



HAUCK & AUFHÄUSER

PRIVATBANKIERS SEIT 1796

Digitale Technik
beflügelt Start-ups

Hybrid: Vermögensverwaltung
digital und persönlich

Wie sammelt man
digitale Kunst?



@ Privatbank
1796

Editorial	
Neue Wege gehen	4
News	
Services, Events, Internationales und mehr	6
Perspektiven	
Digitale Innovationen: smarte Start-ups	8
Interview mit Michael Bentlage: „Wir schauen weiter nach vorn als je zuvor“	14
Hybrid: Vermögensverwaltung digital und persönlich	16
Crowdfunding: von der Masse finanziert – aber bitte nach festen Regeln	30
Blick nach Osten	
Mobiles Bezahlen: Münzen und Scheine adé?	18
Wirtschaft & Wachstum	
Neue Seidenstraße: Chinas Masterplan	20
Kapital & Strategie	
Frontier Markets: Zeit der Entfaltung	22
Schwellenländer-Investments: weltweiter Nervenkitzel – eine Kolumne von Reinhard Schlieker	25
Kultur & Gesellschaft	
Digital Art: die Kunst des Bewahrens	26
Erfolgsgeschichten	
Der Börsengang der Stemmer Imaging AG	32
Lebensart	
Luxusmode im Wandel: langsame Roben, schnelle Trends	34
Letzte Seite	
Der Wahrheit auf der Spur Impressum	38

Titelmotiv: „Borderless“ von der Gruppe teamLab: Auf 10.000 m² kreieren 520 Computer und 470 Projektoren eine komplett neue Welt. Zu erleben im kürzlich eröffneten Museum of Digital Art in Tokio.

Seite 8

Start-up-Idee: Programmieren für Kinder



Seite 26

Wie sammelt man digitale Kunst?



Seite 22

Frontier Markets
vor der Entfaltung

Seite 34

Wohin steuert Luxusmode?





1



2

Foto: Tom Mesic

1 | **ObOrO**

Eine Lichtinstallation mit schwebenden Kugeln von der japanischen Künstlerin Ryo Kishi, war kürzlich auf der Ars Electronica in Linz zu sehen.

2 | **„Cooperative Aesthetics“**

Besucher wirken mit: „Cooperative Aesthetics“ ist eine Animation im technisch sensationellen Projektionsraum des Ars Electronica Centers. Von Gerhard Funk, Christian Berger, Şehmus Poyraz Birusk, Clemens Niel und Fabian Terler.

DIE KUNST DES BEWAHRENS

Digitale Arbeiten stellen Sammler vor ganz neue Herausforderungen. Wie geht man mit VR-Kunst um und wie sicher sind Performances auf CD-ROM?

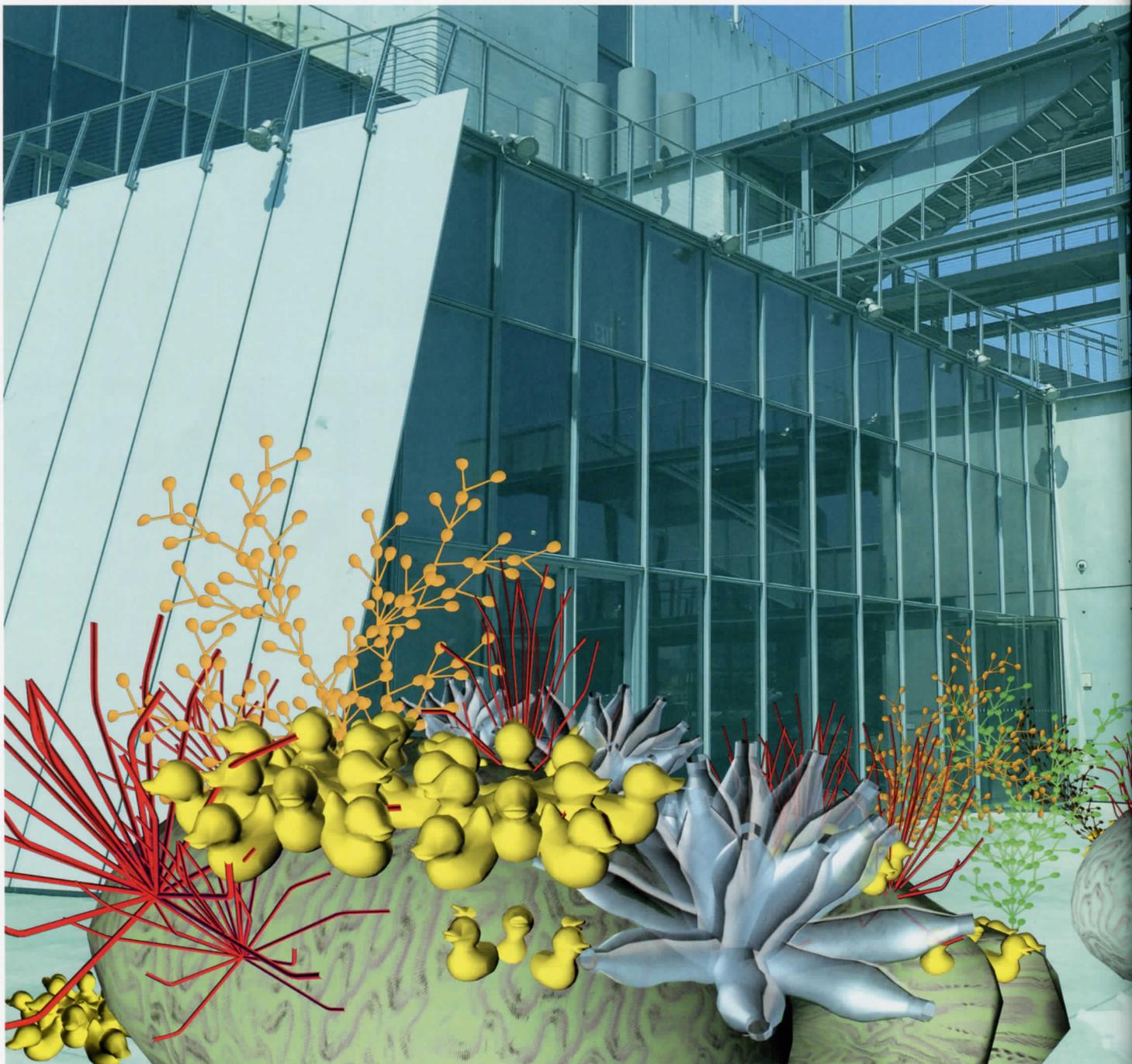
Text: Oliver Herwig

Früher! Ja, früher war alles einfacher. Da reichte es, eine Bronze in die Vitrine zu stellen und ein Bildwerk mit zwei Haken an der Wand zu befestigen. Wenn nicht gerade ein Erdbeben geschah oder ein Krieg ausbrach, wusste man seine Schätze in Sicherheit. Fragen des Originals waren eben nur Fragen der gesicherten Zuschreibung. Spätestens aber die Konzeptkunst der 60er-Jahre wirbelte die Begriffe durcheinander. Eine Arbeitsanweisung sollte plötzlich selbst das Kunstwerk sein, und jeder konnte es getreu dieser Vorschrift erstellen? Kunst war mit einem Mal ein Gedanke, eine Setzung. Vollends zum Einsturz brachte das Kartenhaus des Originals digitale Kunst, die dort ansetzte, wo Größen wie Andy Warhol oder Josef Beuys aufgehört hatten. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner digitalen Schöpfung ist schließlich überall und nirgends. Es materialisiert sich im Moment der Aufführung und verschwindet wieder in Regionen der Bits und Bytes. So sieht es Bernhart Schwenk, Sammlungsleiter Gegenwartskunst

der Bayerischen Staatsgemäldesammlungen: „Für virtuelle Kunst, vor allem Medienkunst auf Datenträgern, gilt: Erst, wenn die Arbeit im Raum installiert ist, wird sie zum Kunstwerk.“ Schwenk fährt fort: „Das Werk verliert damit seinen reinen Objektcharakter. Es könnte durchaus sein, dass in Zukunft ein Kunstwerk, das ausschließlich physisch präsent ist, an Attraktivität gewinnt, weil das Digitale zur Normalität wird.“

Auch modernes Bildmaterial altert

Das Bezugsfeld verschiebt sich damit dramatisch. Wer virtuelle Kunst sammelt, muss Wege finden, ihre Datenträger selbst zu sichern. Doch wie soll das geschehen? Bandmaterial altert, CD-ROMs brechen oder zerbröseln zu Staub, Minidiscs finden womöglich keine Abspielgeräte mehr und selbst modernste Sticks erscheinen bald so altertümlich wie heute VHS-Kassetten oder Platten eines Grammons. Schlimmer noch: Die gewohnten Datenformate sind keine international geschützten Größen, sondern oft nur



„Unexpected Growth“, 2018, von Tamiko Thiel, Pionierin der virtuellen Realität. Die korallenähnlichen Formationen ihres Augmented-Reality-Werks auf einer Terrasse des Whitney Museums werden erst durchs Smartphone lebendig und ändern sich je nach Anzahl der Betrachter.

Erfindungen privater Unternehmen, die sie zwar mit Patenten schützen, doch wohl nicht für immer sicherstellen können. Wer möchte schon wetten, dass etwa Microsoft in 40 Jahren noch existiert – und mit ihm das verbreitete Word und sein „doc“-Format?

E-Mails transportieren Originale

Kopieren, raten Experten. Kopieren und nochmals kopieren. Und zwar ohne Datenverlust. „Wir behalten uns das Recht vor, von dem Archiv-Master der Sammlung

Goetz Sub-Master sowie Vorführkopien in dem Umfang und in beliebigen technischen Formaten herzustellen“, sagt Cornelia Gockel, Pressesprecherin der Münchner Sammlung Goetz. „Handelt es sich um eine Edition, verpflichten sich die Künstlerinnen und Künstler, keine weiteren Exemplare als die im Zertifikat angegebenen herzustellen.“

Virtuelle Kunst verändert den Begriff des Originals. „Es gibt zwar nach wie vor Originale, die aber längst nicht mehr alle Unikate sind“, sagt Bernhart Schwenk und verweist auf die Performance „Measuring the Universe“ von



Roman Ondak. Sie besteht aus zwei Editionen. Nummer eins gehört der Münchner Pinakothek der Moderne, Nummer zwei dem MoMA in New York City. Mehr als diese beiden dürfen weltweit nie gleichzeitig gezeigt werden. „Gerade haben wir unsere Edition nach China ausgeliehen, per E-Mail – wir dürfen sie also erst wieder zeigen, wenn die Ausstellung dort zu Ende ist. Unsere Aufgabe besteht nun auch darin, die digitalen Originalformate zu sichern. Es geht um die Masterdaten mit der größtmöglichen Informationsdichte. Mit jedem Umkopieren verlieren wir Qualität – und ein Stück vom Original.“

Digitale Werke benötigen ausgediente Geräte

Dass das nicht geschieht, dafür sorgen Spezialisten wie das „Labor für antiquierte Videosysteme“ am Karlsruher ZKM oder Andreas Weißer, Restaurator Neue Medien am Doerner Institut. Der 44-Jährige hatte sich schon in seiner Diplomarbeit mit dem Erhalt von Bandmaterial beschäftigt, obwohl er eigentlich Papierrestauration studiert hatte. „Im Gegensatz zu ‚klassischer Kunst‘ ist das Sammeln und Bewahren von Kunstwerken mit technischen oder digitalen Komponenten deutlich aufwendiger und kostenintensiver“, sagt Weißer und rät beim Aufbau einer Sammlung zu „restauratorisch-konservatorischer Betreuung während Ankauf, Ausstellung und Lagerung, um Schäden vorzubeugen und die Kosten für den Betrieb der Sammlung zu minimieren“. Er legt dar, dass eine sogenannte „Transkodierung zum Erhalt der Lesbarkeit je nach Kunstwerk in gewissen Zeitabständen erforderlich“ sei. Dazu müsse sogar „der Erhalt spezifischer Hard- oder Software-Umgebungen eingeplant werden“. In Zukunft sollte man besser ausgediente Computer und Massenspeicher aufheben, damit die Daten noch gelesen werden können. Weißer sieht sich längst als „Preservation Manager“, der dafür sorgt, „dass nichts verloren geht“. Und wenn doch mal eine Datenrettung nötig wird, gibt es Spezialisten wie die Firma Kroll-Ontrack.

Neue Sphären durch Virtual Reality

Neben fast schon klassischer Medienkunst tun sich mit Augmented und Virtual Reality zwei neue Felder für virtuelle Kunst auf, in denen sich viele Frauen hervortun, kuratierend wie Tina Sauerländer oder aktiv wie Tamiko Thiel, Visiting Professor of Augmented Reality an der Kunstuniversität Linz. Thiel, im Mai mit dem „Visionary Pioneer Award“ der Society for Arts and Technology in Montreal ausgezeichnet, gilt noch immer als Geheimtipp, obwohl sie längst im Whitney Museum in New York City ausstellte. Festivals wie „VRHam“ und „A Maze“ spiegeln das wachsende Interesse an neuen Kunstformen, Institutionen wie die Linzer Ars Electronica haben Grundlagenarbeit geleistet. Nun wandert digitale Kunst ins Zentrum der Gesellschaft. Wir werden wohl noch Augen machen. ◆



Digitale Kunst anschaulich

„Gardens of the Anthropocene“ von Tamiko Thiel wird im Video lebendig.