

6.1 MUSEUM UND WEB: ZWEI ABDUKTIVE PARADIGMEN

Als eine (wenn nicht gar *die*) zentrale Herausforderung an ein virtuelles Museum muss dabei wohl das Bestreben gelten, dem User innerhalb seiner ›Grenzen‹ die Abduktionsbedingungen des Web abzugewöhnen und ihn wieder zum Flaneur und Detektiv, ihn also zu einem bewussten Betrachter werden zu lassen. Das Web mit seiner Fülle digitaler Bildwelten und seinen hocheffizienten Navigationswerkzeugen habe, so eine These Anette Spohns aus den frühen 2000er Jahren, in den Nutzern einen Habitus des Sehens (oder genauer: des *Übersehens*) kultiviert, der ganz anders funktioniert als jener, den das Museum bei seinen Besuchern anzustoßen versucht: Das Überangebot von Reizen habe den ›langen Blick‹ und die Suche nach dem »optisch Unbewußten« Walter Benjamins (Benjamin 2008/1935: 36) zu einem Luxus werden lassen, den wir uns im alltäglichen Umgang mit Informationstechnologien kaum mehr leisten könnten. Stattdessen ginge es vor allem darum, in der Rezeption laufend all das auszusieben, was für uns nicht unmittelbar anschlussfähig ist (vgl. Spohn 2002: 268f.).

In ihrem 1994 – fünf Jahre vor *Google* – erschienenen Buch *Data Trash* identifizieren Arthur Kroker und Michael A. Weinstein *narrowcasting* (ohne selbst diesen Begriff zu benutzen) als eine Verführungsstrategie des Netzes, die den Rezipienten zum Konsumenten mache. Im Web, so ihre These, vervollkomme sich das aus dem Konsumentenkapitalismus geborene »*possessive individual*«: Alle nur vorstellbare Information scheint dem Anwender zur Verfügung zu stehen und nur darauf zu warten, von ihm ergriffen und in Besitz genommen zu werden. Dabei werde er aber zugleich ganz unmerklich seinerseits von Information besessen (vgl. Kroker u. Weinstein 1994: 9). Der Computer, so postulieren Weinstein und Kroker, ist in dieser Situation nicht nur ein Instrument zur Nutzung des Netzes und zur Visualisierung von Interfaces, sondern er nimmt die Funktion eines medizinischen Messgerätes an, das ständig die Befindlichkeiten seines Anwenders protokolliert und an bestimmte, ihm übergeordnete Autoritäten weiterleitet. Den bereits diskutierten Nutzerrollen von Flaneur und Detektiv fügen Kroker und Weinstein damit eine dritte, weniger positiv belegte hinzu: die des Patienten, dem laufend das zugeführt wird, von dem die technische Anordnung annimmt, er bräuchte es. Gottfried Korff hat bei seinem Versuch einer Übertragung der Experimentalsystem-Vorstellung Hans Jörg Rheinbergers auf das Museum ja bereits die Problematik des unscharfen Übergangs zwischen epistemischen und technischen Dingen in die Museologie eingeführt. Im Netz gehen nun nicht mehr nur technische und epistemische Dinge prozesshaft ineinander über, sondern die technischen Dinge verschmelzen nicht selten mit der Figur des Experimentators – oder eben des Kurators.

Unter diesen Voraussetzungen präsentiert sich das Moment der Abduktion im Web als eine Umkehrung seiner Entsprechung im Museum. Museen existieren als

Anschauungs- in einer Welt der Aktionsräume: Sie differieren von anderen, sie umgebenden sozialen Räumen also darin, dass sie die in ihnen enthaltenen Dinge als Objekte der Betrachtung und damit auch der Bedeutung ausweisen – im Gegensatz zu Objekten der Nutzung und der Arbeit, wie sie unsere Alltagswelt belegen. Das virtuelle Museum dagegen existiert in einem Milieu, in dem grundsätzlich alles Information, alles also Nachricht ist. Entsprechend dürfen wir davon ausgehen, dass das Netz uns *immer* etwas mitzuteilen hat. Dies ist in seiner assoziativ-navigierbaren Verfasstheit bereits angelegt und wird verschärft durch die (den kulturellen Inhalten selbst völlig indifferent gegenüberstehenden) Navigatoren, wie etwa den Suchmaschinen. Das Erscheinen einer Seite von *Google*-Treffern auf einem Monitor ist ein Abduktionsmoment *par excellence*, denn es garantiert dem User nicht nur, dass die untenstehenden Seiten ihm etwas Verständliches zu kommunizieren haben, sondern auch, dass dieser Inhalt in direktem Zusammenhang mit einer dem System gegenüber geäußerten Interessenlage steht.

Damit geht es also abermals um den musealen Raum und die Möglichkeit oder Unmöglichkeit, ihm im Cyberspace eine Entsprechung zu schaffen – in Form einer kommunikativen Situation, die eben nicht das komplette restliche Web mitbeinhaltet, sondern Grenzen wahrt, in denen kuratorische Gemachtheit erkennbar und interpretierbar ist, von wem sie auch immer ausgehen mag. Die Abduktion darf daher nicht nur darin bestehen, dass dem Rezipienten klar ist, dass Kommunikation stattfindet, sondern dass es innerhalb eines bestimmten Gefüges von Webseiten eine Vermittlungsabsicht gibt, die sich zwar an ihn richtet und ihn zu ihrer Deutung ermutigt, jedoch ausdrücklich keine Wunscherfüllung sein will. Die Idee des virtuellen Universalmuseums krankt letztlich daran, dass sie tatsächlich die Logik des Museums jener des Archivs unterordnet. Nach Gottfried Korff ist neben der Natur der gesammelten Objekte der entscheidende Unterschied zwischen Museen und Archiven nämlich jener, dass das Archiv eine Vollständigkeit anstrebt, die vom Museum weder zu bewerkstelligen noch seinem gesellschaftlichen Auftrag zuträglich wäre. Wie im ersten Kapitel der Studie ja bereits dargestellt wurde, verortet Korff den Wert des Museums nicht in seiner Fähigkeit zur umfassenden Darstellung, sondern in seinem Vermögen, zu ›schocken‹ – und damit eben die historische Vorstellungskraft seiner Besucher auf Arten anzuregen und herauszufordern, auf die sie außerhalb der Ausstellungssituation nicht herausgefordert werden würde (vgl. Korff 2007: 120). Die vorliegende Studie hat verschiedene Ansätze vorgestellt, um den in der museologischen Literatur ubiquitär diagnostizierten Bruch zwischen physischem und virtuellem Museum, der im Verlust des materiellen Originals besteht, ins Verhältnis zu setzen zu einer meist übersehenen Kontinuität von Vernetzung, Navigation und Kontextabhängigkeit, die das Museum und das Web in Geschichte und Gegenwart teilen. Mit Rückblick auf die bisherigen Ausführungen zur Geschichte des Museums und des Webs drängt sich nun folgende Hypothese darüber auf, warum diese ominösen Parallelen

zwischen der medialen Logik der beiden Dispositive bisher so hartnäckig übersehen wurden: Web und Museum gehen genau gegensätzlich mit ihnen um.

6.1.1 Das Museum der Fragen und das Web der Antworten

Museen sind in ihrer Existenz natürlich davon abhängig, dass Besucher sich für ihre Ausstellungen interessieren – aber ihr gesellschaftlicher Auftrag besteht eben gerade nicht darin, die naheliegendsten Antworten auf die Fragen ihres Publikums zu liefern und ihm bestehende Annahmen über die Vergangenheit zu bestätigen. Die museale Abduktion, welche durch die in der räumlichen Trennung von der Außenwelt abgebildete Institutionalisierung gewährleistet wird, schafft zugleich die Voraussetzungen für Unverständnis und Irritation überall dort, wo das Authentizitätsversprechen des Museums mit dem kollidiert, was der Besucher über die historische Welt zu wissen glaubt. Das Web und die Hypertextsysteme, die ihm vorangegangen sind, stehen hingegen in einer Ideengeschichte des unbedingten Anschlusses. Von den Zettelkästen des 19. Jahrhunderts über Vannevar Bushs und Ted Nelsons gleichermaßen im Ideenstadium verbliebene ›Memex‹- und ›Xanadu‹-Projekte bis hin zu *Googles* immer noch andauerndem Siegeszug über alle konkurrierenden Suchtechnologien hat hier immer ein Paradigma der Auffindbarkeit und der Folgerichtigkeit im Mittelpunkt gestanden. Zwar hat künstlerisch intendierte Hypertext-Literatur immer wieder Möglichkeiten ausgelotet, mittels modular vernetzter Texte Leser irrezuführen und mit der Möglichkeit des ›Scheiterns‹ am Versuch der Sinnstiftung zu konfrontieren (vgl. Aarseth 1995; vgl. Douglas 1995), aber in der Geschichte der wissenschaftlichen, didaktischen und kommerziellen Nutzung von Hypertextsystemen ist das gegenteilige Bestreben tonangebend. Daraus ergibt sich auch ein ganz bestimmtes Rezipientenbild, welches möglicherweise daraus resultiert, dass diese Systeme vor dem *take-off* des World Wide Web in den 1990er Jahren überwiegend von Experten für andere Experten gedacht wurden: Sie setzen meist einen souveränen und gebildeten Nutzer voraus, der recht gute Vorstellungen davon hat, was er braucht – und wollen ihn dabei unterstützen, es zu finden und verfügbar zu halten. Auch wenn das WWW heute Massenmedium ist und der User, der ein Thema googelt, in den meisten Fällen wohl gerade kein Experte für selbiges sein (oder werden wollen) wird, klingt diese Vorstellung immer noch nach. Man mag in *Googles* kultureller und technischer Programmatik, entsprechend der Lesart Weinsteins und Krokera, eine Degradierung des Nutzers zum invaliden Patienten sehen, der an ihrem informativen Tropf hängt – man kann in *Google Search* aber auch eine Technologie erkennen, die ihren Nutzer als einen *Kunden* respektiert, dessen Motivationen und Interessenlagen zu hinterfragen sie sich überhaupt nicht anmaßt.

Das Museum hingegen ist seinem Selbstverständnis nach eine Bildungsstätte und muss didaktische Programme nicht für Einzelpersonen, sondern für ein extrem weit

gedachtes Publikum entwickeln. Dabei gründen sich diese Programme seit seines institutionellen Kindesalters auf die Annahme, dass es dem Besucher etwas beizubringen gilt – über Kultur, Natur, Geschichte, Gegenwart, womöglich gar über sich selbst –, das er erstens noch nicht weiß und von dem er zweitens möglicherweise auch noch gar nicht weiß, dass man es wissen könnte. Genau an dieser Stelle kann der von Korff beschriebene ›Schock‹ eintreten, der im Idealfall natürlich ein heilsamer wäre: Die von Korff propagierte Museumspädagogik will dem Besucher nicht das geben, was er *will*, sondern das, was er (zumindest ihrer Ansicht nach) *braucht* – unter der Annahme, dass er sich über Letzteres selbst weder im Klaren ist noch sein kann (vgl. Korff 2007: 120).

Zu diesem Bildungs- und Erziehungsauftrag gesellt sich im Museum eine affektorientierte Performanz, die Gottfried Korff und Heinrich Theodor Grütter mit ihrer Analogsetzung des Kurators zum Theaterregisseur scharfstellen: Inszenierungen beziehen ihren Wert ja gerade aus ihrer spezifischen Beschaffenheit, ihrem ›So-Und-Nicht-Anders‹, in der sich ein ganz bestimmtes Verhältnis von Aktualität zu Virtualität manifestiert. Das Theater bietet seinem Publikum nicht einfach Goethes *Faust*, sondern *Faust* gefiltert durch die Interpretation dieses oder jenes Regisseurs, unter Mitwirkung dieser oder jener Schauspieler, dieser oder jener Bühnen- und Maskenbildner, usw. Diese Form der Autorschaft ist hier kein notwendiges Übel, keine bloße Verwaltung von Möglichkeitspotenzialen für begrenzte (Zeit-)Räume der Darbietung. Sie ist vielmehr die Bedingung aktuellen Erlebens: Das Theaterstück existiert ja als solches erst, wenn es gespielt oder aufgeführt wird, seine Niederschrift stellt lediglich die virtuelle Voraussetzung seiner Wiedergabe als Zeitobjekt dar. Im Museum manifestiert sich eine solche Autorschaft notwendigerweise in einer Verweigerung von Verfügbarkeit, und diese Verweigerung soll nicht nur erzieherischen Mehrwert haben, sondern macht womöglich auch einen erheblichen Teil des ästhetischen und dramatischen Reizes einer Museumsausstellung aus. Den Erfolg einer solchen Ausstellungsphilosophie unterstreichen Ergebnisse aus der amerikanischen Besucherforschung der 1950er Jahre: So stellte die *LA Times* 1957 fest, dass nach explizit in Besucherbefragungen geäußerten Wünschen angelegte Ausstellungen vom Publikum tatsächlich nicht positiv aufgenommen, ja bisweilen als langweilig und uninteressant erlebt wurden (vgl. Redman 2010: 4).

6.1.2 Die Individualisierung der Dinge im Museum

Indes kann gerade dieses affektive Moment auch eine Überschreibung aller Reflexionspotentiale bewirken. Paradoxerweise neigen gerade konservative Museumskonzepte mit straffer kuratorischer Programmatik und hoher Betonung von Authentizität und auratischem Erlebniswert dazu, die Gemachtheit der Ausstellung zu verschleiern – und damit auch den virtuellen Charakter der Ausstellungsstücke. Ulfert Tschirner

sieht hier eine Fetischisierung der Dinge durch die Kuratoren am Werk, welche an die Besucher weitertradiert wird, und im Zuge dieser Fetischisierung kommt es seines Erachtens zu einer Verwechslung von Medium und Nachricht: Wo das Museum sich darauf kapriziert, über Originalgegenstände auratische Erfahrungen vermitteln zu wollen, da sind die Exponate eben nicht länger Medium einer differenzierten und womöglich gezielt desorientierenden Auseinandersetzung mit abstraktem Wissen, sondern werden selbst zur Botschaft – und zwar zu einer Botschaft, die sich unverhandelbar auf das beschränkt, was im Augenblick der Konfrontation mit dem Gegenstand erlebt und empfunden wird (vgl. Tschirner 2011: 15). Die kuratorische Autorität macht sich so gewissermaßen selbst überflüssig, weil sie das Objekt zu etwas erhebt, das ihrer nicht länger bedarf. Die komplexen Abhängigkeitsgefüge einer kuratierten Ausstellung können eigenartigerweise Exponate entstehen lassen, die gerade aus ihren musealen Bindungen heraus autonom erscheinen.

Tschirner sieht in Gottfried Korffs Begriff des »Museumsdings« und seiner großflächigen Verwendung in der deutschen Museumswissenschaft ein Symptom dieser Art, Ausstellungsstücken gegenüber zu treten. Das Museumsding beziehe als Konzept zwar die Medialität der Objekte durchaus ein, begreife diese aber vorrangig als ein Vehikel für das emotional ergreifende Erleben von materieller Echtheit und Authentizität – womit das Korffsche Museumsbild sich logischerweise selbst untergraben müsse. Tschirner setzt dem Museumsding daher seinen eigenen Begriff des »MedienObjekts« (ebd.: 16) entgegen, mit dem er gerade das transformative Element des Wechselspiels von Ding und Ausstellung greifbar machen möchte und das Museumsexponat als eine Projektionsfläche für Kuratoren- und Rezipientendiskurse ins Zentrum der Analyse stellt, gerade aber auch die von Reproduktionen gewährleistete Präsenz des Objektes in der Außenwelt als konstitutiven Bestandteil seiner musealen Existenz begreift. Bezeichnenderweise ist es für Tschirner dabei der Blick über die konkrete Ausstellungssituation hinaus auf die medialen Bedingungen der Verwaltung von Sammlungen und auf den Umgang mit Reproduktionen in der Alltagswelt, unter dem diese inneren Widersprüche musealer Präsentationspraktiken erkennbar werden.

Wenn eine rigide, inszenatorische Ausstellungspraxis kulturelle Sinnmodule entstehen lässt, welche die Bedingungen der Abduktion schon aus sich selbst heraus erfüllen und nicht länger durchblicken lassen, wie sehr sie das Produkt von Darbietungsmodalitäten sind, dann schafft sie entgegen aller Intuition womöglich auch gerade die Voraussetzungen für eine Verwaltung kultureller Inhalte durch völlig kulturfremde Computersysteme. Sie definiert gewissermaßen *a priori*, welches die Knotenpunkte im Netzwerk des Museums sind – ohne deutlich werden zu lassen, dass die Exponate tatsächlich ihrerseits abermals Netzwerk-Merkmale aufweisen, dass sie das Produkt möglicher Deutungszugänge und Präsentationsmodalitäten sind, ja dass ihr »inneres« Netz der Sinnzuschreibungen tatsächlich eng verwoben ist mit dem »äußeren« der Ausstellung. Die Mona Lisa ist nicht aus ihrer materiellen Wesensart als

bemalter Leinwand heraus die Ikone der abendländischen Kultur, als die wir sie typischerweise verhandeln, sondern sie wird im Gefüge einer performativen Medienpraxis dazu gemacht. Sie ist nicht nur das Gemälde an der Wand, sondern sie ist die sie umgebende Ausstellungssituation des *Louvre* und darüber hinaus auch das Ergebnis ihrer massenmedialen Präsenz im Imaginären Museum – und damit das Produkt der Erwartungshaltung von Millionen Besuchern, die sich das Original in Paris anschauen. ›Die Mona Lisa‹ im Sinne des Originalwerkes ist gewissermaßen der materielle Sockel eines komplexen Phänomens, das sich ganz überwiegend in völliger Abwesenheit des Originals konstituiert. Dennoch wird man kaum eine lexikalische Definition der Mona Lisa finden, die sie als etwas anderes erfasst als eben eines der zentralen Werke der Malerei der italienischen Renaissance.

So entstehen ›Kulturbausteine‹, die sich hervorragend zur Transposition in digitale Attributobjekte eignen. Um zum vorherigen Beispiel zurückzukehren: In absehbarer Zeit wird kein Computer ein Theaterstück inszenieren können, weil ein Theaterstück nur sehr begrenzt in Einzelelemente diskretierbar ist. Natürlich lassen sich in Narrativen funktionale Einheiten bestimmen – z.B. Charaktere, Handlungsorte und -zeiträume oder Ereignisse – aber diese gehen üblicherweise auf Arten ineinander über und auseinander hervor, die nach menschlicher Sinnstiftung verlangen. Unser materielles Kulturerbe hingegen ist schon aus dem Museumsdiskurs heraus weitgehend diskretiert – in singuläre, monumentale Einzelgegenstände, deren materielle Abgeschlossenheit und Begrenztheit die ihnen inhärente Beweisführung für das zu sein scheint, als was wir sie wahrzunehmen gelernt haben.

6.2 ›KURZER KOPF‹ UND ›LANGER SCHWANZ‹ DES KULTURELLEN BEWUSSTSEINS

Wollten virtuelle Museen dementsprechend lediglich Deutungen und Verständnisse von Kulturgegenständen perpetuieren, die ohnehin bereits als fest im kulturellen Bewusstsein ihrer Zielgruppen vorausgesetzt werden dürfen, würden sie sich in letzter Konsequenz per ihrer Redundanz zu bestehenden Navigationswerkzeugen im Web obsolet machen. Wenn es nur darum ginge, innerhalb einer bestehenden Interessenslage Erwartungshaltungen zu erfüllen, dann wäre jede Bemühung um ein museales Moment im Web letztlich eine personell extrem aufwändige Wiederholung dessen, was *Analytics*-Dienste ganz ohne menschliches Eingreifen zu leisten imstande sind: Nämlich einen in relativen Zahlenwerten erfassbaren ›Konsens‹ eines völlig ungefilterten Publikums darüber abzubilden, was kulturell in welchem Maße zusammengehört.

Das folgende Beispiel mag dies veranschaulichen: Der Verfasser dieser Studie googelt am Abend des 26. Juli 2015 den Begriff *Mona Lisa*. Die ersten zehn ihm