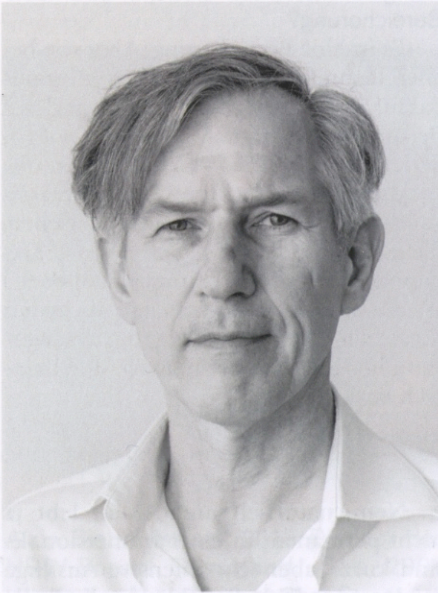


Kurz Nachgefragt

Wolf Lieser, DAM Projects



Wolf Lieser

Wolf Lieser, Gründer von DAM Projects (dam.org seit 1998) mit Online Museum, Galerie und DAM DIGITAL ART AWARD (2005–2012). Erste Galerie für Digitale Kunst in London 1999–2002. Seit 2003 DAM Galerie in Berlin, spezialisiert auf digitale Medien der 1960er Jahre bis in die Gegenwart. 2009 erschien „Digital Art“, welches in sechs Sprachen übersetzt wurde. Wolf Lieser ist regelmäßig auf Konferenzen und Symposien weltweit vertreten.

Roland Schappert: Kunst mit digitalen Mitteln erfährt in den letzten Jahren zunehmend an Beachtung. Woran könnte das liegen?

Wolf Lieser: Das stimmt, mittlerweile auch zunehmend im institutionellen Kontext, was längst überfällig war. Es gab in den letzten fünfzig Jahren wohl kein anderes Medium, das unseren Alltag in jedem Aspekt so nachhaltig verändert hat wie der Computer. Digitale Medien mit ihren Auswirkungen auf die Gesellschaft und auf die Kunst prägen das 21. Jahrhundert. Wir erleben einen Wandel, der für viele nicht mehr fassbar und in seiner Tragweite undurchschaubar ist. Und hier kommen auch die Künstler ins Spiel.

In welcher Phase befindet sich die Entwicklung der digitalen Kunst?

Anfänglich war Kunst mit dem Computer verpönt: Einerseits eine Art Avantgarde, andererseits jedoch als Außenseiterposition lange Zeit nicht richtig verstanden. Noch 1986 titelte das deutsche ART-Magazin: „Jetzt malen die Computer!“. Die konzeptuelle Grundlage für die digitale Kunst bildeten u. a. die Schriften des deutschen Philosophen Max Bense. Damit wurde eine solch strenge und puristische Position wie die eines Manfred Mohr überhaupt erst denkbar. Mohr war fasziniert von der Idee, ein ästhetisches Konzept in einen Algorithmus zu überführen, der aber durch Variablen seinerseits wieder unerwartete Entdeckungen ermöglichte. Er konzentriert sich seit über 40 Jahren einzig und allein auf Kuben als künstlerische Grundlage, die er zwischenzeitlich in der 12. Dimension erfahrbar macht. Das muss man gesehen haben! Andere Künstler wie Vera Molnar, Frieder Nake oder Peter Beyls gingen mit den Möglichkeiten der programmierten Kunst erheblich spielerischer um. Mittlerweile ist dieses Medium so breit aufgestellt, dass selbst Bildhauer und Maler in ihrer Ästhetik davon beeinflusst werden. Die digitale Kunst hat den Mainstream erreicht, mit all seinen Vor- und Nachteilen. Die Vorteile sind das gestiegene Interesse an diesem Genre, die Nachteile sind die oberflächliche Nutzung des Computers, um vermeintlich effektvolle Werke zu schaffen, die letztlich aber durch den Programmierer der verwendeten Tools und nicht vom Künstler entscheidend geprägt werden.

Welche Medien und Formate der digitalen Kunst lassen sich am besten verkaufen? Zeichnen sich hier Veränderungen ab?

Als ich 2003 mit dem DAM nach Berlin kam, um mich ausschließlich der digitalen Kunst zu widmen, war die Idee eine digitale Datei zu erwerben für viele Sammler noch befremdlich. Doch auch hier macht sich zwischenzeitlich eine Veränderung im Bewusstsein bemerkbar. Es werden jetzt sogar auch Webseiten von Künstlern an Sammler verkauft, die natürlich online und somit für alle User weiterhin zugänglich bleiben. Der Sammler erwirbt die Domain. Weg vom Besitzen, hin zum Teilen. Hier zeigt sich ein Trend, der überall an Bedeutung gewinnt und meiner Auffassung nach wirklich

rechts: Manfred Mohr: Schwarzes Bild, P2210-D, Software, LCD Screen, MacMini, 37 × 63 × 11 cm, 2015–2016, Courtesy der Künstler und DAM Gallery

zeitgemäß ist. Mehr als 50% der Kunst, die wir im DAM verkaufen, ist eine digitale Datei, also Animation oder Softwarekunst. Einen weiteren wichtigen Anteil machen aufgrund unserer Spezialisierung auch die Stiftplotter-Zeichnungen aus – also historische Arbeiten der Pioniere der digitalen Kunst. Des Weiteren begeistern sich auch mehr und mehr Sammler für interaktive Installationen.

Gibt es besondere Fähigkeiten oder Kenntnisse, die Künstler haben sollten, die sich der digitalen Kunst verschreiben möchten?

Die Künstler eignen sich die spezifischen Fähigkeiten im Umgang mit den digitalen Werkzeugen genauso an, wie sie sonst auch traditionelle Techniken wie Bildhauerei oder Malerei erlernt hätten. Das Entscheidende sind aber auch hier die Visionen der Künstler und die Fähigkeit, ihre Botschaft überzeugend in eine eigene Formensprache zu überführen.

Seit etwa zwanzig Jahren gibt es Net Art und Software Art. Ein gemeinsames Kriterium scheint mir zu sein, dass die meisten Künstler, die auf diesen Gebieten aktiv waren oder sind, selbst programmieren und ihre eigenen Tools entwickeln. Das ist heute nicht mehr unbedingt die gängige Praxis bei der künstlerischen Arbeit mit digitalen Mitteln. Ist es heutzutage nicht besonders schwierig, mit weitgehend vorgegebenen oder in Arbeitsteilung von Programmierern erstellten digitalen Mitteln eine eigene künstlerische Handschrift und Formensprache zu entwickeln? Oder ist diese Individualisierung gar nicht mehr erstrebenswert?

Das ist richtig. Ich habe auch immer wieder den Eindruck, dass Werke von jungen Künstlern sich wenig vom Stil oder den Themen her unterscheiden. Umso wichtiger ist es dann, in der künstlerischen Entwicklung wirklich eine eigene Position zu finden und stilistisch auszuarbeiten. Nach meiner Erfahrung sind die Künstler, die selbst programmieren können, hier im Vorteil. Sie bestimmen jeden Aspekt des Kunstwerkes und können auf jeder Ebene des Werkes – vom Konzept, Programm, Ausführung des Programms mit bestimmter Hardware bis hin zur Präsentation auf ausgewählten Geräten – ihre Schwerpunkte setzen. Ein Großteil der Digital Natives arbeitet jedoch mit den visuellen Bildinformationen, die das Web schon zur Verfügung stellt. Sie sind hier eher collagierend tätig.

Du betreibst seit 1998 ein virtuelles Digital Art Museum und seit 2003 die DAM Galerie in Berlin. Dein Hauptinteresse gilt der Nutzung digitaler Medien in der Kunstproduktion und dem Dialog mit digitaler Kultur. Neben den Pionieren der 1960er Jahre förderst du auch die Künstler der Netzkunst bis hin zu den jungen Künstlern der Jahre nach 2000. Wie sinnvoll ist es heute noch, der Kunst mit digitalen Mitteln einen eigenen Raum zu bieten? Durchdringen sich nicht heutzutage digitale und analoge Mittel und Phänomene in unzähligen Varianten, so dass die Bedeutung der spezifischen, sich ständig weiterentwickelnden Produktionsmittel in den Hintergrund treten?

Die Produktionsmittel sind natürlich nicht entscheidend, und ja, analoge und digitale Medien verweben sich mehr und mehr. Dieses Phänomen ist nicht ganz neu in der zeitgenössischen Kunst. Um jedoch die digitale Kunst umfänglich zu verstehen, sollte man auch ihre Geschichte kennen und das Besondere daran verstehen. Dafür steht das DAM mit Online-Archiv und Galerie am Standort Berlin. Hier ein Beispiel: Das Arbeiten mit einem Algorithmus hat das Meisterwerk als Original endgültig obsolet gemacht. An dessen Stelle trat die Serie, bei der jedes einzelne Werk sachlich gesehen gleichwertig ist. Zunehmend verfolgen nun junge Galerien diesen Aspekt der zeitgenössischen Kunst. Eine Galerie, die sich jedoch so spezialisiert diesem Thema in seiner ganzen Bandbreite widmet, wie das DAM Berlin, wird es wohl in Zukunft nicht mehr geben.

