

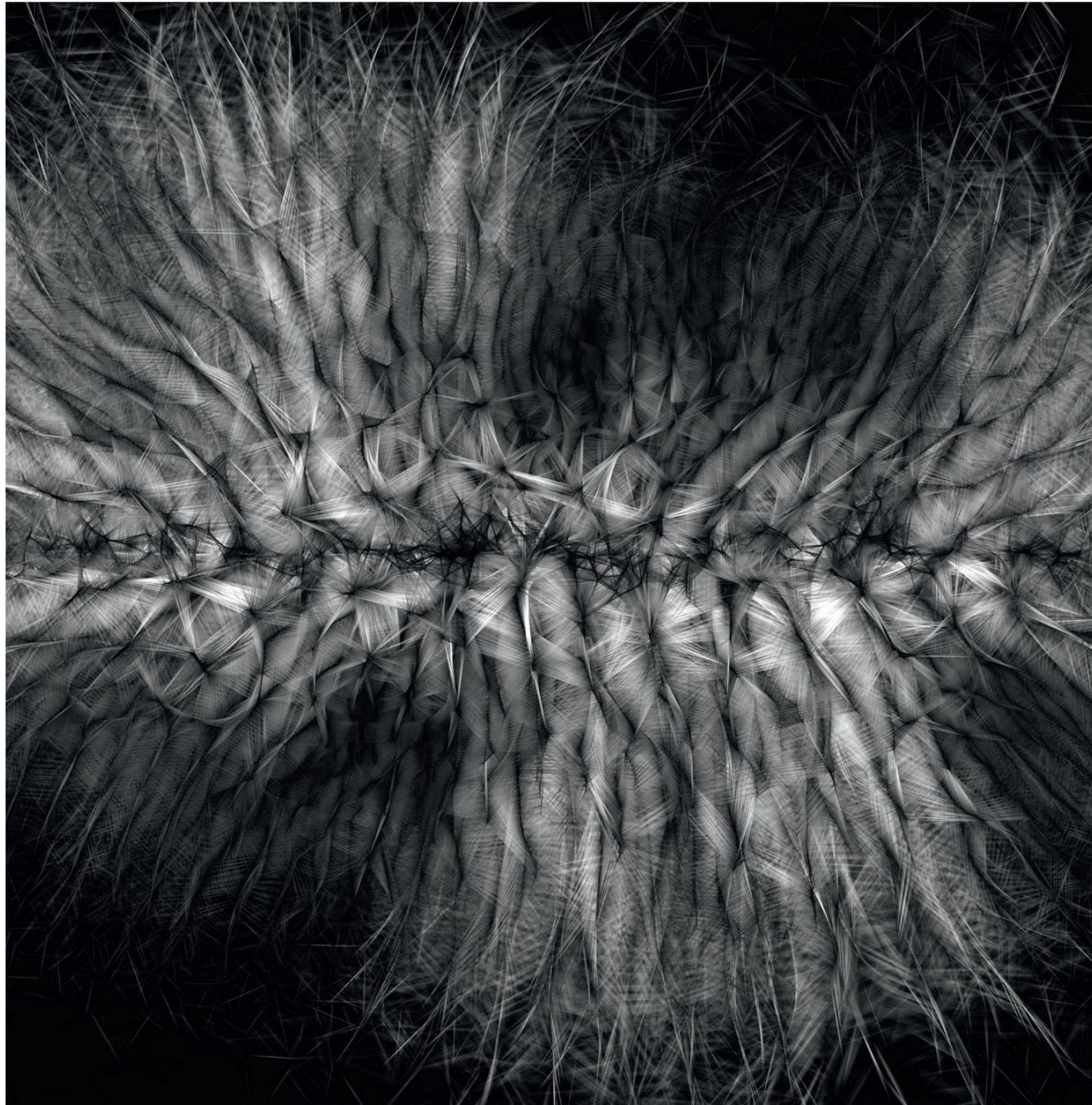
Sammelobjekt DIGITALE KUNST

ANNETTE DOMS



Wahre Kunstsammler atmen durch die Augen und sind im ständigen Dialog mit der Kunst. Was sie kaufen, hat Qualität. Das Erkennen von Qualität gelingt durch den Vergleich. Dieser wiederum setzt Wissen und Erfahrung voraus. Doch wie beurteilt der Kenner Kunst, die vollkommen neue Wege geht und sich der Vergleichbarkeit entzieht? Schauen wir rückblickend auf die Moderne, so wurden viele Meisterwerke aufgrund ihrer Neuartigkeit erst viel später als solche erkannt. Das Geheimnis lautet: Intuition.

Cory Arcangel | Installationsansicht „Space Age“, Galerie Thaddaeus Ropac, Paris Pantin | Foto: © Philippe Servent, Courtesy Galerie Thaddaeus Ropac, London · Paris · Salzburg



Im 21. Jahrhundert sind neue Technologien kein passives Werkzeug der künstlerischen Praxis mehr. Kunst, die durch den Computer entsteht, gibt es bereits seit den 1960er-Jahren. Und doch handelt es sich um eine zahlenmäßig kleine Gruppe von Sammlern, die sich den Herausforderungen dieser neuen Kunst stellen. Ein Grund ist, dass sich digitale Kunst einer eindeutigen formalen Klassifizierung entzieht, meist kombinieren diese Werke verschiedene Elemente (wie zum Beispiel eine physische Installation mit einer interaktiven Sound- und Softwarekomponente). Zu den Ausdrucksformen gehören Installationen, Filme, Videos oder Ani-

mationen, Internetkunst, vernetzte Kunst oder Softwarekunst, Virtuelle Kunst, Augmented Reality oder Robotic. Noch vielschichtiger sind die digitalen Themen wie Activism, Hactivism, KI, Telerobotics, Datenvisualisierungen, Public Interactives, Social Media oder das Web.

Ein guter Einstieg sind historische Plotterzeichnungen von Frieder Nake, Vera Molnár oder Georg Nees. Sie gehören in jede Sammlung digitaler Kunst und sind unkompliziert im Erwerb. Anders verhält es sich mit Softwarekunst wie beispielsweise von Manfred Mohr, Casey Reas, Jon Rafman oder Cory Arcangel. Dabei handelt es sich um digita-

le Dateien, die auf Bildschirmen oder an die Wand projiziert funktionieren. Ein guter Rat ist, diese Werke inklusive aller Hardware (Monitor, Mediaplayer, Beamer et cetera) anzukaufen. Nicht selten kommt es vor, dass ein Sammler lediglich die Datei in Form eines USB-Sticks erhält, was schnell zu Frustrationen führen kann. Wichtig ist zudem ein Echtheitszertifikat, das zugleich genaue Angaben zur Installation und Hardware enthält. Sehr attraktiv ist der Erwerb von Webseiten von zum Beispiel Olia Lialina, Rafaël Rozendaal oder Mark Napier, da diese codebasierten Algorithmen überall verfügbar sind: auf dem Smartphone, auf Bild-

schirmen oder Werbetafeln. Gekauft wird eine Domain, die gleichzeitig auch der Titel der Arbeit ist. Die Domain ist ein Unikat, im Quellcode stehen alle Angaben zum Werk wie Künstlername, Titel, Jahr und Programmierer. Anders als bei objektbasierten Werken und analog zur Videokunst erwirbt der Sammler geistiges Eigentum. Was dem Kunstmarkt bis dato fehlt, sind rechtsverbindliche Vereinbarungen in Form von Standardverträgen, welche Ausstellungs-, Reproduktions- und Wiederverkaufsrechte, Rechte der öffentlichen Kommunikation oder Eigentumsfragen festlegen.

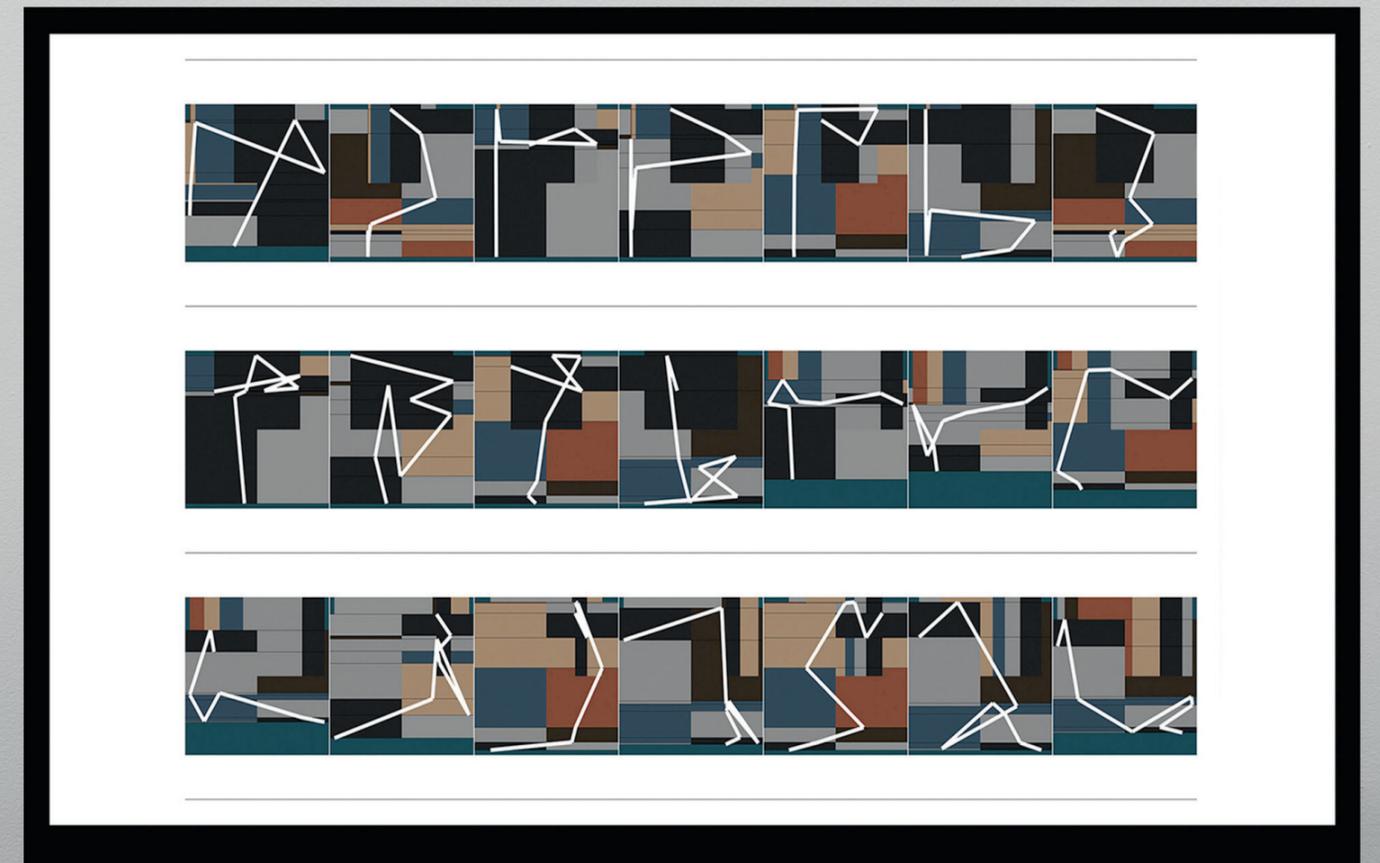
Augmented Reality findet ihre Anwendung durch Apps in Form von virtuellen Darstellun-

gen im Raum sowie in Kombination mit Objekten. Die Arbeit „Descent“ des New Yorker Künstlers Gabe BC ist eine interaktive Augmented-Reality-Videoskulptur mit 12 Betten, in welcher Avatare ihre Hoffnungen, Träume und Ängste ausleben. Auch VR (Virtual Reality)-Kunstwerke sind nicht die Zukunft, sondern bereits beliebtes Sammelobjekt. Paul McCarthy, Bianca Kennedy, Winslow Porter oder Marina Abramovic realisieren regelmäßig VR-Werke, die im Kunstmarkt erworben werden können. Wichtig für das VR-Erlebnis ist die Brille, deren Technik immer weiterentwickelt wird, sowie die gekonnte Umsetzung, so dass das Werk kein Unbehagen auslöst oder zur

sogenannten „Motion Sickness“ führt. Künstler befinden sich heute in einer Ära, in der künstlerische Ideen mit modernsten Technologien wie 3D-Druck, virtuelle Realität, KI, Biotechnologie und Blockchain verbunden werden. Ihre Arbeiten zu sammeln, bedeutet Teil der Geschichte zu sein und die genannten Herausforderungen anzunehmen. Medienkunst von heute ist die Kunst, über die viele Generationen nach uns sprechen werden.

ANNETTE DOMS

ist Kunstexperte, Sammlungsberaterin und Autorin mit Forschungsschwerpunkt auf die Rezeption und Produktion digitaler Kunst.



linke Seite | Casey Reas | Process 13 A from „Compendium 2004–2010“, 2010, C-Print auf Dibond, 50 × 50 cm | Foto: © by the artist, Courtesy DAM, Berlin
rechte Seite | Manfred Mohr | P-1660, Generative Software, Metallbox, iMac, 46 × 66 × 10,8 cm, 2015 | Foto: © by the artist, Courtesy DAM, Berlin