



## Zur Zukunft des Kunstmuseums

### Museumstypen und Ausstellungen

Museen, wie wir sie heute kennen, spiegeln nur eine äußerst kurze Phase innerhalb der Kunstgeschichte wider. Museum im ursprünglichen, interessanten Sinn bedeutet so viel wie Bibliothek, Forschungsinstitut – Sammlungen aus den verschiedensten Wissensgebieten, also nicht nur aus dem Bereich der Kunst. Museen im heutigen Sinn gibt es seit ungefähr 200 Jahren. Zu den ersten Gründungen gehören das *British Museum* und der *Louvre* im 18. Jahrhundert. Das gegenwärtige Museum hat daher als Leittypus die Privatsammlung des Adligen und des reichen Bürgers. Das Prunk- und Geltungsbedürfnis von Privatleuten wurde dann später auf nationale Staatsebene übertragen. Die Museums-Bauten sind absolute Prunk- und Protzbauten, die – wie die Titel schon sagen – nationalen Geltungsbedürfnissen folgen. Die meisten öffentlichen Sammlungen sind wegen dieser Genese keine öffentlichen Sammlungen, sondern sind eigentlich Stiftungen von Privatsammlungen, die öffentlich zugänglich sind.

Das Museum als öffentliche Sammlung ist in Wirklichkeit eine *Lüge*. Es zeigt das vollkommene Elend und das skandalöse Versagen des Staates und seiner Vertreter in Fragen der Kunst. Denn es besteht ja nicht aus einer Sammlung der öffentlichen Hand, sondern ist meist die Schenkung oder Stiftung eines Privatmannes.

Das Museum ist also ursprünglich eine Geburt der Aufklärung, dem aufstrebenden Bürgertum zu verdanken, das aber leider nichts anderes im Sinn hatte, als die soziale Stelle und Funktion des Adels zu übernehmen. Das Repräsentationsbedürfnis und die Prunksucht des Adels hat dann gewissermaßen der Staat übernommen, indem er sich vom reichen Bürger die Sammlungen schenken ließ. Das Museum als Typus der öffentlichen Sammlung ist nichts anderes als die Wiederholung der Struktur der Privatsammlung. Nachdem der Staat beim Ankauf dieser Privatsammlung und ihrer Pflege Geld bezahlt, muß er diese Privatsammlung auch öffentlich zugänglich machen. Das heißt, wir haben in den meisten Fällen gar kein öffentliches Museum, sondern wir haben, exakt gesagt, nur eine öffentlich zugängliche Privatsammlung, die mit öffentlichen Geldern, also von der öffentlichen Hand subventioniert wird. Im Prinzip sind die Museen, die wir heute kennen, öffentlich zugängliche Privatsammlungen von reichen Bürgern, die die Struktur des Adels wiederholen. Wir haben also immer noch den Leittypus der Privatsammlung der Adelligen.

Als solches kann natürlich ein Museum – in dem Sinne, wie ich es skizziert habe –, eine Forschungsstelle, eine Sammlung aus den verschiedensten Wissensgebieten, multidisziplinär, interdisziplinär, als ein Ort der Aufklärung nicht existieren. Dieser ursprüngliche Anspruch des Museums ist in Zeiten der Firmenpromotion recht zwiespältig zu bewerten. Solche Pläne wie die von Jean-Christophe Ammann, der, um Geld für sein Frankfurter *Museum für Moderne Kunst* aufzutreiben, ganze Fassaden seines Gebäudes vermietet, so daß einmal »Pizza-Hut« darauf zu lesen ist, ein anderes Mal »Lufthansa«, sind ja bekannt. Man kann von außen nicht mehr erkennen, wo man sich hinbewegt, entweder zur Pizastelle oder zur Verkaufsstelle oder zum Museum. Wir haben hier also eine zweite Stelle des Versagens der öffentlichen Hand, indem das Museum dem freien Markt übergeben wird.

Das Ergebnis der Umklammerung von industriellem Sponsoring einerseits und dem Leittypus der Privatsammlung des reichen Bürgers andererseits, ist, daß sich das Museum zu einem Ziel von Familienausflügen entwickelt hat, ich würde sogar sagen, zu einer Art *kolonialer Touristik*. Die Museen sind Territorien geworden, in denen sich die Besucher die Kunst aneignen wie Kolonialisten. Dieser Typus des modernen Museums ist ein postmodernes Phänomen und diesem Phänomen verdankt sich der Trend der achtziger Jahre. Es entstanden Museumsbauten, die durch die Attraktivität ihrer Architektur versucht haben, das Verhalten der Massen zu steuern und die Massen anzuziehen. Den Preis, den diese postmoderne Strategie nicht nur mit dem Bau, sondern auch in der Kunstaussstellung selbst bezahlt, möchte ich kurz diskutieren.

Die Kunst ist in diesen Bauten wie auch in der Ausstellungssituation zu einer Form der Unterhaltung und der Freizeitgestaltung geworden, zu einem Kurzerlebnis am Wochenende. Das heißt, man hat versucht, das Museum zu verkaufen und die Werke in diesen Baulichkeiten angereizt, so daß der Besucher das Gefühl hat, er befinde sich in einem Erlebnispark oder einem Zoo. Aus Ausstellungen sind die berühmten *Schaustellungen* geworden, die inszenierten Ausstellungen, die unsere Ereigniskultur prägen.

Die Ausstellungsmacher haben dabei kein Blatt vor den Mund genommen. Ein Beispiel ist die Ausstellung »Ahistorische Klänge«, die Harald Szeemann 1988 in Holland realisierte. Was heißt eigentlich »Ahistorische Klänge«? Das heißt, der gesamte Anspruch des Museums, der bisher gültig war – nämlich Kategorien der Genealogie, der Abstammung, der

Verzweigung, der Entfaltung, der Evolution, und eine Chronologie, eine Geschichte der Stile, eine Geschichte der Kausalität, der gegenseitigen Verpflichtungen zu entwickeln – ist aufgegeben worden. Doch nur an dieser Geschichte kann Innovation gemessen werden. Man kann nur sagen, das ist etwas Neues, wenn man weiß, was das Alte ist. Nur aufgrund der Geschichte, des Archivs, kann ich Innovation und Originalität neu ableiten. Diese Kategorien sind durch den postmodernen Ausstellungstypus zerschnitten worden. An die Stelle des ursprünglichen Museumsgedankens, der Aufklärung, der Orientierungshilfe, ist eine einfühlsame, suggestive Tyrannei im Namen der Empfindsamkeit des Kurators getreten. Der Kurator sagt: Ich sehe hier die und die Zusammenhänge und diese Zusammenhänge vermitteln Lebenswerte an den Besucher. Insofern stolpert der Besucher *trunken vor Schaulust* durch die Ausstellungsräume. Hier sieht er einen Mario Merz, hier einen Cy Twombly, da findet er eine Installation von Anselm Kiefer, dort eine Arbeit von Joseph Beuys. Das Ganze basiert auf dem Prinzip der Schaulust – wie in einem Warenhaus. Diese erlebnistrunkene Wanderung von Schauraum zu Schauraum ist das Ergebnis, weil das Band der Geschichte abgeschnitten ist und *ein universales Jetzt* errichtet wird, in dem die Kunst zum bloßen Objekt der Schaulust herabgesetzt wird. Das Gleiche machen die Architekten in ihren postmodernen Bauten. Zu fragen ist aber, ob das Erlebnis-Museum nicht genauso die Kunst den Massen geopfert hat und die Massen der Manipulation, wie dies in der NS-Zeit geschehen ist. In der NS-Zeit ist die Kunst im Namen der *Entartung* dem Geschmack der Massen geopfert worden, heute wird sozusagen die Kunst dem Geschmack der Massen im Namen der *Konsumierbarkeit* geopfert.

### Transformation

Wir werden nun versuchen, diesen Ist-Zustand vom Kopf auf die Füße zu stellen, zu zeigen, was wirklich ein Museum ist. Und wie die Museen laufend dabei sind, sich tatsächlich dieser Veränderung zu entziehen.

Die erste Veränderung: Es hat sich unter dem Einfluß der Medien der Bildgedanke verändert, wie auch der Gedanke des Raums. Die gute Architektur hat darauf reagiert, wie auch die gute Kunst. Es ist nicht zu leugnen, daß der Begriff des Bildes nicht in alle Ewigkeit an eine obsoletere Produktionstechnologie gebunden werden kann, nämlich an Öl und Leinwand. Vor 500 Jahren hat man ein Trägermedium gefunden, das war die Leinwand, und mit Ölfarbe hat man dann Bilder geschaffen. Ich sage nicht, daß man das abschaffen

soll, ich bin ganz anderer Meinung – ich sage nur, es ist etwas dazugekommen. Zu den alten Produktionstechnologien, eben daß man Bilder herstellt mit Öl und Leinwand – also gemalte Bilder – sind im Laufe der Zeit neue Bildwelten dazugekommen: die Fotografie, der Film, Video, Projektionen, Dias und Computer. Wir müssen lernen, daß das Bild aus dem Bild-Gedanken und aus dem technischen Trägermedium besteht. Bisher war es einfach, indem man sagte, das technische Trägermedium ist Öl auf Leinwand, und man versuchte verzweifelt, in der Entwicklung darauf zu beharren. In Wirklichkeit zeigt sich, daß sich das technische Trägermedium, das materielle Medium des Bildes verändert hat. Das Bild hat ein neues Gastmedium gefunden, das ist die Fotografie, der Film, das Video, der Computer. Man könnte diese Erweiterung als *Visualität* bezeichnen. Man müßte sagen, es gibt ein Universum des Visuellen, und dieses Universum des Visuellen besteht aus verschiedenen Formen des Bildes.

Man muß also zur Kenntnis nehmen, daß das Bild heute verschiedene Gastmedien hat und sozusagen von der Leinwand zum Bildschirm wandert. Natürlich ist folgendes passiert: Bei dieser Wanderung des Bildgedankens innerhalb der technischen Medien hat das Bild verschiedene Funktionen übernommen. Wenn nun also ein Museum Bilder ausstellt, kann es sich logischerweise nicht auf eine Technologie beschränken, die vor 500 Jahren erfunden worden ist. Das Museum muß sich zu einem *Museum der visuellen Kultur* erweitern, muß Platz schaffen, ein Ort sein für die anderen Gastmedien, die wir schon erwähnt haben. Aber das Wesentliche ist: Ein Museum muß zur Kenntnis nehmen, daß sich die Idee des Bildes vom Tafelbild gelöst, und damit das Visuelle sich vom Tafelbild getrennt hat. Das Reich des Visuellen ist größer und umfangreicher geworden als die Malerei, schließt auch andere Medien mit ein. Die Idee des Visuellen ist aus der Malerei ausgewandert und in andere Medien weitergewandert. Es gibt andere Orte des Visuellen als nur das Tafelbild. Ein Museum der visuellen Kunst enthält mehr als nur Tafelbilder.

Mit der Transformation des Bildes ist auch das Gebäude selbst transformiert worden, weil die Architektur selbst von dieser Transformation durch die Medien betroffen wurde. Dazu gibt es ein berühmtes Manifest von Hans Hollein. Dieses Manifest von 1968 hieß: »Alles ist Architektur«, der Schlußsatz lautete: »Die Architekten sollen aufhören, nicht nur in Materialien zu denken, sondern auch in Medien.«

Diesen Gedanken, den Hollein angerissen hat, haben viele andere Architekten weitergetragen; es hat z.B. 1989 ein

erstes Symposium in Karlsruhe gegeben, das den Titel »Intelligent Building« trug – das ist der Begriff des intelligenten Gebäudes, des smarten Gebäudes, mit dem die Architekten versuchen, das unter dem Einfluß der Medien veränderte Verhältnis der Architektur zu sich selbst zu beschreiben.

Die Maschinen werden intelligenter. Bald werden wir auch belebte Werkzeuge herstellen können, künstliche Lebewesen aus Maschinen. Gebäude waren bisher unbelebte Maschinen, sie werden intelligenter werden. Man wird sich bewußt werden, daß sie die Haut simulieren, und künstliche sensorische und motorische Nerven in sie einbauen. Das Haus selbst wird zu einer Art künstlichem Lebewesen. Es geht nicht nur darum, das Gebäude als statischen Ort zu definieren, wie es derzeit noch gilt, sondern die Gebäude selbst werden künstliche Lebewesen sein. Ein intelligentes Gebäude hat also den gleichen Prozeß erlitten wie das Bild. Um diese Veränderung deutlich zu machen: Beim Ölbild, beim Film und der Fotografie war die Information des Bildes eingesperrt in das technische Trägermittel. Das heißt, bei einem Ölbild oder einem Foto ist diese Information nicht mehr veränderbar, sie ist nur löscherbar. Sie können die Farbe von der Leinwand wischen. Sie können in das fotografische Bild oder in das Negativ hineinkratzen und die chemische Speicherung löschen. Das ist Ihre einzige Möglichkeit. Beim digitalen Medium gibt es eine grundlegende, radikale Transformation: Die Information ist virtuell gespeichert.

### **Dislokation**

Wenn man heute von virtuellen Welten spricht, von virtuellen Realitäten, dann ist im Grunde nichts anderes gemeint, als daß die Information nicht mehr eingesperrt ist in eine materielle technische Basis, sondern sie ist frei flottierend, sie ist jederzeit veränderbar. Bei der virtuellen Informationsspeicherung kann ich jederzeit die Information ändern. Das führt dazu, daß das Bild nicht nur aus einer lokalen Information besteht, die man nicht mehr verändern kann, sondern daß sich das Bild aus einer Menge von Variablen zusammensetzt. Aufgrund der virtuellen Speicherung, der virtuellen Information, wird jeder Punkt des Bildes im Bildschirm, im digitalen Bild jederzeit veränderbar. Das Bild wird zu einem Bildfeld, einem dynamischen Feld, das variabel ist. Das ist der Unterschied zu früher. Wir haben es beim digitalen Bild eigentlich nicht mehr mit den klassischen Bildern zu tun, mit der statisch gefrorenen Information, sondern wir haben es mit einem dynamischen Bildfeld aus Variablen zu tun. Und diese Variablen können jederzeit verändert werden, können

gesteuert werden, und zwar vom Beobachter. Der Beobachter kann durch bloßes Ansehen die Variablen dieses Bildfeldes steuern. Auf die virtuelle Speicherung der Information folgt also die *Variabilität* des Bildinhaltes, des Bildgehaltes, der Bildgestaltung. Und das macht es schließlich möglich, daß sich das Bild wie ein lebendes System verhält.

Auf die Variabilität der Bildgestalt folgt also das Bildverhalten, das lebensähnlich ist, man nennt das *Viabilität*. Das heißt, man hat die Virtualität der Bildspeicherung, man hat die Variabilität des Bildgehaltes, und man hat die Viabilität des Bildverhaltens. Das Bild bewegt sich im Dialog mit dem Beobachter. Und den gleichen Phasen ist die Architektur unterworfen worden – die Schnittfläche von Architektur und Medien verhält sich systemkomplex.

Der japanische Architekt Itto hat 1992 ein japanisches Kulturhaus für Paris entworfen. Diesen Entwurf nannte er »Medienschiffe treiben auf der Seine«. Damit hat er eine virtuelle Architektur beschrieben, die unter dem Einfluß der Informationsmedien und der Theorie von Wechselsystemen steht. Ein Zitat des Architekten hierzu: »Man könne dieses Raumschiff als elektronischen Mechanismus oder als lebenden Organismus auffassen.«

Hier spricht ein Architekt also von seinem Gebäude wie von einem Medienschiff, von einem Raumschiff als einem elektronischen Mechanismus oder einem lebenden Organismus. Alle Räume werden durch Informationen geschaffen und sind daher temporär. Es geht hier nicht nur um die Baukunst als Kunst des Raumes, sondern es geht um die Baukunst als Form der Zeit usw. Dies bedeutet, die Architektur hat sich in der Begegnung mit dem Computer von einem Diskurs des Ortes in einen Diskurs der Dislokation verwandelt, die Architektur hat unter dem Einfluß des Computers versucht, die Architektur als Gebäude, als starres System, zu verwandeln in ein System, das wie ein Organismus, also lebensähnlich ist. Diese beiden Veränderungen, sowohl des Gebäudes – das eben ein digitales Medienschiff geworden ist – als auch des digitalen Bildes selbst, versuchen sich nun gegenseitig zu verknüpfen. Das ist die Zukunft des Museums.



## Das Museum: Auf seinem Weg vom Ort zum Raum, vom Archiv zum Pool und zurück

Der Rahmen dieses Symposiums thematisiert den Einfluß neuerer Informationstechnologien auf die Museumspraxis. Ich möchte in diesem Zusammenhang weder auf die Entwicklungen verschiedener technischer Möglichkeiten eingehen, noch die Problematisierung des Museums selbst aus der Perspektive institutionskritischer Kunst beleuchten, sondern direkt und aus pragmatischer Sicht auf das Verhältnis zwischen musealer und künstlerischer Praxis vor dem Hintergrund zeitgenössischer Produktions- und Rezeptionsbedingungen zu sprechen kommen. Aus diesem Verhältnis möchte ich dann einen Begriff des Museums ableiten, dessen Kongruenz mit unseren bisherigen Vorstellungen musealer Strukturen zu befragen sein wird.

### Das Museum, bislang: Originale mit Sicherheitsabstand

Allgemein betrachtet erfüllen die Museen bis heute eine Doppelfunktion als Präsentationsfläche künstlerischer Arbeiten und zugleich als Ort deren Archivierung und wissenschaftlicher Bearbeitung. Bezogen auf eine zeitliche Dimension eröffnen sie damit eine *hybride Zeitlichkeit*, die aus der Gegenwärtigkeit des künstlerischen Objekts, d.h. aus seiner Präsenz als Motiv der aktuellen Anschauung und aus seiner Funktion als leibhaftiges Zeugnis einer Vergangenheit resultiert. Diese hybride Zeitstruktur basiert auf der materiellen Substanz eines *Originals*, das diese beiden Perspektiven des Gegenwärtigen und Historischen unter dem Signum der authentischen Wahrnehmung im Hier und Jetzt und der authentischen Spur seiner Geschichtlichkeit gleichsetzt. Die Aura – nach Walter Benjamin »die einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag«<sup>1</sup>, ist deren klassisch hybride Beziehungsfigur. Das Telos musealer Praxis bestand nun darin, diese beiden Aspekte zu verknüpfen: d.h. einen Eindruck von Gegenwärtigkeit (des Historischen) mit der Information über die Distanz (Differenz) zur Vergangenheit zu verbinden. Aus dem Blickwinkel Hollywoods würden wir diesen Versuch einer Archivierung von Vergangenem und seiner gleichzeitigen Revitalisierung als *Zombie-Kultur* beschreiben. Was dabei Angst hervorruft, ist weniger dieses Gefühl eines Reliquienkults, d.h. eines den Tod negierenden Nachlebens bzw. einer die Gegenwart grimasierenden Vergangenheit, als die selektive und vor allem materielle oder substantielle Festschreibung historischer Bedeutsamkeit, bekannt unter dem Begriff *Geschichte*. Museale

n: Das Kunst-  
seiner techni-  
barkeit, Frank-  
? (1. Auflage

Praxis im Feld zeitgenössischer Kunst sieht sich daher gezwungen, möglichst frühzeitig die Frage des Archivierungswertes, des zukünftig Historischen der eigenen Gegenwart zu stellen. Die wissenschaftliche Bearbeitung dieses materiellen Archivs folgt dann im wesentlichen zwei Zielen: Erstens müht sie sich um die Diskursivierung seines Materials, d.h. um die Frage, wofür die Sammlungsstücke eigentlich Zeugnis ablegen – hier kommen alle kunsthistorischen, philosophischen und gesellschaftspolitischen Perspektiven zu Wort – und zweitens muß diese erste Antwort bereits die Legitimation des eigenen Handelns beinhalten und die Rechtfertigung für den Erhaltungs- und Bearbeitungsaufwand liefern. In diesem Sinne operiert museale Praxis immer kontextuell und selbstreferentiell zugleich.

In der Fokussierung auf das Original – vermittelt als authentische Erfahrbarkeit eines authentischen Zeugnisses – wird Geschichte leibhaftig. Durch seine Zeugnishaftigkeit produziert das Original ein historisches und gegenwärtiges Dasein als zeitliches Kokon, das es wie die unter dem Banner des Ensemble-Schutzes musealisierten Räume einem realen Zugriff entzieht. Die praktische Auseinandersetzung mit Geschichte folgt auf diese Weise selbst der hybriden zeitlichen Struktur: Die gegenwärtige Bedeutsamkeit des Originals kann nur erhalten werden, indem es sich dem (substantiellen) Eingriff der Gegenwart entzieht. Analog zur Aura gewinnt es seine Nähe aus seiner Unberührbarkeit. Wie weit das Original selbst das Produkt einer Konstruktion von Geschichte darstellt und als deren Zeugnis instrumentalisiert wird, geht dem auf das Werk fokussierten Blick verloren. Geschichte wird in diesem Sinne nicht verhandelbar, sondern vom Original magisch besetzt.

Museum heißt demnach auch, zu fragen, wer mit welcher Legitimation was für wie lange, wo und wie präsentiert. Das Publikum wird – aus eben diesem legitimativen Defizit – gerne befragt und informiert, d.h. post factum. Die Erfahrung von aktueller und historischer Bedeutung im Museum ist damit immer und primär eine Rezeptionserfahrung, das diskursive Angebot ein nachgereichtes, die Produktion von Geschichte und Gegenwart zur Konsumption ausgebreitet.

Der Einsatz neuerer Informationstechnologien folgt im wesentlichen dieser Dialektik. Man bietet gespeicherte Informationen, die individuell abgerufen und rezipiert werden können. Wenn auch technisch korrekt, so bleibt der Ruf nach Interaktivität meist im Mythos seiner technischen Herstellbarkeit stecken. Die Inszenierungen ästhetischer wie informativer Natur, die die Erläuterungen wie Bilder gerahmt

präsentieren und die Monitore wie aktualisierte Tafelbildversionen in die Wand einbauen, unterstellen den diskursiven Zugriff dem Gesamteindruck des Ausstellungsereignisses. Allein die simple Tatsache der steigenden Eintrittsgelder legt ein Rezeptionsverhalten nahe, das den einmaligen Besuch und somit den Informationstouristen bevorzugt. Was hier vermittelt wird, ist nicht der Wunsch nach einer Arbeit in und mit dem Museum, sondern sein *Erlebniswert*. Paradoxerweise tritt mit der vermehrten Inszenierung der musealen Praxis und der zunehmenden Wechsausstellungsaktivität die Frage der Musealisierung selbst in den Hintergrund. Damit stellt sich die Institution in den Schatten der von ihr selbst produzierten Ereignisse.

Die Alternative dazu wäre ein Museumsbegriff, der sich als öffentliches Instrumentarium zu erkennen gibt, als eine Apparatur, die eine Diskussion und Produktion von Gegenwart oder Geschichte auf der Basis einer kritischen Kooperation ermöglicht. Der erste Schritt in diese Richtung wäre eine Aufhebung der klassischen Dichotomie von ProduzentInnen und RezipientInnen (des Museums). In diesem Sinne müßte das Museum der bereits von Duchamp formulierten »Rolle des Betrachters« folgen, wonach »der Künstler den schöpferischen Akt nicht allein (vollzieht), denn der Betrachter begründet den Kontakt des Werkes mit der Außenwelt, indem er seine tieferen Eigenschaften entziffert und deutet und dadurch seinen eigenen Beitrag zum schöpferischen Prozeß liefert.«<sup>2</sup> Die eigentliche ästhetische Aufgabe musealer Praxis bestünde demnach nicht nur in der möglichst adäquaten Präsentation von *Originalen*, sondern vor allem in der Vermittlung dieses kollektiven Interesses an der Erarbeitung zeitgenössischer Fragen.

### **Die Kunst:**

#### **Was bleibt, sind Informationen über perforierte Ränder**

Wir könnten quer durch die Kunstgeschichte des 20. Jahrhunderts eine lange Reihe von künstlerischen Praktiken aufzählen, die sich nur temporär manifestiert und auf bestimmte Orte und Situationen Bezug genommen haben, um sich dann in informatives und primär dokumentarisches Material zu transformieren. Auf die Konsequenz dieser Natur künstlerischer Arbeit, die sich im Sinne einer Verträglichkeit mit den institutionellen Strukturen in eine Ästhetisierung des dokumentarischen Materials selbst verlagert hat – etwa in Form von Environments, materiellen Resten, Requisiten, fotografischen oder filmischen Abgüssen etc. – will ich hier nicht eingehen. Ich denke eher an die Fragen für die museale

Praxis, die sich aus der Perspektive temporärer Kunst ergeben – seien es nun temporäre Interventionen in den urbanen oder institutionellen Raum (von Vito Acconci, Chris Burden und Michael Asher bis hin zum Büro Berlin, Rachel Whitereads »House« in East London oder Aktionen von Gran Fury und Act Up) oder Projekte, die mit einem spezifisch lokalen Publikum kooperieren (z.B. Clegg & Guttmans »offene Bibliothek«, Phillippe Parrenos »Factory of Clouds« etc.).

So sehr diese Projekte eine intensiviertere, unmittelbare und konkrete Beziehung zu ihrer Öffentlichkeit anstreben, so sehr bleibt diese aus technischen Gründen oft temporär und lokal beschränkt. Im Sinne der weiteren Vermittlung bedürfen diese um so mehr einer institutionellen Apparatur, die die initiierten Diskussionen aufgreift, weiterführt und im positiven Sinne etabliert. Das Interesse an den verschiedenen Fragen gesellschaftlicher Existenz hat dazu geführt, daß sich die künstlerischen Arbeiten sukzessive mit Bereichen verbunden haben, die nicht a priori von künstlerischen, sondern von sozialen, ökologischen und politischen Anliegen geprägt waren. Analog dazu haben sich die Figuren künstlerischer Praxis im Kontext divergierender inhaltlicher Felder an ihren Rändern aufzulösen begonnen, sich so weit vernetzt, daß sich die Frage nach dem letztlich Künstlerischen oft auf einen ethischen Standpunkt, ein kritisches Verhältnis im Angesicht einer deprimierenden Realität reduzieren ließe.

Für eine museale Praxis, die diese Anliegen im Sinne der künstlerischen Projekte archivieren und vermitteln möchte, wäre die Präsentation der dokumentarischen Reste – als tote Materie – schlicht zu wenig. Nolens volens fordern diese perforierten Ränder künstlerischer Praxis die Institution heraus, ihren spezialisierten Fachbereich einer Geschichte der Kunst nun selbstkritisch um unzählige Gebiete sozialer und politischer Diskurse zu erweitern bzw. die Bedingungen der eigenen Praxis vor diesen Hintergründen offenzulegen.

In diesem Sinne könnten wir heute auf einen Museumsbegriff zusteuern, der über keine Sammlung von Originalen mehr verfügt, aber um so mehr deren originäre Intention weiterführt: als Dokumentations- und Informationspool, als lebendiger Ort und Ausdruck einer öffentlich geführten Diskussion und Kritik.

Haben wir vorhin von der hybriden Zeitlichkeit des Originals gesprochen, über seine Doppelfunktion als leibhaftige Präsenz und authentisches Zeugnis einer Vergangenheit zugleich, so bewegen wir uns nun in einem hybriden Raum auf der Basis eines abwesenden Ereignisses, dessen (materi-

elle) Leerstelle nun permanent in der Auseinandersetzung selbst aufgefüllt und aktiv am Leben erhalten, d.h. besetzt werden muß. Die Aura des Museums würde sich demgemäß invers zu Benjamins Formel als »Erscheinung einer Nähe, so fern sie sein mag« definieren.

### **Die Authentizität:**

#### **Auf der Wanderung vom Original zur Notwendigkeit**

Ein wesentlicher Aspekt musealer Bedeutung verdankt sich der Sammlung und Archivierung von Originalen – als legitimer Speicher authentischer Zeugnisse. Da die wenigsten Arbeiten spezifisch für den musealen Kontext geschaffen wurden, werden die ehemaligen Präsentations- und Rezeptionsbedingungen durch die De- und Rekontextualisierung musealer Natur ausgeblendet, die Frage nach der Authentizität wird also auf den materiellen Anteil des Originals reduziert, seine Autonomie – nolens volens – erzwungen. Ein Großteil musealer Praxis liegt in diesem Dilemma begründet, den nun (zeitlich wie räumlich) deterritorialisierten Kontext des Originals wieder zu vermitteln, seinen spezifischen Funktionszusammenhang zu rekonstruieren. Diesem kontextuellen Defizit verdanken sich die aufwendigen Ausstellungsinszenierungen, die wir seit den achtziger Jahren in mehr oder weniger spektakulären Ausformungen beobachten können. Die Intention dieser Unternehmungen zielt auf den Erlebniswert eines unmittelbaren Eindrucks, der für sich selbst sprechen soll. Die Echtheit des zentral gesetzten Originals legitimiert dabei die Inszenierung des unmittelbar entfremdeten Kontexts. Auf der Grundlage wissenschaftlicher Recherche fungiert das Museum als *Illusionsmaschine* mit dem Anspruch auf das authentischere Vorspiel falscher Tatsachen: Der Schein will sich als authentischer Schein verstanden wissen. In Anlehnung an Benjamins Diktum könnten wir nun vom *Kontext im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* sprechen, vom hybriden Konstrukt, bestehend aus dem Original und dem Abbild seines Funktionszusammenhangs. Fatal in dieser Konstellation ist die Hoffnung auf die Überzeugungskraft des inszenierten Eindrucks: fatal, weil hier Unmittelbarkeits-erfahrung vorgeschoben wird, um die eigentliche Instrumentalisierung und Funktionalisierung, ja den musealen Interessenszusammenhang auszublenden. Populär sind gerade jene Ausstellungen, die dieses Versprechen, ein Maximum an Unmittelbarkeit zu offerieren, am eindrucksvollsten einlösen. Das daraus abgeleitete und vielfach realisierte Idealkonzept lautet: eine Kombination aus bedeutenden Originalen vor dem Hintergrund einer suggestiven Inszenierung im Rahmen

spektakulärer Museums- und Ausstellungsarchitektur. Steven Spielbergs »Jurassic Park« ist in diesem Vergleich nur die nachgereichte Hollywoodinterpretation einer längst etablierten, musealen Praxis.

Die Alternative zum Museum als Präsentations- und Suggestionmaschine wäre die Etablierung eines institutionellen Raumes, der sich der Vermittlung, Diskussion und Kritik künstlerischer Fragen genauso widmen würde wie den institutionell immanenten Archivierungs- und Repräsentationsstrategien. Gerade jene künstlerischen Praktiken, die sich temporär und konkret mit spezifischen sozialen, ästhetischen und politischen Situationen auseinandersetzen, auch auf Kosten einer Hinterlassenschaft von selbstberedeten Originalen, bieten dem Museum eine Möglichkeit, sich unter veränderten Bedingungen wieder aktiv in die öffentliche Diskussion einzubringen und zwar als Informationspool, der von den ProduzentInnen und RezipientInnen gleichermaßen in Anspruch genommen und aufgefüllt werden kann. Die vordem am Original haftende Authentizität könnte sich auf die Dringlichkeit und den Bedarf einer gesellschaftlichen Diskussion verlagern, die ihre Authentizität aus der Brisanz und Aktualität ihrer Fragen ableitet.

### **Global, lokal:**

#### **Das Museum zwischen Ort und Raum – Vom Besucher zum User**

Über die Globalisierung ökonomischer und informativer Prozesse wurde schon viel geschrieben.<sup>3</sup> Für unseren Zusammenhang sollte der Hinweis auf diese interdependente Struktur genügen, um nach einer Positionierung des Museums zu fragen. Angesichts der zunehmenden Vernetzung von Bibliotheken und Dokumentationsarchiven könnten wir annehmen, daß sich die Museen vor diesem Hintergrund sukzessive angleichen, d.h. über identische Informationsmengen verfügen – eine Tendenz, die sich übrigens auch an den zunehmend homogener werdenden Sammlungen ablesen läßt. Der Einsatz spektakulärer Museumsarchitekturen fungierte hier oft als wesentlichstes Distinktionsprinzip. In diesem Sinne markiert gerade der weltweite Museumsboom der achtziger Jahre, der primär ein Boom von neuen Museumsarchitekturen war, die fundamentale Krise der Museumspraxis selbst: wurde doch der Museumsbesuch vielfach und primär mit einem *Sightseeing architektonischer Novitäten* assoziiert. Wie kurzlebig diese Reizquelle wirkt, beweisen die rapide sinkenden BesucherInnenzahlen nach den fetten Jahren der Neueröffnung.

Trotz der oben erwähnten Konzentration auf die dokumentarischen Materialien wird es weiterhin eine künstlerische Produktion von (musealisierbaren) Originalen geben, die den Bedarf architektonischer Manifestationen legitimieren. Darüber hinaus aber kommt der Idee des Museums als konkreter Ort noch eine weitere und vielleicht auch wichtigere Bedeutung zu, die darin besteht, institutionell einen Ort im urbanen oder globalen Raum zu besetzen: Als Ort im Kontext einer spezifischen sozialen, politischen und ästhetischen Situation vor dem Hintergrund einer sich globalisierenden Diskussion. Das Museum als Ort im Raum kann sich diese topographisch hybride Qualität zunutze machen, um die wechselweisen Einflüsse lokaler und globaler Bewegungen aufzugreifen und zu reflektieren. In diesem Sinne wäre die Vorstellung eines Museums im Netz nur die komplementäre Form des Museums vor Ort. Im Sinne eines aktuellen Vermittlungsauftrages kommen zeitgenössische Museen gar nicht umhin, diese beiden Strategien zu verbinden. Wesentlich erscheint dabei die Funktion des Museums vor Ort, das sich nicht nur einem internationalen Ausstellungstourismus verschreibt und seine Legitimation über Besucherzahlen numerisch erwirtschaftet, sondern gerade die Differenzkoeffizienten zwischen lokalem Bedarf und globaler Struktur markiert. Seine Aufgabe könnte primär darin liegen, nicht nur ein möglichst dichtes Informationsangebot zu offerieren, sondern für die Zugangs- und Arbeitsmöglichkeit mit dem Museum zu sorgen, d.h. einen Paradigmenwechsel des Publikums vom Besucher zum User anzustreben.

Gerade die Frage hegemonialer Geschichts- und Gegenwartskonstruktionen, die das Museum als öffentlich subventionierte Repräsentationsmaschine leistet, schreit nach einer Auseinandersetzung mit individuellen Ansprüchen und Korrekturen, die nach der Bedeutung von Geschichte selbst und den immanenten Aus- und Einschlußprinzipien fragen. Was daraus entstehen könnte, wäre eine Form von Öffentlichkeit, die sich im Rahmen der vernetzten Informationen zu lokalisieren versteht und sich im Sinne eines aktuellen Kulturbegriffs des Museums und der Kunst als Ort und Potential der Reflexion zu bedienen weiß. Die eingangs gestellte Frage nach der Bedeutung neuerer Informationstechnologien für die museale Praxis beantwortet sich damit von selbst.



## **Selbstinszenierung: Das künftige Kunstmuseum – ein Erlebnispark?**

### **Edutainment und Multimedia**

Ein Kunstmuseum mit einer Sammlung aus mehreren Jahrhunderten und temporären Ausstellungen, die im Rhythmus von 4 bis 8 Wochen wechseln: Die Bilder und Objekte werden in gebührendem Abstand voneinander präsentiert, chronologisch oder auch thematisch. Es herrscht Stille, um eine kontemplative Begegnung mit den Kunstwerken möglich zu machen. An manchen Tagen, zu spezifischen Anlässen drängen jedoch Hunderte von Menschen in die Ausstellungen – wir haben es mit sogenannten *blockbusters* zu tun – egal ob es sich um van Gogh, Cézanne, das Gold der Inkas oder Skythen oder den Schatz des Zaren handelt. Es ist ein Erlebnis, dabei zu sein, doch kaum jemand sieht etwas.

Hier wurden zwei Szenarien beschrieben, die uns sehr geläufig sind. Mitunter existieren sie in den Museen sogar nebeneinander – in Form von Sammlungspräsentation und (temporärer) Großausstellung.

Für die meisten Menschen reicht offensichtlich die alleinige Präsentation von Kunstexponaten nicht mehr aus. Sie wollen mehr wissen, lernen (*Education*), dabei aber auch vor allem Spaß haben (*Entertainment*). Es gilt also drei Aspekte zu berücksichtigen: erstens die künstlerischen Arbeiten an sich (immer noch einer der Hauptgründe, ins Museum zu gehen), zweitens Bildung und drittens Spaß. Der Stellenwert von Vermittlung hat zugenommen, sie soll jedoch darüber hinaus in einer angenehmen Atmosphäre stattfinden. Man verlangt nach einem Gefühl des Aufgehobenseins, des Dazugehörens, aber auch nach Erlebnis und Abenteuer. Das Schlagwort der Stunde heißt deshalb nicht von ungefähr *Edutainment* als Zusammenführung von *Education* und *Entertainment*.

Zu diesen Aufgaben kann der Einsatz neuer Technologien auf verschiedenste Weise beitragen: Via Datenbank holt man Vergleiche ein, man kann thematische Rundgänge machen, sich über den Bestand des Hauses informieren; mit CD-ROMs und Internet ist es möglich, sein Wissen über ein Werk und sein Umfeld zu Hause zu vertiefen. Via Internet kann man binnen einiger Stunden unterschiedlichste Häuser, die geographisch auch noch so weit auseinanderliegen mögen, besuchen. Im Museum sorgen Videoprojektionen bzw. Monitore nicht nur für Information, sondern bieten auch kurzweilige Abwechslung.

Aber: Ist diese Diskussion um den Einsatz der Neuen Medien nicht auch ein Alibi, um die überkommenen Museumsstrukturen nicht anzutasten? Helfen Internetzugang und CD-ROM, um in oberflächlicher Weise das Image von Progressivität zu erreichen? Die meisten Homepages von Museen scheinen diese Vermutung zu bestätigen: Man blättert linear, vor und zurück, vom eher dürftigen Inhalt ganz zu schweigen. Welche Informationen gibt ein Museum normalerweise ins Netz? Digitalisierte Fotos des Hauses bzw. des Direktors stehen in der Beliebtheitsliste ganz oben, dann folgen kurze Daten zur Geschichte des Hauses, zu den Öffnungszeiten, Eintrittspreisen, Ausstellungen und Zusatzveranstaltungen. Man kann sich des Verdachts kaum erwehren, daß *dieser* Technologieeinsatz die Beschäftigung mit Strukturen und Inhalten, die durch die Neuen Medien ange-regt wurden, eher in den Hintergrund drängt. Die Frage sollte demnach nicht lauten, ob und wie viele der neuen Technologien man im Museum einsetzt, sondern wie man dies tut. Affirmiert man damit eine alte (Museums-)Struktur oder verändert sich diese aufgrund neuer Technologien? Im ersten Fall würde man die technischen Geräte entweder autonomen ästhetischen Werken gleich präsentieren – also Computer auf Sockel stellen oder bildgerecht in Wände einbauen – oder auch Fotos von Einzelwerken in den Computer einscannen und isoliert (wie es auch mit Bildern vor weißen Wänden geschieht) zur Schau stellen. Im zweiten Fall wären vor allem jene kognitiven Strukturen, die in Computern kodiert sind, aber genauso Handlungs- und Denkformen generell betreffen, von Interesse. Inwieweit reagiert denn das Museum überhaupt auf veränderte gesellschaftliche Entwicklungen, die mit dem verstärkten Einsatz neuer Technologien zusammenhängen?

### **Vernetzung, Enthierarchisierung, Verzeitlichung**

Die Arbeiten des Künstlers Liam Gillick dürfen an dieser Stelle als Beispiel stehen. Natürlich gibt es bereits eine ganze Reihe anderer KünstlerInnen, deren Denkweise durch den Umgang mit Computertechnologien geprägt ist. Auch wenn Gillick seit jüngstem durchaus auch ästhetisch ansprechende Objekte produziert («What If? Scenario»), die für sich genommen betrachtet werden können, entspricht der Status dieser Objekte nicht jenem eines autonom gedachten Einzelwerkes. Sie sind – wie es auch bei anderen Arbeiten des Künstlers der Fall war – in einen größeren Zusammenhang eingebunden, sie sind Teil eines Projektes, das sich räumlich und zeitlich aufsplittet. Gegenwärtig arbeitet Liam

Gillick an »WI?S Report«, einer Art Buch, das oben genannte Objekte aus anderen Blickwinkeln zeigt – Gillick nennt dies »reframing« und »reinterpretation«. Der Report ist jedoch *kein* Buch über die »WI?S Objects« und auch kein Ausstellungskatalog, er ist Teil einer künstlerischen Arbeit, die weiter angelegt ist, als es sich in einem konkreten Objekt noch ausdrücken ließe. Bei den »WI?S Objects« geht es, dies sei noch angemerkt, um unterschiedliche Denk-, Wahrnehmungs- und Handlungsmöglichkeiten, also um Potentiale schlechthin. Ein anderes Beispiel von Gillick wäre das Projekt »Parallel Information«. Anlässlich einer Ausstellung entwickelte der Künstler eine Art Parallelstruktur zu den organisatorischen und kuratorischen Abläufen, d.h. Gillick verschickte seine eigene Einladung, die zur direkten Kommunikation mit ihm aufforderte, er benannte die Ausstellung 25 mal um und machte dies in Form von Postern zugänglich. Es ging ihm darum, *andere* Informationen über die Ausstellung, die KünstlerInnen weiterzugeben und zu bekommen. Das betraf eher die Ränder des Ereignisses, also auch durchaus Gerüchte oder persönliche Geschichten. Er selbst operierte ebenfalls im Sinne dieser Parallelität. Gillick war dem Kurator der Ausstellung nachgeordnet; er stand nicht unmittelbar im Zentrum der Aufmerksamkeit, bekam aber dennoch, oder gerade deshalb eine Reihe von Informationen, die sich anderen verschlossen, wodurch sich ihm auch ganz andere Betätigungsmöglichkeiten eröffneten. Diese Arbeit erstreckte sich – wie die oben beschriebene – über einen längeren Zeitraum, es fanden verschiedene Aktivitäten an unterschiedlichen Orten statt. So arbeitete Gillick nicht nur am Ort des Ausstellungsgeschehens, sondern er traf die Leute, wo immer sie wollten, er schickte Informationen aus und machte diese Informationen auch an anderen Orten zugänglich. Gillick nützte etwa eine Ausstellung in London dazu, sein eigenes Archiv zur Verfügung zu stellen.

Als Beispiel wurde bewußt kein sogenannter Medienkünstler ausgewählt. Worauf es hierbei ankommt ist eher die Tatsache, daß Gillick – und mit ihm viele andere KünstlerInnen – strukturell die Veränderung des Denkens durch den Einzug neuer Technologien reflektieren. Drei Begriffe sind in diesem Zusammenhang summarisch zu nennen: Vernetzung, Enthierarchisierung und Verzeitlichung. Liam Gillick nimmt nicht mehr die Autorität eines autonomen Autors in Anspruch. Das traditionelle Modell eines Urhebers, der eine spezifische Botschaft verbreitet, die der Rezipient aufzunehmen hat, interessiert ihn nicht mehr. An die Stelle einer solchen hierarchischen Ordnung ist die Vernetzung getreten:

Gillick sieht seine Aufgabe primär darin, eine kommunikative Vernetzung zu schaffen, die parallel zu institutionalisierten Kommunikationszusammenhängen existiert. Mit dieser Aufgabenstellung geht eine Verzeitlichung künstlerischer Praxis einher; stringenter kann man vielleicht sogar sagen, daß der Prozeß künstlerischen Arbeitens die statisch-räumliche Struktur von Ausstellungen in Frage stellt. Dabei taucht zum einen die Frage auf, wie man mit solchen Projekten institutionell umgehen kann, denn Liam Gillick ist bei weitem kein Einzelfall, zum anderen wäre zu klären, ob man von zeitgenössischen KünstlerInnen etwas für den Umgang mit älterer und alter Kunst lernen kann.

### Vom isolierten Kunstwerk zur Präsentation von Kontext

Ich möchte noch einmal auf den Einsatz von neuen Technologien im Museum und meine Behauptung, daß die Diskussionen um den Einsatz von Medien, wie sie heute geführt werden, von strukturellen Problemen mitunter wegzuführen scheinen, zurückkommen. Mit dem Hinweis, man habe ja eine Bilddatenbank oder eine Homepage, gibt man sich gerne aufgeschlossen, während man die traditionelle Museumstruktur nicht einmal ankratzt, und die adäquate Nutzung der angesprochenen Errungenschaften ebenfalls zu wünschen übrig läßt. Diese Ansätze fungieren eher im Sinne von Applikationen.

Wie sehen traditionelle museale Präsentationen im Durchschnitt aus: Die meisten Museen gehen immer noch von der Vorstellung eines autonomen ästhetischen Objektes aus. Werke werden weitgehend aus diskursiven, gesellschaftlichen Zusammenhängen herausgenommen und isoliert präsentiert. Dabei werden *zeitunabhängige* Aspekte von Kunst postuliert.<sup>1</sup> Dies bedeutet natürlich nicht, daß es zwischen den Werken im Museum *keinen* Zusammenhang gäbe; den gibt es ohne Zweifel: nur, es ist ein kunsthistorischer. Ab dem Moment, wo Kunstwerke isoliert zu denken waren, brauchte es einen kunstimmanenten Kontext. Man denke nur an Wölfflins Aussage, daß das isolierte Kunstwerk für den Kunsthistoriker etwas »Beunruhigendes« habe, da ihm »Zusammenhang und Atmosphäre« fehle.<sup>2</sup> Wölfflin muß nicht etwa als erster Kontextualist gefeiert werden, sondern er steht für jene Ideologie, die Kunst als autonom von gesellschaftlichen Funktionszusammenhängen begreift.

Oben beschriebene Museumskonzeptionen wurden über die Jahrzehnte hinweg nicht immer widerspruchlos hingenommen: Man denke nur an die Avantgarde, an die Situationisten, oder an Künstler wie Broodthaers, Asher und

Buren in den sechziger und siebziger Jahren. Dennoch oder gerade deshalb muß man sich fragen, was aus deren Bestrebungen geworden ist, wenn man sich gegenwärtige Museumskonzeptionen vor Augen führt. Sicher ist: Autonomie wurde stets neu definiert, ihre Grenzen verschoben. Es wurde im Laufe der Jahrzehnte klar, daß es keine absolute Autonomie geben kann, daß sie ein Produkt einer historischen Entwicklung ist. Auch mag Autonomie gegen ihre völlige Auflösung resistent sein, solange keine Alternative zum bürgerlichen Kunstsystem denkbar ist. Aber selbst dies haben KünstlerInnen, wie z.B. die Nouveaux Réalistes, immer wieder thematisiert. Dennoch muß man sich fragen, ob nicht die eine oder andere Erkenntnis der vergangenen Jahrzehnte es wert gewesen wäre, auf die Museumskonzeptionen einzugehen.

Zurück zur Frage des Einsatzes neuer Technologien. Diese könnten zusätzliche Informationen zu Arbeiten liefern, die heute im ursprünglichen Sinn nicht mehr zugänglich sind: Nehmen wir den Dadaismus. Dadaistische Erzeugnisse setzten sich vom damals gängigen bürgerlichen Kunstbegriff ab – die KünstlerInnen sprachen ja mit Absicht selbst nicht mehr von Werken – und ignorierten sowohl klassische Gattungsgrenzen wie traditionelle Produktionsformen. Posthum – über museale Präsentationsformen – wurden diese Arbeiten jedoch wieder in jenen Kunstzusammenhang gerückt, von dem sich deren Erzeuger einst distanziert hatten: Sie wurden *re-auratisiert*. Texte, Zeitschriften, Musik, Flugzettel, Aufführungen unterschiedlichster Art, all das ist entweder verlorengegangen, oder es wird schlicht nicht gezeigt. Stattdessen finden wir – sollte man im Museum überhaupt auf dadaistische Arbeiten treffen – gerahmte Collagen, Bilder oder Skulpturen. Mit Hilfe einer CD-ROM könnte man zum Beispiel die nötigen Zusatzinformationen, die für ein Verständnis des Dadaismus nötig sind, anbieten. Aber selbst dann müßte dies Rückwirkungen auf den Umgang mit den Arbeiten in den Museumsräumen haben, womit wir wieder bei den Strukturen angelangt wären. Denn reflektiert man nicht die Problematik der klassischen Museumspräsentation und deren Geschichte, lassen sich wohl keine wirklich überzeugenden Lösungen für eine CD-ROM finden.

### **Notwendigkeit des Strukturwandels**

Die wahre Herausforderung liegt also meiner Meinung nach im Nachdenken über vorhandene und zu ändernde Strukturen. Wie muß eine Ausstellung strukturiert sein, wenn die Arbeiten sich räumlich und zeitlich auffächern, wie kann

ein Museum funktionieren, wenn es von auratischen Einzelpräsentationen absehen muß, weil bestimmte Arbeiten eine solche Präsentationsform nicht zulassen.

So wurde z.B. für den Kunstverein in Ludwigsburg das zeitgenössische internationale Programm auf mehreren Ebenen angesiedelt und gliedert sich – vereinfacht gesagt – in lang-, mittel- und kurzfristige Projekte. D.h. manche KünstlerInnen – wie etwa Liam Gillick – werden ein Jahr lang immer wieder vor Ort arbeiten, andere für ein paar Wochen, andere wiederum für einen Tag oder einen Abend. Ausstellungen, Kunstgespräche, Diskussionen, Filme, Performances und Buchprojekte gewährleisten eine Reihe von unterschiedlichen Aktivitäten für ein Publikum mit höchst verschiedenen Interessen und Erwartungshaltungen. Dabei sollen Projekte nicht nur im Kunstverein, sondern auch außerhalb stattfinden, wie z.B. im Radio, in Zeitungen, im Internet oder auch in anderen Städten. Das Programm funktioniert nach dem Modell eines Netzes, bei dem sich die einzelnen Stränge an unterschiedlichen Punkten berühren und verknüpfen lassen. Hierzu ein Beispiel: Die Künstlerin Monika Jaksch wird in Zusammenarbeit mit Apple Macintosh ein Internet-Projekt erarbeiten, dessen Basis die Kunstvereinsaktivitäten des Jahres 1997 sein werden. Alles, was im Laufe dieses Jahres im Kunstverein produziert wird, fließt in eine alineare Geschichte ein, die Jaksch entwickelt. Eine Comicfigur namens »Franck« (dies bezeichnet zugleich die Straße und den Ort der Institution) bewegt sich auf unterschiedlichen Ebenen mit dem Besucher bzw. der Besucherin durch das Netz. Auf einer Meta-Ebene läßt sich die Geschichte entschlüsseln, treten die einzelnen Komponenten bzw. künstlerischen Beiträge klar zutage. Bei »Maybe Franck's Way« von Monika Jaksch handelt es sich um ein eigenständiges künstlerisches Projekt, das zugleich als Vermittlungsprojekt fungiert und auf diese Weise unterschiedliche Blickwinkel auf die vorgestellten Arbeiten ermöglicht, ohne diese zu nivellieren. Es ist aber auch eine Präsentation des Kunstvereins und seiner Aktivitäten im Netz.

Dieses Beispiel soll dazu dienen, eine Möglichkeit aufzuzeigen, wie man institutionell auf geänderte Denk- und Arbeitsstrukturen reagieren kann. Als Werk der zeitgenössischen Kunst ist es im engeren Sinn sicherlich nicht auf Museumskonzeptionen anzuwenden – im übertragenen Sinne vielleicht aber doch. Eine Änderung traditioneller Museumsstrukturen müßte in mehreren Etappen erfolgen: Am Beginn sollte eine Analyse der jeweils existierenden Situation stehen. Wie sehen die Rahmenbedingungen aus, in denen Kunst

gezeigt wird? Wie wirken sie sich auf die Rezeption aus? Die Präsentation von Kunstwerken folgt letztendlich immer noch – wie oben beschrieben – einem Modell, das im späten 18. und 19. Jahrhundert entwickelt wurde. Als Besucher oder Besucherin erhält man keinen Aufschluß, welchen Status ein Werk hat: Relikt, Fragment oder autonom gedachtes ästhetisches Objekt.

Impulse für potentielle Neukonzeptionen von Museen kommen aus der zeitgenössischen Kunst, die durch und durch von neuen Technologien geprägt ist. Wie diese Modelle jedoch adaptierbar sind, muß von Fall zu Fall entschieden werden. Fest scheint allerdings zu stehen, daß es keine ideologische Frage mehr ist, ob man neue Technologien einsetzt oder nicht. Ob unmittelbares Arbeiten mit neuen Medien oder strukturelles, wir befinden uns bereits mitten im technologischen Zeitalter, und auch die Museen können sich dem nicht entziehen.



## Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter

### Wertschöpfung statt Wissenschaft

»Das Museum (des 19. Jahrhunderts, d. Verf.) ist die konsequente Verwirklichung eines sensualistischen Wissensbegriffs (...). Im Museum wird es möglich, nicht nur die unendliche Vielfalt des Seienden zur Darstellung zu bringen, sondern es zugleich so zu ordnen, daß seine innere Gliederung, sein innerer Zusammenhang zur sinnlichen Erfahrung wird.«<sup>1</sup> Dabei war das frühe Museum nach dieser Einschätzung von Karlheinz Stierle nicht nur Präsentationsort, sondern auch Forschungsstätte für die »sich immer mehr vervollständigende Entwicklungsgeschichte des Lebens«. Diese Funktion kam vor allem in der Museumsarchitektur zum Ausdruck, die als Gehäuse der neuen »Idee des Wissens« sowohl die Demonstration wissenschaftlicher Taxonomien erlauben als auch zugleich den gemeinten Zusammenhang vergegenwärtigen sollte.

Allerdings ist zu beobachten, daß bereits die klassische Gebäudekonzeption des traditionellen Museums, seine Aufteilung in Flügel, Säle, Vitrinen und bestimmte Plätze, als prinzipiell erweiterbar gedacht wurde und die Idee eines demokratisch-öffentlichen Wissens nur als formales Prinzip zu formulieren wußte. Insoweit konnte der Plan der wissenschaftlichen Weltrekonstruktion lediglich in den Bildprogrammen an den Außenfassaden der Häuser oder in ihren Eingangshallen, als leeres Pantheon, verwirklicht werden.

Zwar kann die Idee einer universellen Entwicklungsgeschichte bis heute als die Episteme des Museumswesens gelten, doch blieb sie immer nur ein Ideal. Denn in dem Maße, wie das faktische Wissen wuchs, wie der Sensualismus in verschiedenen Wissensbereichen an Bedeutung verlor und neue Wissensbestände entstanden, die sich seiner Erkenntnis- und Darstellungsform gänzlich entzogen, wurde es immer schwieriger, eine verbindliche innere Organisation des Museums zu konzipieren. So zerfiel das universale Museum schon bald in spezialisierte Abteilungen, und es entstand eine nahezu unüberschaubare Zahl individueller Einheiten, die hinter der Fassade eines generalisierten Wissenschaftsbegriffs mehr oder weniger offen als Ansammlungen von Werten gegeneinander zu konkurrieren begannen. Hierfür entscheidend war nicht zuletzt die Tatsache, daß die Akkumulation des Wissens nach Maßgabe des einschlägigen Kanons der *freien Wissenschaften* schon früh an Verwertungsinteressen scheiterte. Denn was immer relevant wurde im Rahmen eines bestimmten Erkenntnisinteresses, war eben

le: Zwei  
Wissens: Paris  
egel-Studien,  
terfahrung und  
Berlin Hegels,

nicht davor gefeit, früher oder später auch als Tauschwert taxiert und Gegenstand entsprechender Spekulationen zu werden.

### Data Overflow

*Vollständigkeit*, die vollständige Repräsentation eines Wissensgebiets durch eine entsprechende Sammlung, das war die *idée fixe* des traditionellen, aus der Kritik an den Schatz- und Wunderkammern bzw. den Schausammlungen der Herrscher geborenen Museums. Diese *idée fixe* wurde zum Treibsatz für das Museumswesen: Abgeleitet vom naturwissenschaftlichen Denken (und im klassischen Naturkundemuseum, so z.B. im Pariser *Musée d'Histoire Naturelle* als wissenschaftliche Reformulierung der Arche Noah praktisch zu realisieren versucht), führte sie im Hinblick auf die Sammlung von Artefakten zwingend in eine Aporie. Denn nur die Schöpfung selbst kann als eine abgeschlossene Einheit gedacht werden, die sich zumindest theoretisch vollständig abbilden läßt. Ein vergleichbar zwingendes, wissenschaftlich-exaktes Verhältnis zwischen einem Wissenskomplex und seiner Dokumentation im Museum war dagegen mit Bezug auf andere Wissensbereiche niemals zu etablieren. In diesen Fällen, insbesondere im Hinblick auf Artefakte, bestand vielmehr immer ein kontingentes Verhältnis zwischen dem Museum und der Realität, die in ihm zur Anschauung gebracht werden sollte, und zwar in dem Maße mehr, wie die Produktion von Dingen ins Unüberschaubare wuchs und der Veralterungs- bzw. Innovationsprozeß sich zunehmend beschleunigte.<sup>2</sup> Die aus dieser Grundkonstellation resultierende Dynamik beantwortete das Museumswesen aber bis heute nur mit zwei Strategien: mit einer geradezu atemberaubenden Expansion und mit seiner inneren Differenzierung in Schausammlung und Magazin. Durch letztgenannte läßt sich innerhalb der Museen ihr Verhältnis zur Realität abbilden: durch Auswahl das Wichtigere vom weniger Wichtigem unterscheiden. Über die Verdrängung immer größerer Wissensbestände in Magazine handelten sich die Museen allerdings eine weitere Dynamik ein, die ihr Wachstum weiter beschleunigte. Denn mit der inneren Differenzierung wurde die alte, noch aus der Schatz- und Wunderkammer stammende, präsentische Zeitstruktur innerhalb des Museums aufgebrochen und eine neue etabliert, nach der die Sammlungsbestände als mehr oder weniger aktuell klassifiziert, also ins Bewußtsein gehoben oder dem Vergessen anheim gestellt werden konnten.

Hermann  
nisse.  
Gegenwart  
rgangenheit,  
ias (Hg.):  
alisierung,  
0 oder  
lthalde oder  
en in der  
in:  
eschichte  
erstellung  
Museum,  
5

In dieser Konstellation hat die jüngere Geschichte der Museen ihren Ausgangspunkt. Sie führte zunächst zu einer Entkoppelung von Sammlung und Ausstellungsbetrieb und dann zu einem tendenziellen Zusammenfallen von Schau-sammlung und Ausstellung. Als Konsequenz dieser Dynamik entstanden schließlich Museen, die nicht, wie noch bis vor kurzer Zeit üblich, aus einer Sammlung entwickelt, sondern als leere Gehäuse gegründet wurden, also ein bestimmtes Wissensgebiet nicht materiell dokumentieren, sondern lediglich konzeptionell besetzen konnten. In entsprechenden Museumsarchitekturen, die den individuellen Charakter der Häuser im Sinne des Werkbegriffs, also als abgeschlossene Einheiten betonten, brachte sich diese Tendenz, der latent selbstreferentielle Charakter musealer Einrichtungen, endlich selbst auf den Begriff. Dieser *latent selbstreferentielle Charakter* ist an Kunstmuseen allerdings am deutlichsten zu beobachten, nicht nur, weil die Kunstproduktion dieses Jahrhunderts trotz aller Ausbruchsversuche aus dem Elfenbeinturm ein *l'art pour l'art* geblieben ist und wahrscheinlich bleiben wird. Vielmehr tritt dieser Aspekt des jüngeren Museumswesens nun deutlich auch in neuen Museumstypen, in den monographischen Künstlermuseen, in den Sammlermuseen und den Kolonisierungen öffentlicher Museen durch private Sammler hervor, die die Abkoppelung des Museumswesens vom Wissenschaftsbetrieb dazu nutzen, ihre Sammlungen durch die Kontextualisierung mit etablierten Kanons aufwerten zu lassen. Ganz ohne Rücksicht auf den wissenschaftlichen Anspruch nutzen sie das Gehäuse Museum, fassen die Transformationen ihrer Extragewinne in Produkte des Kunstmarkts zusammen und lassen sich diese als Symbol für ihr soziales und intellektuelles Engagement von der öffentlichen Hand vergolden.

### **Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter**

Wenn man vor dem Hintergrund dieser inneren Entwicklung des Museumswesens das Verhältnis zwischen Museen und den neuen, den digitalen Medien reflektieren will, so scheint dies am besten von einem Standpunkt aus möglich, der es einem erlaubt, beide Systeme von außen zu beobachten. Wo aber ließe sich ein solcher Standpunkt lokalisieren? Irgendwo auf Seiten der Nutzer, also des Publikums, das die Angebote dieser beiden Systeme in Anspruch nimmt? Oder besser doch von einem unabhängigeren Standpunkt aus, einem Ort, von dem aus sich auch das Verhalten der Nutzer beobachten ließe, also zum Beispiel aus der Perspektive der Kulturwirtschaft, dem Markt, verstanden als ein System, über

das Austauschprozesse zwischen Nutzer und Museen so wie Medien organisiert werden? Doch auch von hier aus ließe sich das Verhältnis zwischen Museen und Medien nicht objektiv beobachten. Denn solange die Museen zu einem Teil eben nicht innerhalb des Marktgeschehens operieren, sondern ihre Bedeutung gerade auch daraus beziehen, daß sie als absolute Tresore fungieren – also dem Markt auf Dauer Werte entziehen und damit im ökonomischen Sinne vernichten – wären sie aus dieser Perspektive nicht angemessen zu verstehen. Schließlich läßt sich bei diesem Thema nicht einmal die beliebteste und womöglich sicherste Form der Distanzierung, der historische Standpunkt einnehmen, da wir uns offensichtlich inmitten des Prozesses befinden, der reflektiert werden soll.

Das aus diesen Umständen resultierende, methodische Dilemma will ich umgehen, indem ich einen Strukturvergleich zwischen Museen, speziell Kunstmuseen, und digitalen Medien, also der universellen Maschine Computer, vorschlage und aus der Sicht des Museums unter drei Gesichtspunkten zu skizzieren versuche:

- der Speicherfunktion,
- der Transferleistung,
- dem sogenannten *Data-Processing* als der Verarbeitung von Speicherinhalten.

### **The Medium is the Message**

Wenn heute – zumindest theoretisch – alles für digitalisierbar, also für nach dem ja/nein- bzw. an/aus-Code lesbar gehalten wird, scheint alles zum Inhalt von Computern werden zu können: Was wir zur Zeit erleben, ist eine nachgeordnete klassische Illustration der These Marshall McLuhans, wonach ein neues Medium die Funktionen eines alten übernimmt, indem dessen Inhalte in ihm auf neue Weise kodiert abgespeichert werden. Angetrieben wird dieser Prozeß aber von einem alten Motor, dem *enzyklopädisch-universalhistorischen Traum*, der schon die Entwicklung der Museen bestimmte – einem Traum, über/durch Wissen Herrschaft über die Welt gewinnen zu können. Ein Traum, der nun wirklich real zu werden scheint, wie das Beispiel des *Bildersammlers* Bill Gates zeigt, der über seine »Corbis-Gesellschaft« innerhalb kürzester Zeit bereits ganze Museumsbestände und riesige Bildarchive digitalisieren ließ und nun über seine eigenen Kanäle zu vertreiben beginnt.<sup>3</sup> Die Konsequenzen dieses ersten immateriellen Feldzuges im Bilder-Kosmos kann man sich folgendermaßen ausmalen: Das von Gates bzw. »Corbis« aufgebaute *Cyberspace-Museum* wird als universa-

les *Meta-Museum* das gesamte bestehende Museumswesen mitsamt einschlägiger Archive zumindest tendenziell kolonisieren. Und zwar zum einen, weil es die historischen Besitzverhältnisse und daraus resultierend die Bindung materieller Bestände an bestimmte Orte ignorieren kann, da es lediglich mit Reproduktionen dieser Bestände arbeitet. Zum anderen wird dieses Cyberspace-Museum aber auch die historischen Formen des Museumswesens überbieten, weil sich in ihm die Trennung zwischen Schausammlung und Magazin, zwischen Museen, Archiven und Bibliotheken auflösen und es eine präsentische Struktur besitzen wird. Diese ist vergleichbar mit der wichtigsten historischen Vorform unserer Museen: der Schatz- und Wunderkammer. So kann man erwarten, daß aus der Sicht des elektronischen Meta-Museums die bestehenden, die materiellen Museen, insgesamt und prinzipiell nurmehr als Magazine, oder, wie es ein Manager von Philips ausdrückte, als bloße *providers of content* wahrgenommen werden dürften. Wobei tendenziell alles, was – aus welchen Gründen auch immer – nicht in das neue elektronische Meta-Museum aufgenommen wird, über kurz oder lang dem Vergessen und dem Verfall anheim gestellt sein dürfte.

Doch bevor man sich hier ob der drohenden Machtansammlung ereifert, sollte man bedenken, daß – wie schon angedeutet – die Museen ihrerseits über ihre auf materielle Güter konzentrierte Sammlungstätigkeit einen strukturell vergleichbaren Prozeß ausgeübt und mit einem imperialen Gestus vollzogen haben und vollziehen. Freilich über einen weitaus längeren Zeitraum gestreckt und nicht als eine einzige private Organisation, sondern in viele unterschiedlich große Institutionen zersplittert und als Stellvertreter in mehr oder weniger offenen Machtkämpfen zwischen ihren Trägern, erfolgte dies doch immerhin so effektiv, daß heute vom Käfer bis zur kompletten Fabrikanlage und vom frühgeschichtlichen Scherben bis zu Kunstwerken, die erklärtermaßen vor der Musealisierung gefeit sein sollten, nahezu nichts mehr als nicht museumsfähig erscheint.

Mit der Durchsetzung der elektronischen Speichermedien und ihrer globalen Vernetzung erhalten die Museen allerdings zum ersten Mal einen, von ihnen selbst nicht beeinflussbaren, objektiven Maßstab für ihre Sammlungstätigkeit. Dieser Maßstab, der nicht nur die Kontingenz und die Begrenztheit einzelner materieller Sammlungen deutlich erkennbar werden läßt, stellt die Funktion des individuellen Gedächtnisses und seine traditionellen Formen der Vergegenständlichung, also das Museum als Ort des an (mehr

oder weniger zufällig zusammengetragene) Gegenstände gebundenen Wissens grundsätzlich in Frage. Dies geschieht so grundlegend, daß seine Funktion als universaler Bild- und Objektspeicher bald nicht einmal mehr als Zielsetzung sinnvoll behauptet werden kann. Es wäre allerdings verfehlt, hierin nur ein quantitatives Phänomen erkennen zu wollen. Vielmehr werden die materiellen Museen durch das Cyberspace-Museum in eine qualitativ neue Position gebracht, die die bisherigen Verhältnisse buchstäblich auf den Kopf stellt. Denn wurde bislang der ideale, der virtuelle wissenschaftliche Kanon, über den die Museen ihre Sammlungen legitimieren, durch eben diese Sammlungen begründet und konstituiert, in etwa so, wie ein Archäologe aus einzelnen Scherben ein Gefäß rekonstruiert, und waren die Museen als Hüter und Exegeten dieses Kanons bzw. der entsprechenden materiellen Belege in einer vergleichsweise machtvollen Position, so ist mit dem Cyberspace-Museum dieser virtuelle wissenschaftliche Kanon nicht nur explizit und greifbar gemacht, sondern für prinzipiell jedermann zugänglich geworden. Mit anderen Worten: Ohnehin schon aufgrund ihrer Kolonisierung durch Privatinteressen einem nachhaltigen Autoritätsverlust ausgesetzt, dürften die materiellen Museen in absehbarer Zeit – zumindest im Hinblick auf ihre Funktion als universale Speicher – ihre bislang unumstrittene Definitionsmacht an das elektronische Meta-Museum verlieren. Um es in einem Bild auszudrücken: Die Museen erscheinen nicht länger als Baustellen am *Großen Turm des Wissens*, sondern als Ruinen, aus deren Material ein neuer, ein anderer Turm gebaut wird.

### **Leseprozesse**

Wenn also die Museen im Hinblick auf ihre Funktion als universelle Speicher ihre bisher gültigen Episteme nicht länger aufrechterhalten, sondern diese nur noch als historisches Phänomen begreifen, sich in letzter Konsequenz also gerade noch selbst musealisieren können, so werden sie durch die Neuen Medien und den global vernetzten Computer darüber hinaus auch als Vermittlungsform der in ihnen gespeicherten Inhalte in Frage gestellt. Was die elektronischen Medien unter diesem Gesichtspunkt zur ernsthaften Konkurrenz für die materiellen Museen werden läßt, ist allerdings in erster Linie nicht, daß die Medien für Museen unerreichbares, neues und jeweils aktuelles Material handhaben, dies in Sekunden weltweit austauschen und in die Wohnzimmer liefern können. Vielmehr liegt der entscheidende *Vorsprung* der digitalen Medien darin, daß sie aus dem in ihnen

gespeicherten Material ohne Umstände Zusammenhänge herstellen, es lesen lassen können, ohne daß es dazu eines theoretischen Überbaus bedarf. Denn im Unterschied zu den Naturalien und den Artefakten, mit denen die materiellen Museen arbeiten, hantieren die Medien mit Bildern und Daten ausnahmslos ein und derselben Faktur, mit Datensätzen, die unabhängig von ihrer jeweiligen semantischen Bedeutung mit einem einzigen Code arbeiten. Einem Code, der nicht mehr legitimiert werden muß, da er aus einem System, dem System bildgebender Verfahren, stammt, das als *objektive Reproduktion der Realität* wissenschaftlich abgesichert ist.

Doch auch an dieser Stelle lohnt es, sich die historische Rolle der Museen bewußt zu machen. Denn ihre Entstehung verdankt sich einem vergleichbaren, wenn auch handwerklichen Objektivierungsprozeß, der Anwendung wissenschaftlich-exakter Methoden, des Wissenschaftscodes auf die Bestände der Schatz- und Wunderkammern, mit denen diese ebenfalls von außen aufgebrochen, durchmustert und ohne Rücksicht auf überkommene Besitzverhältnisse und daran gebundene Bedeutungen neu gelesen und bewertet wurden. Wenn aber beim Einlesen der Bestände der Schatz- und Wunderkammern in das neue Medium Museum weniger materieller Verlust, um so mehr jedoch ein Verlust an Objektbeziehungen, also ein Verlust an altem Wissen zu verzeichnen war, so ist dies auch im Hinblick auf den anstehenden Neubewertungsprozeß der materiellen Museumsbestände durch die digitalen Lesetechniken anzunehmen, freilich in anderer, gewissermaßen radikalierter Weise. Denn der digitale Leseprozess ist nicht mehr handwerklich, sondern nur noch maschinell zu vollziehen und daher notwendigerweise mit einem Standardisierungsprozeß verbunden, der manche Objekteigenschaften nicht auffassen kann und daher zugleich ein Ausleseprozeß sein wird.

So wird bei der Digitalisierung zwangsläufig alles durch den gleichen Nenner dividiert, also in ein gleiches, zweidimensionales Format gebracht, und dies bedeutet, daß nicht nur die Maßstäblichkeit und die Materialeigenschaften der digitalisierten Objekte verloren gehen, sondern eine prinzipielle (zentralperspektivische) Ein-Ansichtigkeit etabliert wird, die die Erfahrung von Volumen und Raum nicht kennt. Weiterhin geht die digitale Abspeicherung mit einer prinzipiellen Vereinzelung der Objekte einher und reduziert das Seherlebnis auf die Erfahrung eines Standardfarbsatzes, woraus wiederum eine Reduktion der Komplexität des immaterialisierten Objektes resultiert, die zwar seine Verfügbarkeit

und womöglich auch seine Lesbarkeit verbessern mag, doch im gleichen Maße emotionale Erfahrungsmöglichkeiten einschränkt, wenn nicht gänzlich verhindert. So dürften diese technischen Rahmenbedingungen dazu führen, daß viele Gegenstände, die in Museen bewahrt werden, sich überhaupt nicht ansehnlich digitalisieren lassen, oder doch nur so, daß ihr elektronisches Bild allenfalls als ein Hinweis auf ihre tatsächlichen Qualitäten fungieren kann. Andererseits wird der Objektbestand der Museen auch deshalb vermutlich niemals vollständig digitalisiert und abgespeichert werden, weil die entsprechenden Verfahren relativ teuer und zeitaufwendig sind und es wahrscheinlich auch bleiben, sich also nur für solche Objekte lohnen werden, deren Vermarktung ökonomischen Erfolg verspricht. Im Hinblick auf die Inhalte des elektronischen Meta-Museums dürfte daher zu erwarten sein, daß in ihm in erster Linie solche Objekte bzw. deren elektronische Abzüge gesammelt werden, die sich bereits jetzt im Verwertungskreislauf Reproduktion – Ausstellung – Reproduktion erfolgreich behauptet haben, so daß der Kanon der gesicherten Werte, die zur Zeit in Ausstellungen immer wieder aufs neue umgeschichtet werden, einmal mehr bestätigt wird.

### **Information oder Reflexion**

Wenn das Ergebnis der Anwendung wissenschaftlich-exakter Methoden auf die Bestände der Schatz- und Wunderkammern eine im Grund recht einfalllose neue Ordnung der Dinge, ihrer Organisation in systematischen und historisch-genealogischen Reihen hervorbrachte – eine Ordnung, die, sofern sie in den einzelnen Häusern immer nur stückchenweise belegt werden konnte, nicht ohne zusätzliches Wissen nachzuvollziehen war – so erscheint demgegenüber das Ergebnis der Digitalisierung von Objekten weitaus attraktiver. Von jeglichem Zusatzwissen und von allen Begründungszusammenhängen befreit, stehen die digitalisierten Objekte im Computer zur freien Verfügung und bringen den Betrachter in eine neue Position. Aus dem lernenden Betrachter im Museum wird ein Datensammler vor dem Computer, der aus einer passiven in eine aktive, in die sogenannte *interaktive Rolle* versetzt wird, die es ihm erlaubt, Datensätze frei zu kombinieren.

Mit der Möglichkeit, Bilder elektronisch speichern und bearbeiten zu können, wird daher nicht nur die allgemeine Bilderflut ins Unermeßliche wachsen, sondern steht auch eine tiefgreifende Veränderung im Umgang mit Bildern bevor, die in ihren Dimensionen nur an der *revolutionären*

*Wirkung* zu messen sein wird, die die Erfindung der Fotografie einmal auf die industriellen Gesellschaften hatte. Allerdings dürfte diese neue, jetzt deutlich sichtbare Revolution im Bilder-Kosmos ganz andere Folgen haben. Denn kam mit der Fotografie erstmals ein Verfahren zur Anwendung, das *objektive* Bilder der äußeren Wirklichkeit liefern und damit eine traditionelle Funktion der (dagegen als *subjektiv* erscheinenden) Malerei ersetzen konnte, so werden jetzt auch die *technisch* gewonnenen Bilder ihren *objektiven* Charakter verlieren. Denn mit den nun vorhandenen Möglichkeiten, Bilder innerhalb des technischen Verfahrens (und nicht nur durch äußere Manipulation) verändern zu können, sind die Ergebnisse bildgebender Verfahren kategorial nicht mehr von denen traditioneller Bildherstellungstechniken (wie z.B. der Malerei) zu unterscheiden. Wenn damit aber der Anspruch auf eine objektive Wiedergabe der Wirklichkeit auch für die bildgebenden Verfahren grundsätzlich entfällt, so ergibt sich jetzt auch für technisch hergestellte Bilder die Notwendigkeit des Interpretierens, also einer Bildanalyse, die – das wird besonders deutlich an spezialisierten bildgebenden Verfahren wie zum Beispiel im medizinischen Bereich – spezielle Kenntnisse ihrer Funktionsweise und Leistungsfähigkeit voraussetzt. Kenntnisse, die man eben nicht ohne eine entsprechende Ausbildung erwerben kann. Demnach gilt nun auch für die Produkte bildgebender Verfahren, was bislang nur für handwerklich hergestellte Bilder zu konstatieren war; daß man sie nicht umstandslos adäquat, und das heißt hier: als Erfindungen im Kleid einer objektivierenden Reproduktionstechnik, verstehen kann.

An dieser Stelle läßt sich aber der Preis benennen, der für die freie Verfügbarkeit von Digitalien bezahlt werden muß. Es ist der Verlust der Möglichkeit, am Objekt selbst zu reflektieren, wie es gemacht ist, welche Faktur es hat. Es ist der Verlust der ästhetischen Dimension, verstanden als die Differenz zwischen Wollen und Handeln, zwischen Idee und Material, zwischen Bildstoff und Bild. Denn die Analyse eines Datensatzes führt nur in einen Regreß auf den digitalen Code, auf ein ON oder ein OFF, in einen bedeutungslosen Zustand.

### **Für eine neue Episteme des materiellen Museums**

Wenn man – zusammenfassend – davon ausgehen kann, daß mit dem weiteren Ausbau des Cyberspace-Museums die bestehenden Trends nicht nur bestätigt werden, sondern sich verschärfen dürften, mithin der Druck auf die materiellen Museen weiter wachsen wird und ihre Bestände einer

Musterung unterzogen werden, die sie selbst kaum beeinflussen können, so stellt sich hier in letzter Konsequenz die Frage: Welchen Stellenwert werden materielle Objekte, insbesondere aber Kunstwerke, in Zukunft in unserer Gesellschaft haben, und zwar nicht als Gebrauchs- oder Verbrauchsgüter, sondern als ästhetische Objekte, also als Objekte, an denen die Urteilskraft erprobt und Erkenntnis gewonnen werden kann?

Vor dem Hintergrund dieser Frage möchte ich zwei Thesen wagen: Erstens, daß ein elektronisches Meta-Museum, wie umfassend es auch immer angelegt sein mag, nur mit der historischen Episteme der Museen arbeiten können und sie technisch festschreiben wird. Zweitens, daß in dem Maße, wie das Cyberspace-Museum die Episteme der traditionellen Museen übernimmt, diese vom dokumentarischen Anspruch, den sie faktisch nie erfüllen konnten, befreit und damit in die Lage versetzt werden, sich weiterzuentwickeln und eine neue Episteme des Museums zu erarbeiten. Diese Thesen stütze ich auf das generelle Phänomen, daß technische Reproduktionen menschlicher Tätigkeiten oder Organfunktionen (hier des Gedächtnisses) die entsprechenden Organe prinzipiell befreien oder doch zumindest zu einer Reflexion ihrer Funktionsweise zwingen. So führte, um wenigstens ein Beispiel für diesen Zusammenhang zu nennen, die Erfindung der Fotografie eben nicht zum Ende der Malerei, sondern ermöglichte, soweit sie die Funktion mimetischen Abbildens übernehmen konnte, die Reflexion ihrer Mittel, die wiederum die Grundlage war für die ungeheure Blüte, die sie in den letzten 150 Jahren erlebte.

Entsprechend glaube ich, daß die Museen, wenn sie diese prinzipielle Chance wahrnehmen und sich neu fassen, nicht nur als Magazine der Cyberspace-Museen überleben, sondern zu Orten gemacht werden können, an denen die Entwicklung unserer Gesellschaft relevant reflektiert und mitgestaltet wird. Das aber bedeutet, daß, entgegen den laufenden Trends, gerade *die* Eigenschaften forciert und ausgebaut werden, die die Museen gegenüber den Medien und dem Cyberspace als benachteiligt erscheinen lassen; konkret: daß die Magazine geöffnet und mit den Schausammlungen in Verbindung gebracht werden, daß das alte, angeblich nicht relevante Wissen zugänglich gemacht, die Überfülle an Objekten und Bildern zur Anschauung gebracht und der rhetorische Charakter der Museen nicht länger verborgen, sondern thematisiert, aktiviert und zur Verbreitung von Stellungnahmen zu unserer Welt eingesetzt werden sollte. Denn es scheint mir sicher, daß die Museen nur dann,

wenn sie radikal anders vorgehen als die Medien und das Cyberspace-Museum, wenn sie schwierig und geheimnisvoll werden, wenn sie dem Speziellen und der Fiktion einen Platz geben, wenn sie Schätze entdecken und Gewißheiten zerplatzen lassen, von den Besuchern als Alternative zum elektronischen Bilderbrei ernst genommen und akzeptiert werden. Dabei ist klar, daß dieser Weg keine allgemeinen, sondern nur individuelle Lösungen kennt, daß sich jedes Haus auf der Grundlage seiner Geschichte und sonstiger Umstände zu einem unverwechselbaren, nicht digitalisierbaren Ort entwickeln müßte.