das Publikum unter sich diskutieren und das Gesehene verdauen konnte. Anschließend wurde der 23minütige Film noch einmal projiziert, wobei Ponger einen laufenden Kommentar zu den vielen Sprachen, Bildern und Geschichten darin abgab. Die Debatte wurde erneut eröffnet und dauerte bis tief in die Nacht.

Ingrid Mwangis Beitrag zu dieser Reihe war ihre Performance »A Woman in Purdah«, 2002. Anschließend war das Publikum abermals eingeladen zu essen und zu trinken, während Mwangi sich umzog und für das Gespräch vorbereitete. Dann trat sie wieder vor die Besucher, die Zeit gehabt hatten ihre Gedanken zu sammeln und darauf eingestimmt waren, auf die Performance zu reagieren statt sie bloß zu konsumieren, und beantwortete ein breites Spektrum an Fragen. Natürlich fällt es Künstlern nicht immer leicht, über ihr Werk zu sprechen, oder sie können nicht am Ort sein. So wurde bei einer anderen Veranstaltung die Vorführung von Harun Farockis Film »Bilder der Welt und Inschrift des Krieges«, 1988, von Hito Steyerl kommentiert.

Es hat sich in Oldenburg immer wieder gezeigt, dass die Grundkenntnisse in Medienkunst gering sind, das Publikum jedoch viele der darin angesprochenen Themen diskutieren und auch sein Kunstverständnis in Frage gestellt bekommen möchte. Es möchte sich in gemeinschaftlichem Erleben und an einem Ort treffen und unterhalten, abseits des alltäglichen Lebens von Arbeit und Zuhause. Die Menschen wollen Eventkultur, wobei das Event aber kein Spektakel sein muss, wie viele die Eventidee deuten. Der Dreh besteht darin, das richtige Format zu finden. Nicht nur Medienkunst, aktuelle Kunst allgemein schüchtert die meisten ein. Viele Institutionen, Politiker und Marketing-»Experten« scheinen zu glauben, Populismus sei die Lösung, aber sie täuschen sich. Verflachung dem Publikum zuliebe sorgt für ein seichtes Programm, das keine öffentlichen Mittel verdient. Das Kunstwerk unter einem Schwall von Theorie zu ersticken, kann jedoch auch nicht die Lösung sein. Diese liegt vielmehr im direkten Gespräch und einer Sensibilität, die es dem Publikum ermöglicht, Fragen zu stellen. Man gebe ihm das Material, eine Denkpause und einen aufgeschlossenen Ansprechpartner, und es wird positiv reagieren. Selbst wenn es eine bestimmte Veranstaltung nicht mag, wird es gern die Gelegenheit wahrnehmen, dem Ausdruck zu geben.

### **Die Kunst hat das Gebäude verlassen**

Es ist unerlässlich, Medienkunst außerhalb des materiellen Baus der Institution zu zeigen. Dies hat eine lange Tradition, die auf die Fernsehexperimente des WGBH in Boston oder des WDR in Deutschland in den 60er, 70er und 80er Jahren zurückreicht, als Künstlern für ihre Vorhaben Sendezeit bereitgestellt wurde. Heute zeigt arte seinem deutschen und französischen Publikum gelegentlich Kunstvideos, doch ansonsten sind dafür kaum noch Kanäle vorhanden. Nun gibt es jedoch Bürgerradio- und Kabelfernsehen. Gerade Niedersachsen hat viele solcher Sender, einen davon in Oldenburg. Das Edith-Ruß-Haus zeigt in der monatlichen Fernsehsendung Video Visionen jeweils 30 Minuten lang Künstlervideos. Dabei erscheinen Videos aus der Ausstellung oder Veranstaltung oft zusammen mit vor Ort nicht zu sehenden Videos. Dies bringt Videokunst einem breiteren Publikum nahe und macht auf das Programm des Hauses aufmerksam. Auch haben Künstler die Radiostation zu eigener Programmgestaltung in ihrer jeweiligen Sprache genutzt, ihre Texte gelesen, Musik gespielt und über den Äther mit den Oldenburgern kommuniziert. Während dieser Text entsteht, plant C lin Dan, einer der Stipendiaten des Jahres 2004, die simultane Ausstrahlung rumänischer Musik und rumänischer Künstlervideos. Das Publikum kann im Wohnzimmer sitzen, dabei den Hörfunk auf oldenburg eins eingestellt haben, während es zugleich Dans Videos auf oldenburg eins TV anschaut und damit eine Multimedia-Aufführung in den eigenen vier Wänden erlebt.

### **Lokales Netzwerk**

Um etwas so Unbekanntes wie ein Haus für Medienkunst in einer relativ kleinen Stadt zum Erfolg zu bringen, muss jeder mit anpacken. Es gilt herauszufinden, welche lokalen Institutionen auf ähnlichen Gebieten arbeiten, und dann alle zusammenzubringen. Der Hörfunk- und Kabelfernsehkanaal ist dafür ein Beispiel. Ein weiteres ist die Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen. Fast jede größere Hochschule hat heute Medienprogramme, und das in Oldenburg ist besonders in der Medienkunst aktiv. Ein glücklicher Umstand für die Stadt ist die Carl von Ossietzky Universität, die zur Zeit der Gründung des Edith-Ruß-Hauses einen Magisterstudiengang in Medienkunst einrichtete. Bis jetzt hat das Haus den Medienkunststudenten praktische Workshops angeboten, geleitet von »internationalen« Künstlern wie Werner Nekes oder der niederländischen Koryphäe in elektronischer Musik STEIM,

von Künstlern aus dem Ausstellungsprogramm wie Mark Bain oder aus dem Stipendiatenprogramm wie Florian Zeyfang. Die Workshop-Kooperation wird sich jedoch im nächsten Jahr verändern, da den deutschen Universitäten ein Strukturumbau ins Haus steht. Ein Kolloquium, das sich aus Professoren, Studenten und der Leiterin des Medienkunsthouses zusammensetzt, plant und formuliert derzeit neue Formen der Zusammenarbeit.

Wichtig ist die Beteiligung an allen Ereignissen, die die verschiedenen kulturellen Aktivitäten zusammenbringen. »Can You See Me Now? Oldenburg« wurde als Teil des Oldenburger Kultursommers ausgerichtet, einem Monat intensiver Kunstaktivitäten mit Veranstaltungen aus Kunst, Theater, Tanz, Literatur und Musik. Ein zweites Beispiel ist das Projekt »Cultuur!«, eine Stadt umspannende Veranstaltungsreihe, in der man niederländische Kunst und Kultur erleben konnte. Das Medienkunsthause hat die Gelegenheit genutzt, um sein neues Bildungsprogramm für Jugendliche bekannt zu machen, das mit einem Projekt in Kooperation mit der Amsterdamer Waag Society startete. Das Edith-Ruß-Haus beteiligt sich an nahezu allen solchen Veranstaltungen in der Stadt, ohne jedoch sein Programm zu kompromittieren. Das heißt: Es beugt sich keinem Populismus, indem es etwa Tangokurse oder Bauchtänzer aufböte, Attraktionen, die mittlerweile auf »langen Nächten der Kunst« und vergleichbaren Events häufig anzutreffen sind. Derlei Buhlerei ist allerdings äußerst verlockend, da sie hohe Besucherzahlen nahezu garantiert und Erfolg in der Kultur in beängstigend steigendem Maße bei Sponsoren und Politikern gleich bedeutend mit der Besucherstatistik geworden ist.

### **Stipendien. Produktionsnetzwerk.**

Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten, Künstler bei der Produktion zu unterstützen. Erstens, sie mit direkten Fördermitteln zu versehen. Zweitens, eine Infrastruktur bereitzustellen und für spezifische Veranstaltungen und Ausstellungen vor Ort zu produzieren.

### **Stipendien**

In einer mittelgroßen Stadt wie dieser ist ein Stipendienprogramm mit Residenzpflicht wenig sinnvoll. Es gibt keinen Grund, den Künstler an einen bestimmten Ort zu binden, wie es in den Tagen der Künstlerkolonien der Fall war. Schließlich sind Künstler, zumal jüngere, auf Kontakte angewiesen und häufig unterwegs, um sich an der internationalen Kunstszene zu beteiligen. Das Arbeitsstipendium des Edith-Ruß-Hauses für Medienkunst vergibt an den jeweiligen Künstler 10.000,00 Euro für sechs Monate und verpflichtet ihn, Verbindung mit dem Oldenburger Publikum aufzunehmen.<sup>7</sup>

Ein besonders prägnantes Beispiel: Der Stipendiat Dave Allen schlug 2003 ein Austauschprojekt vor. Wenn Jugendliche vor Ort ihm beibringen wollten, wie sie zuhause an ihren Computer Musik machten, würde er ihnen beibringen, was er über die Experimentalmusik des 20. Jahrhunderts weiß. Über einen Jugendclub fand er einen 15- und einen 16jährigen, die einen Monat lang mit ihm im Austausch standen. Kurzfristiges Resultat war ein gemeinsamer Auftritt der drei bei der Eröffnung der Stipendiatenausstellung 2003. Langfristig nahmen alle Beteiligten neue Kenntnisse und eine gemeinsame Erfahrung mit. Positiv an der Nicht-Residenz-Pflicht ist ferner, dass dies Künstler mit Kindern nicht benachteiligt, denen es unter Umständen schwer möglich ist, längere Zeiten auswärts zu verbringen.

### **Produktionsnetzwerk**

Das Medienkunsthause in Oldenburg ist für Produktionen nicht eigens ausgerüstet. Nichtsdestoweniger ist dort in den vergangenen Jahren einiges an Kunst produziert worden. Dies war möglich aufgrund der Flexibilität, mit der das Team den Künstlern in allen Belangen beiseite steht, aber auch, weil andere Akteure aus der Umgebung gefunden werden, die mit zur Hand gehen. Die Einzelausstellung »Am fernen und entferntesten Punkt« mit Monika Oechsler ist ein markantes Beispiel dafür. Ihr Vorhaben bestand in einer Klanginstallation mit Texten, Sprechern

und dem Einbau eines passenden Raumgefüges im Obergeschoss des Ausstellungsraums. Die Künstlerin brachte das geistige Material mit – sie schrieb die Texte und führte beim Einsprechen Regie – und viele Interessierte aus der Stadt kamen zusammen, um das Projekt in die Tat umzusetzen.

Bei einem Casting probten Schauspieler vom Oldenburger Staatstheater für die Sprechrollen. Die Universität stellte Zeit im Studio des Fachbereichs Musik zur Verfügung (und wenn dort keine Termine frei waren, sprang das Bürgerradio ein), und ein Techniker des Edith-Ruß-Hauses mischte die Sprachaufnahmen ab. Hiesige Tischler bauten die schrägen Wände für die Installation, während Studenten aus örtlichen Kunstschulen zusammen mit Oechsler in sorgfältiger Arbeit die farblich auf die zu vernehmenden Stimmen abgeglichenen Wände strichen. Jeder Schritt der Produktion ging einher mit Klärungen, Erprobungen und sogar kleinen Modifikationen seitens aller Beteiligten. So erwies sich »Am fernen und entferntesten Punkt« als ein echtes Gemeinschaftsprojekt, das unter der Ägide einer Gastkünstlerin entstand.

### **Auf die Künstler hören. Sie wissen es am besten.**

Oft ist es kein Leichtes, den Bedürfnissen eines Künstlers gerecht zu werden. Möglicherweise fehlen die Mittel für den besten Projektor, oder das Versetzen einer Wand in die für ein bestimmtes Kunstwerk nötige Position bereitet dem Technikteam Probleme. Da ist es verlockend, den Künstler zu bereden, er möge doch beispielsweise mit einem Videoprojektor Vorlieb nehmen, der weniger stark ist als gewünscht. Darunter leiden jedoch letztlich die Arbeit und die Ausstellung. Ein Beispiel: Mark Lewis' Einkanal-Videoarbeiten wirken wie große Gemälde, satt wie Ölbilder. Sie müssen auf eine sehr große freistehende Wand projiziert werden, die mit einer ziemlich teuren und hoch reflektierenden weißen Farbe gestrichen ist. Es ist verführerisch, den Künstler als Diva abzutun und das Ganze tiefer zu hängen: Die Wand fällt etwas kleiner aus, die Farbe etwas weniger weiß und der Projektor weitaus billiger. Bei der Ausstellung »Turbulent Screen« sollte die Arbeit dem Besucher gleich beim Betreten ins Auge strahlen, wofür aber eine Weitwinkellinse nötig war. Die Wahrheit zu sagen, erwogen die Kuratoren zu mogeln, setzten aber letztlich alles daran, die Wünsche des Künstlers zu erfüllen, und das zahlte sich als ein Highlight der Ausstellung aus. Einige Monate darauf wurde Lewis' Arbeit andernorts als Doppelprojektion mit relativ billigen Projektoren auf zwei ganz normalen Wänden gezeigt – wahrlich kein Blickfang. Unübersehbar hatte man Kompromisse gemacht, und darunter litt die Arbeit: Was eine packende visuelle Erfahrung hätte sein können, verkam zu einem flüchtigen Beiwerk.

### **Erfolg**

Bemäße sich Erfolg lediglich an der Besucherstatistik, wären Medienkunsteinrichtungen mit intellektuellem Gehalt in Schwierigkeiten. In Oldenburg möchten nur wenige einfach in eine Ausstellung hereinspazieren, obwohl ausgebildete Mitarbeiter ihnen bei allen Angelegenheiten technischer Art behilflich sind und sie auf Wunsch spontan durchs Haus führen. Stattdessen wartet man auf Events wie die oben beschriebenen.

Wenn jedoch das Medienkunstprogramm über die zusätzlichen Kanäle Fernsehen und Hörfunk Verstärkung findet und im Stadtraum Ereignisse und Interventionen wie etwa Projektionen von Künstlervideos in leer stehenden Schaufenstern stattfinden, wird eine unglaubliche Anzahl von Menschen erreicht. Das bedeutet aber, dass die Methoden der Museumsstatistik – Kartenverkauf und Zulauf bei Eröffnungen – für eine Medienkunstinstitution nicht geeignet sind. Vielmehr muss man die Menschen zählen, die außerhalb des Zentrums über andere Kanäle erreicht werden.

Abseits solcher Ziffern ist Erfolg schwer zu bemessen. Für die Mitarbeiter des Edith-Ruß-Hauses ist ein Maßstab die Zeit, die Menschen von der Straße in ein Künstlergespräch investieren. Ein weiterer Gradmesser des Erfolgs besteht darin, dass ein Großteil der Besucher eher jung ist, was sich in keiner der umliegenden Kunstinstitutionen feststellen lässt. Gelungen ist die Reichweitenausdehnung dann, wenn ansonsten kulturell nicht Interessierte zu periodischen Gästen werden.

---

<sup>1</sup> Die Autorin ist seit April 2001 Leiterin des Hauses.

<sup>2</sup> Erstveröffentlichung des Konzepts im Vorwort der Autorin in der ersten Publikation zur Oldenburger Ausstellung: Altstadt, Rosanne. Avatars and Others / Avatare und Andere, Revolver – Archiv für aktuelle Kunst, Oldenburg and Frankfurt am Main, 2001, S. 4-6.

<sup>3</sup> Contemporary Media Art, 14. Juni 2001, Vuk Co ic: Net Art, 21. Juni 2001; Söke Dinkla: Interaktive Kunst; 28. Juni 2001, Søren Grammel: Videokunst, <http://www.oldenburg.de/edith-russ-haus/german/medienkunst.html>, 10. Juni 2004.

<sup>4</sup> Siehe Anmerkung 2.

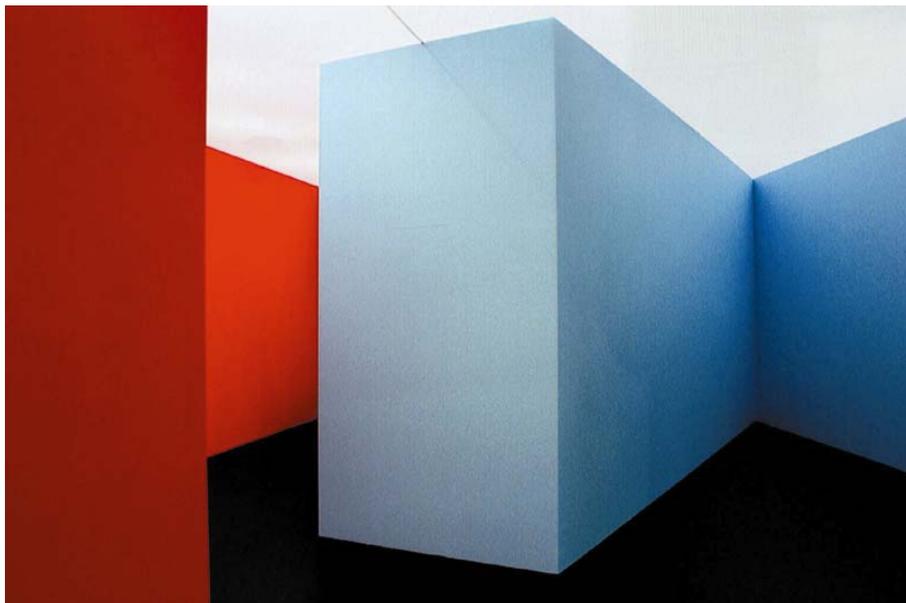
<sup>5</sup> Avatars and Others / Avatare und Andere, 14. September – 4. November 2001.

<sup>6</sup> <http://www.oldenburg.de/edith-russ-haus/german/archiv.html#2002>, 10. Juni 2004.

<sup>7</sup> Trotz des enormen Erfolgs läuft die Finanzierung dieses Programms 2004 aus. Neue Sponsoren werden gesucht.



Porträt Rosanne Altstadt: Johann Peter Eickhorst.



**ABBILDUNG 1:**  
»Am fernen und entfernsten Punkt«, Monika Oechsler, Foto: Sven Adelaide



**ABBILDUNG 2:**  
Ingrid Mwangi im Gespräch nach der Performance »A Woman in Purdah«, 2002



ABBILDUNG 3:  
»Can You See Me Now?«, Blast Theory, 2002



ABBILDUNG 4:  
Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Außenaufnahme der Ausstellung »Total Überzogen«, 2002/2003



ABBILDUNG 5:  
Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Nachtaufnahme der Ausstellung »Total Überzogen«, 2002/2003



ABBILDUNG 6:  
Eröffnungsperformance mit Schülern aus dem Workshop mit Dave Allen, 12. Dezember 2003