

FLEISCHMANN, Monika

## **How Gate-keeping Systems Work in the New Media Arts**

published on netzspannung.org:  
<http://netzspannung.org/about/mars/publications>  
14 April 2005

First published: Culture-Gates. Exposing Professional 'Gate-keeping'  
Processes in Music and New Media Arts. Bonn: ARcult Media, 2003, p.  
361-395.



**Fraunhofer** Institut  
Medienkommunikation

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

## HOW GATE-KEEPING SYSTEMS WORK IN THE NEW MEDIA ARTS

Monika Fleischmann, Media Arts & Research Studies, MARS Exploratory Media Lab,  
Fraunhofer Institute for Media Communication, Sankt Augustin/Bonn, Germany

### I\_ MEDIENKUNST ALS MEDIENVERMITTLNDE WAHRNEHMUNG

Die Erfahrungen einer neuen Generation von Medienkünstlern unterscheiden sich fundamental von denen der ersten Generationen, die – im wahrsten Sinne des Wortes - Pionierarbeit geleistet haben. Dieses Bild ergibt sich aus einer informellen Umfrage, die per E-Mail im Frühjahr 2003 an zahlreiche Medienkünstler und Akteure der Medienkunstszene ging und die Grundlage für diesen Artikel bildet. Die junge Generation kann – im Unterschied zu den Pionieren – auf Erfahrungen im Umgang mit digitalen Technologien zurückgreifen und auch der Zugang zur Technik ist einfacher geworden. Nicht alles muss komplett und neu erfunden, gedacht, entwickelt werden; dabei denke man an Grafische Benutzungsoberflächen und Editoren, objektorientierte Programmiersprachen oder Open Source Code. Interaktive Tools sind allerdings oft ein wesentlicher Teil von Medienkunstwerken, denn Medienkunst bedeutet im wesentlichen die Erforschung neuer Kommunikations- und Interaktionsformen für nonlineare-narrative Strukturen.

Medienkunst stellt sich heute entweder als eine Verbindung von Kunst, Wissenschaft und Technik oder aber etwas traditioneller als eine Kunst mit Neuen Medien dar. Der Begriff "Medienkunst" wird hier für künstlerische Werke verwendet, die auf digitalen Technologien basieren – digitale Technologien also nutzen und/oder auch zum Gegenstand der Betrachtung machen. In ihnen werden an mediale Vermittlung gebundene Wahrnehmungsweisen künstlerisch reflektiert, gebrochen, verändert, erweitert. Die Medienkunst stellt ein - wenn auch unzureichend und nur rudimentär - etabliertes Feld dar: es existieren inzwischen Ausbildungsgänge (und damit Lehrer), Museen und Informationskanäle, Festivals und Förderprogramme. Die Einflussgröße Internet und ihre Potenziale nicht-institutioneller Vernetzung dürfen dabei nicht vergessen werden. Medienkunst hat Wirkungsfelder in Architektur und Design, in der Installation und in der bildenden Kunst, in Tanz und Theater, in Musik, Performance und Video.

Insbesondere der Begriff des „Öffentlichen Raumes“<sup>1</sup> wird in der Medienkunst und ihren Netzwerken im physikalischen Raum - in Museen, auf öffentlichen Plätzen - wie auch im Internet vielfältig diskutiert und dargestellt. Wie verändern sich Räume, auch Bühnenräume durch Neue Medien? Welche neuen Produktionsbedingungen und Arbeitsprozesse entstehen? Wie sehen die Resultate aus? Wie unterscheiden sich diese medialen Räume vom klassischen Theater?<sup>2</sup> Mit "Murmuring Fields"<sup>3</sup> arbeiten wir im MARS<sup>4</sup> Lab am Thema der virtuellen Bühne als einem erweiterten Kommunikationsraum. "Murmuring Fields" knüpft an die Tradition von Gesellschaftsspielen des Surrealismus an wie z.B. "Cadavre Exquis" und transformiert die Collagetechniken des Kubismus in den Raum und die Zeit. Der virtuelle Raum, möbliert mit Daten, wird erst in der Bewegung seiner Akteure hör- und sichtbar.

Interface-Designer haben mit ihrer praxisnahen Ausbildung - wie früher schon traditionelle Gestalter - hinsichtlich der ökonomischen Verwertbarkeit ihrer Arbeitskraft bessere Startchancen als Medienkünstler mit ihrer meist sehr freien und oft einseitigen Ausbildung. Künstlern wird an den Kunstakademien seltener die Tools und Techniken vermittelt als den Gestaltern, die das interaktive Design als neues Betätigungsfeld und Autorentools als neue Werkzeuge für sich entdeckt haben. Schwerpunkte der Ausbildung mit Neuen Medien liegen heute auf dem Spiel für mobile Geräte wie Laptop, Palm und Handy, auf Spielinstrumenten

---

<sup>1</sup> siehe hierzu die Diplomarbeit von Mirjam Struppek zum "Interaktionsfeld - öffentlicher Raum im digitalen Zeitalter".  
<http://www.interactionfield.de/> sowie in: <http://netzspannung.org/netzkollektor/classic/>

<sup>2</sup> siehe hierzu die MARS "Tools for Building" <http://www.nada.kth.se/erena/emuse.html> und die Murmuring Fields Installation "For Taking Part" <http://www.nada.kth.se/erena/murmur.html>

sowie: Wolfgang Strauss + Monika Fleischmann et al.: "The making of 'Murmuring Fields' - developing e-MUSE"  
[http://www.i3net.org/ser\\_pub/services/magazine/august98/page20-21.html](http://www.i3net.org/ser_pub/services/magazine/august98/page20-21.html)

sowie: Wolfgang Strauss + Monika Fleischmann et al.: "Linking real and virtual spaces", 1999,  
[http://imk.gmd.de/images/mars/files/erena99\\_D6\\_2.pdf](http://imk.gmd.de/images/mars/files/erena99_D6_2.pdf)

sowie die "Virtual Performance Research Area" von Dr. Reinhold Grether: <http://www.netzwissenschaft.de/perfa.htm>

<sup>3</sup> Wolfgang Strauss + Monika Fleischmann: Mixed Reality Bühne "Murmuring Fields"  
[http://www.iskp.uni-bonn.de/bibliothek/reports/GMD/2000/d-probl/m\\_fields.pdf](http://www.iskp.uni-bonn.de/bibliothek/reports/GMD/2000/d-probl/m_fields.pdf)

<sup>4</sup> unter der Leitung von Fleischmann & Strauss arbeiten in der Fraunhofer Forschungsabteilung Media Arts & Research Studies, dem MARS Exploratory Media Lab ca. 20 Mitarbeiter. <http://www.imk.fraunhofer.de/mars>

für neue Kompositionsformen (z.B. Soundgarten<sup>5</sup>) und spielerische Kommunikationsräume für eine medienvermittelnde Wahrnehmung (z.B. Phonic Frequencies<sup>6</sup>). Weitere Themen sind der 2D/3D Animationsfilm für Kunst und Werbung; die Entwicklung von Lerntools und Lehr-Umgebungen für die Aus- und Weiterbildung<sup>7</sup>, insbesondere für digitale Kulturvermittlung und Cultural Heritage Themen. Neue Kommunikationsformen für den Alltag in der Familie und die Forschung an den Interfaces wird mit großem Interesse gleichermaßen von der Kunst, der Gestaltung und der Informatik<sup>8</sup> betrieben.

Interdisziplinäre Kooperationen von Kunst, Wissenschaft und Technik liegen insbesondere im Interesse von Künstlern, den Meistern der Kommunikation. Sie arbeiten global und vernetzt, vor allem auf nicht-institutioneller Ebene. Medienkünstler sind aufgrund des experimentellen Charakters ihrer Arbeit per se an der Entwicklung neuer Kommunikationsformen beteiligt. Die Aspekte Interaktivität und Vernetzung lassen künstlerische Arbeit dabei zu einer forschenden Tätigkeit werden.

Medienkünstler und -Gestalter suchen die ästhetische, künstlerische und die gesellschaftspolitische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der Neuen Medien unter der Einbeziehung digitaler Informations- und Kommunikationstechniken. Die Techniken der Kunstgeschichte werden dabei eher vernachlässigt. Dies bestätigt auch der Medienphilosoph Norbert Bolz: »Ästhetik orientiert sich nicht mehr an Kunst, sondern an Kommunikation. Und gerade wenn sie sich nicht mehr als historische Theorie der Künste versteht, kann Ästhetik zur neuen Leitwissenschaft werden: Theorie der medienvermittelnden Wahrnehmung.«<sup>9</sup>

Dieser Artikel will einen Einblick geben in die aktuellen Bedingungen der Produktion von Medienkunst. Wie und in welchen Einrichtungen wird Medienkunst unterstützt? Männliche und weibliche Künstler, Kuratoren und Produzenten berichten beispielhaft wie Art & Technology Labs, Festivals und Wettbewerbe die Situation für Medienkünstler erleichtern. Sie warnen allerdings auch davor, dass einige wenige einflussreiche Boards, in der Medienkunst zB. die der Ars Electronica<sup>10</sup> unter Leitung von Gerfried Stocker<sup>11</sup> und die des ZKM<sup>12</sup> unter der Leitung von Peter Weibel<sup>13</sup>, durch Strukturen der ‚Old Boys Networks‘<sup>14</sup> die Szene bestimmen. „Cliques make it hard to keep things above board. A well-connected lobby of a minority of directors can drive the decision of the board“, says Stefano Battiston in a study on “Decision making dynamics in corporate boards.”<sup>15</sup> On the other hand it is clear that an institute that is dependent on state and political influences faces some difficulties other than the board of a company.

## II\_ DAS ‚OLD BOYS NETWORK‘ ODER DIE KOLLABORATIONEN DER MEDIENKUNST

Normally, the term ‚Old Boys Network‘ is used as an idiom, a metaphor to describe an informal interrelation of men [here to be understood as synonyme for human beings of male sex]. There are many examples of old-boy networks of high-ranked universities where members are willing to share and support each other. The concern of an Old Boys Network is to support and obtain support for individual careers.

---

<sup>5</sup> siehe hierzu die Diplomarbeit “Soundgarten” von Michael Wolf, die am Fraunhofer IMK.MARS Lab produziert wurde: <http://www.soundgarten.com/>

<sup>6</sup> siehe hierzu die Arbeit Phonic Frequencies von Tamas Szakal, die als Produktionspreis am MARS Lab entstanden ist: <http://www.netzspannung.org/digital-sparks/awards/>

<sup>7</sup> siehe das movii – moving images & interfaces Projekt zu Gestaltungsgrundlagen in den Neuen Medien [http://www.gmd.de/PT-NMB/Bereich\\_Hochschulen/afd.Projekte/08NM085.htm](http://www.gmd.de/PT-NMB/Bereich_Hochschulen/afd.Projekte/08NM085.htm)

<sup>8</sup> siehe hierzu die Master Theses von Christoph Groenegrass “Designing Intuitive Interfaces for Virtual Environments” in: <http://netzspannung.org/netzkollektor/classic/>

<sup>9</sup> aus: CAT-Studie, Band 1, <http://netzspannung.org/workshops/cat-concept/> dort zitiert aus: Sehsucht : Über die Veränderung der visuellen Wahrnehmung. Hg. von der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland. Redaktion: Uta Brandes. Göttingen: Steidl, 1995. (Schriftenreihe Forum ; Band 4)

<sup>10</sup> <http://www.aec.at/>

<sup>11</sup> [http://www.aec.at/festival2002/program/programm\\_biopage.asp?pid=1460](http://www.aec.at/festival2002/program/programm_biopage.asp?pid=1460)

<sup>12</sup> <http://www.zkm.de/>

<sup>13</sup> <http://on1.zkm.de/zkm/personen/weibel>

<sup>14</sup> Philip Ball in: “Old-boy network’s power exposed. Soon it could take more than a secret handshake to swing boards’ decisions.

4 October 2002 , <http://www.nature.com/nsu/021001/021001-12.html>

<sup>15</sup> <http://xxx.lanl.gov/abs/cond-mat/0209590>

Das Prinzip des Old Boys Network wurde 1997 von „OBN“<sup>16</sup>, einer Gruppe von Cyberfeministinnen adaptiert. Das Ziel der Gruppe wird so beschrieben: „OBN is regarded as the first international Cyberfeminist alliance and was founded in 1997 in Berlin. OBN is a real and a virtual coalition of Cyberfeminists. Under the umbrella of the term 'Cyberfeminism', OBN contributes to the critical discourse on new media, especially focussing on its gender-specific aspects.“<sup>17</sup> Cornelia Sollfrank, Gründerin von OBN, fragt in „Erfolgsstrategien und Selbstboykott“<sup>18</sup> wie sie dem Kunstmarkt entkommen und dennoch eine erfolgreiche Künstlerin werden kann. Sie beschreibt den zentralen Aspekt der Arbeit von OBN als experimentellen Umgang mit Netzwerkstrukturen auf unterschiedlichen Ebenen: „Die Motivation, an eigenen Strukturen zu arbeiten, kann die sein, eine Alternative zum Bestehenden (z.B. Kunstbetrieb) zu schaffen, also eine Anti-Haltung. Letztendlich wird es aber immer eine Parallelstruktur sein, die dem Bestehenden etwas hinzufügt. Was hinzugefügt wird, ist ein neuer, eigener Kontext. Tatsächlich unabhängige Strukturen kann es nicht geben, denn jede künstlerische Existenz unterliegt nicht nur ökonomisch gesehen dem Kunstmarkt (als Markt betrachte ich nicht nur Museums-, Galerie-, Ausstellungsbetrieb, sondern auch Ausbildung, Stipendien, öffentliche Förderung, Lehre, Sponsoren und das gesamte Publikationswesen im Kunstbereich), sondern stellt auch durch ihre Arbeit vielfache Bezüge her.“

Sollfrank beschreibt in ihrem Essay die Möglichkeiten unabhängiger Netzwerke: „Der eigene Kontext entsteht durch Treffen und Auseinandersetzungen an realen Orten (Symposien). Innerhalb des Netzwerkes werden Eigengesetzlichkeiten für die Arbeit und Organisationsform entwickelt und experimentell erprobt. Insgesamt verschafft ein Netzwerk, das unter einem eingängigen Label operiert, den einzelnen, dort vertretenen Arbeiten eine größere Präsenz. Darüber hinaus etabliert und verdichtet es einen Diskurs, aus dem idealerweise neue Arbeiten entstehen. Oftmals wird das Netzwerk selbst als Kunstwerk betrachtet. Wesentlicher Bestandteil einer solchen Organisationsform sind die Möglichkeiten der elektronischen Vernetzung, die unabhängig vom traditionellen Kunstbetrieb, von kuratierenden Entscheidungsprozessen, von üblichen Disziplinen und Kategorisierungen, eine Arbeit/ Zusammenarbeit erlauben und dieser gleichzeitig eine öffentliche Präsenz verschaffen.“

Das Verhältnis selbstorganisierter Strukturen zum traditionellen Kunstbetrieb charakterisiert Stella Rollig treffend: „Was als Gegenentwurf zum Warencharakter der Objektkunst entwickelt worden war, hatte dennoch schon bald einen eigenen Markt kreiert: einen Umschlagplatz für Vorträge und Diskussionsstatements, auf dem Image, Markenzeichen und Aura einzelner Personen den Markt- und Kultwert des ästhetischen Produktes ersetzen und wo heftig um Positionierung konkurriert wurde.“<sup>19</sup>

Sie bezieht sich damit laut Sollfrank auf eine Entwicklung der 1990er Jahre, die Prozesshaftigkeit, Kommunikation, Politisierung und Diskurs in den Vordergrund rückte und von vielfältigen Kollaborationen gekennzeichnet war: „Diese Kunst, die sich selbst vielfach gar nicht mehr als solche betrachtete, fand zwar am Rande des allgemeinen Kunstbetriebes statt, dennoch wurde sie ebenfalls von seinen Regeln getragen und teilweise sogar von diesem als Modeerscheinung wieder vereinnahmt. Meist junge Ausstellungsmacher schätzen Formen wie 'Kunstraum als sozialen Begegnungsraum', Symposien, Workshops, Diskussionen, Experimentierwerkstätten, temporäre Medienlabors, Filmscreenings etc., weil es lebendige Formen sind, die das Kunstpublikum verjüngen und zusätzlich kostengünstig realisiert werden können. Ein weiterer Aspekt ist, dass nicht nur neue Formate, sondern auch neue Inhalte und Personen über alternative Strukturen Eingang in den traditionellen Betrieb finden. Überspitzt formuliert kann ein politisches Engagement in der Kunst dann nachträglich wie eine strategische Platzierung wirken. Eine zur Schau getragene Anti-Haltung, ein Aussenseitertum, das dem Image des 'Avantgardisten' auch im 21.Jahrhundert noch zuträglich ist.“<sup>20</sup>

### **III\_ WAS IST EIN GATEKEEPING SYSTEM?**

Ein Gate Keeper – zu deutsch “Pfortner” – ist eine Art Türsteher, der vor der Tür der Disco oder im Club aufpasst, dass die ‘richtigen’ und ‘wichtigen’ Menschen hereinkommen. Der Club muß ein bestimmtes Niveau ausstrahlen oder ein Programm vermitteln, um seine ausgewählte Zielgruppe zu erreichen. So

---

<sup>16</sup> OBN -Old Boys Network <http://www.obn.org/>

<sup>17</sup> OBN - FAQ\_\_\_Frequently Asked Questions [http://www.obn.org/inhalt\\_index.html](http://www.obn.org/inhalt_index.html)

<sup>18</sup> 'Kunstreport', Heft 1, 2001, Hrsg.: Deutscher Künstlerbund, Berlin

<sup>19</sup> Stella Rollig: Diskurs, Diskussion, Kommunikation, Hamburg 1999

<sup>20</sup> OBN – Reading Room : [http://www.obn.org/inhalt\\_index.html](http://www.obn.org/inhalt_index.html)

ähnlich muss man sich Gatekeeping Systeme in der Kunst vorstellen, sie haben auf die Qualität ihrer Programme zu achten und die Teilnehmer ihrer Beiträge für Ausstellungen oder Publikationen auszuwählen.

Zum Thema "How gate keeping systems work in the new media arts on the international level – e.g. on festivals and networks: Doorbuilders – Gatekeepers – Moneygivers – Producers" antworteten im Frühjahr03 auf meine E-Mail-Umfrage 43 "Players", 16 weibliche und 27 männliche Medienkünstler, Designer, Musiker, Forscher, Kuratoren, Theoretiker und nahmen Stellung zu folgenden Fragen:

1. How did you start your carrier? How was your coming out? What was your most successful project? Who was/is a doorbuilder? Are you a doorbuilder today?
2. What helped you for your carrier? Was it a research lab, a cultural institution, a festival, a competition, a person, your parents? Who was a Moneygiver/Producer? Are you a producer today? In which sense?
3. What are the hidden agendas of power in gate keeping systems which influence decision making and selection processes. Who is a gatekeeper? Are you a gatekeeper today?
4. Do you see a difference in how you as a female/male artist are supported comparing to your male/female colleagues?

Die Antworten der Befragten können in diesem Artikel nur beispielhaft und blitzlichtartig wiedergegeben werden.<sup>21</sup> Ein Drittel aller Angeschriebenen<sup>22</sup> fragte zunächst, was unter einem Gatekeeper oder einem Doorbuilder zu verstehen sei. Dies bedeutet entweder, dass ein Gatekeeping- System in der Medienkunst nicht besonders ausgeprägt zu sein scheint oder aber schlicht nicht wahrgenommen wird. Die Bedeutung der Begriffe - Gatekeeper und Doorbuilder - wurde je nach kulturellem Hintergrund unterschiedlich interpretiert.

Der australische Medienkünstler Peter Callas antwortet: "A gatekeeper is someone of power and influence who supports (or doesn't support) the work of particular artists or particular types of media and/or styles." Für den Medienaktivisten Geert Lovink sind gatekeeper "burocrats with power. Gatekeepers are anti networkers. It's their job to keep the networks away from the resources and keep the power in the hand of very few (offline) power brokers that produce useless baroque new media art installations and dream up collaborations between arts and scientists that never materialize."

Marleen Stikker, die Leiterin der Waag – Society for old and new media<sup>23</sup> in Amsterdam, beschreibt sich in einer poetischen Weise als jemanden der Möglichkeiten schafft: "I 'm not familiar with the term 'doorbuilder'. I consider myself to be a 'Möglichkeitsmensch', not a 'Wirklichkeitsmensch'. Robert Musil describes in "Der Mann ohne Eigenschaften" the difference between these two. A 'Wirklichkeitsmensch' takes reality for what it is and creates with what is already there, a 'Möglichkeitsmensch' believes in 'possible worlds' and starts to create these worlds. By doing that, a 'Möglichkeitsmensch' is creating new 'land' that can be occupied by other people."

Der Wissenschaftler, Herausgeber und Produzent von Leonardo/ISAST<sup>24</sup>, Roger Malina, bezeichnet sich in einem konstruktiven Sinn als Teil einer internationalen Gatekeeper Organisation, die mit heterogen besetzten Komitees von Gutachtern arbeitet: "A door is any structure that permits, but controls, the flow across an interface. The gatekeeper is the system in this door that makes decisions as to what passes or does not pass through the door."

Then, who is a gatekeeper, Mr. Malina?

"In the Leonardo organisation we refer to "gatekeeping" as work of "collaborative filtering". In the simplest example an article is not published in Leonardo (or a Leonardo book proposal accepted), except after the text is sent out to 3 external reviewers , and that the feedback is " yes this is worth publishing"= this is called peer review = but this approach is used in many if not all of Leonardo activities. We try to work with advisory groups and colleagues internationally in all our ways of doing business. A gatekeeper is anyone that makes choices on what to give or withhold to someone else."

---

<sup>21</sup> die Antworten dieser Umfrage werden vollständig auf der Internet Plattform für digitale Kunst und Kultur publiziert <http://netzspannung.org>

<sup>22</sup> siehe im Anhang die Liste aller Teilnehmer dieser Umfrage.

<sup>23</sup> Waag – Society for old and new media <http://www.waag.org/>

<sup>24</sup> Leonardo/ISAST serves the international art community by providing a channel of communication for artists and others interested in the arts, with an emphasis on artists who use science and developing technologies in their work <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/index.html>

#### IV\_WELCHE UNTERSTÜTZUNG BIETEN GATEKEEPING EINRICHTUNGEN?

Zu Beginn der 1980er Jahre gab es weder Ausbildungsgänge noch Residencies für Medienkünstler. Es war völlig normal zunächst eigene Infrastrukturen zu schaffen, um experimentieren zu können. Educated as an architect and working as a professor for urban planning at the Hochschule der Kuenste Berlin, Edouard Bannwart initiated and led his first research project in 1984, called ART+COM, exploring the possibilities of networked design processes between locally distributed universities in Germany: "This project was the basis for the foundation of ART+COM e.V., a research lab for designers and scientists working on the possibilities of computer graphics and animation. Mainly supported by the Deutsche Telekom and its corporate research department (Berkom) ART+COM quickly became one of the most innovating research group in the late 80s and early 90s. There was no direct involvement of any kind of institution or organisation. But certainly the later success of ART+COM can be mainly attributed to the Deutsche Telekom who sponsored the major part of the forward-looking highspeed telecommunication projects."

Während sich bei ART+COM interdisziplinäre Teams aus Künstlern, Architekten, Physikern und Informatikern bildeten, um mit komplexen Forschungsprojekten und experimentellen Ansätzen zur Entwicklung und Gestaltung mit Neuen Medien schnell zu internationalem Ansehen kamen, brauchte der amerikanische Medienkünstler Jim Campbell<sup>25</sup> ein eigenes Gate Keeping System, um mit seiner Kunst wahrgenommen zu werden: "I tried for 3 years to get a show in my city unsuccessfully and finally I rented a space for 3 weeks with a friend and we presented a show ourselves. This worked very well for me as a doorbuilding idea as a curator from a museum came to this show and put my work in his next museum show."

Neben vielen einzelnen Einrichtungen wie das Banff Media Center in Canada, Amsterdams WaagSociety oder Rotterdams V2, das Fraunhofer MARS Lab in Bonn/Sankt Augustin, das ZKM in Karlsruhe, das Ars Lab in Turin oder C2 in Budapest, den europäischen Medienfestivals wie EMAF in Osnabrück, Transmediale in Berlin, DEAF in Rotterdam oder WRO in Breslau/Wroclaw wurden zwei Institutionen von den Befragten besonders häufig als wichtig und unterstützend die Medienkunst genannt, das Canada Council for the Arts und das Ars Electronica Festival sowie das Leonardo Journal für Publikationen. Was sind nun die daraus resultierenden Konsequenzen für Künstler? Wie wurde ihnen geholfen und was hat diese Hilfe bewirkt?

Tamiko Thiel weist besonders auf die unterschiedlichen Förderstrukturen europäischer und amerikanischer Festivals hin: "I found the process with European media festivals very positive: I could submit cassettes to many festivals and had to pay only the costs for postage and for making dubs of the cassettes. In the United States it was much more difficult, because each festival charged an entry fee, making it difficult for young artists to get started."

Will Bauer, Kanadischer Künstler und Ingenieur, erklärt begeistert: "the Canada Council for the Arts is a wonderful institution. They are willing to take chances and have a very intelligent and sophisticated sense of what their mandate is and should be - they are great supporters and enablers of media arts (and other arts) in Canada. Their support allowed me to develop the relatively unique career trajectory I have had. The Ars Electronica Festival was also a key supporter. They invited our technological theatre group, "PoMoComo" to come there for our international debut and have been great supporters of my projects and collaborations over the years."

Electronic artist, Rafael Lozano-Hemmer<sup>26</sup> nennt V2<sup>27</sup>, the Institute for the unstable media in Rotterdam als wichtige Unterstützung für sein erfolgreichstes Projekt: "My most successful project, in terms of recognition, has been my installation "Body Movies"<sup>28</sup> first developed for V2 in Rotterdam.

Public support in Canada through the computer-integrated media grants has been fundamental to foster media artists there. The Banff Centre for the Arts was also very important for me because I was invited to two residencies there at the beginning of my career and had exposure to excellent people and technologies."

---

<sup>25</sup> <http://www.jimcampbell.tv/>

<sup>26</sup> [www.lozano-hemmer.com/](http://www.lozano-hemmer.com/)

<sup>27</sup> <http://www.v2.nl/>

<sup>28</sup> <http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/eproyecto.html>

Daniela Alina Plewe betont, daß die Zeit Anfang der 90er Jahre günstig war für teure Medienkunstinstallationen: "I started my career around 1991/2 in Media Arts. At that time, there was no institutional support at all and I just began out of a supicion that the computer may be a suitable medium for the aesthetic goals, this turned out to be the case. My most successful project was UltimaRatio (Software and interactive installation) displayed at solo Exhibition in Spiral Gallery (Tokio), at Ars Electronica, invited to UCLA and numerous other international exhibitions. Helpful were basically the openness of researchers from all disciplines, the optimism concerning new media. Still helpful and supporting in term of production tools were Jeffrey Shaw and in terms of networking support Andreas Broekmann and especially Yukiko Shikate and Kaz Abe from Tokio but many others and friends as well. Helpful was the invitation to the ZKM for a production, and of course the Canon Artlab and Ars Electronica financing partially Ultima Ratio. But especially to get a project started one needs personal money for the conception phase. This is the most difficult time to finance, since the outcome is for the potential supporters (including oneself ;-)) a not judgeable and a high risk investment. "

Heute beurteilt Plewe die Situation für Medienkunst-Produktionen schwieriger als vor 10 Jahren: "I still produce independently works, though cheaper than in earlier days. (One current is just sold to ZKM). I also work for Fraunhofer Gesellschaft, but with the focus on practical applications rather than pure media art. In commercial contexts I work as a freelance consultant for media art for corporate communication agencies. Here of course every once a while even purely artistic projects may be selected and realized."

Die Architektin Mette Ramsgaard Thomsen kam über ihre Arbeit in einer Webagentur zum MARS Lab: "I have been working with digital media since my diploma in architecture in 1996. My interest in digital media came through an interest in examining a space which was undetermined and fluid. During the first years after my diploma I worked with 3 dimensional modelling and website design. I did a series of internships in TV and advertising, which landed me a job in web development. These jobs were more about skill development than really about my central interest, creating architectural spaces which are informed by/constructed of digital media. In 1998 I started work in MARS media lab at the GMD<sup>29</sup>. Here, I worked within an interdisciplinary group of artists, architects and computer scientists on creating Mixed Reality environments. Being part of MARS gave me insight into the core issues of digital media/Virtual Environments research field. Working with people of different background as well as different levels of experience allowed me to learn about the core issues of the research field, learn methods of undertaking research as well as develop an own standing within the research field.

I have many doorbuilders. As mentioned above the MARS team and especially Monika Fleischmann :-)) has given me many opportunities and given me a basis to enter the research field. Other doorbuilders are my professors Peter Cook and Mel Slater. Both supervise my PhD and give me unvaluable help both through teaching but perhaps more importantly in this context through contacts and support. Susan Weghurst and Mark Billinghurst at the Human Interface Technology Lab, University of Washington, have also given me opportunities to collaborate and work with them on projects. At present the University of Brighton where I teach and research is also a doorbuilder in their help and support [both practical and financial] allowing me to undertake new research projects."

Die heutige Generation von Studenten der Medienkunst wird durch die neuen Ausbildungsgänge bereits in der Hochschule oder der Kunstakademie in ihrer Karriere unterstützt und insbesondere am renommierten Royal College of Art im Studiengang Interactive Design in London wird diese Unterstützung von den Studenten auch sehr selbstverständlich eingefordert. Heiko Hansen, Absolvent des RCA, kam anschließend im Jahr 2000 zum MARS Lab. Er beschreibt seine Karriere seit seiner Ausbildung in verschiedenen Research Labs: "Like most media workers, our careers started within an educational institution. The Royal College of Art provided a cultural framework within which to develop our own vision and working method. The experiences after the RCA exposed us to different research approaches from media art, interaction design and HCI. These labs enabled us to broaden our knowledge, to make contact with key players within the research community whilst continuing to develop and disseminate projects."

Gillian Crampton Smith, formerly the head of the Computer Related Design Department at the Royal College of Art in London, is today the director of Interaction Design Institute Ivrea in Italy. Interaction design is a new discipline: a fusion of aesthetics and culture, technology and the human sciences. It concerns the design both of the services these technologies might offer, and the quality of our experience of interacting with them. Interaction Ivrea is a new kind of institute that combines Research, Design, and Business. On

---

<sup>29</sup> <http://www.gmd.de/Welcome.en.html>

Ivrea website the FAQ<sup>30</sup> calls its unique product the know-how, rather than know-what; not technologies, but people, "super-innovators" who know how to design in new ways in a networked society are teachers in Ivrea, e.g. John Maeda or Ettore Sottsass are guest lecturers in Ivrea. Former students of RCA, like Heiko Hansen or Helen Evans, get the opportunity to do research in Ivrea through this media art & design community network which started for them at RCA in London. Both were supported also at MARS Lab and work today with INRIA<sup>31</sup> - Institut Nationale de Recherche en Informatique et Automatique, in Paris, designing interactive, intergenerational Interfaces for Living together within an european IT research project.

Die drei studentischen Preisträger - Michael Wolf, Gestalter; Tamas Szakal, Künstler; Martin Schneider, Informatiker - des vom MARS Lab erstmals in 2001 ausgeschriebenen >digital sparks< Wettbewerbs<sup>32</sup>, erhielten gut finanzierte Produktionsstipendien<sup>33</sup>. Sie erhielten weiterhin die Möglichkeit mit fachlicher Unterstützung in Kunst, Gestaltung und Informatik im Rahmen ihrer Mitarbeit interessante Themen für ihre Diplomarbeiten zu bearbeiten. Alle 3 Arbeiten wurden in der nationalen und internationalen Community inzwischen bereits mehrfach ausgezeichnet.<sup>34</sup>

Michael Wolf studierte bis Mitte 2002 an der Fachhochschule für Design in Köln und kam nach seinem Abschluß als fester Mitarbeiter für ein Jahr zum MARS Lab bis er 2003 nach Südafrika ging: "I presume that education rather than a nature-given gift "built my door" to become a designer. The more I was educated or learned about design the larger and the more solid the door became. I believe that since my first steps as a designer I'm moving in an accelerating process of coming out. Success is to take part in a project that takes the positive attention by certain "key persons" (Gatekeepers) or a broader audience. In the beginning this audience was friends and family. Then teachers, professors and other designers around me paid attention. They encouraged me to take part in design competitions. After having won a few awards the German design press started to report about my work.

Having won the "digital sparks award" got me the professional support of MARS-Exploratory Media Lab for my diploma thesis. This is one of the reasons why the resulting project "Soundgarten" might become my most successful project so far. To be successful in the media art scene it is helpful to be supported by established artists and organisations and to be associated with them.

Auf die Frage nach den "Hidden Agendas" antwortet Michael: "While in the middle age monks guarded the gates of knowledge in their libraries (prominently described in Umberto Eco's "the name of the rose"), today the curators of leading TV stations and internet portals decide which information is passed on to the public. "Gatekeeper" could be as well translated with "establishment". The problem with the establishment is that it will always try to stay in this position and might take its decisions to empower itself or its associates. In Cologne we call this the "Klüngel", which means something like a knot of people who pass on jobs, opportunity, and power. However, it seems as if this society needs "gatekeepers" to assort the incredible amount of Information and give an overview or select the most important information."

Tamás Szakál, studiert Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig. Er baute sich noch als Student sein eigenes Netzwerk und damit seine Tür zur Medienkunst: "As I founded the net audio station contour.net in 1996 with colleagues in Hungary, Germany and Switzerland in order to build a kind of network between these countries, I mingled with a lot of artists and musicians. At this time I was studying media sciences and journalism in leipzig / germany. The inspiring work with artists encouraged me to experiment with things around me and after a while i decided to begin my studies in media arts and this has changed my way of thinking completely. Since than im working on installations and performances for different exhibition spaces.

My most successful project besides contour.net was my first net audio installation called "dialtone", which was exhibited 2 times. There was a lot of response to it, and the work won the "digital sparks award" a prize in a competition for young media art projects. The competition and its organizer, MARS Lab / Fraunhofer Institute for Media Communication, was of course a doorbuilder: they invited me to build a new work with their financial assistance. The lab payed for the costs and also, it was really inspiring to work 6 months in the lab and to study the interesting connection between arts and research. I will integrate this experiences in my future work, because I think that it is very helpful to ensure conceptual improvements in following projects."

---

<sup>30</sup> <http://www.interaction-ivrea.it/en/faq/index.asp>

<sup>31</sup> INRIA <http://www.inria.fr/>

<sup>32</sup> <http://netzspannung.org/digital-sparks>

<sup>33</sup> <http://netzspannung.org/digital-sparks/awards/>

<sup>34</sup> <http://netzspannung.org/digital-sparks/awards/>

Within the framework of the 'digital sparks 01' production award, Phonic Frequencies<sup>35</sup> was designed and developed by Tamás Szakál at the MARS- Media Arts & Research Studies Lab at the Fraunhofer Institute for Media Communication in 2002 with help and advice from within the interdisciplinary research group. Special thanks to Christoph Groenegress, Wolfgang Strauss, Predrag Peranovic.

Tamás Szakál auf die Frage : Do you see a difference in how you as a female/male artist are supported comparing to your male/female colleagues?

"I think there is no difference in supporting, but there are differences in the way female/male artists work, especially in the field of technologies. Also, there is a big difference in the number of artistic works in this field and therefore male artists seem to be more present in the scene.

Der dritte Preisträger, der Informatiker Martin Schneider, war zum Zeitpunkt der Umfrage wieder einmal zu Gast bei einem Forschungslabor im Ausland. Durch seine Arbeit mit neuronalen Netzen wurde er in die Entwicklung der Semantic Map der netzspannung.org Plattform des MARS Lab einbezogen. Danach waren ihm wichtige Kontakte und die Teilnahme an einem besonders spannenden Kongress zur Künstlichen Intelligenz in Italien vermittelt worden.

## **V\_ HIDDEN AGENDAS : WIE WIRKEN GATEKEEPING SYSTEME?**

Art & Technology Labs, Festivals und Museen sind für die Medienkunst und ihre Kuratoren die wichtigsten Doorbuilder bzw. Gatekeeping Systeme. Medienkünstler kommen selten aus traditionellen Kunstbereichen, sondern eher aus der Musik, der Performance, dem experimentellen Film, der Architektur, dem Design, dem politischen Aktivismus und auch aus den Geistes- und Naturwissenschaften. Das Problem der Medienkünstler war bisher, dass sie ihre zukünftigen Kuratoren erst selbst ausbilden mussten. Autorenwerkzeuge, die zunächst von Künstlern und Informatikern entwickelt wurden, werden inzwischen zum Profilierungsfeld für Kuratoren mit dem Ergebnis, dass sich auch die neuen Kuratoren – wie zuvor schon die Informatiker - als Künstler begreifen und darstellen. Der Kunstbegriff in der Medienkunst ist durch die transdisziplinäre Arbeit in Teams ebenso fließend wie der Begriff des Autors. Das gleichberechtigte Arbeiten unterschiedlicher Disziplinen ist jedoch für die Themen der Medienkunst unerlässlich. Die gegenseitige Anerkennung innerhalb von kurzfristig zusammengesetzten Projektteams ist immer wieder ein komplizierter Lernprozess und eine wichtige Erfahrung. Besser für die Ergebnisse und für die Akzeptanz wäre es, längerfristig in 2-3jährigen interdisziplinären Forschungsprojekten zusammenarbeiten zu können.

Der ausgebildete Musiker Bill Buxton<sup>36</sup> entwickelte sich im Verlauf seiner Karriere in den 1970er/80er Jahren vom Künstler zu einem der angesehensten Forscher und Designer über die menschlichen Aspekte der Technologie, einem der wichtigsten Forschungs- und Entwicklungsbereiche in der Medienkunst und der Informatik. Er war als Forscher bei Alias Wavefront und Silicon Graphics (SGI), aber auch am Xerox PARC mit Themen befasst wie : "techniques and theories of input to computers, technology mediated human-human collaboration, and ubiquitous computing". Bill Buxton plädiert für künstlerisch-wissenschaftliches Arbeiten in Teams und nennt den Künstlerkult um das Individuum eine der Fehlentwicklungen unserer heutigen Gesellschaft, die es niederzureißen gilt: "I believe that the biggest gate to break down is the cult of the individual, the notion of the genius as individual. Renaissance man and woman are not possible.<sup>37</sup> I am smart because I work with, learn from, and share, with other smart people. Social networks are more important than computer networks. Especially heterogeneous social networks, i.e., a Renaissance team. We get what we reward. But what do we reward from kindergarten on? Individual performance. Never team performance. And when, in graduate school, we get team projects, they are homogenous teams, not heterogeneous. We need to determine the types of social networks are important to the types of behaviours that we want, that our society values, and then transform the reward system to bias the culture, including/especially the educational system, to encourage them."

Gesellschaftliche Veränderungen in unseren sozialen Netzwerken und Ausbildungssystemen - wie Bill Buxton sie beschreibt - zu erreichen, sind sicher im Hinblick auf die PISA Studie dringend nötig. Dennoch wird gerade in Deutschland wieder die Förderung des Einzelnen insbesondere in den Naturwissenschaften angestrebt ohne jedoch auf unterschiedliche Interessen einzugehen. Hingegen wird das kreative Lernen in Gemeinschaften mit unterschiedlichen Aufgaben für den Einzelnen, je nach Vorlieben und Interessen, ebenso wenig wie die Fächer Bildende Kunst und Musik weiterhin kaum berücksichtigt. Während in

---

<sup>35</sup> <http://tone.hu/phonicfrequencies/credits.html>

<sup>36</sup> <http://www.billbuxton.com/>

<sup>37</sup> Anmerkung: Der Genie-Kult ist eine Erfindung des 19. Jh und nicht der Renaissance.

Neuseeland in der ersten Klasse der Grundschule Tanz als Unterrichtsfach eingeführt wird, um die Kreativität und die Motivation der Kinder zu steigern, unterrichten in Deutschland in der Grundschule meist Nicht-Ausgebildete Kunstlehrer und zukünftig auch noch Nicht-Ausgebildete Fremdsprachenlehrer, um die Kinder für den zukünftigen Arbeitsmarkt fit zu machen. Nach den für Deutschland niederschmetternden Resultate der PISA-Studie möchte das deutsche Bildungsministerium nun schnell handeln und setzt - mangels genügend ausgebildeter Englischlehrer – Französischlehrer ein, die an 12 Nachmittagen ihr eigenes schlechtes Englisch auffrischen sollen, um es an die Kinder der Primarstufe zu vermitteln. Anstatt den Schulen mehr Autonomie zu geben wird von oben herab bestimmt, was für alle gut sein soll.

Konservative und starre Machtstrukturen in politischen Ämtern haben auch Einfluß auf Medienkunstfestivals. Von der Schwierigkeit diese zu ändern spricht Susanne Jaschko, die Co-Kuratorin des Berliner Medienkunstfestivals Transmediale: "Before talking about the hidden agendas and gatekeepers, let's take a look on the obvious ones, the conservative power structures: People who are not interested in social and cultural change and improvement but who try to keep old and outdated value systems. In the cultural field, this leads to a backwards movement, to an overestimation of the past and a loss of cultural innovation."

KuratorInnen und ProduzentInnen von Medienkunst in öffentlich-rechtlichen Einrichtungen machen in Deutschland immer wieder - oder immer noch - die Erfahrung, "dass in den meisten Institutionen der persönliche Machterhalt, insbesondere von Vertretern der älteren Generation, die wahrscheinlich größte Rolle spielt. Vor allem, wenn es darum geht, dass zur Bewertung insbesondere aktueller Medien-Kunst neue Kriterien gefunden und angewandt werden müssen, herrscht ein großer Druck von Seiten älterer Kollegen, die die Notwendigkeit neuer Kriterien oftmals nicht anerkennen wollen. Man gewinnt den Eindruck, sie wollten sich das bewahren, was sie aufgebaut haben, und wollen nicht die Notwendigkeit erwägen, dass neue Umstände neue Sichtweise erfordern."<sup>38</sup>

Ihre eigene Rolle im Spiel der Gatekeeper und bestehender Machtstrukturen reflektiert Sara Diamond vom BANFF Center in Canada auch selbstkritisch: "There are many agendas! I recently spoke in a context (ARCO<sup>39</sup>, Madrid) where I was part of the conference agenda where the old guard from new media spoke! I was shocked to be in that category, but I do run a major resource and offer my opinions about the work that artists make and the ways that works are produced. I try to create support for new practices and stabilize existing artists practice. I am very aware of the need to look for new faces and practices and for a range of cultural backgrounds. I have been very active trying to support women and aboriginal people in terms of access to creative media and creation. I try to make decision making processes transparent."

Die heimliche Agenda eines Gatekeeping Systems verbindet die Regisseurin und Theaterwissenschaftlerin Thea Brejzek<sup>40</sup> im Kontext der Produktion ihrer Opern und Medienprojekte mit einem klaren Ziel: "The hidden agenda IS power, how to keep and augment ones individual power to keep and / or improve ones professional standing / position. This is a rather natural occurrence both in management and in artistic practice. Ones artistic, curatorial, institutional identity is largely dependent on the selection processes (of team members, of participating artists, of CI and marketing decisions) one makes over a number of years or even just within one project. In this sense I am a gatekeeper by selecting my creative teams and performers very carefully and by, typically, working with the same people over and over again."

Auch Shu Lea Cheang<sup>41</sup>, die sich selbst als "self styled digital nomadic artist" bezeichnet, betrachtet meine Frage nach den "Hidden Agendas of Power in Gate Keeping Systems" als normale Situation im Medien-/Kunstabetrieb: "Either one is in or out. Each (media, cultural) institution does have it's own agenda. If one knocks at the right moment with the right key and right password, one can get in. At the same time, I am witnessing the attempt of setting up open source collaborative platform and shared (wireless) networks. The one holds the gate can be the one left behind." Für Shu Lea Cheang bedeutet es ein Gewinn für Ihre Arbeit als Künstlerin durch Art & Technology Research Labs unterstützt zu werden: "Having gone from a developing artist to a hi-tech aborigine she notes that "being a pick-up artist of hi-tech leftovers, I thrive in the cyber-fringe zone". Sie betont aber auch die besondere Schwierigkeit für Künstlerinnen in einer technischen Männerdomäne Unterstützung zu finden und beschreibt dies als eigenen Lernprozess: "As a female media artist, one learns to master the language well enough to walk with the boys in the field. One

---

<sup>38</sup> Medienkunstproduzentin, die nicht namentlich genannt werden möchte: Name der Redaktion bekannt.

<sup>39</sup> <http://arcoenglish.artmediacompany.com/amigos/foro/programa.jsp>

<sup>40</sup> <http://netzspannung.org/cast01/speakers/#spkr03>

<sup>41</sup> <http://www.artandculture.com/arts/artist?artistId=681>

is quite aware that the field of programming / software / system administration are quite male dominated. I did have a few chances to work with some great female cgi / java programmers and saw how extra hard they have to work compared to their male counterpart. It is not usual for me to collaborate on all male hands. Mostly, if I can stand on my conceptual grounds, I can pull off with the Team. One does have to know one's part / role to get supported technically.”

Shu Lea Cheang wurde vor allem von Media Art & Technology Research Labs unterstützt, die von Frauen geleitet werden: “I benefit a great deal from working with the media research labs in programming development. I have worked with Banff Center for the Arts<sup>42</sup>, Canada (Sara Diamond<sup>43</sup>), NTT[Intercommunication Center]<sup>44</sup> (Japan), WaagSociety, Netherland (Marleen Stikker<sup>45</sup>) and MARS-Exploratory Media lab, Germany (Monika Fleischmann<sup>46</sup>). I have also mostly exhibited in the museums and cultural institutions. The museums provide an infrastructure to solicitate funding and social outreach. My work Bowling Alley<sup>47</sup> (1995) at Walker Art Center was supported by a grant from AT&T<sup>48</sup>'s New Art New Vision; Brandon<sup>49</sup>'s initial support came from two new media fellowships- The Rockefeller Foundation<sup>50</sup> and New York Foundation for the Arts<sup>51</sup>. Through the Guggenheim Museum<sup>52</sup>, we got funding from The Bohemian Foundation and The New York City Department of Cultural Affairs<sup>53</sup>. Working with WaagSociety, we got funding from The Mondriaan Foundation<sup>54</sup> and The Netherlands Ministry of Cultural Affairs<sup>55</sup>. Two works I exhibited at NTT[ICC] - Buy One Get One<sup>56</sup> (1997), Baby Play<sup>57</sup> (2001) - were both funded by NTT (Nippon Telegraph and Telephone Corporation)<sup>58</sup>.

## VI\_KULTURPOLITIK: DIE NOTWENDIGKEIT GEZIELTER FÖRDERSTRUKTUREN

Die Produktion von Media Art, Art & Technology, New Media – wie immer man das künstlerische Gebiet bezeichnet, in dem nicht nur Künstler, sondern auch Designer, Architekten, Musiker, Tänzer, Informatiker, Ingenieure, Natur- und Geisteswissenschaftler - sehr oft in Teams an gemeinsamen Projekten arbeiten, ist mit der Arbeitsweise in einem Architekturbüro zu vergleichen, das in Teams unter der Leitung eines oder mehrerer Projektleiter ein Projekt entwirft, plant und baut. Die Orte an denen Medienkunst produziert wird, ähneln eher einem Experimentierlabor<sup>59</sup>, einer Werkstatt oder einem Studio als einem stillen Atelier. Der Aufbau einer interaktiven Installation ist einer Bühnenproduktion ähnlich, in der Abläufe geprobt werden, die vom Licht bis zur Geste der Akteure zusammenpassen müssen, damit die geplante Wirkung erzielt wird. Obwohl ein Großteil der Produktion auch einsam vor dem Bildschirm stattfindet, sind die Akteure dennoch vernetzt und in Abstimmung mit anderen, um die Komplexität der Aufgaben zu bewältigen.

Das interdisziplinäre Genre Medienkunst verlangt von seinen Künstlern ein breit gefächertes Wissen und Können aus unterschiedlichen Bereichen des Designs, der Wissenschaft, Technik, Bildenden Kunst und Architektur. Dies befähigt den Medienkünstler zur Beschäftigung in verschiedenen Arbeitsfeldern, was ihn im Vergleich zu Künstlern der klassischen bildenden Kunst etwas unabhängiger von den traditionellen Förderstrukturen macht, die meist auf dem Niveau deutscher Sozialhilfe Sätze liegen. Genau darin kann

---

<sup>42</sup> [http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/cwc/bio\\_faculty.asp#diamond](http://www.banffcentre.ca/bnmi/programs/cwc/bio_faculty.asp#diamond)

<sup>43</sup> [http://collections.ic.gc.ca/waic/sadiam/sadiam01\\_e.htm](http://collections.ic.gc.ca/waic/sadiam/sadiam01_e.htm)

<sup>44</sup> [http://www.ntticc.or.jp/index\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/index_e.html)

<sup>45</sup> <http://www.waag.org/>

<sup>46</sup> <http://www.imk.fraunhofer.de/mars>

<sup>47</sup> <http://bowlingalley.walkerart.org/walkerart.html>

<sup>48</sup> <http://www.att.com/foundation/>

<sup>49</sup> <http://www.waag.org/brandon/>

<sup>50</sup> <http://www.rockfound.org/display.asp?Context=1&Collection=1&Preview=0&ARCurrent=1>

<sup>51</sup> <http://www.nyfa.org/>

<sup>52</sup> <http://www.guggenheim.org/>

<sup>53</sup> <http://www.nyc.gov/html/dcla/home.html>

<sup>54</sup> <http://www.mondriaanfoundation.nl/start.asp>

<sup>55</sup> <http://www.minocw.nl/english/index.html>

<sup>56</sup> [http://www.ntticc.or.jp/Calendar/1997/ICC\\_BIENNALE97/Works/buy\\_one.html](http://www.ntticc.or.jp/Calendar/1997/ICC_BIENNALE97/Works/buy_one.html)

<sup>57</sup> [http://www.ntticc.or.jp/Calendar/2001/BABY\\_PLAY/](http://www.ntticc.or.jp/Calendar/2001/BABY_PLAY/)

<sup>58</sup> [http://www.ntt.co.jp/index\\_e.html](http://www.ntt.co.jp/index_e.html)

<sup>59</sup> Experimentierlabors und Werkstätten sind an einigen gut ausgestatteten Hochschulen und Akademien bereits verfügbar wie beispielsweise an der Kunsthochschule für Medien in Köln, an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe, an der Akademie der Künste in München.

jedoch auch die Ursache der heute noch unterentwickelten Förderung und Unterstützung für Medienkünstler gesehen werden. Bis heute gibt es – trotz des .com Hype der letzten 10 Jahre und der allgemein anerkannten Bedeutung der Neuen Medien - keine einzige Stiftung nur für Medienkunst.

Viele Medienkünstler arbeiten inzwischen wie unabhängige Filmproduzenten oder kleine Unternehmer, um nicht nur von Stipendien abhängig zu sein. Neben dem Versuch ihre eigenen Medienkunstprojekte zu realisieren – z.B. durch die Gewinnung von Sponsoren – übernehmen sie häufig temporär in der Wirtschaft, in Agenturen usw., Positionen, in denen sie ihre vielfältigen Qualifikationen kommerziell einsetzen können. In ihrer Funktion als Projektrealisator nehmen sie häufig selbst die Funktion eines Doorbuilders ein. Der Computeringenieur und Musiker Will Bauer ist so ein Allround Talent, der wegen fehlender Infrastrukturen zu Beginn der 90er Jahre eine eigene Produktionsumgebung aufbaute:

„We had to build our own infrastructure out "in the street", so-to-speak, completely from nothing. This dramatically lengthened the time it took to get projects underway and forced us to develop a level of skill in both project management and fund-raising that most academic practitioners simply don't have. I had to raise my own money through grant applications and extremely creative fund-raising and financial structuring ideas, sometimes in partnership with corporations and government R&D funding programs as well since we also do technology R&D to make certain artwork possible. Today I am a producer - part of the time - I had no choice but to become one because of the large budgets required to do both ambitious media-art pieces and technology R&D, both of which I pursue simultaneously. I raise money, create Art and R&D projects, and organize the people to work on them.”

Zu Beginn der 90er Jahre wurde uns Medienkünstlern von Kollegen und von Kunsthistorikern vorgeworfen, (zu) teure Produktionsmittel zu haben und - in meinem Fall - Unterstützung durch ART+COM<sup>60</sup>, das GMD Forschungszentrum und die Fraunhofer Gesellschaft. Sie selbst hätten keine derart luxuriöse Förderung. Niemand kam auf die Idee, daß wir viel Zeit und Energie investiert und viel gelernt hatten, um in solchen Partnerschaften möglichst gleichberechtigt akzeptiert zu werden. Überdies mußten wir unsere Infrastrukturen ohne jede Erfahrung überall zunächst selbst installieren, um dann möglicherweise auch andere davon profitieren zu lassen<sup>61</sup>. Ich erinnere mich immer noch amüsiert daran wie Rafael Lozano-Hemmer 1996 auf einem gemeinsamen Panel des IN ART<sup>62</sup> Festivals in Teneriffa einem wegen mangelnder Unterstützung klagenden Zuhörer antwortete: “Wir sind alle nicht mit einer Silicon Graphics<sup>63</sup> neben dem Bett geboren worden.

Mit dem Ende des Hypes und dem Niedergang der New Economy wird es trotz günstigerer Produktionsbedingungen zu Beginn des neuen Jahrtausends schwierig für die freie Medienkunst. Legendäre Think Tanks, Entwicklungs- und Produktionsorte wie Xerox PARC ebenso wie das von Paul Allen<sup>64</sup> finanzierte Interval Research Institut in Stanford werden geschlossen. Förderungen werden eingestellt oder zurückgefahren. Es gab und gibt weltweit nur wenige Orte an denen es möglich ist, fachliche und finanzielle Unterstützung für die eigene Produktion zu bekommen. So werden in Deutschland jährlich zwar über 3.000 Preise inklusive Förderstipendien und Ehrenpreise im Kulturbereich verliehen, davon jedoch weniger als 20 für die Kunst in und mit elektronischen Medien.<sup>65</sup>

In Deutschland gibt es keine einzige Stiftung, die nur und ausschließlich Medienkunst fördert. Für die traditionellen Künste von Malerei, Skulptur, Architektur, Design, Tanz, Musik und Film gibt es spezielle Stiftungen, die gezielt Stipendien, Preise oder Ausstellungsmöglichkeiten für die verschiedenen Kunstgenres vergeben. Eine der wenigen internationalen Ausnahmen ist hier die Fondation Daniel Langlois for Art, Science and Technology mit Sitz in Montréal (Québec), Kanada. Ihr Gründer Daniel Langlois, der Entwickler von Softimage und Mitbegründer der gleichnamigen Firma, baute 1997 mit dem Erlös des Verkaufs seiner Firma die Stiftung auf. Die Fondation Daniel Langlois hat sich speziell der Förderung und

---

<sup>60</sup> ART+COM hatte ich selbst mitbegründet und die Infrastrukturen in der GMD und dem Fraunhofer Institut alleine initiiert.

<sup>61</sup> Unterstützung gibt das MARS Lab heute u.a. mit der <http://netzspannung.org> Plattform, dem netzkollektor, dem digital sparks Wettbewerb und den MARS Produktionsstipendien. <http://www.imk.fraunhofer.de/mars>

<sup>62</sup> 1996 IN ART Festival Internacional de Arte Cibernetico, Puerto de La Cruz, Teneriffa: "Interbody - Interexistence" u.a. mit Roy Ascott, Rafael Lozano-Hemmer, Karin Ohlenschläger, Wolfgang Strauss ...

<sup>63</sup> Dieser Rechner war das Herz der meisten VR / Echtzeit-Installationen bevor Ende der 90er Jahre kostengünstige PCs ebenso leistungsfähig wurden. "SGI, also known as Silicon Graphics, Inc., is the world's leader in high-performance computing, visualization, and the management of complex data". <http://www.sgi.com/>

<sup>64</sup> Paul Allen investiert jetzt in ein publikumswirksames Jimi Hendrix Rock-Museum anstatt in künstlerische Forschung.

<sup>65</sup> Vgl. Handbuch für Kulturpreise 4, 1995-2000, ARcCult Media, Bonn 2001

Unterstützung der Medienkunst angenommen. Neben der finanziellen Unterstützung zur Realisierung einzelner Medienkunstprojekte fördert die Stiftung vor allem Medienkunst-Archive. Als ein Beispiel sei hier das Archiv über die Arbeit von Woody und Steina Vasulka genannt.

Medienkunst ist eine keineswegs allgemein akzeptierte Sparte innerhalb eines wirtschaftlich hochprofessionell organisierten Kunstmarktes. Michael Hirtz vom WDR (Köln) beschreibt die Medienkunst als „marginalisierte Nischenschönheit des Kunstbetriebs“.<sup>66</sup> Künstler, die mit digitalen Medien arbeiten, haben oft ein starkes gesellschaftliches Interesse. Sie nutzen technische Entwicklungen, um damit zu experimentieren, zu spielen und sich auszudrücken. Medienkünstler stehen häufig ganz bewusst außerhalb des kommerziellen Kunstmarktes. Sie arbeiten in Teams wie beim Film oder in einem Architekturbüro. Ihre Produkte sind jedoch selten verkäuflich und weder auf dem Kunstmarkt noch in der Rock und Popkultur leicht zu vermarkten. Auch wenn die Medienkunst mittlerweile zum festen Bestand des Kunstbetriebs gezählt werden kann, so ist sie dennoch im Vergleich zu den anderen Kunsterscheinungen zu jung, um auf stabile Infrastrukturen zurückgreifen zu können. Für die Wartung der teuren, komplizierten, meist auch anfälligen und schnell veralteten Hardware einen eigenen Systemadministrator anzustellen, können kaum ein Museum und nur wenige Sammler sich leisten. Diese Situation verändert sich sicherlich mit der immer günstiger zu erwerbenden Soft- und Hardware. Es bringt aber auch wieder verstärkt die Frage nach Unikat und Kopie in die Diskussion und damit verbunden die Frage nach dem Marktwert einer künstlerischen Installation.

Diese Situation macht gezielte Förderstrukturen notwendig. Gerade die Verbindung von Kunst, Wissenschaft und Technik lässt hier an eine Vielzahl von Möglichkeiten der Unterstützung und Förderung denken wie z.B. Gastforscheraufenthalte, Produktions- und Publikationsförderung. Jedoch schafft auch gerade die Interdisziplinarität von Kunst, Wissenschaft und Technik viele Hindernisse. Selten wird Medienkünstlern die Möglichkeit gegeben, in wissenschaftlichen Instituten oder Forschungslaboren zu arbeiten.<sup>67</sup> Und dort herrschen – anders als man vielleicht vermuten würde – keineswegs „paradiesische Zustände“ zur Unterstützung medienkünstlerischer Arbeiten vor. Dabei kann auch nicht übersehen werden, dass die an Instituten und Forschungslabors beschäftigten Medienkünstler und Kunstwissenschaftler im Vergleich zu ihren Kollegen aus der Informationstechnik (IT) neben ihrer Forschung meist noch andere Kriterien zu erfüllen haben: z.B. die Organisation von Ausstellungen und öffentlichen Environments, die dem Renommee und der Darstellung der Institute nach außen dienen.

Die Möglichkeit des transdisziplinären Zusammenarbeitens und des Wissenstransfers stellen für die Medienkunst ein essentielles Modell dar. Es darf daher auch der Vorteil, den die Beschäftigung an Forschungseinrichtungen bietet, nicht übersehen werden. Bill Buxton hat sich über die glückliche Fügung des Zusammentreffens von Kunst und Wissenschaft zu Beginn seiner Karriere geäußert: „I started my career as a musician, trained in the arts, not science. I never set out to have a career other than music. No plans to have been a scientist, academic, involved in business or policy. That just happened. What I had was serious curiosity, the confidence to pursue it without worry about "career", and lived at a time and in an environment where classifications and qualifications did not have as much importance as did ideas and passion. I found in a computer art book a computer scientist, Leslie Mezie, at the University of Toronto, who was doing visually what I was trying to do in music. I began corresponding. He responded and gave advice. Finally, after a certain amount of correspondence, he said that if I went there, I could have the run of the lab, and be an informal 'artist in residence'. This he did without ever meeting me. The rest, as they say, is history.”

Auf die Frage, was ihm neben seinem Kontakt zu einem kunstinteressierten Informatiker besonders geholfen hat, antwortet Buxton: “It was as much the times as the institution. In the 70's and 80's, there was not the same emphasis on applied 'industry relevant' so-called 'research'. There was enough resources to support risky, curiosity driven projects. At the time, nobody took computer music, graphics or animation seriously. It was entertaining, harmless, and interesting 'play'. But from this environment came a great deal in both art and business.”

Heute werden Medienkünstler in Forschungseinrichtungen an den üblichen Wertmaßstäben der freien Marktwirtschaft beurteilt. Dies bedeutet, dass die medienkünstlerischen Projekte auf ihre kommerzielle

---

<sup>66</sup> Nam June Paik Award 02, Ausstellungskatalog, Düsseldorf 2002, Seite?

<sup>67</sup> Möglichkeiten hierzu gibt es - wenn auch in geringem Umfang - bspw. bei der Fraunhofer Gesellschaft und dem ZKM in Deutschland, dem BANFF Center in Canada, den Sony Research Labs in Frankreich und Tokyo, der IAMAS Akademie in Japan.

Verwertbarkeit und Marktfähigkeit überprüft und an wissenschaftlichen Kriterien bewertet werden. Dies trifft nicht nur auf die Projekte, sondern auch auf die Künstler selbst zu: In einer Kultur des „publish or perish“ ist die Publikationsliste neben einem akademischen Titel von großer Bedeutung. Es gibt aber für Künstler bisher noch kaum geeignete Möglichkeiten eine Dissertation in entsprechender Umgebung zu schreiben. Das PhD Programm von Roy Ascott ist ein Beispiel dafür, wie die Protagonisten der Medienkunst sich wiederum die erforderlichen Strukturen selbst schaffen. Victoria Vesna<sup>68</sup>, an artist and chair of the department of Design | Media Arts at the UCLA School of the Arts<sup>69</sup>, antwortet auf die Frage, wer oder was ihre Karriere unterstützt hat: „I was definitely helped by the educational institutions -- UC Santa Barbara, UC Los Angeles -- and by being part of the PhD program headed by Roy Ascott at the University of Wales.“

## **VII\_DIE GENDERFRAGE: SIND FRAUEN – IN DER MEDIENKUNST – BENACHTEILIGT?**

Do you see a difference in how you as a female/male artist are supported comparing to your male/female colleagues? Die folgenden Antworten sprechen für sich:

Susanne Jaschko, Co-Leiterin der Transmediale in Berlin: “Funnily enough most women that i know work in second row positions, under dominant men. In my opinion, due to two factors: the strong belief that women with children cannot work in leading positions, which is true to some degree because of the lack of social support and a lack of self-consciousness of women, which is surely originated by education and the still-overall presence of traditional gender roles.”

Lydia Hartl, Kulturreferentin in München: “Allen Gerüchten zum Trotz sind Frauen nach wie vor karrierebenachteiligt, auch und gerade hinsichtlich der Entwicklungen sowohl der Schlüsseltechnologien, wie auch führender Positionen im Kunstbetrieb / Kunstmarkt.”

Sara Diamond, Artist, Curator and Producer in Banff, Canada: “Sexism is still very, very strong. People still do not think women can handle leading technology research...(not all, but many still think this!) -- at the recent DEAF festival conference there was only ONE woman speaker when the theme was data knitting! This is amazing to me, when women are so prolific in creating strong, thoughtful, technically challenging works! Women are still a terribly small minority in computer science in north America and numbers are falling. We need to keep training young women, building their confidence and making technical contexts human not hermaneutic.”

Obwohl auf die Frage nach den Gatekeeping Systemen besonders viele Entscheider mit der Verantwortung für Qualität antworten, kann niemand abstreiten, dass diese Systeme noch in anderer Weise wirken. Beispielsweise werden im Leonardo Editorial Board und Office 14 weibliche und 51 männliche Editors und Advisors aufgeführt. Macht das etwa keinen Unterschied für die Auswahl der Autoren? Für die Aufforderungen und Einladungen, die herausgeschickt werden?

Und auch Thea Brejzek - Regisseurin von Opern und Medienprojekten – erkennt zwar keine unterschiedliche Behandlung weiblicher und männlicher Regisseure vergleicht aber die Situation an Opernhäusern mit dem vorwiegend männlich besetzten Top Management großer Firmen: “There is however a large discrepancy in numbers as far as the ratio male / female directors goes. This discrepancy equals the discrepancy in any top management position with large human resource and financial responsibilities as is the case in large scale opera / technology productions.

Die Kuratorin Susanne Jaschko erwähnt auch die schwierigen Bedingungen für berufstätige Frauen mit Kindern, die im wiedervereinigten Deutschland – anders als in der ehemaligen DDR - wenig Unterstützung für die Kinderbetreuung finden: “Funnily enough most women that I know work in second row positions, under dominant men. In my opinion, due to two factors: the strong belief that women with children cannot work in leading positions (which is true to some degree because of the lack of social support) and a lack of self-consciousness of women (which is surely originated by education and the still-overall presence of traditional gender roles)”.

---

<sup>68</sup> <http://vv.arts.ucla.edu/>

<sup>69</sup> <http://www.design.ucla.edu/>

Sabine Breitsameter<sup>70</sup> – Redakteurin und Produzentin des SWR Audiohyperspace<sup>71</sup> - ergänzt diese Sicht traditioneller Rollenzuschreibung: "Immer noch gibt es Männer, vor allem der jüngeren Generationen, die es als eine Art Kampfansage an ihr männliches Selbstverständnis auffassen, wenn eine Frau führend und entscheidungsfreudig an innovativen Projekten arbeitet, welche die Beschäftigung mit neuen Technologien erfordern. Ich, und auch Kolleginnen, machen doch gelegentlich die Erfahrung, dass von solcher Seite aus oft unsere technologische Kompetenz in Zweifel gezogen wird, nicht selten vor versammelter Mannschaft. Insbesondere Vorgesetzte neigen dazu, männlichen Einschätzungen zu technischen Fragestellungen mehr zu glauben als denen von Frauen. Manche Männer spielen sich oft als Förderer jüngerer Frauen auf, doch reagieren dann, wenn die Frauen Profil gewinnen und erfolgreich sind, abwehrend und unkollegial. Den Schritt hinter diese gläserne Wand zu vollziehen, von der zweiten Reihe in die erste zu gelangen, ist für Frauen schwieriger als für Männer. Vielschichtig ist gelegentlich das Verhältnis zwischen Produzentin und männlichen Künstlern. Beim Verhältnis zwischen Künstler und Produzent handelt es sich ja um ein sehr komplexes Verhältnis, das einerseits einen zuweilen persönlichen Umgang erfordert, andererseits trotz allem ein „Machtverhältnis“ impliziert (Budget, technische Möglichkeiten, Publizität – wird alles durch den/die Produzenten gesteuert). Das kann, wenn die Produzentin nicht eine typische Mutterrolle verkörpert, für manche Künstler eine irritierende Dynamik annehmen, bis hin zu typischen Mann-Frau-Machtkonflikten."

Natürlich leidet auch mancher Künstler an der fehlenden Zugehörigkeit zu einer bestimmten Institution oder an der mangelnden Unterstützung eines einflussreichen Kurators. Der in Berlin lebende Australier Lawrence Wallen sieht Netzwerke als die wichtigste Unterstützung für die eigene Arbeit an: "The network is ultimately the most powerful gate keeper and gate keeping system however on an individual basis nobody does anything unless that decision reflects well back upon them and/or they gain in some other way. In general, working with non artists > cultural managers curators etc - is significantly easier and less contradictory than the problems involved in working with curators who double as artists."

Männerdominierte Netzwerke haben in unserer Gesellschaft eine lange Tradition, die vorwiegend wieder den Männern zugute kommt. Die französische Kuratorin Martine Bour<sup>72</sup> kommentiert daher die Frage, ob Künstler und Künstlerinnen unterschiedliche Chancen und Förderung erhalten als ein gesellschaftliches Phänomen, dass nicht auf die Medienkunst beschränkt ist: "Unfortunately this question has nothing to do with media art! It is a cultural problem in our countries."

Eine Bestätigung dieser Aussage von Martine Bour findet sich in einem aktuellen Artikel - wer hätte das gedacht? - zur Gleichstellung von Frauen und zur Vereinbarkeit von Familie und Beruf: „Chefinnen in Unternehmen gibt es laut Zahlen der Unternehmensberatung Accenture - zum zweiten Mal Gastgeber von World Women Work - in den USA zu 40 Prozent. In Frankreich sind es 20 Prozent und in der Türkei 14 Prozent. In Deutschland gerade mal 5 Prozent. In keinem deutschen DAX-Unternehmen sitzt eine Frau im Vorstand. Laut einer Befragung, die Accenture 2002 durchführte, ist die männerdominierte Unternehmenskultur für Frauen das größte Hindernis auf dem Weg nach oben. An zweiter Stelle steht die Unvereinbarkeit von Beruf und Familie. Als beste Strategie, einen höheren Anteil in Führungspositionen zu erreichen, nannten die meisten der Befragten die Einrichtung von Kindertagesstätten.“<sup>73</sup>

Und was sagen die Männer zu diesem Thema? Künstlerinnen und Autorinnen werden nicht nur von Frauen gefördert, aber männliche ebenso wie weibliche Kuratoren fördern offensichtlich besonders gerne männliche Künstler. Dazu eine Beobachtung des Medienkünstlers und Architekten Lawrence Wallen: "most of the curators I deal with are woman, most of my students are woman, collaborators are about 50% women / men, assistants tend to be women, however most of my colleagues are men!?"

Auch der in San Francisco lebende Medienkünstler, Mathematiker und Ingenieur Jim Campbell<sup>74</sup> stellt etwas verwundert die Dominanz von Männern in Gruppenausstellungen fest: "I don't see a difference on an immediate level with my colleagues, however in the group shows that I am in I do see that there tend to be more men than women in these shows."

---

<sup>70</sup> [http://www.swr2.de/audiohyperspace/ger\\_version/breitsameter/index.html](http://www.swr2.de/audiohyperspace/ger_version/breitsameter/index.html)

<sup>71</sup> <http://www.swr2.de/audiohyperspace/index.html>

<sup>72</sup> <http://www.labart.univ-paris8.fr/ciren/leciren/>

<sup>73</sup> "Die Putzfrau als Karriereschub", TAZ, Berlin vom 10.2.2003 <http://www.taz.de/pt/2003/02/10/a0085.nf/text>

<sup>74</sup> <http://www.jimcampbell.tv/>

Rafael Lozano-Hemmer, Artist, Mexico/Montreal/ Madrid: "I think I have greatly benefited from being a male artist, not so much once my career started but rather when my parents encouraged me, rather than my sister, to pursue my studies and my interests. I also think I benefited from being in the middle-class and having white skin. Having studied Linda Nochlin, I am conscious that my chances would have been considerably diminished had I been born a woman (or poor or black). Having said this, I think I have also benefited from a perceived marginalisation / romatisation / exoticisation from the fact that I am a Mexican. Artists like myself (a Mexican-Canadian) or like Eduardo Kac (Brazilian-American) or Coco Fusco (Cuban-American) are a problem for representation because by including us some people think that they are actually breaking the hegemony of the first world. Wrong! Eduardo, Coco and I live with the privileges of the first world and I am very wary of times when race/nationality / sexuality or other factors are used either by curators for tokenism or by artists themselves to self-exploit. I firmly believe in affirmative action, I just don't want it to be abused by people, such as myself, who are now --by fortune or hard-work--enjoying the privileges of a society of wealth and consumption."

Itsuo Sakane, der kürzlich emeritierte Leiter der japanischen Medienkunsthochschule IAMAS begann Ende der 1970er Jahre in Japan Ausstellungen zu organisieren und Medienkünstlern bei ihren Produktionen zu helfen. Er meint, daß weibliche Künstlerinnen möglicherweise einfach nur mehr technische Unterstützung brauchen und daher am besten mit einem Ingenieur oder Programmierer zusammenarbeiten sollten. Als langjähriger Kurator sagt er: "I did not care about such difference of the gender of the artists, and I selected them only from the point of the uniqueness of the art works. Especially in the field of interactive installation type of arts, I discovered many interesting female artists outside Japan, and invited them. Unfortunately it is not yet many unique independent female artists in Japan, and even in the educational institutes in Japan, still the number of the female students are less than the male students. But I think we should support the female artists more strongly because they often have the unique idea and imagination even better than male artists. But sometimes they lack the necessary skill or programming knowledge. So if they could collaborate with the skillful and friendly male engineers or programmers who could collaborate with female artists, they could have the more chance for making the innovative media arts. Even at our school, we have some good examples of the successful collaboration between female artist and male engineer which could have the great result and received even the international awards."

Die meisten der weiblichen ebenso wie männlichen Teilnehmer meiner Umfrage sahen allerdings überhaupt keinen Unterschied in den Möglichkeiten, die sich den männlichen und den weiblichen Akteuren der Medienkunst bieten. Erstaunlicherweise - nach den Aussagen, die oben gemacht werden - kann der größte Teil der Befragten auch keine geschlechtsspezifisch unterschiedliche Behandlung in ihrer Umgebung feststellen. Ich selbst muß sagen, daß ich die subtilen Unterschiede außerhalb meiner eigenen Forschungsgruppe in meiner von Männern dominierten und absolut hierarchischen Umgebung täglich spüre. Als Leiterin einer besonders erfolgreichen Forschungsabteilung in Deutschland, die als Frau, Wissenschaftlerin und Künstlerin eine ungewöhnlich hohe Position in einem IT-Forschungsinstitut einnimmt, macht man sich zeitweise am besten unsichtbar, um keine unnötigen Reibungsverluste durch Neid und lächerliche Machtkämpfe heraufzubeschwören.

Aber es gibt laut Studien und Umfragen innerhalb Europas Unterschiede in der Anerkennung und Beförderung von weiblichen Führungskräften in Kunst, Wissenschaft und Wirtschaft wie auch Tapio Makela<sup>75</sup>, Proramme Chair der ISEA 2004<sup>76</sup> bemerkt: "Finland is one of the few scenes were female artists have really been the most succesful artists in new media. I see power relations working gender in University positions at a higher level, but in the field of media arts practice, it is very egalitarian in Finland. I have very different experiences of that both east, west, and south. The area were gender did, however play a stronger role in a negative sense was the new media industry boom. I was very critical of the "engineering world view" with its narrow scale of hegemonic masculinities surfacing within .com, mobile and telecom scene - also in Finland. Internationally, there are some networks that favour women, some men, but since I move with a gender critical, postcolonial theory aware approach I am usually welcome in both networks, but never feel comfortable nor seek to work with "boys networks".

Frauen besetzen gern undefinierte Felder und waren deshalb möglicherweise in den 90er Jahren in der Medienkunst besonders hervorgetreten. Sobald das Feld von Männern beansprucht wird, ziehen sie sich oft zurück, weil sie nicht über die gleichen starken Netzwerke verfügen.

---

<sup>75</sup> [http://www.translocal.net/tapio/cv\\_eng\\_tapio\\_makela.html](http://www.translocal.net/tapio/cv_eng_tapio_makela.html)

<sup>76</sup> <http://www.isea.2004.net>

Sie müssen ihre Fähigkeit in Teams zu arbeiten, einsetzen, um auch eigene Interessen zu formulieren. Andererseits müssen sie lernen, sich in diesen Teams eine angesehene Position zu schaffen und schließlich immer daran denken, auch andere Frauen zu stützen und fördern, um dadurch weibliche Netzwerke zu spinnen, zu erweitern und zu stärken. Das Beispiel der OBN-Cyberfeministinnen ist ein interessantes Vorbild für weitere weibliche 'Old Boys Networks'.

## **VIII\_DER EINFLUSS DER NETZWERKE: KONFERENZEN - FESTIVALS - AUSSTELLUNGEN**

In ihrem Katalogbeitrag zum erstmalig verliehenen „Nam June Paik Award“ 2002 unterstreicht Regina Wyrwoll, Generalsekretärin der Stiftung Kunst und Kultur des Landes NRW, die Wichtigkeit der internationalen Vernetzung von Medienkünstlern und Medienkunstinstituten und sieht Deutschland hier seit Mitte der achtziger Jahre in einer Vorreiterposition, „die inzwischen in Tokio, Budapest, Moskau, Rotterdam, Barcelona, Toronto und an anderen Orten in jeweils angepasster Form ein Pendant fand.“<sup>77</sup>

Wie bereits dargelegt, gibt es jedoch nur wenige Förderungen zur Produktion medienkünstlerischer Arbeiten. Eine Produktionsmöglichkeit bieten die inzwischen eingerichteten Hochschulstudiengänge wie auch bestimmte Hochschulwettbewerbe wie auch der vom MARS Lab initiierte Wettbewerb studentischer Medienprojekte „digital sparks“<sup>78</sup> und die MARS<sup>79</sup> Produktionsstipendien. In Europa gibt es aber nur wenige feste Größen wie Festivals oder Wettbewerbe, die Medienkunst produzieren und ausstellen und damit auch fördern und unterstützen. Das Handbuch der Kulturpreise<sup>80</sup> gibt einen sehr guten Überblick über diese medienkunstrelevanten Festivals.

### **DEAF; Rotterdam**

So grenzüberschreitend wie sich die Medienkunst zu ihren benachbarten Disziplinen verhält, so zeigen auch die Festivals unterschiedliche Gewichtungen. Dazu gehört das DEAF Festival (Dutch Electronic Art Festival), welches seit 1994 in Rotterdam veranstaltet wird. Das Festival, zu dem kein Wettbewerb gehört, wendet sich mit einem umfangreichen Programm aus Ausstellungen interaktiver Installationen, live Performances und Präsentationen (zu Sound, Musik, Installation, Film und Bild), Diskussionsrunden, Seminaren und Workshops an ein internationales Publikum aus Kunst, Politik, Kultur, dem IT-Bereich und Netzwerkspezialisten. Alle zwei Jahre werden hierzu Experten zu einem ausgerufenen Thema eingeladen. Dies bedeutet zwar eine gewisse Begrenzung, eine Fokussierung auf ein bestimmtes Themenfeld, aber auch eine Spezialisierung und Intensivierung dessen. Die Teilnehmer des Festivals sehen gerade hier auch einen Vorteil: Ein Informationsaustausch mit und unter Experten sowie die Gründung neuer Communities ist hauptsächlich Grund die DEAF zu besuchen.

### **ISEA 04, Stockholm, Sweden; Tallinn, Estonia; Helsinki, Finland**

Noch bedeutender im Hinblick auf Kontakte und den Austausch neuester Informationen ist das Internationale Symposium für Elektronische Kunst – kurz ISEA. Das Festival wurde im Jahre 1990 in Holland als internationale non-profit Organisation gegründet. Die Wahl der wechselnden Veranstaltungsorte haben zum Bekanntheitsgrad des Festivals beigetragen und machen die ISEA zunehmend auch für die Industrie interessant, z.B. durch anschließende Publikationen. ISEA has previously taken place in Utrecht, Groningen, Sydney, Minneapolis, Helsinki, Montréal, Rotterdam, Chicago, Liverpool-Manchester, Paris, and Nagoya. Ziel des Festivals ist die Förderung der interdisziplinären, Kultur übergreifenden Kommunikation / Kooperation zwischen der Kunst und den Gebieten der Technologie, der Wissenschaft, der Ausbildung sowie auch der Industrie. Zu den Aktivitäten von ISEA gehören die Organisation von internationalen Symposien und lokalen Events, Entwicklung von Partnerschaften, Ausführung von diversen kulturellen Initiativen, Veröffentlichung und Archivierung. Das Board der Direktoren setzt sich international zusammen: Universitäten, Kunstinstituten, Museen, Fachleute aus dem Bereich der elektronischen Kunst / Medienkunst sowie aus der Industrie sind hier versammelt. Die nächste ISEA<sup>81</sup> 2004 wird in Stockholm, Tallinn und Helsinki veranstaltet.

### **VIPER, Basel, Switzerland**

---

<sup>77</sup> Nam June Paik Award 02, Ausstellungskatalog, Düsseldorf 2002

<sup>78</sup> <http://netzspannung.org/digital-sparks/>

<sup>79</sup> <http://www.imk.fraunhofer.de/mars>

<sup>80</sup> Handbuch der Kulturpreise <http://www.kulturpreise.de/>

<sup>81</sup> <http://www.isea2004.net/>

Das alljährlich in Basel stattfindende Festival VIPER<sup>82</sup> wurde bereits 1980 in Luzern gegründet und fand bis 1999 auch dort statt. Neben digitalen Arbeiten werden auch analoge Medien wie Film und Video ausgestellt. Die VIPER ist das größte und bedeutendste Medienkunstfestival der Schweiz. Neben den oft sehr interessanten Ausstellungen innovativer Arbeiten ist es besonders erwähnenswert wegen seiner Kooperationen mit Firmen der IT-Branche und den daraus entwickelten Förderprogrammen für junge Medien- und Videokünstler, die als Preis des von VIPER ausgeschriebenen Wettbewerbs eine Art Produktionsstipendium in diesen Firmen antreten können. Mit den über die ganze Stadt Basel verteilten Ausstellungen ist das Festival sehr publikumswirksam und bindet dies auch mit seinem Online Competition – Public Award an die Veranstaltung.

### **Sónar, Barcelona, Spain**

Als das Szene Festival der letzten Jahre kann das spanische Festival Sónar<sup>83</sup> bezeichnet werden. Mit seinem Themenschwerpunkt der elektronischen Musik zieht es jährlich hunderte von professionellen DJs aus der ganzen Welt an und übt einen ungeheuren Sog auf die Jugend aus. Tagelang wird in der heimlichen Partyhochburg Europas, in Barcelona, getanzt und gefeiert und - fast nebenbei - auch noch in allen großen Museen der Stadt hochkarätige Medienkunst gezeigt. Auch wenn die Medienkunst in der Jugendkultur fest verankert zu sein scheint, liegt die Leistung dieses Festivals gerade in der besonderen Ausstrahlung auf diese. Der Kunstgattung Medienkunst verhilft es langfristig zu einer gesellschaftlichen Anerkennung und musealen Etablierung. Björk will be one of the main highlights of the Sónar 2003 music programme. The tenth edition of the festival will host the Icelandic artist's new live act. Sónar is a cultural initiative of Advanced Music, the Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) and the Institut de Cultura de l'Ajuntament de Barcelona (ICUB), with the collaboration of the Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

The primary sponsor of Sónar 2003 is San Miguel. Sónar 2003 is sponsored by: Fundació Telefónica, Telefónica, Adidas, Levi's and Schweppes. It is supported by the MACBA, the Diputació de Barcelona and the INAEM of the Ministry of Culture, with the collaboration of Districte de Ciutat Vella and Pioneer.

### **SIGGRAPH 03, San Diego, USA**

Mehr an der Informatik ausgerichtet, aber für die interdisziplinäre Ausrichtung der Medienkunst nicht minder einflussreich ist die SIGGRAPH,<sup>84</sup> die „Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Technologies“ der einflussreichen amerikanischen Association of Computer Machinery (ACM). Neben der publizistischen Tätigkeit des Netzwerks ist insbesondere die jährlich an wechselndem Ort stattfindende Konferenz zu nennen, die sich als „the world's largest marketplace of computer graphics and interactive techniques“ versteht<sup>85</sup>. An die Konferenz sind Veranstaltungen wie eine Messe und Ausstellung der neuesten Hard- und Softwarerends und deren Applikationen gebunden. Die Community kommt aus der Informatik und besteht aus Wissenschaftlern, Technikern und in verhältnismäßig geringerem Maße auch aus Künstlern und Designern. Die Schwerpunkte liegen auf Aspekten der Informatik wie interaktiven Technologien und Algorithmen für interaktive Anwendungen, auf Computergrafik sowie auf Special Effects für den Film. Die SIGGRAPH hat sich an den amerikanischen Hochschulen und Forschungseinrichtungen nicht nur im Bereich der Computergraphik etabliert, sondern gewinnt immer dann auch an Wichtigkeit für die Medienkunst und deren Projekte, wenn Wissenschaftler oder Künstler, die an der Verbindung von Kunst und Technik interessiert sind, die entsprechenden Programme kuratieren wie z.B. die Art Gallery oder die Emerging Technologies. Immer mehr Medienkünstler stellen ihre neuesten Projekte auf den Art & Technology Panels oder als Video im Electronic Theatre vor.<sup>86</sup> Die Auswahl der vorgestellten Projekte trifft ein jährlich neu gewähltes Expertenteam von Wissenschaftlern, Künstlern und Professoren unter den eingereichten Beiträgen in einem Peer-Review-Verfahren.

### **ZKM, Karlsruhe, Germany**

Das ZKM in Karlsruhe, das sich dem Publikum erst 1997 offiziell öffnete, findet sich in der einzigartigen Situation, mit einer Hochschule für Gestaltung unter demselben Dach zu logieren. Die sich dadurch

---

<sup>82</sup> <http://www.viper.ch/>

<sup>83</sup> <http://www.sonar.es/>

<sup>84</sup> <http://www.siggraph.org>

<sup>85</sup> <http://www.siggraph.org/s2003>

<sup>86</sup> Dies ist umso bemerkenswerter, da sie – im Gegensatz zur Ars Electronica – den Gepflogenheiten der Informatik folgend als Referent ihre Umkosten selbst tragen müssen. Lediglich der - sehr hohe- Eintritt in Höhe von 750 Euro wird den vortragenden Teilnehmern erlassen.

bietende Chance, Theorie und Praxis in Kunst und Gestaltung zu verbinden, sowie Forschung und Lehre noch stärker mit aktueller Medienkunstproduktion zu verbinden und die Möglichkeit anschließend die Medienkunstarbeiten auszustellen, ist in dieser Konsequenz bisher noch einzigartig in Europa. Das ZKM Karlsruhe vergibt jährlich den Internationalen Medienkunstpreis, der dank der medienwirksamen Unterstützung des SWR viel Aufmerksamkeit erhält.

### **Ars Electronica, Linz, Austria**

Vorbildlich in seiner Entwicklung ist auch die Ars Electronica in Linz (Österreich), die mit ihrem Festival, dem Prix Ars Electronica und inzwischen auch dem Ars Electronica Center als festem Ausstellungsort seit 1979 Vorreiter ist und die Medienkunst mit ihren Entwicklungen in die Öffentlichkeit bringt. Auch für dieses Festival war und ist eine Rundfunkanstalt von großer Bedeutung: Initiator für die Ars Electronica war Hannes Leopoldseder, der langjährige Intendant des ORF Oberösterreich. Er brachte die Ideen, die Künstler und die Medienpräsenz mit und konnte dadurch zahlkräftige Sponsoren gewinnen. Mit Hilfe eines ungewöhnlich großen Budgets und der langjährigen kontinuierlichen von Christine Schöpf am Prix Ars Electronica ist das Festival zum international wichtigsten Ort des Medienkunstdiskurses gewachsen und bekannt geworden. Eine mittlerweile weltweite Community hat sich um sie herum aufgebaut. Der Einfluss, der aus dem beschaulichen Linz in die europäischen Länder und die internationale Medienkunst-Community hinauswirkt - insbesondere auch in die Länder des östlichen Europa und des Balkan - ist nicht zu unterschätzen. Umgekehrt ist aber auch der Einfluss, der insbesondere aus den USA durch Kuratoren, Künstler, Theoretiker und Wissenschaftler auf Linz einwirkt, ebenfalls nicht unerheblich. Dabei liegt der Fokus der Ars Electronica neben dem Kunstkontext und dem gesellschaftspolitischen Diskurs, sowie mit dem Future Lab auch auf innovativen Anwendungsentwicklungen.

Für die Entwicklung der Medienkunst der 90er Jahre gab es besonders wichtige und interessante Ausstellungen, die vorwiegend von Medienkünstlern selbst inszeniert wurden oder mit deren kuratorischem Rat stattgefunden haben. Bedauerlich ist es, wenn solche Meilensteine der Medienkunst in Konzept und Ausstellungsinszenierung aus Kostengründen nicht genug dokumentiert werden konnten. Häufig fanden diese Ausstellungen an „exotischen“ Orten statt, zu denen ein Massenpublikum mit großer Neugier und wachsendem Interesse herbeiströmte. Neben der von Simon Penny kuratierten „Machine Culture“ Show für die Art&Technology Szene der Siggraph 93 in Anaheim waren das beispielsweise ebenfalls 1993 die „Voyages Virtuel“, die Christine Treguiet und Pascal Schmidt in einer riesigen Fabrikhalle in Paris veranstalteten und zu der dennoch endlose Schlangen von Menschen am Eingang geduldig auf Eintritt warteten oder die von Rafael Lozano-Hemmer 1994 in einem U-Bahnhof unter der Oper von Madrid inszenierte „Arte Virtual“, die von der Kulturstiftung der spanischen Telefonica finanziert wurde, die ganze Familien über 3 Generation anzog und für den Preis einer Kinokarte zum entdeckenden Spiel einlud.<sup>87</sup>

Neben solchen besonderen Konzepten, Festivals und einzelnen Events zählen für die Ausstellung, Förderung und Produktion von Medienkunst eine beständige Regelmäßigkeit, um Entwicklungen erkennen und diskutieren zu können. Die Festivals und die damit verbundenen Möglichkeit der Produktion, der Ausstellung, der Preisvergabe, des Networking und der Bildung von Communities, der filmischen, multimedialen und der schriftlichen Publikation sind zur Förderung, Unterstützung und gesellschaftlichen Etablierung der Medienkunst von größter Bedeutung.

## **IX\_FAZIT UND AUSBLICK**

Die 1998 vom MARS lab erstellte Machbarkeitsstudie für ein Kompetenzzentrum Kunst, Kultur und Neue Medien mit dem Namen „CAT – Communication of Art & Technology“<sup>88</sup> ist das Untersuchungsergebnis zu

---

<sup>87</sup> Auswahl besonders interessanter Ausstellungskonzepte : Simon Penny, Machine Culture, Siggraph Anaheim 1993 (ACM); Les Virtualists (Christine Treguiet et Pascal Schmidt), Voyages Virtuel, Paris 1993 (Trois Suisse); Rafael Lozano-Hemmer, Arte Virtual, Madrid 1994, (Telefonica); Lisa Goldman, Interactive Media Festival, Los Angeles 1993/94 (Motorola), Lollapalooza, Electric Carnaval, 1994 (Paul Allen); Stefan Iglhaut + Armin Medosch, Telepolis, Luxemburg, 1995 (Siemens/Burda), Karin Ohlenschläger, Arte Virtual – Realidad Plural, Mexico, 1997 (Museo de Monterrey), Hans-Peter Schwarz, Medien-Kunst-Geschichte, Eröffnungsausstellung des ZKM (ZKM Medienmuseum), Karlsruhe, 1997

<sup>88</sup> Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss: CAT-feasibility study on a »competence centre for art, culture and new media; Bd I, Aufgabe, Ziel, Methodik und Vision. GMD Report No. 155 <http://www.gmd.de/publications/report/0155/>  
[http://netzspannung.org/journal/issue0/download/CAT\\_Band\\_I\\_download.pdf](http://netzspannung.org/journal/issue0/download/CAT_Band_I_download.pdf)  
[http://netzspannung.org/journal/issue0/download/CAT\\_Band\\_II\\_download.pdf](http://netzspannung.org/journal/issue0/download/CAT_Band_II_download.pdf)

der Frage, „wie die Erfahrung von Künstlern, Gestaltern und Informatikern mit Informationstechnologie für die heutige Gesellschaft genutzt werden kann.“ Die Studie befragte mehr als 70 Medienkünstler und andere „Sinnesexperten“ nach der „Rolle der Medienkunst im industriell determinierten Bildungssystem“ und wurde zum Programm für die Entwicklung der Internetplattform [netzspannung.org](http://netzspannung.org)<sup>89</sup>. Zehn Themen nannten die befragten Künstler als die grundlegenden Anforderungen der Electronic Arts Community für die Förderung von Medienkunst: » Produktion » Distribution » Konnektivität » Kollaboration » Kommunikation » Theoriebildung » Publikation » Aus-/Weiter-/Bildung » Archive » Öffentliche Displays. Diese Basisanforderungen können als Grundelemente gesehen werden, die von Gatekeeping Strukturen erfüllt werden müssten. Sollen sie als ein Regelkreislauf wirken, sind physikalische, elektronische und vernetzte Strukturen erforderlich sowie die Möglichkeit interdisziplinärer Zusammenarbeit zwischen Kunst, Wissenschaft und Technik.

Wohin sollen die gesuchten Gates und Doors nun aber eigentlich führen? In die Walhalla der Medienkunst, wo die Meister unter sich sind? Geht es nicht vielmehr darum, Medienkunst und ihren gesellschaftlichen Einfluß einem breiten Publikum vorzustellen, um eine permanente Auseinandersetzung und eigene Erfahrungen zu ermöglichen? Medienkunstlabors, die sich mit digitaler Kultur und neuen Kulturtechniken auseinandersetzen und die Öffentlichkeit einbeziehen bieten Strukturen und Praktiken, die Medienkünstler in die Lage versetzen, ihre Arbeiten zu entwickeln und zu kommunizieren.

Will Bauer, who created the tracking system used in Knowbotic Research's "SMDK" and co-created with Rafael Lozano-Hemmer in 1995 "The Trace", empfiehlt der Europäischen Union: "The best thing governments can do at the policy level right now is to recognize the deep connection between Science and Art and start providing funding for projects that combine these two. These two areas were one until a few hundred years ago. There is every reason they should be together again like they were during the Renaissance. The recombining of these two in our philosophic world of thought could well precipitate a new Renaissance with results as important to humanity as the last one. The Canadian government is starting some preliminary experiments in this way - if they are not also going on in Europe, I would urge the European Union to consider similar measures."

Der Medienkunst fehlt es auch an öffentlichen Ausstellungsorten und an Distributionssystemen. Will man diese Arbeiten und ihren Einfluß auf unsere heutige Gesellschaft im Sinne einer medienvermittelnden Ästhetik einem großen Publikum bekannt machen, braucht es neben dem ZKM<sup>90</sup> auch in Deutschland mehr feste Einrichtungen wie Experimentierlabors in Museen und Media Lounges in öffentlichen Bibliotheken. Das brasilianische Kulturzentrum Itaù Cultural - von der gleichnamigen Bank finanziert - ist eine solche Einrichtung, die auf vier Etagen Ausstellungen zeigt und in der Media Lounge im Erdgeschoß ein kostenloses Stöbern im Internet erlaubt. Gleichzeitig bietet die Videothek die besten Animationsfilme der Computergrafik zum intensiven Studium an. Insbesondere Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene vergnügen sich höchst informativ in einem Verner Panton<sup>91</sup> nachempfundenen Ambiente mitten in Saõ Paulo.

Ebenso wichtig sind öffentliche Distributionssysteme, die Videoclips von Medienkunst zeigen und zum Kauf anbieten. Neben traditionellen Museumshops könnte das im Foyer öffentlicher Häuser sein wie Kulturzentren, Kinos, Theater oder auch in den Schaufenstern von Kaufhäusern und Videotheken. Am MARS Lab wurde für diese Zwecke die Info-Jukebox entworfen, die von Passanten berührungsgelöst ausgewählte Videos auf große Wand- und Fensterflächen im Innen- und Außenraum projiziert und die neuesten Produktionen zeigt.

Dieser Artikel möchte mit den genannten Vorschlägen und Ideen dazu beitragen, daß Medienkunst zukünftig auf europäischer Ebene verstärkt gefördert wird. Dabei soll die eigene Initiative nicht vernachlässigt werden, an ungewöhnlichen Strukturen und Kooperationen zu arbeiten.

## **X\_LITERATUR:**

- Battiston, S., Bonabeau, E. & Weisbuch, G.: Decision making dynamics in corporate boards. *Preprint*, (2002).

---

<sup>89</sup> CAT History <http://netzspannung.org/journal/issue0/cat-history/?lang=en>

<sup>90</sup> ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe <http://www.zkm.de/>

<sup>91</sup> <http://www.panton.ch/>

- Fleischmann, Monika; Helbach, Andrea: Cat – Communication of Art & Technology -history, in: netzspannung.org Journal; <http://netzspannung.org/journal/issue0/cat-history/>
- Fleischmann, Monika; Strauss, Wolfgang: Machbarkeitsstudie für ein Kompetenzzentrum Kunst, Kultur und Neue Medien: Bd I, Aufgabe, Ziel, Methodik und Vision. GMD Report No. 155 <http://www.gmd.de/publications/report/0155/>
- Fleischmann, Monika; Strauss, Wolfgang: Linking between real and virtual spaces: building the mixed reality stage environment, IEEE Computer Society Press Los Alamitos, CA, USA, Pages: 29 - 33 Series-Proceeding-Article, 2001, ISBN ~ ISSN:1530-0951 , 0-7695-0969-X This article is also published in: ACM International Conference Proceeding Series, Proceedings of the 2nd Australasian conference on User interface 2001 , Queensland, Australia, <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=545640.545650>
- Fleischmann, Monika; Strauss, Wolfgang; Thomsen, Mette Ramsgaard; Novak, Jasminko: "The making of 'Murmuring Fields' - developing e-MUSE" [http://www.i3net.org/ser\\_pub/services/magazine/august98/page20-21.html](http://www.i3net.org/ser_pub/services/magazine/august98/page20-21.html)
- Groenegrass, Christoph: "Designing Intuitive Interfaces for Virtual Environments", Master Theses 2001 in: <http://netzspannung.org/netzkollektor/classic/>
- Keller, Anett: "Die Putzfrau als Karriereschub", TAZ, Berlin vom 10.2.2003 <http://www.taz.de/pt/2003/02/10/a0085.nf/text>
- Rollig, Stella: Diskurs, Diskussion, Kommunikation, Hamburg 1999
- Sollfrank, Cornelia: "Erfolgsstrategien und Selbstboykott" in: 'Kunstreport', Heft 1, 2001, Hrsg.: Deutscher Künstlerbund, Berlin
- Strauss, Wolfgang; Fleischmann Monika et al.: Linking real and virtual spaces, Second Year Report for the Esprit i3 project eRENA, Brussels 1999, [http://imk.gmd.de/images/mars/files/erena99\\_D6\\_2.pdf](http://imk.gmd.de/images/mars/files/erena99_D6_2.pdf)
- Struppek, Mirjam: "Interaktionsfeld - öffentlicher Raum im digitalen Zeitalter". Diplomarbeit 2002, <http://www.interactionfield.de/> sowie in: <http://netzspannung.org/netzkollektor/classic/>
- Wiesand, Andreas Joh.; Hg. (Zentrum für Kulturforschung): Handbuch für Kulturpreise 4, 1995-2000, ARcult Media, Bonn 2001, ISBN 3-930 395-24-X; <http://www.kulturpreise.de/>

## **XI ANHANG:**

Liste der 43 Teilnehmer der diesem Artikel zugrunde liegenden e-mail Umfrage im Frühjahr 2003 :

1. Edouard Bannwart, Switzerland
2. Will Bauer, Canada
3. Martine Bour, France
4. Sabine Breitsameter, Germany
5. Thea Brejzek, Germany/Australia
6. Bill Buxton, Canada
7. Peter Callas, Australia
8. Jim Campbell, Canada
9. Shu Lea Cheang, USA/Taiwan
10. Sara Diamond, Canada
11. Masaki Fujihata, Japan
12. Heiko Hansen, Germany/France
13. Lydia Hartl, Germany
14. Susanne Jaschko, Germany
15. Slavko Kacunko, Germany
16. Geert Lovink, Netherlands/Australia
17. Rafael Lozano-Hemmer, Spain/Canada
18. Tapio Makela, Finland
19. Roger Malina, France/USA
20. Jasminko Novak, Croatia/Italy
21. Daniela Alina Plewe, Germany
22. Philippe Quéau, France
23. Mette Ramsgard Thomsen, England
24. Itsuo Sakane, Japan
25. Christian Schoen, Germany
26. Bjoern Schuelke, Germany
27. Christa Sommerer, Japan, Austria
28. Joerg Stelkens, Germany
29. Stahl Stenslie, Germany/Norway

30. Marleen Stikker, Netherlands
31. Tamas Szakal, Germany/Hungary
32. Lorenzo Taiuti, Italy
33. Atau Tanaka, France
34. Minna Tarka, Finland
35. Tamiko Thiel, Germany/USA
36. Christine Treguier, France
37. Kim Veltman, Netherlands
38. Victoria Vesna, USA
39. Conny E. Voester, Germany
40. Lawrence Wallen, Germany/Australia
41. Sha Xin Wei, USA/Italy
42. Stephen Wilson, USA
43. Michael Wolf, Germany/South Africa

## CV

Monika Fleischmann  
 Forschungsabteilung Media Arts & Research Studies  
 Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation IMK  
 Schloss Birlinghoven  
 53754 Sankt Augustin  
 Telefon: +49 (0) 22 41 / 14-3450  
 Fax: +49 (0) 22 41 / 14-2133  
[fleischmann@imk.fraunhofer.de](mailto:fleischmann@imk.fraunhofer.de)

Medienkünstlerin und –wissenschaftlerin  
 Regisseurin und Kuratorin für mediale Inszenierung  
 Bonn/ Sankt Augustin

**Monika Fleischmann** ist wissenschaftlich-künstlerische Leiterin der Forschungsgruppe Media Arts Research Studies, dem MARS Exploratory Media Lab am Fraunhofer IMK. Ihre multidisziplinäre Ausbildung - Modedesign, Bildende Kunst, Theater, Spiel und Computergrafik - machen sie zur Expertin auf dem Gebiet von Kunst und Neuen Medien. Monika Fleischmann, die sich als Research Artist bezeichnet, forscht im Bereich neuer Formen der Kommunikation, des Interface Designs, der Wissenserschließung und Wissensvermittlung, der medialen Inszenierung und der Entwicklung von Spiel- und Lernobjekten auf Basis digitaler Medien. 1988 war er Mitbegründer von Art+Com in Berlin. Fleischmanns künstlerische Arbeit - in Partnerschaft mit Wolfgang Strauss und ausgezeichnet mit der Goldenen Nica der Ars Electronica - wird weltweit ausgestellt und ausgezeichnet u.a. bei der Ars Electronica Linz, ZKM Karlsruhe, Nagoya Science Museum, SIGGRAPH USA, ICC Tokyo, Imagina Monte Carlo, Centre Pompidou Paris, Haus der Kunst München, Itau Cultural Sao Paulo etc.

<http://imk.fraunhofer.de/mars>  
<http://netzspannung.org>

OR

**Monika Fleischmann**, born 1950, German research artist, studied visual arts, theater and computer graphics. Since 1992 she has been artistic director of the Institute for Media Communication; since 1997 she has been head of the MARS exploratory media lab at the Fraunhofer Institute for Media Communication in Sankt Augustin. In 1999 she started - together with Giaco Schiesser and the Knowbotic Research group - a New Media Department at the University for Art & Design in Zürich. In 1988 she was co-founder of Art + Com, Berlin, a research institute for computer-assisted media art, architecture, design. Her multidisciplinary background - fashion design, art and drama, computer graphics - made her an expert in the world of art, computer science, and media technology. Her research projects are based on interface design and new forms of communication. The design of interfaces as a toy, a tool, a space, and a situation is the basis of communicative action and is the motivation for her exploration of mixed realities - the linking of physical and virtual space. Her interest is to bring poetry and an aesthetic of interactivity into media art. In opposition to the theory of the disappearing body, she uses digital interfaces as a playful interaction of

bodies, art and technology. Her main research topic is to extend the idea of interaction and communication by interfaces combined with interactive virtual environments on the base of perceptive processes.  
*"I want to visualise the impact of technology on society, to understand that increasingly we inhabit two worlds: the one we live in with our bodies and the one inside networks."*