

Seitenwechsel im MuseumShop

Ein Vermittlungskonzept

Die Medienkünstlerin, Hackerin, Netzperformerin und Cyberfeministin Cornelia Sollfrank (*1960) hinterfragt in ihren Arbeiten Aspekte wie Copyright, Plagiat, Manipulation und Autorschaft. In ihrer Ausstellung *Originale und andere Fälschungen* (Januar bis April 2009) im Edith-Ruß-Haus für Medienkunst in Oldenburg machte sie diese Aspekte zum Thema, indem sie ein komplexes Netz aus unterschiedlichen Personen, die mit verschiedenen Aufgaben betraut wurden, spannte (Mohr 2009). Mit dem an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg in Kooperation mit der Kunstvermittlung des Edith-Ruß-Hauses entwickelten Konzept *Seitenwechsel im MuseumShop* sollte dieses Netz und die für die Ausstellung erforderlichen Arbeits-, Darstellungs- und Verwertungsformen durchschaubar und nachvollziehbar gemacht werden.

Die Ausstellung „Originale und andere Fälschungen“

In der Ausstellung entwickelt die Stipendiatin des Edith-Ruß-Hauses für Medienkunst einen systematischen Blick auf die Verwertbarkeit von Abbildungen. Dabei fragt sie insbesondere nach den geistigen Eigentumsverhältnissen von im öffentlichen Besitz befindlichen Kunstwerken. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Oldenburger Museen – dem Stadtmuseum, Horst-Janssen-Museum, Landesmuseum – simuliert Sollfrank in der Gegenüberstellung von Original und Reproduktion exemplarisch einen komplexen Verwertungsprozess: So wurden die für die Ausstellung ausgewählten Skulpturen und Gemälde alter Meister zunächst von einem eigens beauftragten Fotografen reproduziert und in der Ausstellung in klassischer Weise museal präsentiert. Um sie verwertbar zu machen, werden die Reproduktionen mit einem eigens entworfenen, vor Raubkopierern schützenden digitalen Wasserzeichen über die Online-Bildagentur *art-content24* angeboten. Diese zuvor bereits in einem anderen Kontext für Sollfrank generierte Bildagentur ist Teil des Internetprojektes *MuseumShop*, in dem qualitativ hochwertige Reproduktionen von zum Teil sehr bekannten Kunstwerken in unterschiedlichen Größen und Preiskategorien käuflich zu erwerben sind (<http://www.art-content24.de>).

Da mit den online angebotenen Bildern automatisch die Frage nach dem Urheberrecht und Plagieren verknüpft ist, stellt Sollfrank auch die für die Ausstellung bzw. für den Online-Shop notwendigen Verträge aus, womit sie neben der bildnerischen auch die juristische Ebene des Kunstmarktes beschreitet. So sind Verträge mit u.a. der VG Bild-Kunst, den leihgebenden Museen, den Urhebern bzw. Erben der Originalwerke oder den Fotografen zu sehen. Neben einer Videodokumentation, die die einzelnen Schritte des Fotografen bei seinen Aufnahmen für die Ausstellung zeigt, wird im Edith-Ruß-Haus auch das noch in der Entwicklung befindliche internetbasierte Softwareprojekt *Déjà vu. First Plagiarism Detection Software for Fine Arts* in seinen Anfängen präsentiert.

Das Vermittlungskonzept: Seitenwechsel im MuseumShop

Wie können diese von Sollfrank ausgestellten und auf verschiedenen Ebenen ablaufenden Arbeits-, Darstellungs- und Verwertungsformen durchschaubar und nachvollziehbar gemacht werden? Mit dem Konzept *Seitenwechsel im MuseumShop* wechselten die Schülerinnen und Schüler kurzerhand die Seiten und schlüpfen in unterschiedliche „reale“ Rollen, wo sie je nach „Fachgebiet“ verschiedene Aufgaben bearbeiteten. Dadurch sollte eine gewisse Transparenz für die „immaterielle“ Seite und Struktur des Kunstbetriebes entwickelt werden. Wie Peez (2000, S. 124 f.) mit Verweis auf Elger (1983) bereits dargestellt hat, können Rollenspiele einen forschenden und damit erkenntnisgewinnenden Zugang eröffnen. Ist das Rollenspiel bei Elger noch an „echte“ Institutionen geknüpft, steht es hier für die Erkundung medialer Strukturen: Sollfranks Netzwerk und ihr Netzwerken mit unterschiedlichen Partnern, mithin also das gesamte „Betriebssystem Cornelia Sollfrank“. Im Fokus des Projektes standen folgende Fragen: Welche Akteure sind an diesem System beteiligt? Mit welchen Aufgaben werden sie betraut? Welche analogen und digitalen Medien werden eingesetzt und wie werden Arbeiten präsentiert?

Projektverlauf: Theoretische Einführung

Der praktischen Phase im Museum wurden zwei theoretische Einführungsphasen in der Universität vorgeschaltet, in denen die Schülerinnen und Schüler des Leistungskurses 12 (Neues Gymnasium Oldenburg) von Studierenden auf die Ausstellung vorbereitet wurden. Zunächst erarbeiteten sie in Gruppenarbeit die allgemeinen Themenbereiche: Urheberschaft, Plagiat und Eigentumsverhältnisse. So entwickelten sie z.B. Pro- und Kontra-Positionen für Plagiate (u.a. Gucci-Gürtel- und iPod-Nachbildungen, Musikdownloads und im Internet gefundene Textarbeiten für Referate), um diese in einer anschließenden „Podiumsdiskussion“ zu verteidigen. Demgegenüber wurde die Collage als Kunstform thematisiert (u.a. Max Ernst, Kurt Schwitters, Hannah Höch), die zwar auch mit fremdem Materialien arbeitet, diese aber in einen völlig neuen künstlerischen Kontext stellt und daher nicht als Plagiat aufgefasst wird.

In einer weiteren Phase experimentierten die Schülerinnen und Schüler im Internet mit Sollfranks *net.art generator* und der Möglichkeit, durch Eingabe von unterschiedlichen Items selbst Collagen zu generieren, die für eine kurze Zeit online sichtbar sind. Daraus ergab sich zum einen die von Sollfrank bereits an anderer Stelle (*THIS IS NOT BY ME*) aufgeworfene Frage, wer die eigentlichen Urheber der im Netz generierten Bilder sind: Sind es die Entwickler der angewendeten Software oder die Entwickler des Browsers bzw. der Suchmaschine? Oder sind es die Urheber der Originale oder doch eher diejenigen, die sich Items ausdenken und in die Suchmaske eingeben (in diesem Falle die Schülerinnen und Schüler selbst)? Zum anderen führte dieser Diskurs zu der Frage, wie

originale Arbeiten in unterschiedlichen Medien geschützt werden können. In der Folge wurden Kriterien für digitale Wasserzeichen erarbeitet und in einem weiteren Schritt ein einfaches Wasserzeichen am Computer in Gruppenarbeit entworfen. Mit der Einführung in das „Betriebssystem Cornelia Sollfrank“ anhand von Text- und Bildmaterial sowie praktischen Übungen konnten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit den Studierenden in einem abschließenden Schritt die in der aktuellen Ausstellung mitwirkenden Figuren und deren Aufgaben herausarbeiten.

Praktische Phase im Museum: Fünf Rollen und ihre Aufgaben

Insgesamt konnten fünf wichtige Rollen definiert werden: 1. der Museumsfotograf, der die Originale fotografiert, 2. die Urheber der ausgeliehenen und ausgestellten Kunstwerke (Originalkünstler), 3. Sollfrank selbst als „Plagiatkünstlerin“, 4. die Verträge aushandelnden Juristen, 5. Personen, die das gesamte Vorgehen dokumentieren. Um einmal die andere Seite kennen lernen zu können, wurde jede Rolle von einer kleinen Gruppe (3–4 Schülerinnen und Schüler) besetzt. Da das Betriebssystem ein engmaschiges Netzwerk darstellt, mussten die Gruppen bei der Bearbeitung ihrer spezifischen Aufgaben in ständigem Kontakt stehen und sich austauschen, denn erst die Interaktion aller Rollen untereinander ermöglicht die Wertungskette im Betriebssystem.

1. Rolle: Museumsfotograf:

Die Gruppe „Museumsfotograf“ sollte in Absprache mit der Gruppe „Sollfrank“ einige ausgestellte Werke exemplarisch abfotografieren und sie am Computer mit den zuvor entwickelten digitalen Wasserzeichen versehen. Die mit neuen Wasserzeichen ausgestatteten Fotografien wurden ausgedruckt und an geeigneten Plätzen im Museum aufgebracht (Abb. 1 und Abb. 4).

2. Rolle: Die Künstler der ausgestellten Originale:

Die Gruppe „Originalkünstler“ sollte versuchen, sich mit den originalen Skulpturen und Gemälden so gut wie möglich zu identifizieren, um dadurch ihre Position gegenüber der plagierenden Gruppe zu stärken. Erreicht werden sollte dies durch das Entwickeln fiktiver Bildlegenden zu den originalen Kunstwerken. Hierzu dichteten die Schülerinnen und Schüler den Werken neue Titel und neue Entstehungsdaten an. Außerdem philosophierten sie über neue Entstehungsge-



Abb. 1: Eine von Cornelia Sollfrank mit einem digitalen Wasserzeichen versehene Fotografie wurde von der Gruppe „Fotografen“ mit einem weiteren digitalen Wasserzeichen gekennzeichnet und in der Ausstellung präsentiert.

Abb. 2: Zwei Schülerinnen der Gruppe „Originalkünstler“ entwickeln eine neue Bildlegende.

„Rosalinde, 1902 Nach einem besonderen Sieg mit meinem geliebten Springpferd Rosalinde“ ist auf dem Klebeetikett unter dem Pferdeporträt von Emil Volkers (1831–1905) zu lesen.





schichten und über die Wünsche der (neu erdachten) Auftraggeber. Alle Ideen wurden auf selbstklebende Etiketten ausgedruckt und direkt neben der originalen Beschriftung angebracht (Abb. 2)

3. Rolle: Verträge aushandelnde Juristen:

Die Gruppe „Juristen“ sollte die im Vertragsraum ausgestellten Verträge sichten und insbesondere deren Sprachstil analysieren, um dann in einem weiteren Schritt mit den übrigen Gruppen neue Vertragspunkte auszuhandeln und neue Verträge aufzusetzen (Abb. 3). Welche Eckpunkte sind für die anderen Gruppen wichtig? Wie können die Verträge zukünftige Probleme vorwegnehmen? Gibt es innerhalb einer Gruppe stets Konsens in den Vertragspunkten? Beim Aufsetzen neuer Schriftstücke waren auch absurde und seltsam klingende Elemente erlaubt.

4. Rolle: Sollfrank als „Plagiatkünstlerin“:

Cornelia Sollfrank schlüpft häufig in unterschiedliche Rollen und inszeniert diese in verschiedenen Medienformaten. Die Gruppe „Plagiatkünstlerin“ hatte dementsprechend die Aufgabe, eine Selbstinszenierung zu entwickeln und diese sowohl fotografisch festzuhalten als auch in eine fiktive Eröffnungsrede einfließen zu lassen. Wie würde sich die Künstlerin genau in diesem Augenblick in ihrer aktuellen Ausstellung inszenieren? Pressebilder und Selbstporträts aus Katalogen halfen den drei Schülerinnen, dieser Frage näher zu kommen. Sie entschlossen sich, das Thema Plagiat umzusetzen, indem sie sich dreimal als gleiches Abbild von Cornelia Sollfrank inszenierten. Für fast identisches Aussehen sorgten Perücken, Sonnenbrillen und ein kleines Tuch aus dem mitgebrachten Fundus. Für die Eröffnungsrede studierten die Schülerinnen außerdem die gleichen Posen und Gesten ein und versuchten ihre Stimmlage und ihren Sprechrhythmus anzugleichen (Abb. 4)

5. Rolle: Personen, die das gesamte Vorgehen dokumentieren:

Der Gruppe „Dokumentation“ kam die Aufgabe zu, alle Arbeiten der übrigen Gruppen anhand von Foto- und Videoaufzeichnungen festzuhalten. In der Dokumentation sollten alle Arbeitsstränge zusammenfließen und für die Öffentlichkeit in vernetzter Form dargestellt werden. Sie musste Überlegungen zu den Präsentations- und Dokumentationsmöglichkeiten der Arbeitsprozesse und -ergebnisse anstel-

len. Auch sollte die Gruppe über Möglichkeiten diskutieren, wie die innerhalb der Ausstellung entwickelten Vernetzungen an das Internet rückgekoppelt werden könnten.

Zum Abschluss der praktischen Projektphase wurde ein moderiertes Streitgespräch initiiert, in dem die einzelnen Gruppen ihre erarbeiteten Ergebnisse und Standpunkte vertreten konnten. Dadurch sollten die einzelnen Rollen wieder zusammengefügt und miteinander vernetzt werden. Als Einstieg diente der Ausdruck eines Bildes, das von den Fotografen im Auftrag der Gruppe „Sollfrank“ mit einem digitalen Wasserzeichen versehen worden war. Als Impuls wurde die Frage in den Raum geworfen: „Wem gehört dieses Bild und wie äußert sich die Kreativität im Prozess des Reproduzierens?“ Sofort gerieten die „Originalkünstler“ mit den Fotografen und der Gruppe „Sollfrank“ in heftige Diskussionen. Während die Fotografen ihre handwerklichen Fähigkeiten in den Vordergrund stellten und auf unterschiedliche Perspektiven, Ausschnitte und Beleuchtungsmodi verwiesen, bestand die Gruppe „Sollfrank“ auf die geistige Urhebererschaft der Idee. Die „Originalkünstler“ jedoch machten deutlich, dass ohne ihr Kunstwerk als Grundlage weder Idee noch Fotografien hätten entstehen können und es sich hier nur um „Plagiate von Plagiaten“ handele. Entstanden sei demnach nichts Neues. In diesen Schlagabtausch versuchten die „Juristen“ immer wieder schlichtend einzugreifen, indem sie auf bereits ausgearbeitete und mögliche neue Vertragskonstrukte verwiesen. Die Gruppe „Dokumentation“ hingegen hielt sich bei diesem Hin und Her vornehm zurück. Bis zum Schluss verfolgte sie das Geschehen mit laufender Kamera.

Agieren-Stören-Reagieren-Stören-Reagieren-Stören-Reagieren-Stören-Reagieren-Stören

In ihren Arbeiten geht es Sollfrank häufig um die Störung von Ordnungen, Mustern und Systemen, sowohl ideeller Art wie Denk- und Wahrnehmungsmuster als auch reeller Systeme wie das *System Museum*, so geschehen bei der Störung der Hamburger Ausstellung zum Wettbewerb für Netzkunst mit der Arbeit *Female Extension* (Baumgärtel 2001, S. 158 ff.). Auch mit den Schülerinnen und Schülern sollte eine gewisse Störung, eine Irritation evoziert werden. So konnten die während des Projektes vor Ort entstandenen Fotografien, Etikette und Verträge zumindest temporär in der Ausstellung verbleiben, indem sie neben Sollfranks Werken angebracht wurden. Den Schülerinnen und Schülern jedenfalls dürften solche direkten Intervention auch auf der Denk- und Wahrnehmungsebene bewusst geworden sein, waren sie doch bisher sicherlich darauf getrimmt, bei Ausstellungsbesuchen keine Spuren zu hinterlassen.

Analysieren, Zergliedern, Zusammenführen

Die Grundstruktur des Projektes, nämlich die Seiten einmal zu wechseln und für eine zeitlang selbst Teil eines fremden Systems zu werden, kann sicherlich auch auf andere Arten von Netzkunst übertragen werden. Die Herausbildung und Bindung der am System beteiligten Figuren an reale Rollen, das systematische Durchspielen von Handlungsstrukturen und das abschließende Verknüpfen der Arbeitsergebnisse kann helfen, ein komplexes System zu durchdringen. Die Schritte Analysieren, Zergliedern und Zusammenführen (in der Computersprache würde es wohl eher: Prüfung, Fragmentierung und Defragmentierung heißen) sind den von Criegern entwickelten Schritten zur Erkundung von Kunstwerken sehr ähnlich: Rekonstruktion, Dekonstruktion und Konstruktion (Kirschenmann/Schulz 2003, S. 46-47). Von Criegers malerische Erkundungsschritte werden im oben genannten Kontext in performative übersetzt.



Anmerkung

Das Konzept wurde gemeinsam mit Nanna Lüth (Kunstvermittlung des Edith-Ruß-Hauses Oldenburg) und den Teilnehmenden des Seminars *Medien(kunst)pädagogische Konzepte*, Julia Glandien, Per Thomas, Nadine von Bismarck und Imke de Riese entwickelt. Für Schulen wird das Projekt als „Unterrichtspaket“ auf der Homepage des Edith-Ruß-Hauses angeboten (<http://www.edith-russ-haus.de/index.php/Kunstvermittlung/Archiv?userlang=de>). Bei Bedarf betreuen die Studierenden die Schülergruppen. Herzlichen Dank nochmals an dieser Stelle an die Kunstlehrerin Frau Wiesenäcker vom Neuen Gymnasium Oldenburg, die mit ihrem Leistungskurs die Durchführung des Projektes ermöglichte.

Abb. 3: Die „Vertragsgruppe“ setzt im so genannten „Vertragsraum“ neue Schriftstücke auf und befestigt diese an einer Wand in der Ausstellung.

Abb. 4: Die Gruppe „Sollfrank“ beim Einstudieren ihres Vortrages (links). Die Gruppe „Fotografen“ beim Einfügen der digitalen Wasserzeichen auf ausgewählte Fotografien (rechts).

Literatur und Links

- Baumgärtel, Tilmann: [net.art] Materialien zur Netzkunst. Nürnberg (Verlag für moderne Kunst) 2001.
- Eiger, Wolfgang: Rollenspiel. Eine Möglichkeit des Zugangs zu Institutionen. In: Fischer, Dietlind (Hg.): Lernen am Fall. Zur Interpretation und Verwendung von Fallstudien in der Pädagogik. Konstanz (Fauve Verlag) 1983, S. 87–99.
- Himmelsbach, Sabine (Hg.): Cornelia Sollfrank: Expanded original. AK Edith-Ruß-Haus für Medienkunst Oldenburg. (Hatje Cantz) 2009.
- Kirschenmann, Johannes/ Schulz, Frank: Bilder erleben und verstehen. Einführung in die Kunstrezeption. Leipzig (Klett) 2003.
- Mohr, Anja: Im Netz der Cornelia Sollfrank. Zum Beispiel die Ausstellung „Originale und andere Fälschungen“. In: Kunst+Unterricht 338/2009, S. 46–48.
- Peez, Georg: Qualitative empirische Forschung in der Kunstpädagogik. Methodologische Analysen und praxisbezogene Konzepte zu Fallstudien über ästhetische Prozesse, biografische Aspekte und soziale Interaktion in unterschiedlichen Bereichen der Kunstpädagogik. Hannover (BDK-Verlag) 2000.

Homepage Cornelia Sollfrank: <http://www.artwarez.org/>
 MuseumShop: <http://www.art-content24.de/>
 net.art generator: <http://nag.iap.de/>
 Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Oldenburg: <http://www.edith-russ-haus.de/index.php/>

Dr. Anja Mohr (Jg. 1967), Kunstpädagogin M.A. und Künstlerin ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Wissensmedien der Universität Koblenz-Landau. Hier leitet sie das DFG-Forschungsprojekt: Kunstpädagogik und Computervisualistik im Forschungsverbund.; Leitung des Seminars „Medien(kunst)pädagogische Konzepte“ an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg (WS 08/09); E-Mail: mohr@uni-koblenz.de

BDK Mitteilungen

Fachzeitschrift des BDK Fachverband für Kunstpädagogik



4/10