

Die Kunstvilla wird weiblich!

Künstlerinnen in der städtischen Kunstsammlung



links: Dore Meyer-Vax, **Krankes Mädchen im Bett, 1948**

Foto: Annette Kradisch
links: Dore Meyer-Vax in ihrem Atelier, ca. 1973
rechts oben: Antonie Dannenberg, **Obsternte, 1954**

Foto: Annette Kradisch
rechts unten: Dannenberg in ihrem Atelier, 1931
Foto: Dt. Kunstarchiv



Bislang waren in der Dauerausstellung der Kunstvilla nur wenige Arbeiten von Künstlerinnen zu sehen, da sie in der städtischen Sammlung des 20. und 21. Jahrhunderts lediglich in sehr geringem Umfang vertreten sind. Das Museum für regionale Kunst in Nürnberg holt nun in *Szenenwechsel* ab dem 22. Oktober Werke von fast vergessenen Künstlerinnen wie Antonie Dannenberg und Dore Meyer-Vax aus dem Schatten ihrer männlichen Kollegen.

Denn der Weg von Frauen in die Museen war lang und teils steinig: Bis vor 100 Jahren waren Frauen vom Studium an den deutschen Kunstakademien ausgeschlossen. Um das Metier zu erlernen, mussten sie im Allgemeinen auf private Kunstschulen

ausweichen, was ihrem Schaffen den Ruf des Dilettantismus einbrachte. Ihre Werke wurden selten im Rahmen von Ausstellungen oder durch Ankäufe gewürdigt. Auch in den Archiven sind ihre Lebenswege nur vereinzelt dokumentiert.

Zwei Künstlerinnen in Nürnberg

In Nürnberg, das Anfang des 20. Jahrhunderts lediglich über eine Kunstgewerbeschule verfügte, wurden Frauen zwar bereits 1907 zum Studium zugelassen, jedoch war ihr Studium auf Fächer wie Kunsthandarbeiten beschränkt. An der „Sittlichkeit des Aktzeichnens“ entzündete sich immer wieder

die Frage nach der prinzipiellen Eignung von Frauen für das Kunststudium. Unter diesen Gesichtspunkten stellt die 1880 in München geborene Künstlerin Antonie Dannenberg eine Ausnahmeerscheinung dar. Nach ihrem Studium an der Münchner Kunstgewerbeschule zog sie 1909 nach Nürnberg, wo sie später als Studienrätin an den Grafik- und Textilwerkstätten der Akademie der Bildenden Künste tätig wurde. Daneben trat sie freischaffend als Grafikerin und Malerin vor allem religiöser Motive hervor. Ein immer wiederkehrendes Motiv in ihrem Œuvre stellen arbeitende Frauen dar – wie sie auch das in der städtischen Sammlung erhaltene, 1954 entstandene Werk „Obsternte“ zeigt. Antonie Dannenberg starb 1963 in Nürnberg.

Der zweiten Generation der schon professionell ausgebildeten Künstlerinnen gehört die 1908 in Nürnberg geborene Dore Meyer-Vax an, die zuerst bei Rudolf Schiestl und Max Körner an der damaligen Staatsschule für Angewandte Kunst ihrer Heimatstadt studierte, danach von 1929 bis 1933 bei Emil Rudolf Weiß und Karl Hofer in Berlin. Nachdem ihr Mann gefallen und ihr Frühwerk 1943 bei einem Luftangriff auf Berlin verbrannt war, kehrte Dore Meyer-Vax nach Nürnberg zurück. Nach 1945 entstanden zunächst eindringliche Bilder von kriegstraumatisierten Menschen. In der städtischen Sammlung befinden sich indes

auch familiär geprägte Werke, die bevorzugt Mädchen an Rückzugsorten zeigen. Später wirkte Dore Meyer-Vax, die 72 Jahre alt wurde, auch im Bereich Kunst am Bau.

Andrea Dippel



extralife – Ausstellung zur Videospieldkultur

Der Soziologe Ulrich Tausend beschäftigt sich seit vielen Jahren mit Games. Er kuratierte die extralife – Eine Ausstellung zur Videospieldkultur mit, die noch bis 22. November 2015 im Kunsthaus zu sehen ist. Derzeit entwickelt er Lernspiele, ist Referent am Institut für Medienpädagogik in München und unterrichtet Gamedesign an der Berliner Mediadesign Hochschule.

Was bedeuten Computerspiele für Sie, Herr Tausend?

Computerspiele sind für mich aktuell das spannendste Medium, da sie so jung sind und sich so schnell entwickeln. Vor fünf oder zehn Jahren sah die Spielandschaft noch ganz anders aus als heute.

Was ist das besondere an Computerspielen?

Anders als Bücher oder Filme sind Computerspiele interaktiv. Das heißt die Spiele reagieren auf den Spieler. Gerade bei sogenannten Open World Games, also Spiele bei denen man von Beginn an besonders viele Freiheiten und Möglichkeiten besitzt, haben Spieler ganz unterschiedliche Erlebnisse, bestimmt z.B. die Reihenfolge oder Mission selbst. Der Spieler ist aktiver Teil des Geschehens.

extralife ist die erste Videospieldausstellung im Kunsthaus. Was erwartet die Besucherinnen und Besucher?



Zum einen versuchen wir Nichtspielern die Faszination von Computerspielen zu vermitteln. Zum anderen bieten wir für Spieler vielfältige Anregungen aus der Computerspielwelt. Zentral ist dabei das Spielen selbst. Außerdem gibt es Einblicke in die Games umgebende Kultur. Wie wird über sie gesprochen? Wie werden sie künstlerisch verarbeitet?

Welche Arten von Games sind in der Ausstellung zu sehen?

Ich glaube wir decken so ziemlich alle Genres ab. Neben Wettkampfspiele haben wir auch künstlerisch interessante Spiele wie das 3D-Adventure

„Proteus“. Serious – also ernste – Games wie „Papers Please“ widmen sich aktuellen Themen wie der Flüchtlingsproblematik. Besonders am Herzen liegen mir Spiele wie „Kodu“ oder der „Mario Maker“, in denen man selber zum Spielentwickler wird.

Haben Sie einen Favoriten in der Ausstellung?

Ich freue mich sehr auf „Line Wobbler“, denn ein „eindimensionales“ Spiel habe ich noch nie gespielt. Es wird zum ersten Mal auf einem zehn Meter langem LED Band gespielt werden – das ist sogar eine richtige Premiere im Kunsthaus.

Interview: Anne Fritschka

Zwischen Kunstexperte und Geschmacksverstärker

Früher wollten junge Menschen Schauspieler oder DJ werden, alternativ auch Pilot oder Fotomodell. Heute gilt für viele Kurator als Traumberuf. Seit kurzem lässt sich das Kuratieren sogar studieren: Hochschulen haben die steigende Nachfrage erkannt und bieten Studiengänge wie „Curatorial Studies“ oder „Kulturen des Kuratorischen“ an. Hier sollen die Fähigkeiten erworben werden, die zukünftige Museumskuratoren und Ausstellungsmacher benötigen.

Doch woher kommt dieses Interesse an einem Beruf, der für viele Menschen noch immer ein Buch mit sieben Siegeln ist? Worum geht es beim Kuratieren, welche Aufgaben stellen sich den Ausstellungsmachern? Welche Bedeutung können Kunst und ihre Präsentation für das Verständnis unserer Gegenwart haben?

Fest steht: Kuratoren sind zentrale Figuren des Kunstbetriebs. Sie wählen aus einer gewaltigen Anzahl an Kunstwerken und Künstlern aus. Zwischen ihnen und den Künstlern herrschen ähnliche Verhältnisse wie zwischen Verlegern und Schrift-

stellern. Sie machen, was Künstler erschaffen, der Öffentlichkeit zugänglich und präsentieren es.

Sie erläutern dabei die Intention der Künstler und vermitteln dies einem interessierten Publikum. Gemeinsam mit den Künstlern inszenieren sie den Ausstellungsparcours. Zu ihren Aufgaben gehört auch, die Texte für den Katalog, die Besucherinformation und die Medien zu formulieren. Sie sind irgendetwas zwischen Kunstexperte und Geschmacksverstärker.

Primär schaffen Kuratoren für Künstler die Möglichkeit, ihren persönlichen Kosmos im Ausstellungskontext darzustellen. Schließlich leitet sich

der Begriff Kurator von curare „Sorge tragen“ ab. Das klingt sehr abstrakt, tatsächlich aber gehören zum Berufsalltag tausend sehr konkrete Fragen, für die es schnelle Lösungen zu finden gilt: Welche Technik wird für eine aufwendige Videoinstallation benötigt? Ist die Tragkraft des Bodens ausreichend für eine Installation aus Sandstein, die tausende Kilogramm wiegt? Wie transportiert man eine drei Meter hohe Skulptur sicher von A nach B und bekommt sie dann auch noch durch die Tür?

Für Künstler gibt es in den für ihr Werk zentralen Fragen keine Kompromisse. Bisweilen ist diese Unnachgiebigkeit für Kuratoren durchaus nervenaufreibend, zugleich macht gerade die Konfrontation mit kreativen Köpfen den Beruf des Kurators zu einem Traumjob. Denn bei jeder Ausstellung gibt es eine neue Gedankenwelt zu entdecken.

Manchmal müssen Kuratoren von Ausstellungsideen auch wieder lassen, weil sie sich – zum Beispiel aus finanziellen Gründen – nicht verwirklichen lassen.

Harriet Zilch

Unreal Estate

Screenshot: Dr. Patrick Ruckdeschel



Co-Kurator Ulrich Tausend



Kunsthallen-Kuratorin Dr. Harriet Zilch im Gespräch mit Claudia Müller

Foto: Annette Kradisch

Claudia Wieser: Modell ihrer Installation bei der Ausstellung *Homebase* in der Kunsthalle Nürnberg

Großraumfestival



Das Großraumprojekt net:works stellt bis 25. Oktober Fragen zu den Konsequenzen der digitalen Revolution für Kultur, Öffentlichkeit und Teilhabe, rückt Ansätze in den Fokus und begibt sich auf Spurensuche im digitalen Alltagsdickicht. networks15.de

Termine

Kunstvilla

Im Gleichgewicht
Karin Blum / Meide Büdel
22. 10. bis 3. 4. 2016
Führungen immer sonntags 15 Uhr
Sonderveranstaltungen mittwochs 18.30 Uhr

Kunsthaus

extralife
Eine Ausstellung zur Videospieldkultur
10. 10. bis 22. 11. 2015

Passion
Fanverhalten und Kunst
17. 12. bis 6. 3. 2016
Führungen immer sonntags 14 Uhr

Kunsthalle Nürnberg

Martin Dammann
Zum Resultat beruhigter Tumult
bis 8. 11. 2015

Homebase. Über das Interieur in der Gegenwartskunst
2. 12. bis 21. 2. 2016
Führungen sonntags 11 Uhr
Sonderveranstaltungen mittwochs 18.15 Uhr

Künstlerhaus

#nuernberg_de 01 - Instagram-Fotos analog
bis 30. 10. 2015

Die Kontaktanzeige im digitalen Zeitalter
12. 11. bis 6. 12. 2015

Alle Termine und weitere Infos unter www.kunstkulturquartier.de/ausstellungen