



Zeit und Geist.

Kunst. Das erste Virtual-Reality-Museum (oben) wurde 2016 von dem in Paris lebenden Sammlerpaar Sylvain und Dominique Levy gegründet. Es verwaltet eine der zukunftsweisendsten Privatsammlungen für zeitgenössische chinesische Kunst in Frankreich und revolutioniert dabei die Rezeptionsgeschichte der Kunst. Seine Geschichte spiegelt das große Abenteuer der Familie Levy.

Der Museumsbau liegt inmitten einer atemberaubenden Landschaft. Riesige Arkadenhallen flankieren einen nicht bedachten Innenhof. Klein wirkende Menschen flanieren durch die Hallen und betrachten die ausgewählten Kunstwerke der Sammlung. Die Atmosphäre scheint sehr entspannt. Und das ist auch nicht verwunderlich. Denn das Museum existiert nur in der virtuellen Welt.

„Als Dominique und ich uns entschieden, zeitgenössisch zu sammeln, haben wir uns auch Gedanken darüber gemacht, wie eine solche Sammlung am sinnvollsten präsentiert werden sollte.

Wir wollten eine Methode wählen, die in die Gegenwart passt“, erklärt Sylvain Levy. In einer Zeit, in der Apps genauso wichtig seien wie Objekte und es auf Geschwindigkeit ankomme, sei es unerlässlich, sich der digitalen Welt zu öffnen. „Außerdem haben wir so die Möglichkeit, unsere Sammlung einem breiteren Publikum zu öffnen.“

Dominique und Sylvain Levy sammeln seit den 80er-Jahren. Sie interessieren sich zunächst für westliche moderne Kunst. Dann für Antiquitäten. Als sie im Jahr 2005 nach Shanghai reisen, sind die beiden fasziniert von der vibrieren-

den Energie der Stadt. „Kunst ist der Spiegel einer Gesellschaft. Wir suchten in der chinesischen zeitgenössischen Kunst dieselbe Energie, die wir in Shanghai erlebten. Das war der Beginn unseres großen Abenteuers.“

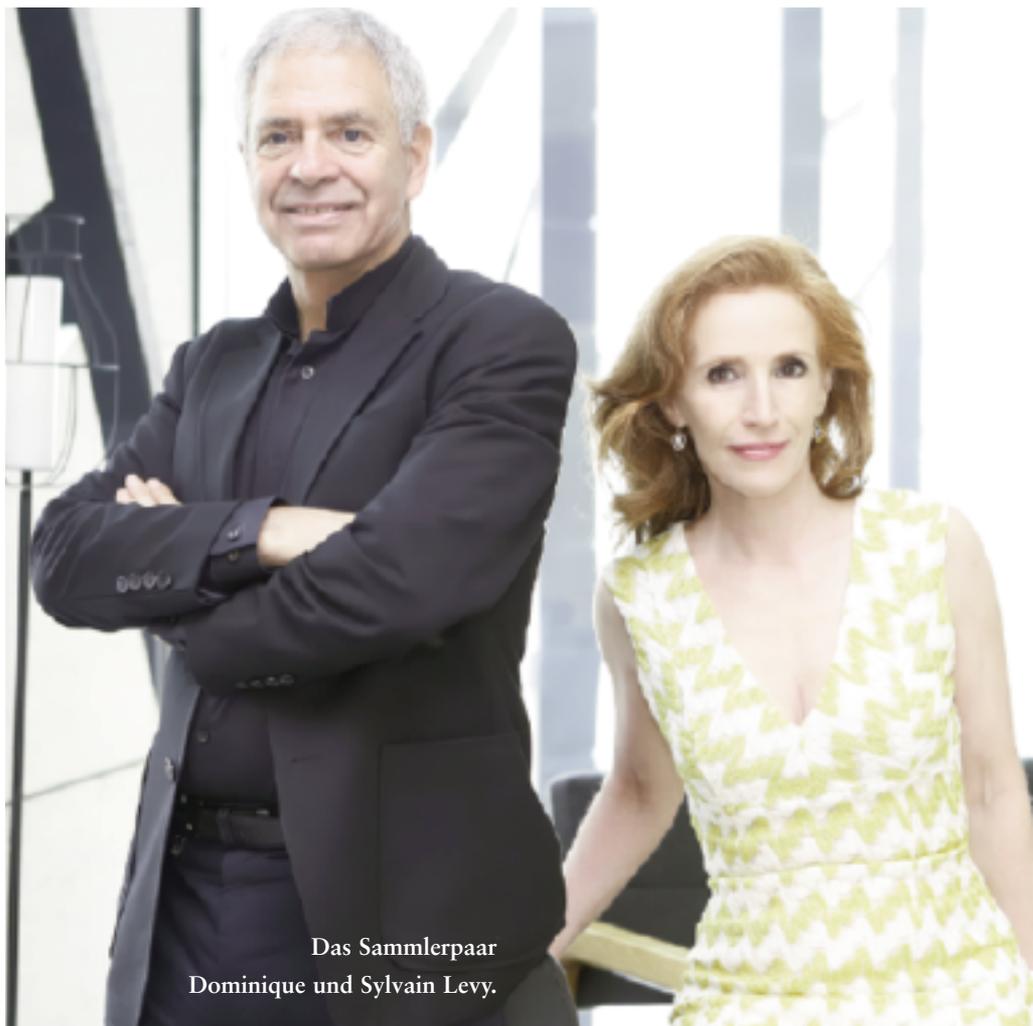
Seit über zwei Jahrzehnten widmen sich die beiden nun schon unter dem Label dslcollection ausschließlich der Aufarbeitung und Ausstellung zeitgenössischer chinesischer Kunst. Die Sammlung umfasst sowohl Werke aus dem Umfeld der Avantgarde-Ausstellung 1989 wie Ai Weiwei oder Zeng Fanzhi als auch Exponate der jüngsten Generation, darun-



ter Ding Yi, Cui Xiuwen, Jiang Zhi, Lin Tianmiao, Qiu Zhijie, Xu Zhen, Zheng Guogu oder Zhou Tiehai.

Viele von ihnen haben eine bedeutende Rolle bei der Entwicklung der zeitgenössischen Kunst in China gespielt. In manchen Werken zeigt sich auch der Einfluss westlicher Kunst. Hu Jiemin's Werk „Floß der Medusa“ (2002) beispielsweise zieht eine Parallele zwischen dem in Théodore Géricault's berühmter „Medusa“ (1819) dargestellten sozialen Niedergang und der chinesischen Kulturrevolution. Die Überleitung zur Gegenwart gestaltet der Künstler durch die Abbildung einer bunten, teils nackten und vor allem konsumorientierten Gesellschaft, denen er schwarz-weiße Figuren gegenüberstellt, gekleidet in traditionelle Mao-Uniformen.

Andere Künstler kommentieren die soziale Diskrepanz, die das rasante >



Das Sammlerpaar
Dominique und Sylvain Levy.



Zeng Fanzhi, „We No. 8“, 2003, Öl auf Leinwand, 400 x 400 cm.

Wirtschaftswachstum hervorbringt. Die Installation „Comfortable“ des in Shanghai lebenden Künstlers Xu Zhen verwandelt zum Beispiel einen Minibus der chinesischen Arbeiter in eine riesige Waschmaschine. Sie steht als Symbol für den Alltag der Menschen, die nicht privilegiert genug sind, um das schnelle Leben der glamourösen Städte zu erleben. Angekauft wird, was für die erfahrenen Sammler anspruchsvoll, herausfordernd und einzigartig ist. Ohne Konzentration auf ein bestimmtes Medium oder eine bestimmte Gruppe von Künstlern sammeln sie genauso Malerei, Video, Fotos und Skulpturen wie raumfüllende Installationen oder die jüngsten Produktionen im Bereich der digitalen Kunst.

Die größte Herausforderung ist es dabei regelmäßig, die qualitativ beste Arbeit eines jeweiligen Künstlers zu erwerben.

Deshalb haben sich die Levys schon früh auf den Ankauf von großformatigen Arbeiten konzentriert. „Dort gibt es einfach weniger Konkurrenten“, erklärt Sylvain Levy.

Grundsätzlich verfolgen die beiden einen unternehmerischen Ansatz. Der Sammlungsbestand ist auf maximal 350 Arbeiten limitiert. Kommt ein Werk hinzu, wird ein anderes verkauft. In der Regel liegt der Umschlag bei zehn Prozent pro Jahr. So bleibt die Sammlung in Bewegung und reflektiert auch dadurch die Schnelllebigkeit der Entwicklung Chinas. Ein ökonomisches Motiv steckt nicht hinter dieser Strategie. Im Gegenteil. „Sammeln ist ein eleganter Weg, ein Vermögen zu verbrennen. Die Finanzierung kommt aus den Früchten meiner beruflichen Tätigkeit im Bereich Real Estate“, erzählt Sylvain Levy.

Im Ergebnis, so Dominique Levy, solle diese Strategie der Sammlung eine Seele geben. Die Auswahl muss vorsichtig getroffen werden, jeder Ankauf ist höchst persönlich, ist wie ein Wort, das so platziert wird, dass die Summe mit der Zeit eine Geschichte ergibt: die Geschichte des Sammlerpaars Levy.

Als die Sammlung wächst, stellt sich die Frage, wie sie verbreitet und einem globalen Publikum auf möglichst vielen Ebenen zugänglich gemacht werden kann. Ein Museum kommt nicht infrage. „Wer ein Museum betreibt, wird zu einer Institution und muss sich beim Sammeln bestimmten Regeln und Verpflichtungen unterwerfen. Wir wollten aber sammeln, was auch immer wir in einem bestimmten Moment für richtig empfanden. Und wir wollten stolz auf unsere Fehler sein. Es ist schließlich unser persönliches Abenteuer.“

Kurz: Die Levys wollen uneingeschränkt handeln und dabei möglichst viele Generationen erreichen. Anstelle auf Publikum zu warten, betreten sie neue Ufer und gehen dorthin, wo die Besucher sind: ins Internet.

„Kulturelle Vielfalt, technologische und persönliche Mobilität verändern unsere Welt“, sagt Sylvain Levy. Die Nutzung neuester Technologien zur Veröffentlichung der Sammlung ist für das Paar deshalb eine Selbstverständlichkeit. Seit 2005 bedienen sie sich der verschiedensten technischen Möglichkeiten und präsentieren ihre Sammlung im Internet, via iPad-Applikationen, kostenlosen E-Books oder 3D-Anwendungen.

Sie sind in der Online-3D-Welt Second Life aktiv und teilen seit 2016 ihr internetbasiertes Virtual-Reality-Museum, das dem globalen Publikum Zugang zu ihren Kunstwerken ermöglicht. Darüber hinaus wird die Welt mehrsprachig durch sämtliche Social-Media-Kanäle wie Facebook, LinkedIn oder Instagram

informiert. Die dslcollection ist also bestes Beispiel dafür, wie man in einer bildschirmorientierten Konsumgesellschaft weltweit neue und auch jüngere Zielgruppen erreichen kann.

Einige Arbeiten der dslcollection sind überlebensgroß und schwer zu transportieren. Analog zur Idee des tragbaren Museums von Marcel Duchamp werden diese Kunstwerke im Virtual Reality Museum präsentiert. Für die Gestaltung beauftragten die Sammler das Pariser Designstudio Monochrome. Es ist spezialisiert auf die 3D-Echtzeiterfahrungen im Bereich Virtual Reality. Bedingung war, keinen klassischen White-Cube-Bau zu erstellen, sondern die Vorteile der VR zu nutzen, sodass im Resultat ein Museum auf Basis von Immersion und Interaktivität, ohne physische Einschränkungen entstehen kann.

Monochrome schuf daraufhin einen Museumsbau, der sich sowohl zu Fuß als auch im Fliegen wahrnehmen lässt. Die Erstellung des Komplexes dauerte lediglich drei Monate und war, laut Sylvain Levy, nicht sehr teuer. Betrachter und Kunstwerk treten durch die Teleportation in eine neue Beziehung. Besucher können sich frei, ohne Einschränkung in Bezug auf Zeit und Raum im Inneren des Museums bewegen und die ausgewählten Werke aus nächster Nähe in 3D erkunden – wie die 15 mal sechs Meter große Skulptur von Jia Ali.

Die Umgebung passt sich der Perspektive des Betrachters an. Jedes Kunstwerk wird zu einem zentralen Element der Rezeption. Älteren Menschen, so die Levys, bietet VR die Gelegenheit, Ausstellungen in New York, Paris oder Shanghai zu sehen. Und die jüngere Generation wird durch die Gamification-Komponente wieder auf Kunst geschult.

Denn eines sei immer zu beachten: Die Gewohnheiten der jungen Besucher sind extrem digital gesteuert. >



Xu Zhen, „Comfortable“, 2004, 500 × 250 × 240 cm.

Kunst und die Digitalisierung.

Zwar wird die digitale Umsetzung niemals die physische Begegnung mit einem Kunstwerk ersetzen können. Jüngste Beispiele im Kunstmarkt – wie der aufsehenerregende Online-Verkauf eines Werkes von Albert Oehlen bei Gagosian oder die Instagram-Verkäufe der Galerie Lévy Gorvy – zeigen jedoch, dass neue Technologien eine signifikante Rolle beim Verkauf von Kunstwerken spielen können. Auch Museen und Institutionen setzen zunehmend auf die audiovisuellen Qualitäten und die erweiterten Realitäten, um Menschen über Grenzen und Regionen hinweg zu erreichen.

Die dslcollection hat in den letzten zehn Jahren eine Vorreiterrolle in diesem Bereich gespielt. Die digitale Verbreitung ist für sie eine alternative Ergänzung zur realen Erfahrung von Kunst. 2017 eröffnete auch die berühmte Kremer Sammlung aus Köln ihr erstes privates Virtual-Reality-Museum.

Die Besucher können die in zwei Jahrzehnten zusammengetragenen Werke Alter Meister wie Rembrandt van Rijn und Frans Hals hautnah in Museumsatmosphäre erleben.

Auch das als Videospiel entwickelte VR Museum of Fine Art zeigt berühmte Kunstwerke, die unter „normalen“ Umständen nur im Laufe einer langen Reise zu betrachten wären. Schließlich sind die dort gezeigten Exponate über zehn Länder verteilt. Dank virtueller Technologien können Kunstliebhaber nun auf völlig neue Art und Weise in Interaktion mit diesen Kunstwerken treten.

Ein weiterer Vorteil: Kein Museumsaufseher wird auf Öffnungszeiten hinweisen und dem Besucher sagen, dass er sich von Kunstwerken fernhalten soll.

Bei diesen Museen lohnt ein virtueller Besuch:

<http://www.dslcollection.org>

<http://www.thekremercollection.com>

<http://zeitreise.staedelmuseum.de>

https://store.steampowered.com/app/515020/The_VR_Museum_of_Fine_Art/

<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier>

<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/modigliani/modigliani-vr-ochre-atelier>

<https://www.hackingtheheist.com>



Hu Jieming, „Raft of the Medusa“, 2002, Farbfotografie, 125 × 177 cm.

Der Museumsgänger von heute ist kein traditioneller Betrachter mehr, sondern interaktiver Kunstkonsument.

Laut einer Studie von Culture Track konzentrieren sich Besucher nur 15 Sekunden auf das Kunstwerk, während das Erlebnis drumherum durch inszeniertes Fotografieren und anschließendes Teilen mit der Community auf Social-Media-Kanälen wie Instagram zuneh-

mend an Zeit und Bedeutung gewinnt. Das jeweilige Kunstwerk erlangt dadurch auch eine viel breitere Außenwahrnehmung. Auch deshalb ist die digitale Verbreitung von Kunst, wie die Levys sie fördern, absolut zeitgemäß.

Natürlich ist keine Sammlung jemals vollständig. Der nächste logische Schritt für Dominique und Sylvain Levy könnte zum Beispiel sein, das Thema Künstliche

Dong Dawei, „Dust to Dust – Antenna“, 2013, Pastell auf Wand, 450 x 510 x 200 cm.



Intelligenz zu integrieren. Schließlich investiert China in diesem Bereich mehr als alle anderen Staaten.

Sylvain Levy weiß, dass auch diese Technologie auf die Menschheit wirken wird. Trotzdem investiert er lieber weiter in das Konzept der erweiterten Realität. „Virtual Reality ist eben auch ein großartiges Medium für Künstler.“

Die Produktionsfirma Acute Art bietet unter der Leitung von Daniel Birnbaum, dem ehemaligen Direktor des Moderna Museet in Stockholm, zeitgenössischen Künstlern Zugang zu Spitzentechnologien, mit denen sie ihre kreativen Visionen in neue digitale Medien umsetzen können – einschließlich virtueller, erweiterter und gemischter Realitäten.

Das Unternehmen wurde 2017 von dem schwedischen Sammler Gerard De Geer und seinem Sohn Jacob gegründet. Acute Art hat während seiner kurzen Lebensdauer bereits eine Reihe ehrgeiziger Kollaborationen mit Künstlern wie beispielsweise Jeff Koons, Anish Kapoor oder Yu Hong entwickelt. Die Performance-Künstlerin Marina Abramovic wird mit Acute Art ihr erstes VR-Werk auf der kommenden 58. Biennale in Venedig präsentieren. Andere Produktionsfirmen wie Khora Virtual Reality schaffen virtuelle Räume für Museen. Und die dslcollection hat aktuell zwei Arbeiten bei Miao Ying und Shezad Dawood in Auftrag gegeben.

„Zu sammeln kann einem ganz normalen Menschen ein außergewöhnliches Leben ermöglichen. Künstler, die den Zeitgeist spiegeln, gestatten auch Sammlern, Teil der sich verändernden Welt zu sein“, schließen Dominique und Sylvain Levy. Die beiden haben sich positioniert – „ein bisschen in der Vergangenheit und in der Gegenwart und mit dem Kopf auch ein wenig in der Zukunft.“ □

Autorin: Dr. Annette Doms