

Malena Bergmann, Bildhauerin

„Ja, sicher würde ich verkaufen!“, lacht Malena Bergmann, „aber die Kunst, die ich mache, verkauft sich nicht.“ Bergmann baut Skulpturen aus Regenwürmern, manchmal mit einer toten Katze, Bewegungsmeldern, ihren eigenen Haaren, Wachs oder Samt. Sie lebt im amerikanischen Süden, wo Kunst möglichst noch als Bild an der Wand hängen sollte. Hier käme den Leuten ihre Materialwahl noch exotischer vor, als dies vielleicht in Europa der Fall wäre, glaubt Bergmann.

Dabei begann sie mit Malerei, und ihre Bilder verkauften sich. „Ich studierte Malerei, unter anderem weil ich nicht wusste, dass es viele andere Möglichkeiten gibt“, erzählt sie. Als sie das Studium abschloss, war es auch mit ihrem Interesse an der Malerei vorbei. Danach folgte eine Zeit der Suche. Sie wollte etwas mit ihren Händen herstellen, Objekte aus der Umgebung verwenden, auch, wie sie meint, weil ihr die Fertigkeiten zur klassischen Bildhauerei fehlten. „Mein Hund fand immer diese Skelettstückchen von kleinen Tieren. Die begann ich zu sammeln“, erzählt Bergmann. Zur Plastik kam sie schließlich „schrittweise und durch Zufall“.

Malena Bergmann unterrichtet am Institut für Kunst und Kunstgeschichte an der University of North Carolina at Charlotte. Die Uni-Karriere ist mehr als ein Brotjob. Die Stabilität, zu unterrichten, und die finanzielle Sicherheit, die die Stelle mit sich bringt, sind überaus wichtig. „Ich könnte es gar nicht anders machen. Immerhin muss ich Leute engagieren, weil ich Dinge mache, von de-



„Ich wollte immer schon Kunst machen, auch wenn es finanziell oder logistisch sinnlos gewesen wäre“, erklärt Malena Bergmann. „Ich schaffe Sinn, indem ich Kunst produziere.“ Foto: M. Bergmann

nen ich nicht weiß, wie man sie macht.“

Wie zum Beispiel Film. Als sie eines Nachts von einer Frau träumt, die Boote mit ihren Haaren hinter sich herzieht, weiß sie, dass sie das Bild irgendwie umsetzen muss. Zunächst will sie die Szene für ein Foto anordnen, verwirft dies aber wieder, weil ihr das „geradezu tot“ erscheint. Es muss eine echte Frau im Wasser sein, eine bewegliche Szene. Da sie keine Filmemacherin ist, beantragt sie eine Förderung, bekommt den Zuschlag und engagiert schließlich Kameramann und Schauspielerin. Bergmann führt beim Experimentalfilm *Fleeting* Regie und produziert.

„Mein größtes Problem ist die Zeit“, sagt sie. Konzentriert arbeiten kann sie nur im unterrichtsfreien Sommer. In den restlichen neun Monaten bleibt ihr, über die Projekte nachzudenken. „Zwei Vollzeitjobs und das restliche Leben zu vereinen, ist extrem herausfordernd.“ Ihre Arbeit unter die Leute zu bringen, wäre ein weiterer Vollzeitjob. Marketing, Verhandlungen mit den Gale-

rien, das will sie nicht machen. „Ich mache mir nichts aus dem Business hinter der Kunst“, sagt sie, lenkt dann aber ein: „Ich finde einfach nicht genug Zeit, um meine Kunst bekannt zu machen.“ Daher verlegt sie sich lieber auf deren Produktion.

Zweifel, dass Kunst nicht das Richtige für sie ist, hatte Bergmann nie. „Ich wollte es immer schon machen, auch wenn es finanziell oder logistisch sinnlos gewesen wäre“, sagt sie bestimmt. Was sie macht, gibt ihrer Welt Bedeutung. „Ich schaffe Sinn, indem ich Kunst produziere.“ In einem Statement auf ihrer Website schreibt Bergmann von einer Deadline. Der, tot zu sein. Die Dringlichkeit, die sie daraus schöpft, lässt sie in ihre tägliche Arbeit einfließen: „Ich müsste einfach nur noch herausfinden, wie ich alles auf einmal machen kann.“

Michael Wirth, Medienkünstler

Michael Wirth ist Filmemacher und Medienkünstler, er kreiert Tanzvisualisierungen, interaktive Bilddatenbanken und arbeitet an einem Opernprojekt. Keine traditionelle Ausbildung konnte ihn auf die Kunst vorbereiten. „Es gibt so viel zu lernen, so viel kommt von dir selbst“, sagt er. Ein Buchhalter könne sich zumindest an seiner Ausbildung festhalten und sich von da weg verbessern. „Bei der Kunst musst du mit Talent beginnen“, sagt Wirth. Für 60-Stunden-Wochen und Schreibtischjobs sei er nicht gemacht. „Ich habe diesen Killerinstinkt nicht in mir“, grinst Wirth.

Im Bereich digitaler Kunst sind die allermeisten Leute Generalisten. „Seit Technologie die Kunstwelt erreicht hat, ist Multitasking zur neuen Methodologie geworden“, begründet er die Bandbreite seiner Arbeiten und auch die vieler Kollegen. Sich



„Seit Technologie die Kunstwelt erreicht hat“, meint M. Wirth, „ist Multitasking zur neuen Methodologie geworden.“ F.: Mike Wirth

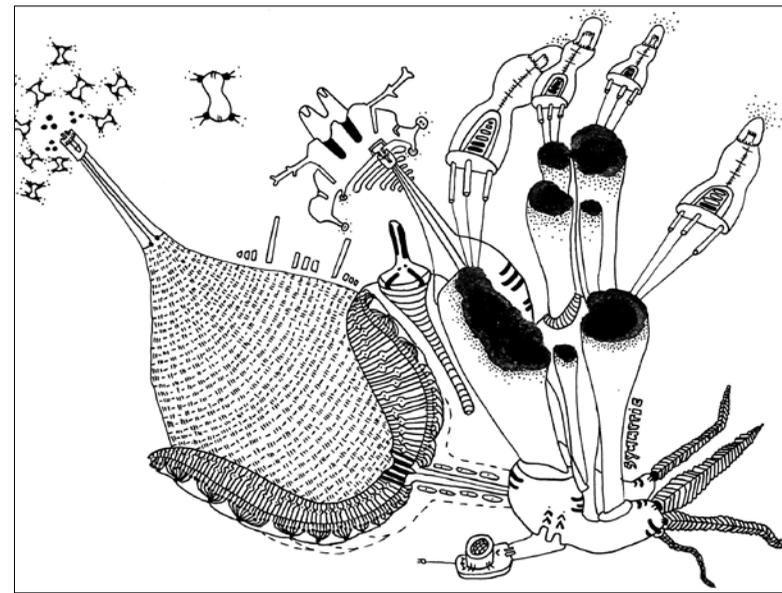


Georg Russegger, Theoretiker

Wenn Georg Russegger künstlerisch arbeitet, verwendet er sein Synonym Grischinka Teuffl. Wenn er das Festival „Coded Cultures“ organisiert, eine Veranstaltung im Rahmen des Österreich-Japan-Jahres 2009, heißt er Georg Russegger. Er hat vier Studien an vier Universitäten belegt. „Ich stehe nicht für klassische Künstler, die in Galerien ausstellen“, sagt er.

Bei „Coded Cultures“ geht es um neue künstlerische und kreative Fähigkeitsprofile. Die digitale Welt verlangt nach Leuten mit einem innovativen Mix an Fertigkeiten. Russegger könnte geradezu ihr Aushängeschild sein. Er arbeitet im theoretischen Kunstbereich – dieser Tage erscheint sein Buch *Vom Subjekt zum Smartject* –, kuratiert und organisiert Veranstaltungen, erstellt Illustrationen. „Ich wende die Praxis des Kreativseins auf verschiedene Felder an“, erzählt er. Wie Wirth ist Russegger der Ansicht, dass die Entscheidung für einen künstlerischen Beruf nicht so einfach zu treffen ist wie für eine herkömmliche Ausbildung. „Der Zugang zur Kunstwelt ist wesentlich freier geregelt. Es gibt kein einheitliches Berufsbild, sondern handwerkliche, konzeptuelle und kulturelle Zugänge“, erklärt er.

Zurzeit wohnt Russegger in Japan, wo er an der Tokyo National University of the Arts arbeitet. Er betreut Doktoranden, die zu ihrem künstlerischen Abschluss eine Theoriearbeit leisten wollen. Es für immer zu machen, würde für ihn einem programmatischen Stillstand gleichkommen. Denn festlegen will sich der Künstler noch nicht.



„Ich stehe nicht für klassische Künstler, die in Galerien ausstellen“, meint Georg Russegger. Hier ein Selbstbildnis. Illustr.: G. Teuffl