

# DAM PROJECTS, EIN BEITRAG ZUR VERMITTLUNG DIGITALER MEDIEN IN DER KUNSTSZENE

*Wolf Lieser, Gründer DAM Projects office@dam.org*

Das DAM Projekt begann mit einem Online-Museum für digitale Kunst, wurde dann durch eine kommerziellen DAM Galerie und dem DAM DIGITAL ART AWARD, einem Preis für das Lebenswerk der Künstler, ergänzt.

## **1. Herleitung: Digitale Kunst und die etablierte Kunstszene**

Werde ich gefragt, was ich von einem guten Kunstwerk erwarte, so antworte ich, dass neben ästhetischen Aspekten die Auseinandersetzung des Künstlers mit der heutigen Zeit für mich große Wichtigkeit hat. Ich erwarte von einem guten Kunstwerk unter anderem, dass es die Welt und die Gesellschaft mit ihren Veränderungen aus einer anderen Perspektive beleuchtet und kommuniziert. Einen alternativen Blick auf das Dasein und die Suche nach neuen, zeitgemäßen Ausdrucksformen. In diesem Punkt werden mir sicher viele Menschen zustimmen. Der Kunstmarkt jedoch ist erstaunlicherweise oft nicht so zukunftsgerichtet und folgt seinen eigenen etablierten Gesetzmäßigkeiten.

So ist z. B. Malerei nach wie vor international sehr erfolgreich auf dem Kunstmarkt – man denke an Gerhard Richter, Jonathan Meese oder Neo Rauch: sie alle befriedigen das Bedürfnis nach dem handgefertigten Original, dem Geniestreich des Künstlers, ausgeführt in einer jahrhundertealten Technik, die die meisten Menschen fasziniert, weil sie diese Fertigkeit selbst nicht besitzen. Doch was sagt diese Kunst über unsere heutige Zeit aus: ein Leben mit international agierenden Börsen, Internet, globalem Markt und Klimawandel? Jede Kunst wird für eine bestimmte kulturelle Schicht in der Gesellschaft geschaffen und erlangt dadurch ihre Berechtigung. Doch welche Kunst konfrontiert uns mit den Problemen und Themen des Jetzt, regt an, hinterfragt, dokumentiert und entwickelt Visionen?

Hier stoßen wir auf das umfangreiche Feld der Digitalen Medien. Ihnen entspringen neue Ansätze wie z. B. die Auseinandersetzung mit dem Internet, neue Möglichkeiten der Serien-Produktion durch Software oder die unmittelbare Veränderung des Kunstwerks durch den Rezipienten bei interaktiven Installationen. Digitale Kunst birgt auch die Möglichkeit einer Demokratisierung des Besitzes von Kunst, in dem man unlimitierte Auflagen z. B. einer Software-Arbeit für einen Preis von wenigen Euro zum Download anbieten kann. Dies könnte sich neben dem etablierten Kunstmarkt mit seinen Strukturen als eine neue Möglichkeit der Kunstvermarktung erweisen.

## **2 Mein persönlicher Weg zur Digitalen Kunst**

Aus diesen Gründen fasziniert mich die digitale Kunst seit vielen Jahren und ich möchte anhand des DAM Projektes exemplarisch verdeutlichen, wie sich das Thema in den letzten 20 Jahren entwickelt hat. Das Projekt ist ein Beispiel für ein umfassendes Konzept zur Kunstvermittlung, das auch die aktuellen Medien unserer Informationsgesellschaft nutzt. Es basiert auf drei Säulen: einem Online-Museum unter [www.dam.org](http://www.dam.org), einem Preis für das Lebenswerk eines Künstlers im Bereich der digitalen Medien, dem |DDAA| und einer kommerziellen Galerie.

Meine erste zufällige Begegnung mit digitaler Kunst fand 1987 an einem Strand in Florida statt, als ich dort den New Yorker Künstler Laurence Gartel kennen lernte. Ich realisierte schnell den neuen,

zukunftsweisenden Charakter dieser Kunstrichtung. Zu der Zeit war ich bereits einige Jahre als Künstlermanager und Art Consultant tätig. Ab 1994 unterhielt ich dann meine erste Galerie in Wiesbaden, zu deren Programm auch erste Präsentationen von Computerkunst gehörten.

Meine ersten Recherchen zu diesem Thema waren aber weniger erfreulich. Es gab zu dem Zeitpunkt kein Museum, welches sich diesem Aspekt der zeitgenössischen Kunst widmete und die Museumsleute, von mir auf das Thema angesprochen, winkten desinteressiert ab. Die mit Hilfe des Computers erstellte Kunst galt als kühl und glatt. Zudem war die Ansicht verbreitet, der Computer mache die Kunst. Ein Knopfdruck genügte, worin besteht hierbei die Kreativität des Künstlers? Doch ich war mir sicher: das war die Kunst für das 21. Jahrhundert.

Meine Begegnung mit Manfred Mohr im Jahr 1996 eröffnete mir einen neuen Aspekt der Arbeit mit diesem Medium. Während Laurence Gartel vorwiegend mit Bildbearbeitung und Bildmanipulation gestaltete, stand mir in Manfred Mohr ein sehr analytischer Konzept - Künstler gegenüber. Seit 1969 schrieb er seine eigenen Programme, die sich ab 1973 ausschließlich mit dem Kubus beschäftigten - also ein strenges Konzept, welches über 40 Jahre hinweg zu immer wieder neuen Kunstwerken führte und eine große Zahl von Variationen hervorbrachte. Mittlerweile arbeitet Manfred Mohr mit Kuben in der 13ten Dimension! Der Computer ermöglicht hier eine konsequente, jedoch komplexe Systematik von konkreter Kunst. Und die ästhetischen Resultate, zwischenzeitlich auch als Software in Echtzeit darstellbar, sind überraschend und faszinierend!

Bei Gesprächen mit Fachleuten in der Kunstszene musste ich jedoch oft erleben, dass sie die Historie der Computerkunst nicht kannten. Sie wussten nicht, dass z. B. die ersten Ausstellungen von Computerzeichnungen bereits 1965 und zwar in Deutschland, in Stuttgart,

stattgefunden hatten. Die Protagonisten Frieder Nake und Georg Nees kamen damals aus der Informatik. Doch bereits wenige Jahre später beschäftigten sich Künstler wie Charles Csuri, USA, Vera Molnar, F, oder auch Manfred Mohr, D - USA, mit diesen neuen Möglichkeiten. Diese frühen Werke, die primär als Plotterzeichnungen entstanden, wurden meist auf traditionelle Medien wie Leinwand oder Metallrelief übertragen, um marktgerecht präsentiert zu werden. Welche Rolle der Computer dabei spielte, war dadurch oft nicht mehr offensichtlich.

Meine Tätigkeit als Galerist in Wiesbaden - ich zeigte dort Fotografie und Malerei - war die wirtschaftliche Grundlage meiner Aktivitäten. Manchmal gelang es mir, Arbeiten aus dem Bereich Digitaler Kunst zu verkaufen, oder es ergaben sich Auftragsarbeiten. 1999 stieg ich als Partner in die Londoner Colville Place Gallery ein. Diese Galerie präsentierte als erste Galerie weltweit ausschließlich digitale Kunst. Erst 2001 schufen mehrere große Ausstellungen zum Thema digitale Medien in Europa und den USA ein breiteres Bewusstsein für diese Kunstrichtung und somit die Grundlage, um einen Markt zu entwickeln.

### **3. Das DAM Projekt**

Schon seit 1998 beschäftigte ich mich mit der Idee eines Museums im Internet. Das Internet war zwar erst wenige Jahre alt und das Herunterladen eines kleinen Bildes nahm noch viel Zeit in Anspruch, doch ich wollte das Konzept eines Museums in das Internet übertragen, jedoch jederzeit zugänglich, mit umfassenden Informationen über die Kunstwerke hinaus, wie Biografien, Essays zu dem Thema und einer Dokumentation der künstlerischen Entwicklung eines Künstlers. Es sollte ein Forum entstehen, welches selektiv, durch ein Beratergremium ausgewählt, die wichtigsten Künstler präsentiert, ihr Werk darstellt und somit einen übersichtlichen Einstieg in das Thema ermöglicht.

Die ersten Entwürfe wurden in Zusammenarbeit mit dem Institut für Neue

Medien in Frankfurt/Main unter Dr. Michael Klein realisiert. Es gab jedoch kein Budget und jeder Schritt musste durch die Aktivitäten der Galerie finanziert werden. 2000 erhielten wir die Möglichkeit, in Zusammenarbeit mit der Metropolitan University in London einen ersten Internet-Auftritt des Digital Art Museum [DAM] unter [www.dam.org](http://www.dam.org) umzusetzen.

2002 schloss ich meine beiden Galerien in Wiesbaden und London und eröffnete in Berlin die Galerie DAM. Seit 2003 bildet Galerietätigkeit in Berlin-Mitte die Grundlage meiner Aktivitäten. Neben der Finanzierung des Online-Museums erweitert sie als kommerzielle Galerie das DAM-Projekt mit dem Ziel einen Markt für die Künstler aufzubauen und weiter zu entwickeln.

Als dritte Säule des Projektes entstand dann 2005 der DAM DIGITAL ART AWARD [DDAA]. Dieser Kunstpreis basiert nicht auf einem Wettbewerb, sondern ist ein Nominierten-Preis, der alle zwei Jahre vom DAM an einen bedeutenden Pionier der digitalen Kunst vergeben wird. Er war mit 20 000 Euro, einer Retrospektive in der Kunsthalle Bremen und einem Katalog dotiert und ehrte eine bedeutende Lebensleistung eines Künstlers oder einer Künstlerin, die oft über Jahrzehnte hinweg, entgegen den Mainstream sich treu geblieben war und die digitale Kunst mit geprägt hatte. Die bisherigen vier Preise gingen an Vera Molnar, F, 2005, Manfred Mohr, D, 2006, Norman White, CA, 2008 und Lynn Hershmann-Leeson, USA, 2010.

In den letzten Jahren sind weitere Galerien entstanden, die sich auf digitale Medien konzentrieren. Neben der Aufgabe, der Vermittlung der konzeptionellen und ästhetischen Einflüsse durch die Verwendung neuer Medien, stellen sich aber für die Galeristen nun weiterreichende Fragen im Kontext von Kunstmarkt und dem Begriff von Original und daraus resultierender Wertbestimmung. Eingeleitet durch die Fotografie wurde im 20.

Jahrhundert die Idee der Begrenztheit bei Kunstobjekten neu definiert.

An die Stelle eines Originals, wie bei einem Gemälde oder einer Holzskulptur, trat nun ein System von limitierten Auflagen von Fotografien. Dieses System hat sich für die Fotografie und später auch für Videokunst durchgesetzt. Ähnlich verfährt man heute mit Digital-Prints, Software-Arbeiten und Animationen.

#### **4. Wie Digitale Medien den Kunstmarkt verändern**

Parallel dazu verläuft jedoch eine Entwicklung, die ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten folgt. Seit 1994 ist im Internet unter dem Begriff Net Art eine Kunstform entstanden, die außerhalb der kommerziellen Märkte existiert, frei und zugänglich für jeden auf den Websites der Künstler. Diese Arbeiten loten oft Grenzen aus, sind häufig kritisch und kompromisslos angelegt, brauchen sie doch nicht auf mögliche Befindlichkeiten Rücksicht zu nehmen. Und gleichzeitig sind sie meist ohne großen finanziellen Aufwand zu realisieren. Daneben entstand in den letzten Jahren auch der Bereich der Independent Games, als Computerspiele, die oft von einzelnen Künstlern mit geringen Mitteln geschaffen wurden und im Internet umsonst oder gegen geringe Download-Kosten verfügbar sind. Die jüngste Entwicklung ist Software Kunst als App. Wie zu Beginn des Vortrags bereits erwähnt, bringt diese neue Technologie, ähnlich wie in der Musikindustrie, auch neue Vertriebswege mit sich. Die schon so oft in der Kunstgeschichte geforderte Demokratisierung des Kunstmarkts hätte somit eine neue Chance. Ob sie genutzt wird, ist zur Zeit noch schwer einzuschätzen. Im Moment existieren traditioneller Kunstmarkt und neue Vertriebswege noch nebeneinander. Langfristig könnte sich dadurch jedoch das Berufsbild der Galeristen sowie das seit vielen Jahrzehnten praktizierte System der Kunstvermittlung verändern.