

befinden. Zugleich aber müssen einem virtuellen Museum ganz ähnliche Fragen gestellt werden wie einem physischen, wenn man sein Wirken als Dispositiv verstehen will: Wie organisiert es Sichtbarkeiten und Sagbarkeiten? Wen lässt es sprechen, wen schweigen? Wie führt es Objekte zueinander und Betrachter zu Objekten? Und wie genau werden alle diese vernetzten Einzelelemente zusammengeführt, um welche Spielart des Musealen zu evozieren?

6.5 DIE DISPOSITIVE DES VIRTUELLEN MUSEUMS

Hier muss zunächst die ganze Tragweite der Tatsache ins Auge gefasst werden, dass das virtuelle Museum eben weder einen Ort noch ein Gebäude hat, die es beherbergen – und dass wir natürlich dennoch auch im Umgang mit digitaler Technik Wesen mit analogen Körpern bleiben, die sich im physikalischen Raum aufhalten. Dementsprechend erleben wir natürlich auch virtuelle Museen innerhalb von Räumen, und zwar bezeichnenderweise meist solchen, die keineswegs museal sind. Das virtuelle Museum kann uns im Gegensatz zum physischen kein außeralltägliches soziales Setting auferlegen, das in einer baulichen Separation von der Außenwelt evident wäre. Stattdessen ist sein räumlicher Schauplatz immer der, in dem sich das *deck* befindet, mittels dessen es technisch aktualisiert wird. Natürlich sind Dispositive niemals abschließbar oder gar souverän, und auch das physische Museum bildet hier keine Ausnahme. Allerdings ist seine architektonische und institutionelle Erscheinung sehr dazu angetan, es dem Besucher als ein geschlossenes System erscheinen zu lassen, das ›offen‹ allenfalls zu jener Vergangenheit ist, deren Überreste es im Empfang nimmt, bewahrt und ausstellt. Gerade darin begründet sich ja das Gegenweltliche und Halbsakrale, das Paul Valéry als so irritierend empfindet und in dem Krysztof Pomian das Vermächtnis des Musentempels erkennt.

Das virtuelle Museum hingegen kann sich nicht dem Sachverhalt entziehen, dass seine innere Dispositivstruktur, wie immer sie auch aufgebaut sein mag, nur ›begehrbar‹ ist innerhalb einer äußeren, die ganz und gar alltäglich bleibt. Die Computer, mit denen wir im Netz surfen, stehen in unseren Arbeits- und Wohnzimmern, wir benutzen sie auf Parkbänken und in Restaurants, bei der Arbeit und in der Freizeit, nehmen sie zuweilen gar mit ins Bett. Die in der Cyberspace-Idee anklingende und im Hinblick auf die von uns an digitale Medien gerichteten Erwartungshaltungen immer noch oft nachwirkende Vorstellung vom Virtuellen als medialem Ausnahmezustand bildet unsere Medienpraxis längst nicht mehr ab. Als Technologie sind Computer für uns nicht weniger alltäglich als Staubsauger, Toaster, Automobile oder Heizkörper. Wir gehen mit ihnen um, ohne sie noch wahrzunehmen – und damit sind sie eben Gebrauchsgegenstände des Aktionsraumes. Anette Spohns Feststellung, das Web schule uns auf eine das ›Übersehen‹ ins Zentrum stellende Wahrnehmung, beschreibt

im Grunde die gesamte Programmatik der digitalen Kultur und ihrer Interface-Systeme: Es geht darum, den Computer zu einem ›zuhandenen‹ Gegenstand zu machen, der in seiner eigenen Funktionalität verschwindet.

6.5.1 Alltäglichkeit und Auralität des Virtuellen

Damit ist die materielle Schnittstelle zwischen dem virtuellen Museum und seinem Publikum ironischerweise in jeder Hinsicht die Antithese des Museums und der Museumsdinge: Sie ist der Inbegriff der Alltäglichkeit und der Normalität. Eine Systematisierung der sozialen Räume der Computernutzung und der mit ihnen verbundenen Dispositive versucht Michael Liebe mit Augenmerk auf Computerspielen zu entwickeln. Der klassische Desktop-PC gehört seiner Auffassung nach ins Dispositiv »Arbeit« (Liebe 2008: 78): Er ist relativ groß und unhandlich, steht typischerweise auf einem Schreibtisch, vor dem der Nutzer aufrecht sitzt und besteht aus einer Anzahl von Einzelkomponenten, zu denen neben dem Rechner selbst ein Monitor und diverse Ein- und Ausgabegeräte gehören. Die Spielkonsole hingegen sei im Dispositiv »Wohnen« verortet: Sie wird an ein Fernsehgerät angeschlossen, das sich meist in einem Wohnzimmer befindet, und von einem Sofa aus in bequemer Körperhaltung mit einem einzigen, sehr beweglichen Steuergerät oder *controller* bedient (vgl. ebd.: 79). Die mittlerweile exotisch gewordene Gattung der »Arcade-Geräte« gehört nach Liebe ins Dispositiv »Freizeit«, weil sie für gewöhnlich gar nicht in Privathaushalten steht, sondern in öffentlichen bzw. in Geschäfts-Räumen beheimatet und in der Anschaffung überaus teuer ist (vgl. ebd.: 78). Handheld-Geräte wie Tablet-Computer und Smartphones schließlich fallen seiner Ansicht nach unter das relativ junge und noch schwammige Dispositiv »Mobilität«, weil sie batteriegetrieben, klein dimensioniert und entsprechend nicht ortsgebunden sind (vgl. ebd.).

Diese grobe und gar nicht den Anspruch auf Ausdifferenziertheit erhebende Klassifizierung von den Umgang mit Computern bedingenden Raumverhältnissen beschreibt nicht nur die Nutzerseite, sondern nach Liebe auch die gedachten Szenarien, für die Softwareentwickler Programme konzipieren. Der PC werde z.B. so sehr als Arbeitsrechner gedacht, dass selbst für den PC entwickelte Unterhaltungsssoftware die Attribute von Arbeitsanwendungen aufweise, wie dies z.B. bei Strategiespielen oder *Massively Multiplayer Games* der Fall sei (vgl. ebd.: 79ff.). Software für Spielekonsolen (die mittlerweile ja längst nicht mehr nur ›Spiele‹ im engsten Sinne beinhaltet) sei auf geselliges, freundschaftliches, aber auch wettbewerbsorientiertes Miteinander von Menschen ausgerichtet, die sich auch in Zeiten vernetzter *Multiplayer*-Erfahrungen noch häufig im selben Raum aufhalten und mit derselben Konsole spielen (vgl. ebd.: 79). Arcade-Spiele sind auf Profitmaximierung ausgerichtet und suchen dementsprechend die Balance zwischen »Lust und Frust«, die den Spieler ei-

nerseits für seine Erfolge arbeiten lässt (ihn also immer wieder zu erneuten Versuchen animiert), ihn andererseits aber nicht so sehr frustriert, dass er das Handtuch wirft (vgl. ebd.: 83ff.). Software für Handheld-Geräte schließlich sei auf Spontanität und Unkompliziertheit ausgerichtet, dürfe also nicht zu viele Bedienelemente aufweisen und müsse sich jederzeit beenden oder anhalten lassen, wenn der Nutzer sein Gerät schnell einpacken oder beiseitelegen muss (vgl. ebd.: 88f.). Was Liebe für Computerspiele diagnostiziert, muss auch für virtuelle Museen gelten: Will man im Netz museal präsentieren, dann muss man ein bestimmtes Bild nicht nur vom Nutzer, sondern auch von seinem Endgerät und der Raumsituation haben, in der es sich befindet. In vielen Fällen wird dies eine Entscheidung für und gegen bestimmte Rezeptionsszenarien erforderlich machen, weil unterschiedliche *decks* unterschiedliche Designs und Informationsarchitekturen erfordern. Eine Webseite, die auf einem PC bzw. seinem großen Monitor gut aussieht und leicht zu handhaben ist, kann auf einem Tablet oder gar einem Smartphone kaum zu lesen, geschweige denn zu navigieren sein. Eine separate mobile Webseite zu erstellen kostet wiederum Zeit und Geld, das möglicherweise nicht immer zur Verfügung stehen wird.

Das kulturelle und räumliche Milieu des virtuellen Museums ist also ein prekäres, weil es tatsächlich notwendigerweise ein *veräußertes* Museum ist – und zwar veräußert nicht nur an das WWW, seine Technizität und die ihm aufgesetzten Such- und Ordnungsmaschinerien, sondern auch an die technischen Gegebenheiten von Endgeräten und die soziale Welt, in der diese betrieben werden. Der Frage, ob und wie ein virtuelles Museum seiner ›Besucherschaft‹ irgendeine Form von Rezeptionserfahrung didaktisch vorzugeben imstande sein kann, ist grundsätzlich die Tatsache vorgeschaltet, dass es unmöglich die Gesamtsituation des virtuellen ›Besuchs‹ bestimmen kann. Das physische Museum ist – um abermals die Diktion Beat Hächlers aufzugreifen – eine soziale Szenographie, während das virtuelle sich innerhalb ganz anderer Settings entfalten muss, die keiner intentional-autorschaftlichen Gemachtheit unterliegen. David Filkins in Kapitel 3.3.2 dieser Arbeit diskutierte Rede von der ›Missionierung‹ des WWW durch das Museum greift daher tatsächlich fast zu kurz. Will man die Missions-Metapher konsequent anwenden, dann zielt das virtuelle Museum in seinen Missionsbestrebungen nicht nur auf das Web, sondern tatsächlich auf den ›Alltag‹, bzw. auf jene kulturelle Normalität, von der geschieden zu sein zuvor definierendes Merkmal der Institution Museum war. Hatte das Imaginäre Museum Malrauxs die virtuelle Latenz der Möglichkeit beschrieben, Kulturobjekte außerhalb von Museumswänden miteinander kommunizieren zu lassen, will das ausgewiesene virtuelle Museum nun tatsächlich die Aktualität (!) musealen Erlebens unter den Voraussetzungen der Alltäglichkeit.

Zugleich aber liegt die große, immer noch andauernde Widersprüchlichkeit in unserer Bewertung digitaler Medientechnologien darin, dass Computern nach wie vor das ganze diskursive Erbe der Utopien und Machbarkeitsphantasmen anhaftet, die sich im Laufe ihrer Geschichte mit ihnen verbunden haben. Ihre Normalität ist

eine gebrochene, in der die Selbstverständlichkeit im Umgang mit dem Einzelgerät einerseits einem scheinbar nicht totzukriegenden Verdacht der Irrealität und der Täuschung, andererseits einer womöglich völlig überspitzten Erwartungshaltung an die Technologie insgesamt gegenübersteht. Wie die Journalistin Astrid Herbold in ihrer Streitschrift *Das große Rauschen* pointiert feststellt, sind Digitalisierungsphänomene häufig von extrem optimistischen Fortschrittsversprechungen getragen: Hinter der oberflächlichen Spekulation auf größere Praktikabilität in der Verwaltung und Übermittlung von Daten stehe die größere Hoffnung darauf, kulturelle und geistige Entwicklungen flexibilisieren und beschleunigen zu können, indem man kulturelle Inhalte von sperrigen, materiellen Trägern löst. Die Idee der Universaldatenbank sieht Herbold nach wie vor als eine treibende Kraft hinter Virtualisierungsprojekten jedweder Art (vgl. Herbold 2009: 131ff.). Das Web als solches sei immer noch umgeben vom Nimbus der Möglichkeit, zu einem zugleich absoluten und von aller autorschaftlichen inhaltlichen Auslese befreiten Wissenssystem heranwachsen zu können, in dem der Leser sich Zusammenhänge nicht länger erarbeiten muss, sondern sie in Vollendung vorfindet (vgl. ebd.: 139ff.). Parallel dazu macht Herbold die interessante und durchaus nachvollziehbare Beobachtung, dass dem von Technikskeptikern und Kulturkritikern immer wieder geäußerten Täuschungsverdacht von den ›digital natives‹ häufig mit einem großen Vertrauen in die Wahrhaftigkeit digitaler Information begegnet werde. Tatsächlich lebe das Web nicht etwa vom Versprechen perfekter Simulation und glaubhafter Sinnestäuschung, sondern vielmehr von jenem authentischer zwischenmenschlicher Kommunikation und ›echten‹ Begegnungen im virtuellen Raum zwischen den Rechnern. Phänomene wie Online-Dating oder die Popularitätsexplosionen um *Youtube*-Persönlichkeiten sind nach Herbold sinnfällige Beweise dafür, dass das Publikum sich vom Web eben gerade Momente des Echten, des Unmittelbaren und der Aufrichtigkeit verspreche (vgl. ebd.: 81ff.).

Computer sind also in all ihrer Gewöhnlichkeit durchaus eine auratische (oder zumindest immer wieder aufs Neue auratisierte) Technologie, und die ihnen zugeschriebene Besonderheit wird auch im Umgang mit Computern als materiellen Gegenständen ausgespielt. Menschen übernachten dokumentiertermaßen vor *Apple*-Geschäften, um das jeweils neue *iPhone* am Veröffentlichungstag erstehen zu können. *Case modder* versehen ihre für Computerspiele gebauten PCs (die nicht selten als Sportgeräte wahrgenommen werden) mit bunten LED-Leuchten und Gehäusefans, die den Blick auf ihr eigentlich völlig unanschauliches Inneres freigeben. 2013 ergab eine Umfrage der Firma *Vuclip*, dass 61 % der befragten Männer befürchteten, von anderen Menschen nach Marke und Modell des von ihnen benutzten Handys beurteilt zu werden.⁸ Computer sind ästhetisierte Statussymbole, in ihrer Gegenständ-

8 Vgl. <http://www.pewinternet.org/fact-sheets/mobile-technology-fact-sheet/> vom 19.05.2018.

lichkeit eine gewichtige Rolle in der sozialen Kommunikation spielen. Dies ist natürlich kein Novum in unserem Gesellschafts- und Wirtschaftssystem. Für Automobile gilt ja ganz ähnliches. Allerdings sind Computer eben nicht nur materielle Gegenstände, die in eine Semiotik des Konsums eingebunden werden können, sondern auch Medientechnologien, die ihrerseits für die Erstellung, Übertragung und Rezeption kultureller Inhalte eingesetzt werden. Der den Computer umgebende kulturelle Bedeutungskonnex betrifft also immer auch all die Information, die mittels des Rechners übertragen und rezipiert wird.

Die in Kapitel 6.1.1 dieser Studie festgestellte Tatsache, dass Museum und Web sehr gegensätzlich mit ihrem jeweiligen Netzwerkparadigma umgehen, betrifft in diesem Zusammenhang nicht nur ihre epistemischen (bzw. im Falle des Museums auch didaktischen) Eigenarten, sondern auch ihre affektive Anmutung. Die Aura der Museumsdinge und die Atmosphäre des musealen Raumes sind das Produkt einer Geschiedenheit von der Außenwelt und einer Verbriefung von Authentizität durch das Wirken eines auf Ab- und Ausschluss zielenden Ausstellungskonzeptes, das wiederum auf kuratorische Arbeit und damit die Autorität von Spezialisten zurückweist. Das Web und die *decks*, mittels derer wir es aktualisieren, beziehen ihre Anmutungsqualitäten hingegen gerade aus einer kulturellen Programmatik der (zumindest scheinbaren) Offenheit, der Zugänglichkeit, der Nichtabschließbarkeit und der Verhandelbarkeit von allem durch alle. Damit unterliegen die Erlebnisqualitäten von Museum und Web zugleich anderen Zeitlichkeiten. Das Museum will als kommemorativ-einrichtung die Vergangenheit ins Heute bringen, artikuliert sich also im Präsens (und in der Präsenz) seiner Exponate über Sachverhalte, die grundsätzlich abgeschlossen sind. Das ist das Virtuelle an ihm und jener Brückenschlag zwischen An- und Abwesendem, den Pomian ins Zentrum seiner Charakterisierung der Institution stellt. Das Web hingegen ist, wie Erik Meyer feststellt, ein Medium von extremer Gegenwartsbezogenheit, und zwar sowohl im zeitlichen wie im räumlichen Sinne. Es stelle uns ein permanentes und zunehmend ortsunabhängiges ›Dabeisein‹ und eine Teilhabe am Weltgeschehen in Aussicht, die sich unmittelbar verbinde mit einem dank digitaler Speichertechnik schier unbeschränkten Erinnerungspotential. Wir können, so Meyer, mittels digitaler Kommunikation die Kommemoration schon in Angriff nehmen, während sich die Geschichte noch ereignet (vgl. Meyer 2009: 196). Abwesenheit ist in einer solchen Präsenzkultur schlicht nicht mehr vorgesehen.

6.5.2 Musealität zwischen Bildungsauftrag und Wunscherfüllung

Die paradoxe Situation virtueller Museen ist also die, dass sie zwar einerseits imstande sind, eine viel größere ›Öffentlichkeit‹ zu adressieren, als es jedes individuelle, ortgebundene physische Museum könnte – andererseits diese Öffentlichkeit aber

in der Domäne des Privaten ›abholen‹ müssen. Damit stellen sie nicht nur die definitorischen Grenzen des Museumsbegriffs infrage, sondern auch den sozialen Ort der Institution. Zur medialen Wesensart des Museumsdings gehört die Tatsache, dass man es nicht aus der Ausstellung entfernen kann, ohne es seiner Sinnhaftigkeit zu berauben. Damit geht einher, dass der Museumsbesucher meist nicht in der Lage sein wird, die Exponate allein zu erleben. Das Erfahren einer Ausstellung ist immer ein soziales: Selbst wenn die Besucher nicht miteinander reden, teilen sie sich doch einen Raum und müssen einander allermindestens vor den Schaustücken Platz machen. Das ›*possessive individual*‹ Weinsteins und Krovers hat im physischen Museumdispositiv keinen Platz, weil dieses ihm aus seiner ganzen Anlage heraus eben den Besitz der Ausstellungsstücke unmöglich macht. Im virtuellen Museum hingegen kann das Objekt nicht nur in einer ›autistischen‹, hochindividualisierten Situation erlebt werden, man ist außerdem auch Eigentümer der materiellen Infrastruktur seines Erscheinens. Das Museumsding besitzt keine physische Autonomie mehr, sondern ist ein Funktionsbündel innerhalb der technischen Anordnung von Computer und Bildschirm.

Zugleich arbeiten Suchmaschinen in die genau gegensätzliche Richtung: Hier werden private Vorlieben einem Auswertungssystem offengelegt, das diese (angeblich anonymisiert und entpersonalisiert) an die ›Öffentlichkeit‹ seiner Nutzer zurückkommuniziert, das also ständig das Individuum zur Masse ins Verhältnis setzt. Das ›besitzergreifende Individuum‹ wird hier gewissermaßen vom Subjekt zum Objekt: Indem es sich als souveräner Akteur begreift, der sich Information aneignet, wird es tatsächlich zu einem Ort innerhalb eines technosozialen Dispositivs gemacht, an dem Technologien Privatheiten und Öffentlichkeiten neu verhandeln, an denen sie inhaltlich gar nicht teilnehmen können. Der Preis einer hochindividualisierten Rezeptions-erfahrung im Web ist tatsächlich die Entprivatisierung von Interessen und Entscheidungen.

Indes ist auch das physische Museum – in das, wie Eilean Hooper-Greenhill richtigerweise feststellt, die Besucher immer den gesamten ›Rest ihres Lebens‹ mitnehmen – seit seiner Entstehung eine Schnittstelle zwischen privater und öffentlicher Lebenswelt gewesen. Die Wurzel des modernen Museums ist die private Sammlung – und der Museumsbesuch ist für uns meist im ›Privatleben‹ verortet, gehört er doch, um bei den Begrifflichkeiten Michael Liebes zu bleiben, ins Dispositiv ›Freizeit‹. Das Museum ist, so rekapituliert Friedrich Waidacher einen wiederkehrenden Befund der Besucherforschung des 20. Jahrhunderts, für die meisten seiner Besucher keine ausgewiesene Bildungseinrichtung, sondern eine Zerstreuung. Insofern steht das klassische Museum weniger in Konkurrenz zu anderen Bildungsangeboten, als vielmehr zum Kino, zum Zoo oder zum Vergnügungspark (vgl. Waidacher 2000: 8) – und das virtuelle womöglich zu all den anderen unterhaltsamen Dingen, die man mit Computern (gerade auch im Web) anstellen kann. Beide stehen vor der doppelten Herausforderung, sich erstens in diesem Wettbewerb behaupten und zweitens – denn

das verlangt der sich mit der Institution verbindende Bildungsauftrag – ihren Besuchern auch dann Wissen vermitteln zu müssen, wenn deren Interesse sich eigentlich auf etwas ganz anderes richtet. Museen mediiieren zwischen einem (zumindest angenommenen) *öffentlichen* Interesse an Bildung und Kultivierung von Gesellschaften und einem *privaten* an Unterhaltung und Erlebnissen. Insofern präsentiert sich die Museumsvirtualisierung der Gegenwart fast als eine Invertierung jenes Verhältnisses von Ausstellungsmachern und Publikum, aus dem im 17. Jahrhundert das Museum überhaupt erst hervorgegangen ist. In den Kunst- und Naturalienkammern, die sich in die ersten Museen verwandeln sollten, entschieden die Interessen und Weltbilder privater Sammler über das, was Besucher sehen, lernen und erleben konnten. Im World Wide Web sind es nunmehr die vermessbaren privaten Interessenkonkurrenzen von Nutzern, die darüber entscheiden, ob museale Angebote zur Sichtbarkeit gelangen oder nicht – und die darüber hinaus laufend ›Museen unserer selbst‹ um uns herum bauen, die für niemanden außer uns selbst als Einzelperson überhaupt existieren.

David Anderson beobachtet unter dem Einfluss der Digitalisierung im Jahr 2000 einen Paradigmenwechsel in der Praxis der Kommunikation zwischen Museum und Publikum, den er als einen Übergang vom »objektfokussierten (*object focussed*)« zum »nutzerfokussierten (*user focussed*)« Museum beschreibt. Das klassische, physische Museum sei objektfokussiert und begreife das Museumsdispositiv als eine Bank für Fachwissen und didaktische Expertise, die der Öffentlichkeit diametral gegenübersteht. Die Außenwände des Museums markieren die Grenze zwischen ›hier drin‹ und ›da draußen‹, und museale Sagbarkeiten sollen in dieser Dispositivstruktur nur in eine Richtung funktionieren, nämlich von innen nach außen. Das Museum soll also sprechen, während das Publikum lauscht. Der letztlich nicht als spezifische Person begriffene Besucher verlässt das Museum idealerweise in Wissen und Bewusstsein transformiert (vgl. Anderson 2000). Das nutzerfokussierte Museum begreife sich hingegen als ein *vernetztes*, und zwar nicht nur innerlich, sondern auch nach außen: Nutzerfokussierung bedeutet für Anderson, die Maskerade der inneren Abgeschlossenheit und Gegenweltlichkeit des Museums aufzugeben, um stattdessen die Relevanz anderer gesellschaftlicher Systeme für das Museum und umgekehrt zu betonen und zu erforschen:

In a user-focussed museum, the expertise of professional staff (such as curators) is only a small part of – and dependent upon – the wider expertise of the whole community; the audience therefore must be ›in here‹ as well as ›out there‹ if the institution is to develop successfully. And in a user-focussed museum, there is a need for expertise of many kinds – for example, about how people can learn, create, make meanings for themselves and enjoy, as well as about objects. The user-focussed approach really does represent a very different philosophy of knowledge, and its implications for museums are significant. (Ebd.)

Im Wesen dieses Vernetzungsgedankens (der interessanterweise gar nicht auf die Netzhaftigkeit von Ausstellungen selbst bezogen wird) ist für Anderson angelegt, dass das Museum sich nicht auf die Vermittlung von eng eingegrenzten historischen Sachverhalten und Narrativen oder auch von ästhetischer Herzensbildung beschränken dürfe. Vielmehr gelte es, die Voraussetzungen für den Erwerb von Wissen selbst zu thematisieren und Museen zu Orten zu machen, an denen das Publikum *zu lernen* lernt. Zu diesem Zweck müsse es die Kooperation mit anderen Kultureinrichtungen suchen und es sich zur Aufgabe machen, seine Besucher mit jenen Fähigkeiten auszustatten, die sie zur Teilhabe an der Wissensgesellschaft benötigen (vgl. ebd.). Bezeichnend ist dabei die Art, auf die Anderson diese Überlegungen an den Phänomenbereich Digitalisierung zurückbindet. Seiner Ansicht nach ist nämlich für den Erfolg der Institution Museum im Umgang mit dem Web nicht die Gestaltung von Museumshomepages im Hinblick auf Suchalgorithmen oder die Abgrenzung von anderen Webangeboten entscheidend. Solche Strategien wiesen letztlich auf die antiquierten Ausstellungsprinzipien der Objektfokussierung zurück, die das Museum nur aus seiner eigenen Warte zu konzipieren wussten. Viel wichtiger sei die Frage, was das Publikum in Zeiten einer digitalisierten Wissensexplosion vom Museum *braucht*. Dieses ›Brauchen‹ ist dabei durchaus pädagogisch zu verstehen und nicht identisch mit dem ›Wollen‹, wie es Suchmaschinen bedienen. Auch Anderson will dem Publikum etwas vermitteln, es erziehen. Anders als in der klassischen Museumsdidaktik geht es ihm dabei allerdings nicht nur um die Inhalte und Gegenstände der Ausstellung, sondern um das intellektuelle Handwerkszeug, um sich in virtuellen Wissenslandschaften zurecht zu finden:

It is often said that the new digital technologies are, or could be, a force for democratic change in society. But it is not the technologies themselves, or information, that will do this, but the development of the skills and opportunities that people need if they are to participate in cultural life of communities, that will provide the democratic foundations for use of new media. Our society does not, and will not, need more information. What it does need is to learn to use digital cultural resources creatively, and to ensure that this opportunity is open to groups that the market alone cannot reach. It is here that the real responsibilities of any publicity-funded museum lie. This is a much more demanding – and intellectually challenging – task than simply churning out existing object data. It is also a function that museums – like flightless birds on remote islands, isolated from evolutionary change – are currently ill-equipped, as a result of their neglect of their educational responsibilities, to deliver. (Ebd.)

Dieser letzte Satz führt uns zurück zu der in Kapitel 6.1 gemachten Feststellung, dass Museum und Web bei allen Ähnlichkeiten in ihrer Verfasstheit als Vernetzungssysteme sehr unterschiedliche Strategien im Umgang mit Offenheit und Vieldeutigkeit verfolgen. Ein museales Paradigma der Belehrung und Erziehung, getragen von starken kuratorischen Autorschaften, produziert womöglich einen Rezipienten, der zwar

die konkreten Ausstellungsinhalte weitgehend so erlebt, wie es vom Kuratorium gewünscht ist, dabei aber beklagenswert schlecht vorbereitet wird auf einen Wissenserwerb in Gefügen, in denen solche Autorschaften nicht mehr gegeben sind. Um angesichts der epistemischen, pädagogischen und sozialen Implikationen des Internets relevant bleiben zu können, müsse das Museum nach Anderson ein ganz neues Selbstverständnis entwickeln: als Teil eines Ökosystems von Wissensinstitutionen, von denen keine monumental abgeschlossen sein kann, sondern jede einzelne nur eine Durchgangsstation auf den Bildungswegen ihrer individuellen Besucher darstellt. Das virtuelle Museum bedeutet in diesem Entwurf von der Rolle des Museums die Chance einer viel größeren Präsenz der Museen in der Lebenswelt der Öffentlichkeit, der sie dienen sollen (vgl. ebd.).

6.5.3 Roy Ascotts »postmuseales Szenario«

Eine sehr viel radikalere Vision von den Fernzielen der Museumsvirtualisierung entwirft der britische Computerkünstler Roy Ascott. Seine Überzeugung ist, dass das »ursprüngliche« Museum ein Ort kreativer Entfaltung und damit des Wandels gewesen sei, während das Museum der Moderne diese Funktion ins Gegenteil verkehrt und sich als konservativer Wertespeicher neu erfunden habe, dem es weniger um Inhalte ginge als um die Etablierung einer bestimmten Machtsituation zwischen Institution und Rezipient. Er schreibt:

Bevor ich jedoch das postmuseale Szenario darstelle, will ich die Frage stellen, was der Raum des Museums gewesen war, bevor es Museen gegeben hat. Das führt uns weit in die Vergangenheit zurück. Ich nehme an, daß es der Ort des kollektiven Gedächtnisses, der Feier oder sogar des Hedonismus, der Ort kreativer Imagination, der Gefahr und des Wagemuts gewesen ist. Es war der Ort der Transformation, besonders der geistigen Transformation, der in Bildern zum Ausdruck kam, die den Körper veränderten. Irgendwann im Laufe der Geschichte hat das Museum, wie ich glaube, dieses Erbe verloren. Es sollte ausschließlich, konservativ, sogar vorsichtig werden. Es ging mehr um Gültigkeit als um Wert, mehr um Gewißheit als die Integration des Ungewissen. Das geschah nicht immer und nicht überall. Es schlug jedoch die falsche Richtung ein, als das Museum sich den Werten der alten Industriekultur anpaßte, einer Kultur des Ausschlusses, der Fragmentierung, des vereinheitlichten Selbst, der Angst, der Entfremdung, des exzessiven Individualismus, der Privatheit und der Geheimhaltung, also einer paranoischen Gesellschaft. (Ascott 1996)

Es wird hier nicht vollkommen klar, zu welcher Vergangenheit des Museums genau Ascott seine Gegenwart in Kontrast zu setzen versucht. Wie das zweite Kapitel dieser Arbeit deutlich machen konnte, war das Museum zu keiner Zeit seiner Geschichte nicht in politische Agenden verstrickt – und die Vorstellung vom Museum als Ort

emanzipatorischer Selbstreflexion ist vor allem ein Produkt der Museumspädagogik der 1960er und 70er Jahre. Womöglich zielt Ascott hier tatsächlich auf das antike Museion als Kolleg von Philosophen und Forschern, also als soziales Gefüge, ab. In diese Richtung nämlich weist sein an die obigen Ausführungen anschließender Entwurf dessen, was er Eingangs als das ›postmuseale Szenario‹ beschreibt: Das Museum solle nicht nur die Peripherie zu seiner Umwelt einreißen, wie es in Malrauxs Imaginärem Museum in Aussicht gestellt wurde, sondern vielmehr auch jene zu Körper und Bewusstsein des Menschen:

Ich will, daß mein neuronales Netzwerk durch Synapsen mit den künstlichen neuronalen Netzwerken des Planeten verbunden ist. [...] Die Erkundung des menschlichen und des künstlichen Geistes, die möglicherweise ohne die Vermittlung von visuellen Formen und Repräsentationen vor sich gehen kann, scheint mir das Projekt der Kultur des 21. Jahrhunderts zu sein. (Ebd.)

Während Malraux mit dem Imaginären Museum das Ausbrechen von Bildern aus dem Ausstellungsraum beschrieb, will Ascott eine Musealität, die überhaupt nicht mehr über den Umweg des Visuellen funktioniert. Anstatt semiotische Brücken zwischen An- und Abwesendem, Aktuellem und Virtuellem zu bauen, will Ascott den direkten Umgang des Verstandes mit dem Abstrakten. Der Weg dorthin ist seiner Ansicht nach »die Verbindung einer auf Technik und wissenschaftlichen Metaphern basierenden Kunst mit einer geistigen und konzeptuellen Kunst« in einer Kultur, die Ascott als »*technoetisch*« bezeichnet: »Jetzt geht es um begriffliche Strategien, um Ideen und kognitives Verhalten, um die Entstehung eines neuen Bewusstseins« (ebd.).

Mit der Idee, Medientechnik und menschliches Bewusstsein zu verkoppeln, steht Ascott natürlich ganz und gar in der Tradition der Hypertexttheorie seit Vannevar Bush und seinem Entwurf von Memex als maschineller Erweiterung des menschlichen Gehirns. Wo Bush aber eine technische Schnittstelle zwischen die kategorial verschlagwortete Speicherfunktion der Bibliothek und die netzhafte menschliche Kognition setzen wollte, stellt Ascott nun explizit das Museumsdispositiv in den Mittelpunkt, und mit ihm die Idee von Vernetzung nicht nur als Kulturtechnik, sondern als Leitfigur einer neuen menschlichen Daseinsform. Das Museum, so Ascott, müsse so sehr zu einem Abbild des menschlichen Geistes werden, dass es letztlich nicht länger als mediale Anordnung verstanden werden könne, über die sich ein Kuratorium einem Publikum mitteilt. Vielmehr müsse sich das Museum zu einem aus seiner inneren Struktur heraus »intelligenten« System entwickeln, das nicht mehr Mittel oder Raum einer Kommunikation ist, sondern selbst kommuniziert. Ein Museum, das seinem Besucher gegenüber mit dem Anspruch auftritt, ihn zu belehren oder gar zu erziehen zu wollen, hat in diesem Zukunftsentwurf freilich keinen Platz mehr. Anstatt unsere Wahrnehmung (*perception*) zu schulen, gelte es für das Museum nun, deren

veränderte mediale Voraussetzungen zu erlernen. Für Ascott nämlich ist die Vorstellung einer Abtrennbarkeit menschlichen Lernens und Erlebens von Technologien eine reaktionäre Fiktion, die an der Tatsache vorbeigeht, dass unser Bewusstsein und unsere Wahrnehmung längst zutiefst technisiert sind (vgl. ebd.).

Entsprechend sieht er in unserer Interaktion mit Computern und ihren Steuerungsmechaniken auch nicht unsere Fremdbestimmung durch einen unserem eigenen Urteilsvermögen übergeordneten Entscheidungsapparat, sondern vielmehr einen reziproken Vorgang, in dem unser Denken mit diesen Mechanismen verschmilzt. Für ihn ist dies keine gewaltsame Verzerrung unseres Bewusstseins, sondern der Erwerb eines neuen Sinnes, den er als »*cyberception*« bezeichnet: Wir denken und erfahren innerhalb der Netze, und zugleich denken die Netze in uns. Das Museum ist dementsprechend aus Ascotts Sicht auch gar keine Bildungsinstitution mehr, sondern vielmehr der Idealtypus einer Zusammenkunft von Menschen, Dingen und Konzepten in einem Netzwerk, das eine Eigenintelligenz entwickelt:

Ich spreche über das *Museum als ein Gehirn*, das seine eigene assoziative Gedankenwelt verkörpert, als einen überaus sensiblen Kortex, den man eher einen Cyberkortex nennen sollte, als ein kognitives Netz all der Ideen, Formen, Strukturen und Strategien, die im Zwischenraum, durch das assoziative Denken, durch die Hyperlinks einer tiefreichenden Vermaschung erzeugt werden und die jenen Bereich des Werdens zwischen dem Virtuellen und dem Realen begründen, der unser globales Heim ist. (Ebd.)

Während Malraux das Imaginäre Museum noch als das betrachtete, was passiert, wenn Reproduktionen auf einen menschlichen Verstand treffen, der zwischen ihnen assoziative Linien zieht, bildet für Ascott das Netz aus Menschen, Objekten und Technik selbst ein imaginierendes System. Das Museum der Zukunft ist daher seiner Ansicht nach auch nicht länger ein Raum, in dem Objekte inszeniert werden, sondern vielmehr ein Nicht-Ort, an dem Menschen und Kulturgüter virtuell kongregieren und neue Ausdrucksformen und Bedeutungen entstehen lassen können. Dieses Museum ist in der Diktion Ascotts ein »Museum der dritten Art«:

Die erste Art des Museums, in dem diejenigen, die die Zeit hatten, sich mit der Muse beschäftigten, ist vorbei. Das Museum der zweiten Art, in dem die Materialität der Kunst und ihre herrliche und unbeständige Gegenständlichkeit in ihr virtuelles Anderes überführt wird, kann nicht funktionieren. Ich spreche vom *Museum der dritten Art*, in dem die intime Begegnung des Geistes mit einem anderen Geist, des Kortex mit dem Hyperkortex, des Virtuellen mit dem Wirklichen zu einer Interaktivität auf der Höhe des Geistes führt. (Ebd.)

Das Museum erster Art wäre demnach also der Musentempel der Antike, das Museum zweiter Art eben die moderne Institution Museum – und während das Museum erster Art schlicht nicht länger existiert, sei das zweite letztlich an seinem Anspruch

gescheitert, aus materiellen Objekten abstrakte (oder eben: virtuelle) Wissensgegenstände zu machen. Die Ursache und Natur dieses Scheiterns verortet Ascott in dem seiner Ansicht nach fehlgeleiteten Bestreben, mit simulatorischen Mitteln eine Vergangenheit rekonstruieren zu wollen, wo doch simulatorisches Denken immer auf Gegenwart und Zukunft ausgerichtet sei. Die Idee der Repräsentation und Rekonstruktion erscheint ihm tatsächlich als ein diskursives Machtmittel, mit dem Kuratoren ihre Autorität dem Publikum gegenüber behaupten und affirmieren – indem sie die Vorstellung verteidigen, es gäbe eine *richtige* Vergangenheit, die man in der Gegenwart wiederherstellen könne, und nicht etwa eine Vielzahl möglicher Gegenwarten, die sich kreativ miteinander konfrontieren lassen (vgl. ebd.). In den inszenatorischen Elementen musealer Ausstellungspraxis sieht Ascott also eine Unterschlagung auf Kosten des Publikums. Die Vorlage für das Museum der Zukunft ist für ihn daher eine ganz andere Form von virtueller Gegenwelt: nämlich die des Themenparks.

Der Vergnügungspark sei längst das »definitive Museum des 20. Jahrhunderts« geworden, und Museen ahmten ihn bereits nach, indem sie sich mit »einem Andenkenladen, einem Restaurant, Führungen, kunstvoller Beleuchtung« ausstaffierten und so Erlebnisdimensionen in das Museumsdispositiv einführten, die eigentlich nicht durch den etablierten Bildungsauftrag abgedeckt sind. Hiermit sei im Grunde bereits implizit eingestanden, dass Museen Simulacren innerhalb der Gegenwart und für die Gegenwart seien – Themenparks allerdings gingen ganz offen und unbefangen mit der Tatsache um, dass sie Orte der Simulation sind, während das Museum sich hinter dem Anspruch der Repräsentation verbarrikadiere und seinen Besuchern die Befriedigung der Teilhabe an der Konstruktion der sie umgebenden Welt verweigere. Simulation sei grundsätzlich »weicher und einbeziehender« als Repräsentation, weil ihre Gegenstände nicht unter dem Schutz von Experten stünden (vgl. ebd.).

Überhaupt sieht Ascott im Materialitätsparadigma der Institution Museum letztlich weniger eine Würdigung der auratischen Qualität und des authentischen Wesens von historischen Überresten, als vielmehr eine Zuspitzung dieses letztlich auf Deutungshoheiten zielenden Realitätsdiskurses. Tatsächlich nämlich schieße das Museum mit seiner Betonung des physischen Materials längst völlig an unserer medialen Lebenswirklichkeit vorbei. Der Wahrnehmungsmodus, den es uns auferlegt, ist für Ascott ausdrücklich keine Rückbesinnung auf das Authentische, sondern vielmehr eine völlig artifizielle Verstellung unseres Bewusstseins, während die *cyberception* in seiner Lesart längst zum authentischen Zustand unserer medialen Wirklichkeit geworden ist. Wo Claude Lévy-Strauss die Daseinsberechtigung des Museums aus einem angeblichen Verlust von Authentizität in der Alltagswelt ableitet, sieht Ascott in ihm vielmehr den letzten Bewahrer eines Authentizitätsbegriffes, der sich überall sonst längst überlebt habe (vgl. ebd.). Dabei habe sein Schwinden Ascott zufolge aber kein Vakuum der Authentizität hinterlassen, sondern vielmehr die Voraussetzungen für neue Formen des Authentischen geschaffen, die ganz explizit anti-monumental funktionierten:

Wir fliegen von Metapher zu Metapher, von Standpunkt zu Standpunkt, und lassen uns nur für einen Augenblick nieder. Für uns sind diese allzu soliden Überzeugungen, diese tiefgründigen Visionen des Zeitalters der Vernunft mit ihrer unerschütterlichen Gewißheit und ihrer cartesianischen Vergewisserung nichts. Für uns ist alles Oberfläche, eine Oberfläche auf einer weiteren Oberfläche. (Ebd.)

So überkommen wie der fetischistische Umgang mit dem Originalobjekt in der Museumspraxis sei notwendigerweise auch die Vorstellung von der physischen Bewegung des Besuchers durch den Museumsraum. Im postmusealen Szenario Ascotts, in dem Besucher und Ausstellungsobjekte zum denkenden Nervensystem verschmelzen, ist die Körperlichkeit des Betrachters ähnlich wie die materielle Gebundenheit des Exponats vor allem ein weiteres zu überwindendes Hindernis. Unsere Körper selbst sind für ihn Bedeutungsträger, die unsere Wahrnehmung verzerren und einengen. Ganz in der Tradition des Cyberpunk fordert er dementsprechend ein Museum nicht für den körperlich anwesenden Beschauer, sondern für das »entkörperte Selbst«, das eben in unserer medialen Umwelt längst nicht mehr an den Körper und seine fünf Sinne gekettet, sondern via *cyberception* in den Netzen distribuiert sei. Einem solchen Cyberbewusstsein könne das klassische Museumsexponat gar nicht mehr gerecht werden, weil es völlig unterhalb seiner Wahrnehmungsschwelle existierte:

Welchen Platz in unserem Bewußtsein können in diesem Eintauchen in das Immaterielle, die unsere Kultur der computervermittelten Ereignisse, der Fuzzy Logic, der Prinzipien der Unge-
 wißheit, der Unentscheidbarkeit und des Chaos begründet, die Aufbewahrungsorte von alten
 Töpfen und Pfannen, Stöcken und Steinen, Knochen und Spielsachen einnehmen? Welche
 sinnvolle Rolle können in einer immateriellen Kultur das Aufbewahren, die Klassifizierung
 und Darstellung einer materiellen »Evidenz« vergegenständlichter Hypothesen spielen? Kö-
 nnen Spuren nicht in Datenbanken gespeichert werden, um sie bei Bedarf in der Virtuellen Re-
 alität zu verwirklichen, wodurch der Benutzer nach seinen Wünschen Zugang zu kulturellen
 und geschichtlichen Erinnerungen erhält und seine eigenen Assoziationen. Vermutungen, Re-
 konstruktionen und Bedeutungen erschaffen kann? (Ebd.)

In anderen Worten: Die »neuen Medien« haben uns längst für das klassische Museum verdorben, und das virtuelle Abbild des Originalobjektes ist für unser neues Medienbewusstsein zum ihm überlegenen Sinnträger geworden. An die Stelle des Museumsgebäudes müsse und werde daher in Zukunft das treten, was Ascott »Wissenslandschaften« nennt: Es gehe nicht länger um die Inszenierung von Geschichtsbildern und um Ausstellungen, die im Zeichen benennbarer kuratorischer Entscheidungen stehen, sondern um »Gärten von Hypothesen«, die »sich im Raum zwischen dem Virtuellen und dem Realen befinden«. Diese botanische Metapher zeigt bereits an, dass Ascott hier in einer ganz ähnlichen Bildlichkeit denkt wie jener des Rhizoms:

Sie wären den Kreisläufen des intellektuellen Wachstums und Wandels unterworfen und würden unsere sich verändernden Perspektiven, Werte und Interessen spiegeln. Der Garten der Hypothesen ist für die technoetische Kultur und für die Welt des Künstlichen Lebens und des Künstlichen Bewußtseins, für den Hyperkortex und die menschliche Cyberwahrnehmung, was die neo-georgianischen und Prunkbehälter des alten Museums für die cartesianische Konformität der klassischen Kultur waren. (Ebd.)

6.5.4 Das Museum als Akteur-Netzwerk

Während die unsteten Netzstrukturen des Rhizoms allerdings in erster Linie Ideen, Konzepte und Menschen miteinander verbinden und die Technik im Grunde nicht auftaucht bzw. allenfalls als passives Mittel der Vernetzung zu denken ist, spielt sie bei Ascott eine herausragende und dezidiert proaktive Rolle. Sie ist kein ›Äußeres‹ mehr, das Kommunikation zwischen Menschen hin und her trägt, sondern Teil einer Meta-Intelligenz, in welcher die Grenzen zwischen ihr, dem Menschen und den Inhalten verschwimmen. So sehr Ascotts Szenario in Sprache und Dimension die Merkmale eines salbungsvollen Techno-Utopismus tragen mag: Das hier projizierte Verhältnis zwischen Menschen und ihren Technologien ist ein in unserer Lebenswelt durchaus evidentestes, das seine wohl bekannteste und folgenreichste Systematisierung und theoretische Durchdringung in der *Akteur-Netzwerk-Theorie* Bruno Latours erfahren hat.

Latours theoretisches Gebäude will dabei tatsächlich den Netzwerkbegriff wieder ablösen von der massiven Technisierung, die er seit dem Aufkommen von Computernetzwerken erfahren hat. Auf der Hardware-Ebene nämlich sind Computernetzwerke, so stellt Latour fest, extrem starre und hierarchische Gebilde, weil zwischen den einzelnen Rechnern eine notwendig materielle Verbindungsstruktur besteht, die zentral geplant und baulich umgesetzt werden muss (vgl. Latour 1996: 2). Zugleich aber will Latour sich mit der Akteur-Netzwerk-Theorie auch vom Studium sozialer Netzwerke abgrenzen, wie es in Jakob Morenos Soziometrie betrieben wurde. Dieser Ansatz nämlich verliert sich nach Latours Einschätzung zu sehr in der Untersuchung der Beziehungen zwischen individuellen menschlichen Akteuren und sei aus dem (durchaus legitimen) Bedürfnis hervorgegangen, staatlichen Verwaltungsbükratien und übermäßig global angelegten soziologischen Theoriegebäuden einen Blick auf die Einzelperson (und damit ›den Menschen‹) entgegenzusetzen (vgl. ebd.). Die Akteur-Netzwerk-Theorie will indes den Blick auf »Aktanten« richten, die weder zwingend Menschen, noch Individuen sind (vgl. ebd.).

Was Latour damit anstrebt, ist eine Betrachtung der »Essenz« (ebd.) von sozialer und natürlicher Welt – nicht etwa eine Neubewertung von Netzwerken innerhalb der Sozialtheorie, sondern eine komplette Neukonstruktion aller Sozialtheorie aus der

Betrachtung von Netzwerken heraus, und zwar ohne Privilegierung ausgewiesenen ›sozialer‹ Netzwerke. Insofern ist die Akteur-Netzwerk-Theorie nach Latour mindestens ebenso sehr Ontologie und Metaphysik, wie sie Soziologie ist (vgl. ebd.). Ein zentraler Gedanke ist dabei das Durchbrechen der Raummetaphern, innerhalb derer wir üblicherweise über Netzwerke sprechen. Akteur-Netzwerke sind für Latour weder zwei- noch dreidimensional, ja tatsächlich gar nicht in den Kategorien cartesianischer Räumlichkeit zu denken. Stattdessen haben sie so viele ›Dimensionen‹, wie sie Verbindungen aufweisen. Und weil ihre Dimensionen nicht räumlich sind, lassen sie sich auch nicht in Regionen, Territorien, Schichten oder Ebenen zerteilen. Die Akteur-Netzwerk-Theorie soll indes solche Beschreibungsformen nicht etwa ausklammern – vielmehr will sie die temporären Effekte begreifen helfen, die wir mit solchen Figuren produzieren, ohne sie als ontisches *a priori* zu akzeptieren. Dazu gehöre unweigerlich auch die Einsicht, dass sämtliche Wissenschaften als Disziplinen ebenfalls mit den gesellschaftlichen Netzen verwoben sind, die sie beschreiben wollen – und dass die Rückführung ihrer epistemischen und materiellen Artefakte in diese Netze zwingend erforderlich sei, wenn sie ihrer Aufgabe gerecht werden wollen. Damit geht laut Latour eine Wissensproduktion einher, die sich grob als eine Abkehr vom induktiven Denken (das ja Einzelphänomene aus bekannten Regelmäßigkeiten erklären will) und eine Hinwendung zu einer Mischung aus deduktivem und transduktivem erklären lässt, das nunmehr Vielheiten lokal begrenzter Vernetzungserscheinungen ins Zentrum stellt (vgl. ebd.: 3). Während klassische Epistemologien die Abweichung von bekannten Ordnungssystemen als den zu erklärenden Sonderfall betrachten, begreift die Akteur-Netzwerk-Theorie die raumzeitlich begrenzte Einzelbeobachtung als das tatsächlich ›Normale‹, während die Ordnung den historisch gewachsenen Ausnahmezustand darstellt. Sie will die Lücken zwischen den *Orten* eines Netzwerkes ausdrücklich nicht mit vereinheitlichenden Theorien füllen. Insofern agieren hier die Netzwerke nicht mehr innerhalb einer kontinuierlichen Welt, sondern die ganze Welt, wie wir sie kennen und erleben, ist das Produkt von Interaktionen und Bewegungen innerhalb von Netzwerken (vgl. ebd.: 3f.).

Den besonderen Nutzen des Netzwerkbegriffes sieht Latour dabei darin, dass er eine Topologie von Nähen und Distanzen ermöglicht, die ganz anders funktioniert als jene des physischen Raumes und dabei vielen Gemengelingen weit besser gerecht wird als diese. Als einfache Beispiele führt Latour hier die Tatsachen an, dass ein Mensch, der räumlich direkt neben ihm stehe, ihm doch ferner sein könne als seine 6.000 Meilen entfernte Mutter; dass zwei Rentiere in Alaska zehn Meter voneinander getrennt sein könnten, aber eine zwischen ihnen verlaufende Pipeline ihnen doch jede Paarung unmöglich mache; oder dass sein Sohn und der in der Schule neben ihm sitzende arabischstämmige Klassenkamerad letztlich in sehr verschiedenen Welten aufwachsen werden (vgl. ebd.: 4). Für Latour gibt es in unserem Denken einen kaum zu umlaufenden Konflikt zwischen Geographie und Netzwerk, bzw. genauer zwischen der Anschaulichkeit spatialer Verhältnisse und der Abstraktheit tatsächlicher

Zusammengehörigkeiten. Die Geographie des kontinuierlichen, physikalischen Raumes impliziert ein Verhältnis von Nähe und Ferne, das tatsächlich nicht existiert (vgl. ebd.). Insofern soll die Akteur-Netzwerk-Theorie auch die Trennung zwischen ›Mikro‹- und ›Makro‹-Erscheinungen überwinden, die für die Sozialwissenschaften immer noch bestimmend ist. Ihre qualitative Verschiedenheit soll sich auflösen in der quantitativen der Verdichtung und der Ausdünnung von Bezüglichkeiten in Netzwerken. Massen- und Individualphänomene gehören nicht unterschiedlichen Sphären der Analysierbarkeit an, sondern entstehen im selben Netzwerk aus denselben Mechanismen (vgl. ebd.: 5). Es gibt keine Unterscheidung von globalem und lokalem Blick, weil jede globale Betrachtung die lokale in sich trägt (vgl. ebd.).

Somit verschwindet auch – und dies ist für das museale Szenario natürlich besonders brisant – jede Möglichkeit, noch die Trennung zwischen innen und außen zu denken. Netzwerke sind, so Latour, »all boundary without inside and outside« (ebd.: 6). Sie haben, so sagt er »keinen Schatten« und sind eine positive Erscheinung, zu der es kein Negativ gibt (vgl. ebd.). Netzwerke kennen dementsprechend auch kein links, rechts, oben oder unten. Jede Verortung kann nur eine relative zu anderen Orten sein. Und an dieser Stelle kommt eben jener ›Akteur‹ ins Spiel, welcher Latours Theorie die Hälfte ihres Namens verleiht. Dieser Akteur ist ganz ausdrücklich keine notwendigerweise menschliche Person, die sich Handlungsmacht aneignet. Vielmehr ist der Akteur jener, der agiert oder dem von einer anderen Stelle im Netzwerk die Fähigkeit zum Agieren verliehen wird. Buchstäblich alles kann innerhalb eines Netzwerkes zum Akteur werden, solange von ihm in irgendeiner Form eine Aktion ausgeht (vgl. ebd.). Akteur-Netzwerke, so schreibt Latour, verbinden menschliche und nichtmenschliche Entitäten, verteilen menschliche und nichtmenschliche Charakteristiken auf beide, und transformieren dabei laufend sowohl die Akteure, als auch ihre Eigenschaften und die Verbindungen zwischen ihnen (vgl. ebd.: 7).

Damit ist die Methodik der Akteur-Netzwerk-Theorie folgerichtig zunächst eine Form von semiotisch vorgehender Diskursanalyse, denn es gilt vorrangig, zu beschreiben, wie Ordnungen innerhalb von Akteur-Netzwerken ausgehandelt und gerechtfertigt werden (vgl. ebd.: 8). Tatsächlich geht Latours Ansatz so weit, alle sozialen Tatsachen unserer kulturellen Umwelt – inklusive jeder Technologie – als semiotische Konstrukte zu verstehen, die es zu kartieren heißt, allerdings weniger in ihrer ›tatsächlichen‹ Beschaffenheit als in den Voraussetzungen ihrer Entstehung und Benennbarkeit (vgl. ebd.: 9). Die Akteur-Netzwerk-Theorie will ausdrücklich das, was in digitalen Medien ja ohnehin längst implizite Normalität geworden ist, nämlich eine Aufhebung der Trennung zwischen der Welt und der Sprache, in der wir uns über sie verständigen – und damit auch jener zwischen den Dingen und ihrer Repräsentation. Latour spricht hier von einer »konterkopernikanischen Revolution« (ebd.: 10): Sinn entsteht in Netzwerken nicht unter den Vorgaben einer äußeren Autorität, sondern jedes Netzwerk schafft sich die Voraussetzungen seiner Sinnproduktion völlig de-

zentral unter Mitwirkung aller beteiligten Akteure, die ihrerseits selbst netzartig beschaffen sind (vgl. ebd.). Und weil Dinge nur mehr das Produkt des Umgangs mit ihrer Repräsentation sind, gibt es keine äußere Referenz mehr, an der man ihr ›Wesen‹ festmachen könnte. Jeder Blick auf das Netzwerk, jeder Versuch, es zu erklären oder beschreiben – ob er nun von innen oder von außen kommt – ist nur so gut oder so schlecht wie jeder andere. Die Perspektive des Analytikers ist nur mehr eine unter vielen (vgl. ebd.: 12) – und jeder Versuch der Analyse berührt und verändert unweigerlich seinen Gegenstand (vgl. ebd.: 13):

As I said above there is not a net and an actor laying down the net, but there is an actor whose definition of the world outlines, traces, delineate, limn, describe, shadow forth, inscroll, file, list, record, mark, or tag a trajectory that is called a network. No net exists independently of the very act of tracing it, and no tracing is done by an actor exterior to the net. A network is not a thing but the recorded movement of a thing. The questions AT addresses have now changed. It is not longer whether a net is representation or a thing, a part of society or a part of discourse or a part of nature, but what moves and how this movement is recorded. (Ebd.: 14)

Aus der Warte von Latours Theorie erscheint das Museum natürlich ganz unweigerlich als ein Akteur-Netzwerk, in dem Kuratoren, Besucher, Dinge, Architekturen und Technologien laufend miteinander umgehen und die Vektoren eines Sinnsystems entstehen lassen, in dem jedes Teilchen grundsätzlich die Fähigkeit zur Proaktivität besitzt. Selbst die Wände des Museums sind insofern keine passive Grenze der Institution, sie sind vielmehr Aktanten, die semiotisch die Unterscheidbarkeit des Netzwerks ›Museum‹ von benachbarten, ihm teils ähnlichen, teils sehr von ihm verschiedenen Netzwerken etablieren. Der Wert der Akteur-Netzwerk-Theorie ist für diese Studie (und speziell die nun folgenden Betrachtungen des Fallstudienkapitels) daher vor allem folgender: Sie fragt nicht nach dem definitorischen ›Wesen‹ gesellschaftlicher Einrichtungen, sondern nach den Bedingungen ihrer kommunikativen und semiotischen Hervorbringung – und damit ihrer ›Essenz‹ oder dem, was Ascott womöglich meint, wenn er im Titel seines Traktates über das postmuseale Szenario vom »Geist des Museums« spricht. Aus der Sicht der Akteur-Netzwerk-Theorie ist die Frage nach der Möglichkeit eines Museums auf der Grundlage des World Wide Web allein dank der Existenz des Begriffs vom ›Virtuellen Museum‹ bereits zu bejahen: Mit ihr existiert eine Bezeichnung für Netzwerke, die von den Akteuren dieser Netzwerke mit Bedeutung gefüllt werden kann. Interessant ist damit nicht, *was* ein virtuelles Museum ist oder nicht ist, sondern *wie* es sich selbst in unsere soziale Wirklichkeit hineinkommuniziert: »[...] AT is not about *traced* networks, but about the *network-tracing* activity.« (ebd.: 14) Und damit geht es letztlich nicht um Strukturen, sondern um Bewegungen.

