

Der Entdecker einer solchen Landschaft ist insofern grundverschieden von Umberto Ecos Detektiv, als dass dieser immer in einer historischen Welt beheimatet ist, in der alles Geschehen auf eine ›Ahnenreihe‹ von kausal gestaffelten Vorgängerereignissen zurückblicken kann. Er lebt gewissermaßen in derselben ›Wurzelwelt‹, in der sich auch das Museum konstituiert, in der nämlich vergangene Tatbestände uns Spuren hinterlassen, zwischen denen wir den Umriss einer historischen Welt zu zeichnen vermögen. Der Entdecker im Rhizom hingegen findet die sich ihm darbietende Sinn-Welt immer wieder wie neu geboren vor – nicht umsonst denken Deleuze und Guattari das Rhizom vor allem aus der Perspektive von Mentefakten (nämlich Textsystemen), die im Gegensatz zu Artefakten nicht in der penetranten, Arendt'schen Dauerhaftigkeit des Materiellen ihre Ursprungssituation referieren. Das Rhizom soll dem Entwurf seiner Definitoren folgend überhaupt keine punktuellen Landmarken mehr aufweisen. Orientierung soll nicht mehr über klare semiotische Zuordnung von Signifikant und Signifikat funktionieren, sondern über die Interrelationen der Signifikanten zwischeneinander. Das Nächstbeste zu einem tatsächlichen Orientierungspunkt sollen Text-›Orte‹ sein, an denen sich Signifikanten besonders engmaschig verdichten. Diese Orte leihen dem zweiten Band von *Capitalisme et Schizophrénie* ihren Namen: Deleuze und Guattari nennen sie *Plateaus* (vgl. ebd.: 35).

5.2 PARTIZIPATION ALS RHIZOMATISCHES PHÄNOMEN

Diese Arbeit will überhaupt nicht versuchen, abschließend zu klären, inwiefern das WWW oder das Museum tatsächlich als rhizomatische Kulturererscheinungen betrachtet werden könnten. Sicherlich erfüllen beide eine Anzahl der genannten Kriterien: Beide weisen eine netzartige Organisation von Zeichen auf, die eben nicht nur Text sind, beide verbinden diese vernetzte Anordnung von Inhalten mit einer Vernetzung von Rezipienten und Produzenten, beide vermitteln Wissen eher in zweidimensional modularisierter denn in eindimensional sequenzierter Form, beide ordnen ihre Sinnbausteine eher horizontal in der Ebene als vertikal hierarchisiert an, beide stellen also ihren Rezipienten Virtualitäten des Wissens zur Verfügung und lassen ihnen einigen Spielraum bei deren Aktualisierung. Allerdings legen sowohl Netz als auch Museum darüber hinaus weitere Eigenschaften an den Tag, die entschieden unrhizomatisch sind: Beide bestehen eben nicht nur aus dynamischen Vektoren des Wissens, sondern auch aus Knotenpunkten. Im Museum sind diese als materielle Dinge in ihrer Verfasstheit nahezu unveränderlich, während digitale Objekte im Netz zwar prozedural entstehen, dabei aber Identitätsbedingungen unterworfen sind, die auf die spezifische Beschaffenheit von Verlinkungsgefügen und die Architekturen von Softwares zurückverweisen. Das Web besteht nicht aus Vektoren in Relation zueinander, sondern

aus Pfaden zwischen Punkten. Im Museum ist dies ähnlich, und in seiner ganzen institutionellen Anlage steht es darüber hinaus im Widerspruch zur rhizomatischen Enthierarchisierung, weil sich sein Anspruch als Dispositiv pädagogisch legitimer Kulturvermittlung ja gerade aus seiner Wechselwirkung mit Expertensystemen wie z.B. den historischen Wissenschaften ergibt. Und auch das Web überschreibt als Hypertextsystem die Geschichtlichkeit des Wurzelbuches nicht rundheraus mit der Situativität des Assoziativen: Schon in Vannevar Bushs Metapher von den Pfaden des Interesses ist ja eine historische Zielrichtung der Texterschließung angezeigt, eine Bewegung von der Abreise in Richtung einer wie auch immer beschaffenen Ankunft. *Trails of interest* bilden mindestens eine Genealogie der Interessen des Lesers ab, hinter der sich in den meisten Fällen ja gerade der Wunsch verbergen wird, Wissen zu ordnen. Tatsächlich kann Memex durchaus als eine Maschine beschrieben werden, die Wissen hierarchisiert und »verwurzelt«, die weniger die Wurzelbücher in ein Rhizom auffächern sondern aus disparaten Textstellen neue, virtuelle Wurzelbücher entstehen, neue Stämme aus alten Wurzelwerken sprießen lassen soll.

Indes ist das Rhizom sicherlich ein durchaus tragfähiges metaphorisches Modell für die Utopien von Sinnstiftung und die Beziehung zwischen Autoren und Rezipienten, die sich mit dem Cyberspace verbinden, wie er in den 1980er und 1990er Jahren erdacht wurde – und gezähmt mit der Vorstellung vom Web 2.0, die ja zentral in Aussicht stellte, den User selbst zum wichtigsten Produzenten von Inhalten zu machen, die Intelligenz der Masse über die Vermittlungsabsichten irgendwelcher Urheber zu stellen und Software vom *Produkt*, das fertig und abgeschlossen im Regal eines Elektromarktes steht, zu einem *Prozess* zu machen, der sich im Zustand seiner Nutzung erst funktional entwickelt (vgl. O'Reilly 2005). Zugleich lassen sich auch die in der Museumspädagogik stattfindenden Debatten über Tempel- und Forenprinzip letztlich als eine Diskussion darüber lesen, inwieweit Museen imstande sind, rhizomatisch zu funktionieren – und zwar sowohl innerhalb ihrer Wände, als auch in ihrer Beziehung zur Außenwelt. Innerlich würde eine »Rhizomatisierung« des Museums wohl am ehesten darauf hinauslaufen, sich im von Franz Boas diagnostizierten Balanceakt von perspektivisch-interpretativer Offenheit und didaktischer Eingrenzung verstärkt in Richtung Offenheit zu bewegen, bzw. nicht nur einer Offenheit der Rezeptionsmöglichkeiten und Interpretationsspielräume, sondern schlechthin der Kommunikation zwischen Besuchern und Kuratoren. Es würde bedeuten, die »Wurzeln« der kuratorischen Autorschaft sowie der Anbindung an wissenschaftliche, politisch institutionalisierte Expertensysteme wenn nicht zu kappen, so doch der emergenten Kommunikation innerhalb des Museums unterzuordnen. Es hieße also, darauf zu vertrauen, dass die Auseinandersetzung der Besucher mit der Ausstellung und miteinander letztlich ein sinnhaft erfahrbares Gesamtgefüge entstehen lassen wird – und dass der rhizomatische Umgang mit musealen Inhalten mögliche Unverständlichkeiten einfach »umwuchern« und anderweitig auszufüllen imstande ist.

Insofern darf auch Aleida Assmanns ›wilde Semiose‹ als eine Form der rhizomatischen Sinnstiftung angesehen werden, weil sie eben nicht ein Verstehen vom ›Aste‹ zur ›Wurzel‹ ist, sondern der Versuch des Füllens einer Verständnislücke mit situativem Wissen: Rhizomatisch zu kuratieren, sofern dies überhaupt möglich ist, würde gerade nicht bedeuten, das museale Objekt ›für sich selbst sprechen‹ zu lassen, was Detlev Hoffmann ja sicherlich nicht zu Unrecht als einen nur vermeintlich emanzipatorischen Irrweg in der Museumspädagogik der 1970er Jahre anprangert (vgl. Hoffmann 1976: 114). Dies würde das definitorische Kriterium des Rhizoms verletzen, dem zufolge Rhizome ja keine in cartesischen Koordinaten benennbare Knotenstruktur aufweisen sollen. Rhizomatisches Ausstellen würde es vielmehr erfordern, zwischen Objekten und Museumswänden die Möglichkeit zur Entstehung kommunikativer Vektoren zu schaffen, also nicht etwa das Objekt sprechen zu lassen, sondern im »gestimmten Raum« (Korff 2005: 102) die Besucher selbst zum Sprechen zu bringen. Es ginge also darum, nicht länger die individuellen Objekte als Sinnträger der Ausstellung aufzufassen, sondern die *Plateaus*, die nur implizit in laufenden Sprachhandlungen existieren.

Wenn aber Besucher dazu aufgerufen würden, einander die Ausstellung zu erklären, dann würden sie damit bereits ein Stück weit in die Schuhe der Kuratoren schlüpfen, denn deren Aufgabe ist nicht nur das Arrangement von Dingen im Raum, sondern auch das Entwickeln von Sinnzusammenhängen und nicht selten sehr linearen Erzählungen. Die Relevanz des Rhizoms als Programm für das World Wide Web ergibt sich nicht zuletzt aus der ihm eingeschriebenen Idee und Ideologie einer Teilhabe am Möglichen – nicht umsonst war Gilles Deleuze sowohl Mit-Definator des Rhizoms, als auch der zentrale postmoderne Denker der Virtualität.

Damit spielt der Begriff, sowie man ihn auf das Museum bezieht, unweigerlich in einen Bereich, den die Museologie (u.a. im bereits erwähnten Sammelband von Gesser, Hanschin, Jannelli und Lichtensteiger) gemeinhin mit dem Begriff der ›Partizipation‹ überschreibt. Partizipation ist, wie Sabine Jank feststellt, immer der Prozess, indem sich die Macht im Museumsdispositiv vom Kurator zum Rezipienten verschiebt (vgl. Jank 2001: 148). Diese Feststellung zielt indes in eine ganz andere Richtung als jene David Filkins, dass mit der Museumsvirtualisierung jetzt alle Macht beim User liege (vgl. Filkin 2002: 6). Denn während Filkin vor allem auf die Vielfalt der Angebote blickt, zwischen denen der Nutzer mit wenigen Mausclicks wechseln kann, wenn ihm Inhalte oder Darstellungsformen nicht zusagen, schaut Jank auf Strategien der Publikumsbeteiligung innerhalb individueller, physischer Museen. Sie kommt dabei zu dem einleuchtenden Schluss, dass Kuratorium und Institution unweigerlich Kontrolle einbüßen müssen, wenn das Publikum in die Gestaltung von Ausstellungen eingebunden werden soll (vgl. Jank 2011: 148). Wie Claudia Glass und Beat Gugger anmerken, muss es dabei gar nicht um tatsächliche, physische Mitwirkung gehen. Bei den meisten Debatten über Partizipation im Museum gehe es tatsächlich zunächst einmal um Deutungshoheiten und damit um die Frage, wem es

gestattet ist und gestattet sein sollte, Objekte und Objektkonstellationen mit Bedeutungen aufzuladen. Im Begriff der Partizipation manifestiere sich sowohl das ehrliche Bemühen der Fachleute darum, als aber auch ihr Unwohlsein dabei, dem Laienpublikum ein Mitspracherecht einzuräumen (vgl. Glass u. Gugger 2011: 176f.). Nina Simon erkennt im Partizipationsgedanken im Museum nicht das ideologische Fundament, das er für den Cyberspace oder das Web 2.0 bildet, sondern eher eine Strategie zum Umgang mit einer Kulturwelt, die gerade unter dem Einfluss digitaler Medien ganz neue Forderungen an Kulturinstitutionen stellt. So verweist sie auf einen 2009 veröffentlichten Bericht des amerikanischen *National Endowment for the Arts*, welchem zufolge einerseits die Besucherzahlen in amerikanischen Museen insgesamt rückläufig sind und das Publikum immer älter wird, während andererseits ein deutlich gestiegenes kulturelles Interesse in der Bevölkerung festgestellt wird. Kulturelle Internetangebote würden immer stärker in Anspruch genommen, immer mehr Menschen engagierten sich ehrenamtlich im Kulturbereich, und im Schnitt werde viel mehr gelesen als noch wenige Jahre zuvor. Es könne also, so folgert Simon, keine Rede von einem generellen Verfall des kulturellen Lebens in den USA sein (vgl. Simon 2011: 95). Vielmehr zeige der Bericht, dass sich das Publikum von Kulturangeboten abende, die auf passive Rezeption ausgerichtet sind, und sich zu solchen hin orientiere, die ihm Mitwirkung anbieten und auf seine Bedürfnisse und Wünsche eingehen. Die Öffentlichkeit, so Simons These, wolle offenbar eine größere Rolle in den Kulturinstitutionen spielen. Ein wichtiger Schritt in diese Richtung sei es, auf Seiten der Museen Partizipation nicht nur als eine zweckdienliche Strategie zu denken, um Besucher anzulocken, sondern sie als ein eigenes und zukunftssträchtiges Museumsprinzip zu umarmen, in dem das Museum nicht als Umgebung zur Präsentation aurascher Dinge auftritt, sondern als eine »Plattform« zur kreativen Interaktion von Menschen in Gegenwart dieser Dinge:

In traditionellen Ausstellungen und Veranstaltungen werden den Besuchern Inhalte geboten, die sie konsumieren sollen. In diesem Fall konzentrieren sich die Gestalter darauf, solide Inhalte von hoher Qualität zu schaffen, sodass jeder Besucher, unabhängig von seinem Hintergrund oder seinen Interessen, ein positives Ausstellungserlebnis hat. Bei partizipativen Projekten dagegen bietet die Institution mehrdimensionale Erfahrungen rund um Inhalte. Die Institution dient hier als »Plattform«, die verschiedene Nutzer verbindet, sie in die Rolle von Schaffenden, Vertreibern, Konsumenten, Kritikern und Mitarbeitern schlüpfen lässt. Das bedeutet, dass eine Institution keine einheitlichen Ausstellungserlebnisse mehr garantieren kann. Dafür ermöglicht sie vielfältige, gemeinsam mit dem Publikum erzeugte Erlebnisse. (Ebd.: 96)

Simon sieht also – ähnlich wie Beat Hächler, der im selben Sammelband ja Partizipation und Dialog als entscheidende Bestandteile seiner »sozialen Szenographie« anführt – die Aufgabe einer auf Partizipation ausgerichteten Ausstellungsgestaltung im Schaffen der Voraussetzungen für Momente des Dialoges zwischen Vertretern aller

sozialer Gruppen und Rollen, die in irgendeiner Weise mit dem Museum verbunden sind. Dabei sind diese dialogischen Prozesse kein bloßes diskursives Anknüpfen an museale Inhalte und Szenerien, sondern sie sind selbst musealer Inhalt und Bestandteil der Szene. *User generated content* muss in musealen Kontext also nicht zwangsläufig heißen, dass Besucher Dinge ins Museum bringen oder die physische Beschaffenheit von Ausstellungen mitgestalten – ihr bloßes Sprechen ist bereits ein Mehrwert, mit dem sie den musealen Raum sinnhaft bereichern.

5.3 DAS VERMESSENE PUBLIKUM

Mit einer Offenheit der Kuratoren für den Austausch mit dem Publikum allein ist natürlich noch längst keine museale Selbstorganisation ›von unten‹ (oder vielleicht eher noch: ›aus der Ebene‹) angezeigt, wie sie sich mit dem Rhizom verbindet. Das virtuelle Museum existiert zwischen zwei Mediendispositiven, die sich gerade aus ihren Ursprungszuständen in sehr unterschiedliche Richtungen und dabei ironischerweise aufeinander zu bewegen. Während das WWW aus der Tradition des Hypertextes kommt und all die mit diesem verbundenen Utopien von Weltgehirn, Dokuversum und Tod des Autors mit sich herum trug, bevor es von Webcrawlern, Suchmaschinen und Empfehlungssystemen gebändigt wurde, begann das Museum erst in den letzten zwei bis drei Jahrzehnten wirklich, sich als mediales Angebot zu verstehen, das seine Zielgruppe nicht nur bespielen, sondern tatsächlich einbinden kann. Eilean Hooper-Greenhill beobachtet Mitte der 1990er Jahre einen Wandel in der Vorstellung, welche die Museumszunft bisher von ihrer Zielgruppe hatte: Ging man zuvor üblicherweise vom »*visitor*« aus – also jenem Menschen, der das Museum bereits betreten hat und dem gegenüber es nun Aussagen zu machen gilt – wurde nun zunehmend die »*audience*« als Summe all jener Menschen zum Gegenstand des Interesses, die sich möglicherweise für das Museum begeistern lassen könnten. Etwa zeitgleich, so fährt sie fort, begannen britische Museen in großem Stil damit, hauseigene Marketing-Abteilungen einzurichten (vgl. Hooper-Greenhill 1995: 2).

Traditionell nämlich tauche, wie Samuel Redman schreibt, das Publikum in den historischen Plots der Museumsgeschichte vor allem in zwei Formen auf: entweder als eine kleine bourgeoise Elite, die im Museum schöngeistigen Leidenschaften frönt, oder als eine gesichtslose, kulturell vernachlässigte ›Masse‹, die im Museum der sozialen Kontrolle solcher Eliten unterworfen wird. Bis weit ins 20. Jahrhundert hinein blieb der Blick auf den Besucher ein oberflächlicher – und in einer Institution, welche die Spuren der Geschichte für die Öffentlichkeit aufbereiten sollte, durfte die Öffentlichkeit selbst weder ihre Spuren noch ihre Geschichten hinterlassen. Als Franz Boas 1901 seinen Text über das Kuratieren als ein Spiel mit Mehrdeutigkeiten zugunsten