

Michael Fehr
No file no error
Einige Thesen zum Verhältnis zwischen Museum und Internet

1. *Push & Pull*

Vor Kurzem bin ich in der Zeitschrift PC Professionell auf eine drastische Charakterisierung verschiedener Medien gestoßen, die mir aber bis dahin nicht bekannt, jedoch unmittelbar einleuchtend war: die Unterscheidung von Medien nach ihrem Charakter als *Pull* respektive als *Push-System*. "Als Push-System gilt," so schreibt PC Professionell, "ein Medium dann, wenn seine Botschaften den Rezipienten erreichen, ohne daß dieser sie explizit anfordern muß. Das gilt für alle bisherigen Medien. Sei es das Flugblatt, das man unaufgefordert in die Hand gedrückt bekommt, die abonnierte Zeitschrift, die regelmäßig im Briefkasten landet, oder Radio und Fernsehen, die, einmal eingeschaltet, einen nicht endenden Datenstrom produzieren: Sie alle *pushen* (drücken) Nachrichten vom Produzenten in Richtung Konsument. Beim Internet ist das anders. Hier muß der Anwender selbst aktiv werden, er 'zieht' (*pull*) sich die News aus dem Web. Er entscheidet jedesmal aufs Neue, wohin er sich im Netz wendet, welche Sites er besucht. (...) Das Internet ist in der Geschichte der Medien das erste große Beispiel eines Pull-Mediums." [1]

Nun ist diese Unterscheidung natürlich ziemlich grob und trifft auch nur bedingt zu, da man das Anschalten zum Beispiel eines Radio- oder Fernsehgerätes und die Auswahl eines bestimmten Programms eben auch als eine Art von *Pull* und andererseits das *Pull* mit Bezug auf das Internet als eine differenzierte Form des Zappens durch ein bestehendes Angebot verstehen kann. Jedenfalls möchte ich bezweifeln, daß das Internet, wie zum Beispiel die Bibliothek, in der Tat ein reines *Pull*-Medium, ist. Dennoch finde ich, mit diesen Einschränkungen, die Unterscheidung von Medien nach den Kriterien *Push* oder *Pull* brauchbar und anregend. Denn sie charakterisiert nicht nur einen wesentlichen Aspekt des Internets recht zutreffend, sondern gibt Anlaß, die Medien, nicht zuletzt aber auch das Museum, unter einem anderen Blickwinkel zu reflektieren.

So könnte man zunächst fragen, ob das Internet überhaupt ein Massenmedium ist. Jedenfalls ist dies mit Bezug auf eine klassische Definition von Massenmedien, so wie zum Beispiel der von Niklas Luhmann, nach der auf alle Fälle "keine Interaktion unter Anwesenden zwischen Sendern und Empfängern stattfinden kann" [2] fraglich. Denn im *Pull* und mehr noch im *Chat* oder anderen Formen der Kommunikation über das Internet ist Interaktion durch die Zwischenschaltung von Technik eben nicht ausgeschlossen, sondern wird durch sie gerade erst möglich. Daß hier zumindest im Bereich der Medientheorie noch keine Klarheit besteht und daß hier, zumindest soweit ich sehen kann, die Praxis der Theorie davon gelaufen ist, kann man aber auch daran erkennen, daß vor allem kommerzielle Anbieter jetzt offensichtlich im größeren Stil das Internet über bestimmte Dienste zum *Pushen* von Informationen zu nutzen, also zu einem Massenmedium im klassischen Sinn zu machen versuchen.

Ein weiterer Aspekt, aufgrund dessen mir die Unterscheidung zwischen *Push* und *Pull* diskussionswürdig erscheint, ist aber der, daß dieses Begriffspaar eine wichtige Ergänzung zu der von Marshall McLuhan geprägten Unterscheidung zwischen "heißen" und "kalten" Medien darstellt, einer Unterscheidung, mit der er damals, 1964, herauszuarbeiten versuchte, daß Medien sich durch den Grad ihrer Fokussierung auf einen bestimmten Wahrnehmungssinn und durch eine "high definition", also eine hohe Detaillierung dessen, was über das Medium vermittelt wird, unterscheiden. Demnach wäre das Internet ganz eindeutig ein "heiBes" Medium im Vergleich zum Beispiel zum Telefon und auch zum Fernsehen, doch sicherlich nicht so "heiß" wie der Film, zumindest nicht mit Rücksicht auf die jüngsten Hollywood-Produktionen. *Push* und *Pull* werden aber McLuhan's "Hot" und "Cold" nicht ersetzen können. Und zwar allein schon deshalb nicht, weil McLuhan's Begriffe relative Begriffe sind, insoweit seiner Definition nach aus "heißen" "kalte" Medien oder aus "kalten" "heiße" werden können, während demgegenüber *Push* oder *Pull* als spezifische Eigenschaften den entsprechenden Medien technisch eingeschrieben sind.

Der wichtigste Aspekt, aufgrund dessen mich die Unterscheidung *Push* oder *Pull* fasziniert hat, ist aber der Umstand, daß durch sie der Umgang mit Medien in einer Terminologie beschrieben wird, die die Bewegung oder Haltung ihnen gegenüber begrifflich zutreffend faßt, und weil sie, darüber hinaus, diese Bewegung auf eine menschliche Grunderfahrung beziehen läßt: auf das Verhältnis des Säuglings zur mütterlichen Brust. Denn die Interaktion mit dem Internet gleicht nicht nur ganz praktisch, als Bewegung, als Anforderung und als Durchsatz von Informationseinheiten, dem Saugen und Drücken am Leben spendenden Quell, sondern hat darüber hinaus auch die psychischen Implikationen der ersten, von Sigmund Freud als oral bezeichneten Entwicklungsphase des Menschen: die narzistischen Verschmelzungswünsche mit einem bewunderten, allmächtigen Objekt und das Gefühl der Vollkommenheit, das mit dem Gefühl der Grandiosität auf das Engste verbunden ist. Genau dieses Gefühl der Grandiosität, das Gefühl einer potentiellen Allmacht, scheint mir aber, natürlich übersetzt in den Umgang mit Informationen, typisch für den Umgang mit dem Internet: Wer einen Anschluß hat, wer etwas aus dem Netz ziehen kann, ist nicht mehr ein mehr oder weniger passiver user oder consumer, sondern kann sich mit der Welt verbunden fühlen, tritt in ihr als aktiver Teilnehmer auf. Wie spezifisch dieses glückselige Gefühl der Teilnehmer am Internet ist, wird deutlich, wenn man sie sich in ein Museum versetzt vorstellt. Hier müssen sie stehen, hier werden sie nicht nur beim Betrachten der Exponate vom Aufsichtspersonal beobachtet, sondern ist eine Interaktion mit diesen ausdrücklich untersagt, hier können sie noch nicht einmal einen Click mit der Maus machen, sondern dürfen gar nichts anfassen, ist also, zumindest im klassischen Kunstmuseum, von der vertrauten Dynamik eines Push und Pull nicht die Spur zu finden: Wie denn auch, wo doch den Musen, den Herrinnen in diesem Haus, zwar alles Mögliche zugeschrieben, zugetraut und angedichtet, allerdings von ihnen niemals berichtet wurde, daß sie je einem Kinde die Brust gereicht hätten ...

2. Homepage

Ein anderer Aspekt des unterschiedlichen psychophysischen Verhältnisse, die Internet und Museum bieten, läßt sich vielleicht am Begriff der Homepage festmachen: Mit meiner Homepage nehme ich, in der Tat von zu Hause aus, an der Öffentlichkeit des Internets teil, habe also einen privaten Anschluß wie eine private Veröffentlichungsmöglichkeit, bin ich an ein Netz angeschlossen. Im Verhältnis zu der Form, wie eine Teilnahme am Angebot der Museen möglich ist, bedeutet dies einen technologischen Sprung, den man sich an einem anderen technischen Sprung plastisch vorstellbar machen kann: Am Internet angeschlossen zu sein, ist wie an der zentralen Wasserversorgung und dem entsprechenden Entwässerungssystem teilnehmen zu können, während das Museum im Verhältnis dazu als ein an einer bestimmten Stelle lokalisierter, öffentlicher Brunnen erscheint, zu dem ich mich mit meinem Gefäß zu bewegen habe.

Diesen unterschiedlichen technologischen Stand von Museum und Internet kann man aber nicht nur unter dem Gesichtspunkt "mehr oder weniger praktisch" wahrnehmen; er bezeichnet vielmehr auch ein entsprechend grundlegend verschiedenes Verhältnis zu dem, was ich mir über das Netz oder durch physische Bewegung zur Quelle zur Verfügung mache: es ist der Unterschied zwischen potentielltem Überfluß und potentielltem Mangel oder, in anderen Kategorien ausgedrückt, zwischen dem, was mir selbstverständlich bzw. relativ wertlos und dem was mir kostbar erscheinen mag.

In der doppelten Bedeutung des Wortes Homepage bzw. in ihrer Funktion als Adresse eines Anschlusses, aber auch als eine Quelle, die von einem Einzelnen kontrolliert werden kann, wird das besondere Faszinosum greifbar, das das Internet ausmacht: daß es nicht nur ein Netz ist, an dem man hängt, sondern in das man selbst etwas einspeisen kann und insoweit ein bißchen Macht ausüben kann.

3. Closed Shop und offene Struktur

Kommunikationssysteme bauen, wie alle Systeme, auf Selbstreferentialität auf. An älteren Systemen ist dies in der Regel leichter zu beobachten als an jüngeren, zumal solchen, die noch expandieren. Der selbstreferentielle Charakter der Museen ist an Kunstmuseen allerdings am deutlichsten zu beobachten und zwar nicht nur deshalb, weil die Kunstproduktion dieses Jahrhunderts trotz aller Ausbruchsversuche aus dem Elfenbeinturm ein *l'art pour l'art* bzw. ein *l'art sur 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 zunehmende Abkoppelung des Museumswesens vom Wissenschaftsbetrieb ausnutzend, ihre Sammlungen durch deren Kontextualisierung mit etablierten Kanons aufwerten lassen, wenn sie nicht gleich - ganz ohne Rücksicht auf einen wissenschaftlichen Anspruch - nur noch die Form: das Gehäuse Museum nutzen, um sich die Transformationen ihrer Extragewinne in Produkte des Kunstmarkts formatieren und als Symbol für ihr soziales und intellektuelles Engagement von der Öffentlichen Hand vergolden zu lassen.

Wenn nun, als Konsequenz dieser Entwicklung, die Idee des Museums als einer wie immer begründeten, objektivierenden Dokumentation und Vermittlung eines Wissensgebiets endgültig zu einer Form des Fetischismus zu verfallen droht, so ist doch allemal schon als Faktum zu konstatieren, daß viele Kunstmuseen zu bloßen Kunstspeichern verkommen und dem Publikum nur noch den Blick auf das ängstlich präsentierte Vermögen und die Vorlieben geneigter Investoren bieten, anstatt einen Diskurs über ihre Inhalte zu provozieren.

Vor diesem Hintergrund, also der tiefgreifenden inneren Krise der Kunstmuseen, muß man den Erfolg des Internet sehen, einen Erfolg, der zumindest beim jüngeren Publikum schon jetzt ganz eindeutig auf Kosten der Museen geht, sie jedenfalls in ihrer traditionellen Form und Funktion als Ort des Wissens und der Reflexion in Frage stellt. So ist, was wir zur Zeit erleben, eine nachgerade klassische Illustration der These Marshall McLuhan's, wonach ein neues Medium sich etabliert, indem es die Inhalte eines alten auf neue Weise kodiert übernimmt und in einem neuen Format zugänglich macht. Dabei liegt auf der Hand, daß nur das Internet die technischen Voraussetzungen bietet, die Inhalte der Museen zu übernehmen. Denn nur seine, über eine weltweite Computerarchitektur verteilte Speicherkapazität ist ausreichend groß genug und bleibt dabei zugleich, über die verschiedenen loci der an das Netz angeschlossenen Computer, überschaubar und kann eben nicht nur Texte und Zahlen, sondern auch Bilder verfügbar machen.

Angetrieben wird der Entwicklungsprozeß des Internets aber - wie lange noch, muß man allerdings fragen - von dem schon bekannten Motor, dem alten enzyklopädisch-universalhistorischen Traum, der bereits die Entwicklung der großen Bibliotheken, der großen Gesellschaftsutopien und eben auch der Museen antrieb, vom Traum, über Wissen und Bilder Herrschaft über die Welt und Menschen gewinnen zu können. Ein Traum, der jetzt einmal mehr real zu werden scheint, wie das Beispiel Bill Gates' zeigt, der ja nicht nur Herr nahezu aller Betriebssysteme ist, sondern über seine Corbis-Gesellschaft innerhalb kürzester Zeit bereits ganze Museumsbestände und riesige Bildarchive digitalisieren ließ und nun über das Internet und seine eigenen Kanäle zu vertreiben beginnt^[3]. Die Konsequenzen dieses ersten immateriellen Feldzuges im Bilder-Kosmos kann man sich aber folgendermaßen ausmalen: Das von Gates' Corbis, aber auch von anderen Organisationen aufgebaute Cyberspace-Museum wird als universales 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, insoweit es lediglich mit Reproduktionen dieser Bestände arbeitet. Andererseits wird das Cyberspace-Museum aber auch die gegenwärtig geläufigen Formen des Museumswesens überbieten, weil in ihm die Trennung zwischen Schausammlung und Magazin

aufgehoben sein und es eine präsentische Struktur haben wird, die typisch war für die wichtigste historische Vorform unserer Museen: die Schatz- und Wunderkammern. Demnach kann man erwarten, daß aus der Sicht des elektronischen Meta-Museums die bestehenden, die materiellen Museen insgesamt und prinzipiell nurmehr als Magazine, als, wie es ein Manager von Phillips ausdrückte, bloße *providers of content*, wahrgenommen werden dürften. Doch bevor man sich hier ob der drohenden Machtansammlung ereifert, sollte man bedenken, daß 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; doch immerhin so effektiv, das heute vom Käfer bis zur kompletten Fabrikanlage und von frühgeschichtlichen Scherben bis zu Kunstwerken, die erklärtermaßen vor der Musealisierung gefeit sein sollten, nahezu nichts mehr nicht museumsfähig erscheint. Gegenüber den mehr oder weniger eindeutigen Raubzügen durch antike Stätten, durch Kirchen und, nicht zu vergessen, die Kulturen sogenannter primitiver Völker, als deren Ergebnis wir in den Museen nun über ganze Tempelanlagen, Kircheneinrichtungen und die Kultgerätschaften ausgerotteter Völker verfügen, erscheint der immaterielle Bilderfeldzug zwar vergleichsweise harmlos, doch hat er dennoch zumindest für die Museen ganz erhebliche Konsequenzen. Denn mit der Durchsetzung der elektronischen Speichermedien und ihrer globalen Vernetzung erhalten die Museen zum ersten Mal einen von ihnen selbst nur bedingt beeinflussbaren, objektiven Maßstab für ihre Sammlungstätigkeit; einen Maßstab, der nicht nur die Kontingenz und die Begrenztheit einzelner Sammlungen deutlich erkennbar werden läßt, sondern, weitaus grundlegender, 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 stellt - und zwar so grundlegend, daß es seine Funktion als universaler Bild- und Objektspeicher nicht einmal mehr als Zielsetzung sinnvoll behaupten kann. Es wäre allerdings verfehlt, hierin nur ein sozusagen quantitatives Problem erkennen zu wollen. Vielmehr sind 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, über eben diese Sammlungen etwa so, wie ein Archäologe aus einzelnen Scherben ein Gefäß rekonstruiert, begründet und konstituiert, und waren die Museen als Hüter und Exegeten dieses Kanons und der entsprechenden materiellen Belege in einer vergleichsweise machtvollen Position, so wird mit dem Cyberspace-Museum dieser virtuelle wissenschaftliche Kanon von den materiellen Sammlungen endgültig abgelöst und von ihnen unabhängig zugänglich. Mit anderen Worten: Zumindest im Hinblick auf ihre Funktion als universale Speicher werden die materiellen Museen ihre bislang unumstrittene Definitionsmacht an das elektronische Meta-Museum verlieren und erscheinen, um es in einem Bild auszudrücken, nicht länger als Baustellen am Großen Turm des Wissens, sondern als Ruinen, aus denen das Material für einen neuen, ein anderen Turm gebrochen wird. Wenn also die Museen im Hinblick auf ihre Funktion als universelle Speicher ihre bisher gültige 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 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 Museen werden läßt, ist allerdings in erster Linie nicht, daß über sie für Museen unerreichbares, neues und jeweils aktuelles Material gehandhabt und dies weltweit in die Wohnzimmer geholt werden kann. Vielmehr liegt ihr entscheidender Vorsprung darin, daß aus dem in den Computern gespeicherten Material Zusammenhänge hergestellt werden können, ohne daß dazu etwas gewußt werden müßte oder es dazu eines theoretischen Überbaus bedürfte. Denn im Unterschied zu all dem, mit dem Museen normalerweise arbeiten, hantieren die elektronischen Medien mit Bildern und Daten, die ausnahmslos

die ein und dieselbe Faktur haben, die also unabhängig von Inhalten mit einem einzigen Code arbeiten, einem Code, der gegenüber dem, auf das er angewendet wird, nicht mehr legitimiert werden muß, da er aus einem technischen System stammt, das als 'objektive' Reproduktion der Realität wissenschaftlich abgesichert ist.

4. Selektionen

Nun kann man auch hier, mit Stephan Grohé, darauf hinweisen, daß die Veröffentlichung von musealen Sammlungen in anderen Medien kein neues Phänomen ist, sondern bereits kurz nach ihrer Entstehung einsetzt und, vom Inventar über die Galeriestücke und Sammelbilder bis hin zu Malraux' fotografischem *Musée Imaginaire*, spezifische Repräsentationsformen gefunden hat. Bei den Abbildungen musealer Bestände in anderen Medien waren darüber hinaus schon immer insbesondere zwei Mechanismen wirksam, die auch heute, mit Bezug auf das Internet, zu verzeichnen sind: Erstens die Tatsache, daß die Veröffentlichung musealer Sammlungen immer mit einem Selektionsprozeß verbunden, also als Auswahl mit Bezug auf die Bestände erscheint, und, zweitens, daß sie mit einer Auflösung der räumlichen Organisation der gesammelten Objekte zugunsten ihrer Ausbreitung in der Fläche, analog zum Textfluß einher geht. Womöglich ist ein Grund für die Attraktivität des Internets, daß in ihm diese Mechanismen aufgehoben erscheinen, insofern es eben potentiell alle Bilder zugänglich machen kann und diese an bestimmten Orten, in Computern, die an bestimmten Stellen in der Welt stehen, lokalisieren läßt. Allerdings ist zu vermuten, daß dieser Schein einer Alternative bald zerbröseln wird; einerseits, weil allein schon aus ökonomischen Gründen eine Auswahl aus den Sammlungen stattfinden wird, andererseits aber, weil im Computer noch mehr als im Buch oder Katalog die reproduzierten Objekte gänzlich vereinzelt, nämlich nur noch im Hintereinander aufgerufen werden können und daher bereits eine vergleichende Betrachtung zweier Bilder schwierig ist. So ist es auch eher auf durch Waren- und Fernsehästhetik neu konditionierte Wahrnehmungsformen zurückzuführen, daß die Museen sich genötigt sahen, dem daraus resultierenden Konkurrenzdruck nachzugeben und ihre Sammlungen mehr oder weniger konsequent nach linearen Strukturen, als Aneinanderreihung von einzelnen Bildern und Objekten, neu zu arrangieren. Diese, auf ein Einlösen der durch die Medien erzeugten Erwartungen und auf ästhetischen Mehrwert abzielenden Hängungen hatten aber die ganz praktische Konsequenz, daß im Rahmen der zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten weitaus weniger Exponate gezeigt werden konnten, also ein erneuter, auf sogenannte Hauptwerke focussierter Auswahlprozeß induziert wurde. Die dadurch notwendige Reduktion der Schausammlungen auf vereinzelte sogenannte Hauptwerke brach nun aber auch innerhalb der Museen den gewachsenen Zusammenhang ihrer Bestände auf, mit der Konsequenz, daß die vorgezeigten Exponate - nun aller historischen Wurzeln beraubt - keinen wissenschaftlich fundierten oder historisch legitimierten Kanon, sondern nur noch ihren Ausstellungs- und Tauschwert, man könnte auch sagen: ihren Unterhaltungswert zur Anschauung bringen konnten. Hierhin liegt aber eine der wesentlichen Ursachen für die weltweite Angleichung und Uniformierung der musealen Schausammlungen, die vor allem im Fall von Museen für die Kunst dieses Jahrhunderts und ganz besonders für die Kunst der letzten Jahrzehnte kraß ins Auge fällt.

Wenn sich die Museen auf diese Weise schon selbst für externe Verwertungsprozesse aufbereitet haben, so ist im Hinblick auf die digitale Erfassung ihrer Bestände zu vermuten, daß der von den elektronischen Medien ausgelöste Neubewertungsprozeß sich nicht gänzlich ungehemmt und ubiquitär vollziehen kann, sondern zumindest durch zwei Faktoren gebrochen werden wird: Und zwar zum einen durch die Rahmenbedingungen, die der Digitalisierung und elektronischen Abspeicherung selbst gesteckt sind, und zum anderen durch die Reaktionen, die ein umfassender Digitalisierungsprozeß hervorrufen wird. So wird bei der Digitalisierung zwangsläufig alles über 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) Einansichtigkeit etabliert wird, die die

Erfahrung von Volumen und Raum nicht kennt. Weiterhin geht die digitale Abspeicherung mit einer prinzipiellen Vereinzelnung 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, wo 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. Malevich's "Schwarzes Quadrat" mag hier als Illustration für diese These dienen. 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 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, daß also der Kanon der gesicherten Werte, die zur Zeit in Ausstellungen immer wieder aufs Neue umgeschichtet werden, einmal mehr bestätigt wird.

Wenn man - zusammenfassend - also 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 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? Oder, konkreter: Welchen Sinn kann in Zukunft das Sammeln von materiellen Objekten, zumal zeitgenössischen Objekten, noch haben? Vor dem Hintergrund dieser Frage, die natürlich auch darauf abzielt, wie die Museen auf die skizzierte Entwicklung sinnvoll reagieren können, möchte ich zwei Thesen wagen: Erstens, daß ein elektronisches Meta-Museum, wie immer umfassend es auch 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. Daher gehe ich davon aus, daß die Museen, wenn diese prinzipielle Chance wahrgenommen wird und sie neu gefaßt werden, nicht nur als Magazine des Cyberspace-Museums überleben, sondern zu Orten gemacht werden können, an denen die Entwicklung unserer Gesellschaft relevant reflektiert und eine Alternative zur Click-Kultur entwickelt werden kann.

5. Museum und Internet - eine Alternative

Ein konkreter Weg zu diesem Ziel kann darin bestehen, sich auf die zunehmend an die Peripherie gedrückte, alte Funktion der Museen als Museion, also als Tanzplatz der Musen bzw. auf ihre, in der Renaissance entwickelte Funktion als Labor der Weltkonstruktion zu besinnen, und diese zum zentralen Thema musealer Sammlungs- und Darstellungsstrategien zu machen. Dies bedeutet aber an erster Stelle, daß das Museum als bestimmter

Ort und als bestimmter Raum, als eine spezifische Örtlichkeit zurückgewonnen bzw. neu konzipiert wird, als ein Ensemble von Räumen, deren innere Organisation dem entspricht, was sie organisieren. Das heißt, im Museum der Zukunft muß es um ein Aufbrechen der durch Wissenschaft, Pädagogik und Kommerz versiegelten Oberflächen gehen, muß die Chance ergriffen werden, anhand der Exponate die Faktur der in ihnen vergegenständlichten Erkenntnisprozesse und Reflexionen erfahrbar zu machen, muß also systematisch demonstriert werden, daß das, womit wir umgehen, von uns hergestellt ist und daher auch von uns verändert werden kann. Mit einem Wort: aus dem Museum als einem Tempel der Verdinglichung muß, um mit Eckhard Siepmann zu sprechen, ein poetischer Ort gemacht werden, ein Ort, an dem wir mit Lust und Schrecken die Entstehung wie den Verfall von kulturellen Systemen beobachten können.

So plädiere ich dafür, 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, aktiv 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, daß sie nur dann, 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 jedes Haus auf der Grundlage seiner Geschichte und sonstiger Umstände sich zu einem unverwechselbaren, nicht digitalisierbaren Ort entwickeln müßte.

Eine solche Neukonzeption des Museums baut auf der Einsicht auf, daß Erfahrungen und Reflexionen an spezifische Gegenstände und Medien gebunden und nicht oder nicht ohne wesentliche Verluste übertragbar sind. Am Beispiel der Malerei, dem auf weitesten entwickelten, heute allerdings häufig unterschätzten Medium, mag dies am leichtesten erkennbar sein: Ihre Entwicklung kann man sehr vereinfacht in vier Stufen unterteilen: in eine erste, in der sie naiv genutzt wird, die Welt abzubilden, zu bannen, könnte man auch sagen; in eine zweite, in der die Welt auf eine bestimmte Weise reflektiert wird, eine dritte, in der sie die Mittel reflektiert, mit denen sie die Welt zur Anschauung bringt, und schließlich eine vierte, in der die Mittel selbst und die Möglichkeiten, eine Welt konstruieren zu können, thematisch werden. Diese Leistung war der Malerei nur als Malerei und nur mit ihren Mitteln möglich und ist die Grundlage, auf dem sie heute operiert. Was sie erreicht hat, mag man zwar verstehen, kann aber schon aus technischen Gründen nicht in einem anderen Medium, schon in der Sprache nicht, angemessen zum Ausdruck gebracht werden, und insoweit bleibt ihre Reflexionsleistung an ihre technischen Bedingungen gebunden. Und dazu gehört auch, daß es bei der Malerei immer einen Produzenten und einen Reproduzenten, einen Betrachter gibt, und das deren Rollen nicht vertauscht werden können. Entsprechendes gilt vom Museum als Ort ästhetischer Erfahrung und Reflexion; sie vollzieht sich im Raum, in psychophysischer Auseinandersetzung mit den in ihm versammelten Exponaten.

Wenn sich in der Idee vom Push & Pull typischerweise das Produzieren und Reproduzieren vermischen und damit das Internet als eine Erfüllung der von Bert Brecht in seiner Radiotheorie vorgetragenen Forderung, aus Empfängern Sender zu machen, erscheinen kann, so bedeutet dies, daß das Internet in der Tat vor allem ein Kommunikationsmittel ist, das die klassische Kommunikationsstruktur des Gegenübers um den Preis ihrer Entmaterialisierung ins nahezu Grenzenlose erweitert. Und wenn diese technische Erweiterung dem Teilnehmer am Internet auf diese Weise das Gefühl der Grandiosität bieten kann, so entspricht diesem Gefühl mit Bezug auf den Besucher eines Museums das Gefühl der Erhabenheit, also der Teilhabe an etwas, das bis ins Transzendente reichen mag. Wie das Internet aber die Fokussierung auf den Bildschirm voraussetzt, der wie ein

Fenster in den elektronischen Kosmos wirkt, so setzt das Museum demgegenüber die Bewegung im Raum voraus und die Bereitschaft, im Hier und Jetzt durch Anschauung und Reflexion eben dieses Hier und Jetzt zu überwinden. Dieser Raum, und damit diese Erfahrung bleibt aber einfach deswegen, weil sie immateriell und damit nicht abbildbar ist, der Digitalisierung, also auch dem Internet verschlossen.

No file, no error: Ich glaube an eine fruchtbare Beziehung zwischen Internet und Museum, weil sie darauf hinauslaufen wird, daß sich beide in wechselseitiger Reflexion ihrer jeweils spezifischen Möglichkeiten und Mittel bewußt werden und sich in sehr unterschiedlicher Weise entwickeln werden.

[1] PC Professionell (7/97, S. 208)

[2] Niklas Luhmann, Die Realität der Massenmedien, Opladen 2. Auflage 1996, S. 11

[3] Vgl. dazu Louis Wonderly, Galaktisch. Gates und seine Corbis-Sammlung, in: FAZ Nr. 216 (16.9.1995), S. 39

veröffentlicht zuerst in: Kulturpolitische Mitteilungen I 1997, 20-26