

ZUR CD-ROM: *DIE KUNST DER 60ER. LERNEN MIT BILDERN*

[Produziert im Auftrag des Bundesverbandes der Deutschen Galerien, Köln von Kai-Uwe Hemken und Mitarbeitern am Kunstgeschichtlichen Institut der Ruhr-Universität Bochum; nominiert für den EuroPrix MultiMediaArt 1998. Technische Realisation: TU Berlin und die EDV-Fachleute Claaßen and Friends, Berlin. Finanzierung: Deutschen Telekom AG]

Das Museum der Moderne zeichnet sich durch eine funktionale Zweiteilung aus: die Arbeit der Datenverarbeitung im Speicher der Anstalt, und die Schnittstelle zur Öffentlichkeit in der Schausammlung: Das Betriebssystem des Museums bleibt dem profanen User im Normalfall verborgen; nichts anderes wiederholt sich auch im Cyberspace, im Raum zwischen Monitor (bis hin zu seiner immersiven Illusion, dem dreidimensionalen virtuellen Raum) und maschineller Computerhardware.

Museen wollen im digitalen Raum nicht schlicht nach dem Vorbild klassischer Ausstellungen abgebildet, sondern im Cyberspace netzgerecht neu generieren werden, in Erprobung neuer Ausstellungsformen. Insofern geht es nicht um eine elektronische Supplementierung des musealen Raums, sondern um seine Alternativen; entsprechend heißt ein Forschungsprojekt am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Freien Universität Berlin (Petra Schuck-Wersig / Gernot Wersig) *Nutzungspotentiale von Museums-Außenrepräsentanz durch neue Medien*. Darüber hinaus werden Museen untersucht, die im World Wide Web überhaupt erst zustandekommen. Genannt sei etwa das *Lebendige virtuelle Museum Online*, ein Gemeinschaftsprojekt des Deutschen Historischen Museums Berlin, des Hauses der Geschichte Bonn sowie des Fraunhofer Instituts für Software- und Systementwicklung in Berlin, als museologisches Experiment mit dem digitalen *engineering* von kollektivem Gedächtnis, das nicht mehr allein eine Funktion sozialer Filter, sondern ebenso der Programmierung ist.

Digitale Techniken der Visualisierung des musealen Depots auf dem Monitor unterschieden sich von den klassischen Formen der Ausstellung; an die Stelle der Ausstellung tritt die Raumimagination als buchstäbliche Ein-Bildung von Datenräumen. Einer These des Medienwissenschaftlers Marshall McLuhans zufolge tendieren neue Medien dazu, sich zu etablieren, indem sie die Inhalte eines alten auf neue Weise kodiert übernehmen und in einem neuen Format zugänglich macht. Doch die Herausforderung des Digitalen liegt nicht darin, im Cyberspace reale Museumsräume und museale Objekte nachzubilden, sondern Daten zu vergegenwärtigen, die originär erst in diesem Raum entstehen, etwa Cyberart als eigenständiger Kunstform - *curating (on) the Web* (Steve Dietz). Im Wettstreit mit dem realen Museumsraum will der museale Cyberspace auf Differenz setzen, nämlich im digitalen Feld vor allem Datenbanken darstellen. Damit eröffnen sich virtuelle Räume, die kein reales Museum bietet.

Das Internet entgrenzt den musealen Raum in doppelter Hinsicht; die Grenzen zwischen Archiv, Bibliothek und Museum werden auf der Ebene digitaler Dokumentation fließend. Der bereits bestehende Web-Service der 40 europäischen Nationalbibliotheken wird derzeit um Informationen aus den Museen erweitert, so daß nicht nur virtuelle Spaziergänge in den großen Sammlungen unternommen, sondern auch Dokumente elektronisch bestellt

und Informationen abgerufen werden können. Der museale Ausstellungsraum wird also um die virtuelle Begehrbarkeit des Depots erweitert. Um ein vernetztes Bild-Informationssystem müht sich das RAMA-Projekt der Europäischen Union (*Remote Access to Museum Archives*), eine Telekommunikationsanwendung für Kunst und Kultur; damit ermöglichen Museen den Zugang zu ihren Archiven, mithin also eine mediale, datenästhetische Rearchäologisierung des musealen Raums.

Die fortschreitende Digitalisierung des Speichers als Dispositiv aller Gedächtnisse – maschinell oder kollektiv – ist unaufhaltbar. Industrielle Warenlager werden längst elektronisch verwaltet. Mit dem digitalen Zugriff auf Speicher ist die Virtualisierung des Museums eingeleitet; virtuelles Gedächtnis ist keine Vergangenheit, sondern ein Latenzraum der Gegenwart, der auf seine jeweilige Aktualisierung wartet. Die Zugriffszeiten sind dabei extrem minimiert; so wird eine Forderung des prinzipiellen Erfinders des Computers selbst, Alan Turing, wahr: „Man braucht irgendeine Form von Speicher, bei der jeder gewünschte Eintrag kurzfristig erreichbar ist. <...> Die in den Büchern enthaltene Information wäre wegen der Zeit, die die mechanische Bewegung belegt, nach wie vor ziemlich unzugänglich.“¹ Auch die vorliegende CD-ROM koppelt die für Leser und Betrachter sonst nur entfernt zugänglichen Speichermedien Bibliothek, Museum und Archiv auf einer virtuellen, nutzerfreundlichen Ebene zusammen. Für einen Moment sind wir in einem multimedialen Informationsraum, der die Ergebnisse von Kunst in den 60er Jahren und deren wissenschaftliche Verarbeitung in einer Weise koexistent werden läßt, wie es die klassischen Monomedien nicht zu leisten vermochten. Eher beiläufig verrät die ausführlich dargebotene Literaturliste, daß sie Produkt einer digitalen Ordnungslogik ist – die Verfasser (und Künstlerkataloge) in der alphabetischen Reihenfolge sind nach ihrem Vornamen sortiert.

Die längste Zeit ist das Museum ein Ort des Read Only Memory gewesen. Kunst, Kultur und Geschichte haben hier keinen kanonischen Ort mehr. Über- und Auslieferung wird in Form wechselnder Ausstellungen permanent praktiziert; somit erlischt in dem Maße, in dem auch die wissenschaftlichen Ereignisse einer Kunstgeschichtsforschung nicht mehr archiviert, zwischengelagert, sondern un-mittelbar werden, auch jene museale Nachträglichkeit, jene *différance*, die das Medium, den "Mittler" Museum lange definiert hat.

Der Objekt- und Datenraum des Museums ist undenkbar ohne sein notwendig logistisches Supplement, den Katalog der Metadaten. Schon die Inventarisierung machte museale Räume berechenbar. Die Digitalisierung ihrer Bestände potenziert diese Aufhebung von Bild und Objekt in der Zahl. Das Internet stellt nicht bereits durch sein Kaleidoskop an Bildern ein imaginäres Museum dar; es kommt vielmehr darauf an, sie zu organisieren. Bereits das von André Malraux konzipierte *musée imaginaire*, basierend auf photographischen s/w-Reproduktionen von Kunstwerken aus aller Welt, stellte gar kein "Museum" dar, sondern eine Bilddatenbank.

1 Alan M. Turing, *The State of the Art* (1947), in: ders., *Intelligence Service. Schriften*, hg. v. Friedrich A. Kittler / Bernhard Dotzler, Berlin (Brinkmann & Bose) 1987, 186f

In dieser neuen Form wird das Museum zu einem logistischen Ort der Verknüpfungskompetenz, braucht aber nicht mehr selbst eine räumliche Versammlung materieller Objekte zu sein. Sammeln heißt fortan Kybernetik, und damit ist die vorliegende CD-ROM, ihrer Selbstdeklaration entsprechend, „mehr als ein elektronischer Katalog“, also eine innovative Leistung auf dem Gebiet der öffentlichen Vermittlung von Kunstwissenschaft.

Die Kunst der 60er Jahre leistete selbst bereits den Brückenschlag zu kybernetischen Verfahren der Ästhetik; 1966 veröffentlichte der Semiotiker Max Bense im Hausmagazin von IBM seinen notorischen Aufsatz über Informationstheorie und Ästhetik.² Insofern ist es ebenso naheliegend wie konsequent, daß nun das universale Medium Computer im Speicherformat CD-ROM genau diese Kunstepoche zu ihrem Gegenstand erwählt. „Ausstieg aus dem Bild“ heißt das Fenster über Medienkunst in den 60er Jahren: "Die Aktualität der Kunst der 60er Jahre belegen nicht zuletzt die Neuen Medien. Video- und Computerkunst von Manfred Mohr, Nam June Paik oder Wolf Vostell waren die ersten künstlerischen Experimente mit neuen Technologien, die auch zunehmend die alltägliche Lebenswelt beherrschten" (zitiert aus der CD-ROM). Der Gefahr, einer beliebigen Datenverknüpfung zu erliegen, leistet eine kluge Strukturierung Widerstand. Peter Weibel hat unter dem Aspekt diese neue museale Form beschrieben: das post-gutenbergische Buch, die CD-ROM "zwischen Index und Erzählung".³

Über die Selbstreferenz der Compact Disc hinaus kann der Nutzer durch eine direkte Schnittstelle zum Internet mit anderen Betrachtern in Kommunikation über die gesehenen Bilder treten; die virtuelle Galerie bildet eine Kommunikationssituation nach, die bislang nur dem von Besuchern frequentierten realen Galerieraum im Unterschied zur Kunstbuchlektüre vorbehalten war. An jedem beliebigen Ort in diesem tatsächlich imaginären Museum ist es – anders als im musealen Realraum – möglich, den jeweiligen Bedarf an Textwissen durch hypertextuelle Kopplungen quasi „vor Ort“ zu befriedigen. Gestufte Suchmaschinen lassen Bilder, Künste und kunstwissenschaftliche Texte im schnellen Zugriff finden; zugleich wird offenbar, daß das Navigieren im Raum künstlicher Bilder noch vor der Schallmauer einer genuin *bildbasierten* Bildsuche steht. Dies zu leisten stand der vorliegenden CD-ROM nicht an; insofern induziert das Produkt auch das indirekte Plädoyer für ein Bilderlernen *im Medium der Bilder selbst*.

Einer These des amerikanischen Historikers der Wissenssysteme Robert Darnton zufolge bietet der hypermediale Wissensraum die Option des pyramidalen Aufbau des Wissens, das sich nicht mehr buchförmig, also schlicht als lineare Abfolge von Information zu lesen gibt. Diverse Wissens Ebenen erlauben einen je nach Bedarf orientierungsfunktionalen oberflächigen, oder eben einen vertiefteren Zugang, als – wie im vorliegenden Fall – wissenschaftlich „sanft“ vorstrukturierte Navigation in text- und bildförmigen

² Über Bindungen von Kybernetik und Kunst hielt Christian Bracht auf dem 25. Deutschen Kunsthistorikertag in Jena, März 1999, den Vortrag „Das kybernetisch Schöne“

³ Peter Weibel, Das post-gutenbergische Buch. Die CD-ROM zwischen Index und Erzählung, in: *artintact 3* (CD-ROM Magazin interaktiver Kunst), hg. Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Ostfildern (Cantz) 1996, 7-17, bes. Kapitel VII: CD-ROM-Museen, 14 ff.

Räumen (der Informationsraum einerseits, die virtuelle Galerie einerseits). „Jeder Leser könnte sich durch dieses virtuelle Buch seinen eigenen Weg suchen und am Ende seinerseits mit Kommentaren zu ihm beitragen.“⁴

Die angepriesene Interaktivität ereignet sich auch jenseits des Users, als Funktion automatisierten *monitorings*. Eine routinemäßig im JAVA-Skript, also dem zugrundeliegenden Programm eingebaute Anfrage weist darauf hin, daß das Programm nicht nur abrufbar ist, sondern seinerseits Informationen auf die private Festplatte schreibt („Einige Ihrer Dateien werden gelesen, geändert oder gelöscht“) – worüber die Anleitung der CD-ROM zugleich aufklärt und entwarnt. Wer nicht ausdrücklich seine Zustimmung zu dieser Prozedur per Mausclick ausdrückt, erhält keinen Zugang zur Bilderwelt; so wird das Flanieren durch eine virtuelle Kunstwelt der 60er Jahre zum medialen Ereignis auch auf der Ebene der Gegenwart:

"Diese Meldung setzt Sie darüber in Kenntnis, daß das Programm 'Kunst der 60er - Lernen mit Bildern' Informationen auf Ihre Festplatte schreibt. Diese Sicherheitsmeldung hat ihren Ursprung in der Internetwelt und soll darüber informieren, daß jemand versucht, auf die Festplatte Ihres Computers zuzugreifen. Da der Zugriff in diesem Fall durch ein von Ihnen selbstgewähltes Programm erfolgt, gehen Sie kein Risiko ein, wenn Sie das Zugreifen gestatten (jedes Programm, daß sie von Ihrem Computer starten liest Dateien auf Ihrer Festplatte an). Bitte klicken Sie auf 'Annehmen', damit das Programm ordnungsgemäß arbeiten kann. Das 'Kunst der 60er - Lernen mit Bildern' Programm legt auf ihrer Festplatte zwei Dateien an. In diesen Dateien speichern wir wichtige Informationen wie etwa die Anzahl der von Ihnen gesehenen Seiten ab. Diese Dateien beziehen sich nur auf dieses eine Programm und beeinträchtigen in keiner Weise die Funktion Ihres Rechners. Wir empfehlen Ihnen, auch diese Meldungen durch 'Annehmen' zu bestätigen, da sonst einige 'Features', wie z.B. der 'Wissenstand', nicht korrekt arbeiten können."

So sieht Aufklärung über die sonst gerne verborgenen Praktiken der Internet-Kontrolle aus - ein über den Genuß dieses konkreten Produkts hinausgehender Nutzen für den Nutzer. Indem der "Wissenstandanzeiger" anhand von Balkendiagrammen visuell die bereits genutzten Wissensräume der CD-ROM überschauen läßt; wird Wissen damit, in Kombination mit einem Quiz, als erworbenes (er-)meßbar; eben dies ist der Grund, weshalb das Programm Daten auf dem Festplattenkonto des Benutzers installiert. Kunstgeschichte wird damit (auch) zum Computer-Spiel.

⁴ Milos Vec, *Pyramidal*, über Robert Darnton, *The New Age of the Book*, in: *The New York Review of Books*, 18. März 1999, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* v. 12. Mai 1999