

II. Konzepte institutioneller Vorläufer: Vom Museum zum Zentrum

Seit Beginn der 1990er Jahre bietet das Netz den Künstlern einen neuen öffentlichen Raum, um ihre spezifischen Arbeiten auch unabhängig von musealen Einrichtungen¹ zu präsentieren. Interessanterweise sind es gerade die Nischen der Festivals und der seit Mitte der 1980er Jahre konzipierten und Mitte der 1990er Jahre weltweit nahezu parallel eröffneten Medien-Kunst-Zentren,² die sich dem neuen Medium und seiner künstlerischen Nutzung öffnen. Zunehmend hat die Beschleunigung der Kommunikation durch das Netz im Lauf der 1990er Jahre auch ein Zusammentreffen unterschiedlicher Interessen befördert: Nicht nur einzelne Künstler, sondern auch eigenständige Kunstzentren im Netz engagieren sich zusammen mit realen Kunstmuseen gegenseitig als ideale Partner etwa zur Realisierung televirtueller Großprojekte – z.B. der erwähnten eRENA-Events – um gemeinsam immer wieder neue Themen, neue Fragen, neue Wege und neue Erzählweisen zu erproben.

Dies hat zu einer enormen Dynamisierung der Strukturen auch innerhalb der konventionellen Institutionen geführt, sofern sie sich auf die neuen Medien als künstlerische Ausdrucksform einließen. Denn traditionell befanden sich die Kunstmuseen – zumal in Deutschland – aufgrund ihrer Konzentration auf Malerei und Skulptur außerhalb der für die Moderne charakteristischen, in den USA bereits seit der Gründung des MoMA (Museum of Modern Art in New York) oder in Frankreich mit Eröffnung des Centre Georges

¹ So etwa in Budapest oder St. Petersburg oder das »public netbase«, das »moving art center« oder »v2.nl«.

² AEC, ars electronic center, Linz; ICC InterCommunication Center, Tokyo; ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe.

Pompidou eingeführten Tradition der Multimedialität, Multidisziplinarität und Multifunktionalität.³ Die Einbindung von Medienkunst oder befristeter Netzprojekte in ein konventionelles Kunstmuseum⁴ ist deshalb hier zwar durchaus nicht selbstverständlich, doch immer häufiger zu beobachten, sofern es sich in das bestehende Konzept etwa eines Museums für die Kunst der Gegenwart einordnen lässt.

Bereits seit Mitte der 1980er Jahre war im deutschsprachigen Raum ein Wandel hinsichtlich der Funktionen der Institution Kunstmuseum eingetreten:⁵ Das Museum sollte nicht mehr nur als ein Archiv für Geschichte, sondern zunehmend auch als Schaufenster und Plattform für die Produktion und Präsentation ästhetischer Ereignisse fungieren. Vielerorts wurde die Institution Museum gleichzeitig – besonders unter den speziellen Bedingungen der Medienkultur⁶ – in interdisziplinären und internationalen Interessengemeinschaften neu gedacht und beschrieben; neuartige Museumskonzepte wurden formuliert und im Kontext einer durch Medien geprägten techno-kulturellen Ausdrucksform diskutiert. Mit weitsichtigem Blick hat etwa Derrick de Kerckhove die veränderte Rolle der Museen im Licht der elektronischen Künste und Technologien⁷ beschrieben und damit eine Museumspraxis vor-

- 3 Peter Weibel hat in seiner Pressekonferenz anlässlich seiner Einführung als neuer Vorstand des ZKM im April 1999 hierauf aufmerksam gemacht.
- 4 Vgl. die Ausstellung »connected cities. Kunstprozesse im urbanen Netz« des Wilhelm Lehmbruck Museums Duisburg und ausgewählter Standorte der Industriekultur im Sommer 1999, die von Söke Dinkla kuratiert wurde. Die gezeigten Arbeiten bieten den Besuchern Interaktionsräume für Erlebnisprozesse mit bewegten Bildern zwischen Kunst und Mensch, Räumen, Zeiten und Wirklichkeiten sowohl im Museum und – vernetzt – in transformierten Industriearchitekturen. »Connected Cities« operiert im Grenzbereich zwischen musealem, öffentlichem und digitalen Raum. *connected cities. Kunstprozesse im urbanen Netz. Ausstellungskatalog des Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg und ausgewählte Standorte der Industriekultur*, Duisburg 1999.
- 5 Zusammengefaßt und dokumentiert in: *Das Museum: die Entwicklungen in den 80er Jahren*, hg. v. Achim Preis, München 1990.
- 6 Die Veranstaltung »Synthesis« ist etwa ein Beleg für die international gemeinsame Wurzel des Nachdenkens, des Diskurses und der Artikulation eines Bedürfnisses, dessen Zukunft von allen Teilnehmern in erstaunlich präziser Form erstmals prägnant – wie etwa bei Derrick de Kerckhove – vorausgedacht wurde. Vgl. *Synthesis. Die visuellen Künste in der elektronischen Kultur. Die elektronische Kreativität. Die elektronische Akademie. Das elektronische Museum. Beiträge zum internationalen UNESCO-Seminar an der Hochschule für Gestaltung Offenbach a.M. 1987*, hg. v. Manfred Eisenbeis und Heide Hagebölling, Offenbach a.M. 1989.
- 7 Derrick de Kerckhove: *Die veränderte Rolle der Museen im Licht der elektronischen Künste und Technologien*. In: *Synthesis. Die visuellen Künste in der elektronischen Kultur. Die elektronische Kreativität. Die elek-*

weggenommen, wie sie erst zehn Jahre später in internationalen Zentren für Kommunikation, Kunst und Technologie realisiert⁸ wurde.

Anknüpfend an die künstlerischen Experimente, etwa der Nutzung des Fernsehkanals als neuen Ausstellungsraum,⁹ werden gleichzeitig auch die ersten Ideen und Vorstellungen eines elektronischen Museums¹⁰ oder eines elektronischen Bauhauses¹¹ konkreter beschrieben und auf den Punkt gebracht.

Als angemessener Ort für zeitgenössische elektronische Kunst wie etwa Videokunst, Computergrafik oder auch Computeranimation trat bereits seit Mitte der 1970er Jahre das Festival *ars electronica* in Linz als einzigartige internationale Plattform für diese neue Kunst in Erscheinung. Zusammen mit amerikanischen Einrichtungen wie dem CAVS, Center for Advanced Visual Studies am M.I.T, oder der Tradition der Science Center – wie etwa das Exploratorium in San Francisco¹² – und ihrer vielfältigen interaktiven Exponate und Workstations entstanden die ersten Konzepte für neuartige, dauerhafte Orte und Treffpunkte der Begegnung von Wissenschaft, Kunst und Technologie.

tronische Akademie. Das elektronische Museum. Beiträge zum internationalen UNESCO-Seminar an der Hochschule für Gestaltung Offenbach a.M. 1987, hg. v. Manfred Eisenbeis und Heide Hagebölling, Offenbach a.M. 1989, S. 274–295.

⁸ Etwa zur Eröffnung des ZKM: Annette Hünnekens: *Die Sehnsucht der elektronischen Medien nach dem Museum. Stationen der Realisierung*. In: *foglio. seiten der sinne*, Ausg. 3, Herbst 1997, 5. Jg., S. 78f.

⁹ Vgl. Arbeiten von Nam June Paik, in denen er das Fernsehgerät mit einbezog, wie etwa in *Participation TV I, II* aus den Jahren 1963–66; vgl. auch die sog. »Schumgalerie«: Dorine Mignot: *Gerry Schum – a pioneer. The idea of television-gallery*. In: *Gerry Schum. Ausstellungskatalog*, hg. v. Dorine Mignot und Ursula Wevers. Amsterdam 1979, S. 67–72, sowie: Ursula Wevers: *The television gallery the idea and how it failed*. In: *Gerry Schum. Ausstellungskatalog*, hg. v. Dorine Mignot und Ursula Wevers, Amsterdam 1979, S. 77f. oder die 100 Meisterwerke: Wiebke von Bonin: *Das elektronische Museum: Kunstvermittlung im Fernsehen*. In: *Synthesis. Die visuellen Künste in der elektronischen Kultur. Beiträge zum internationalen UNESCO-Seminar an der Hochschule für Gestaltung Offenbach a.M.*, hg. v. Manfred Eisenbeis und Heide Hagebölling, Offenbach a.M., 1987, S. 296–304.

¹⁰ Manfred Eisenbeis, Jürgen Claus und auch Heinrich Klotz haben diesen Gedanken in ihren Projekten zeitgleich – und sicherlich nicht unabhängig voneinander – verfolgt.

¹¹ Siehe Fußnote 106.

¹² Hilde Hein: *Naturwissenschaft, Kunst und Wahrnehmung: Der Neue Museumstyp aus San Francisco*, Stuttgart 1993.

1. ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Auch für den Gründungsvorstand des ZKM, den Kunsthistoriker und Gründer des Frankfurter Architekturmuseums, Heinrich Klotz, war ein Tatbestand gegeben, der es erforderte, eine institutionelle Antwort zu finden. Dabei konnte er auf das sog. »Konzept '88«¹³ zurückgreifen, worin eine Gruppe Karlsruher Wissenschaftler und Künstler die Konturen eines Zentrums für Kunst und Medientechnologie formuliert hatten:

»Die Aktivitäten des Zentrums zielen auf die Erweiterung der schöpferischen Möglichkeiten in der Anwendung moderner Technologien, auf die Erweiterung künstlerischer Freiräume. Aufgabe des Zentrums ist die Überschreitung traditioneller Grenzziehungen und die Verwirklichung interdisziplinärer Projekte auf der Grundlage der neuen elektronischen Techniken. Die zeitgenössische Kunst setzt sich im Zentrum mit modernen elektronischen Techniken auseinander. Das Zentrum ist ein Angebot zur Zusammenarbeit im Bereich der Aufgabenfelder ›Kunst‹ und ›neue Medientechnologien‹«¹⁴

– wie es programmatisch im Konzept '88 heißt. Klotz wollte vor allem den neuen Medienkünsten ein selbständiges Handlungsfeld zur Verfügung stellen, welches sich nicht in die herkömmlichen Kunsthochschulen und Kunstmuseen integrieren ließ.¹⁵ Die musealen Aufgaben sollten in den Dienst der Laboratorien und Produktionsstätten von Bild und Ton gestellt werden: Deshalb erweiterte er das ursprüngliche Konzept '88 um ein Museum für Gegenwartskunst und die Gründung einer Staatlichen Hochschule für Gestaltung, die eng mit dem ZKM verbunden sein sollte. Das Museumsforum des ZKM, bestehend aus einem didaktischen Medienmuseum und einem Museum für Gegenwartskunst aller Gattungen war als Kommentar bzw. erklärender Einstieg gedacht und diente einer flexiblen, aber kontinuierlichen Kontextuierung, etwa im Sinne der Möglichkeit des Vergleichs der jüngsten Entwicklun-

13 Vgl. Das zweibändige *Konzept '88 des ZKM*, das von der ZKM-Arbeitsgruppe, bestehend aus Helmut Bohner, Harald Ringler, Thomas A. Troge und Peter Zec unter Mitwirkung der Fachkommissionen »Bild«, »Musik« und »Medien für den Bürger« verfaßt wurde. An der Konzeption waren neben den Fachkommissionen sowohl Vertreter des Gemeinderates der Stadt Karlsruhe und des Landes Baden-Württemberg wie auch eine sog. Lenkungskommission beteiligt, der u.a. bereits der ein Jahr später als Gründungsrektor und Vorstand bestellte Kunsthistoriker Heinrich Klotz angehörte.

14 Vgl. *Konzept '88*, S. 11.

15 Vgl. Heinrich Klotz: *Programm. Zentrum für Kunst und Medientechnologie und Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Ergänzende Ausführungen zum »Konzept '88«*, Karlsruhe, Januar 1989, S. 4.

gen und ihrer vorläufigen Einbettung in ein historisches Gesamtgefüge. Ganz bewußt sollten in Auftrag gegebene Werke und solche, die in den hauseigenen Labors entstanden, präsentiert werden – folglich durchaus nicht bereits anerkannte Kunst. Stattdessen sollte ein Experimentier- und Erlebnisfeld für Kunst und sog. »Risikokunst«¹⁶ entstehen. Eine anwachsende Klassikersammlung war demnach nicht das angestrebte Ziel, konnte sich aber hieraus entwickeln.¹⁷

Mit der Nachfolge des 1999 verstorbenen Gründungsrektors Heinrich Klotz bezieht sich Peter Weibel wieder deutlicher auf das Konzept '88, in dem die Produktions- und Forschungsstätte des Zentrums vor dem musealen Aspekt im Vordergrund steht. Weibel formuliert in seiner Presseerklärung bei Amtsantritt im Frühjahr 1999:

»Der vor fast 200 Jahren von Wilhelm Humboldt erstmals für eine Universität formulierte Auftrag, Ort der Forschung zu sein, gilt im Zeitalter der Informationsgesellschaft um so dringlicher für jegliche kulturelle Einrichtung, die sich mit Bildung, Aufklärung, Welterkenntnis befaßt. Das ursprüngliche Konzept ›Mouseion‹, das schon immer Sammlung, Forschung und Produktion in den verschiedensten Wissenschaftsbereichen bedeutete, findet im multi-medialen, multi-funktionalen und multi-disziplinären ZKM seine prägnanteste Form.«¹⁸

Mit der Zielrichtung der Basisfinanzierung von Grundlagenforschung anhand von Auftragsarbeiten soll etwa das Artist-in-Residence-Programm »Türen öffnen, wo sie keiner sieht«.¹⁹ Nur das Neue ermögliche – so Weibel – die Wiederkehr des Alten. Die Aufgabe der Kunst sei es, »optimale Handlungsfelder«²⁰ offen zu halten – »als kritischer Spiegel oder utopisches Reservoir.«²¹ Weiter hebt er die Vorteile eines Zentrums hervor, dessen institutioneller Rahmen andere Produktionsweisen und Weltsichten ermöglichen, wo sich kritisches Potential sammeln könne, »mit dem gängige gesellschaftliche Institutionen untersucht bzw. transformiert werden.«²²

So ist sein erklärt Ziel, »das Zentrum für Kunst und Medientechnologie zu einem museologischen Leitmodell zu machen,«²³

16 Ebd., S. 11.

17 Ebd.

18 Peter Weibel: *Presseerklärung*, Karlsruhe, 12.4.1999.

19 Peter Weibel: *Malen wir in Zukunft nur noch mit der Mouse, Herr Weibel?* Interview im Tagesspiegel, 12. Januar 2000, S. 28.

20 Ebd.

21 Ebd.

22 Ebd.

23 Ebd.

dessen vornehmliche Aufgabe es sei, weniger Museum als vielmehr Partner bei der Produktion und Erforschung von Sparten übergreifender Kunst zu sein, die auch die Musik mit einbezieht.

So sollen etwa die im Rahmen der EU lancierten eRENA- und ESCAPE-Projekte zur Expansion des Transfers jenes künstlerischen und technischen Know-hows vom kulturellen ins wissenschaftliche und wirtschaftliche Feld beitragen. Darüber hinaus ist geplant, die Kunst und ihre kognitive wie ästhetische Erfahrung auch telematisch über die Online-Präsentation eines »virtuellen Museums«²⁴ zugänglich zu machen, dessen vornehmliche Aufgabe es ist, dem Besucher entsprechende Serviceleistungen via Video-online und Audio-online anzubieten. Objekte, Videos und CDs werden eigens hierfür auf digitaler Basis wissenschaftlich erfaßt und für die Online-Distribution aufbereitet. Entsprechend der an die klassische museale Tradition anschließenden Aufgabe der Ausbildung und Aufklärung sollen auch hier der bewußte Umgang mit den Medien sowie die Erkenntnis der medialen Konstruktion von Wirklichkeit anhand der Online-Präsentationen vermittelt werden.

Die museale Expansion der Institution Museum zu einem Multi-User-Environment, einem Schaufenster der Produktionen und Kooperationen des ZKM in Verbindung mit der Entwicklung eines universellen Archivsystems im Netz wird für Weibel programmatischer Schwerpunkt einer Kunst, deren kognitive und ästhetische Erfahrung nun auch adäquat telematisch zugänglich gemacht wird.

»Durch seine Konzentration auf Online-Aktivitäten wird das ZKM zusätzlich zu seiner Bedeutung für die Etablierung interaktiver Kunstformen der 1990er Jahre in seiner neuen Phase zu einem Kompetenzzentrum für alle Fragen der Wissens- und Informationsgesellschaft werden,«²⁵ so Weibels Wunsch.

Dynamik, Flexibilität und Wandel sind folglich auch die Grund-eigenschaften der eigenen Organisationsstruktur und Arbeit, die sich auf interdisziplinäre, bereichsübergreifende Projekte interner und externer Vernetzung konzentrieren werden. So sollen nicht nur die Kunstwerke gemietet statt gekauft werden, auch die Kritiker, Kuratoren und Wissenschaftler sollen im einem jeweils zeitlich befristeten Residence-Programm dafür sorgen, daß eine stete Aktualisierung und Anbindung an die internationale Computer- und Culture-Community gewährleistet ist und auf das Interesse auch der Wirtschaft stößt.

Diese »Extension der lokalen Aktivität [...] auf telematische, dislozierte Handlungen, die vorwiegend online erfolgen werden«,²⁶

²⁴ Peter Weibel in seiner Presseerklärung vom 12.4.1999.

²⁵ Ebd.

²⁶ Ebd.

ist für Weibel vor allem die angemessene Reaktion auf eine zunehmende Globalisierung und er hebt hervor:

»Insbesondere ein Zentrum für Kunst und Medientechnologie, das sich eben mit jenen technischen Medien auseinandersetzt, die wesentlich konstitutiv für das Entstehen der Globalisierung waren, kann sich nicht allein lokal definieren, sondern muß sich besonders bewußt gegenüber dem Globalisierungsphänomen situieren.«²⁷

2. ICC, InterCommunication Center, Tokyo

1990 fanden ähnliche Ziele Eingang in das Konzept eines sog. InterCommunication Center in Tokyo,²⁸ das von der japanischen Telekommunikationsgesellschaft NTT initiiert und finanziert wird:

»ICC seeks the production of new art forms generated out of the collaborative research of interacting artists and scientists, as well as the new ›aesthetic‹ and forms of ›communication‹ that appear through publishing and within contemporary networking spaces.«²⁹

Kunst, Wissenschaft, Kommunikation und Netzwerk sind auch hier die wesentlichen Merkmale, die der adäquaten Namensgebung »Center« zugrunde liegen:

»As reflected in its decision to call itself a ›center‹ rather than a ›museum‹, ICC refuses to be merely ›a facility that collects works of art and displays them‹. Unrestricted by the confines of ›art‹, ICC aims to be a ›center‹ in which dynamic activities that transcend existing genres occur.«³⁰

Das ICC nimmt direkt Bezug auf die Tatsache der allgegenwärtigen Praxis der Informationsgesellschaft und des damit verbundenen Wandels nicht nur der Kulturgüter an sich, sondern auch der diese präsentierenden Institutionen:

»We now require an ›art museum‹ that can accommodate the digitalization and programming of the ›artist's‹ consciousness and message within the current conversion to an information society. Besides the

27 Ebd.

28 In der Round-Table-Diskussion »The Electronic Communication Revolution and the Creation of a New Culture« kann man die Beweggründe und Argumente, die zur Konzeption des ICC führten, sehr anschaulich nachvollziehen. Publiziert anlässlich der Eröffnung 1997. In: ICC (InterCommunication Center) Concept Book. Tokyo 1997, S. 11–22.

29 Zur Funktion des ICC siehe: ICC (InterCommunication Center) Concept Book. Tokyo 1997, S. 38.

30 Ebd.

display of ›artworks‹, the interchange between ›people‹ as well as ›information‹ will be essential to such a center.«³¹

Mit Blick auf die Zukunft wird versucht, essentielle Prozesse der Transformation der menschlichen Lebenswelt in einer sog. »20th Century Matrix« zu fokussieren, »to explore the most important challenges of the next century.«³² Die Schlüsselworte dieser Matrix sind: »Machine, Media, Perception, Space, Time, Material, Communication, Information, Game, and Life.«³³ Diese Themen liegen sowohl einer Dauerausstellung wie auch einzelnen Wechselausstellungs-Projekten zugrunde. Sie sind die Ausgangsindikatoren einer neuen Lebenswelt bzw. Datenpool für das 21. Jahrhundert, der sich jedoch zweifellos auch ändern wird. Toshiharu Itoh ist davon überzeugt, daß sich die künftigen Formen der Kommunikation nur anhand des Rückblicks vor allem aus den Überschneidungen der Grenzbereiche von Kunst und Wissenschaft erschließen lassen: »Today, inherited concepts and meanings of communications are undergoing major transformations as a new world of communication has begun to open up.«³⁴

Deutlich liegt hier der Schwerpunkt des ICC auf der Welt als Raum für vielfältige Prozesse der Kommunikation, der Verbindungs möglichkeiten und Überschneidungen von Kunst und Technologie – und weniger als Raum der alles vereinheitlichenden Information. Die Medienkunst wird Quelle der Beobachtung medialer Experimente vielfältigster Verbindungsmöglichkeiten zwischen Kunst und Technologie, zu deren Erörterung die Medienwerke mit Fragen wie

»do they search out a new passageway that transcends the inherited frameworks for time and space? Do they join the future together with the primitive? Do they spur exchange between the East and the West? And do they take an approach that abandons such old frameworks?«³⁵

selbst beitragen sollen. Dabei werden auch Problemstellungen der Reorganisation und Rekonstruktion des Körpers und seiner Sinne berührt:

»Do they serve as a laboratory for interactivity and interface? Do they aim for a new communalty? Do they aim to resuscitate a form of non-verbal communication? Do they contain within them the carnival

³¹ Ebd.

³² Toshiharu Itoh: *A Matrix for the Imagination*. In: *ICC Concept Book*, a. a. O., S. 117.

³³ *ICC Concept Book*, a. a. O., S. 41.

³⁴ Itoh, a. a. O., S. 117.

³⁵ Ebd., S. 117.

space of media and the network? Do they have a system to draw wisdom from information?«³⁶

Ein deutlicher Schwerpunkt liegt folglich auf der Antizipation der Zukunft:

»The ›20th Century Matrix‹ constitutes an information system that collects data, images, and sounds related to the arts and sciences of the 20th century, with ›relationality‹ as the main keyword. It will [...] serve as an audiovisual database, [...] as the base concept of ICC it will continue to be developed in an intimate relationship with space. [...] the ›20th Century Matrix‹ [...] is an electronic memory device for storing information in a multilayered fashion, and it is also a kind of life form in which each piece of information forms relations with other data and continues to produce new information. [...] it [...] serve as the Foundation for the ›museum of the future‹ [...] for spinning out new fabrics of the imagination.«³⁷

In der Ausrichtung auf die Zukunft haben das ICC und seine beiden »Schwesterinstitutionen«, das ZKM und das AEC, eine gemeinsame Zielausrichtung, auch wenn sie diese mit jeweils anderen Mitteln aufgrund anderer Fragestellungen verfolgen. Obgleich es paradox erscheint, von einem *Museum der Zukunft* zu sprechen, so ist dieser Fokus – nicht auf die Vergangenheit, sondern auf die Möglichkeitsfelder dessen, was sich im künstlerischen Experiment mit der Technologie antizipieren lässt –, eine Form musealer Expansion und eine Grenzüberschreitung inhaltlicher Art, die es rechtfertigt, nunmehr von einem »Zentrum« und nicht mehr von einem »Museum« zu sprechen. Der Stellenwert, der hier der Kunst beigemessen wird, hat einen vornehmlich experimentellen Charakter; in bezug auf das Zentrum bedeutet dies, daß es sich hierbei nicht vordergründig um eine Kunstmuseum handelt, sondern um eine in der Tradition des Science Center stehende Einrichtung, die sich mit den kulturellen Implikationen der Informationsgesellschaft auseinandersetzt. Das Center nimmt gewissermaßen die Rolle des Interface zwischen Kunst und Technologie ein, dessen digitale Software die museale Natur obsolet werden lässt. Finanziert von der Firma NTT steht es darüber hinaus nicht nur im Dienst der Gesellschaft, sondern ganz konkret auch der Entwicklung und Erforschung innovativer kommunikativer Infrastrukturen, für die NTT wiederum die Basisstrukturen bereitstellt.

Akira Asada hat diese Zielsetzung auf den Punkt gebracht:

»We are trying to create a kind of cultural information switchboard where various kinds of information are collected, transformed, accumulated and then transmitted. [...] when you are talking about a cul-

36 Ebd.

37 Ebd., S. 119.

tural center as a multifaceted information switchboard, you have the museum-like aspects [...] and the transmission of information over networks.«³⁸

Und Yutaka Hikosaka ergänzt:

»In terms of space, ICC contains the facilities found in what we traditionally call a museum, plus the aspects of a theater, a research institute, and a school.«³⁹

Die museale Expansion oder die Grenzüberschreitung bezieht sich hier deutlich auf zusätzliche Funktionen, die auf eine mehr oder weniger intensive Vernetzung bis hin zu einer Vereinnahmung der Funktionen von ansonsten getrennt arbeitenden Institutionen zurückzuführen ist. Folglich ist es weder das eine noch das andere: »ICC is neither merely an exhibition hall for media art nor a science museum«,⁴⁰ wie Toshiharu Itoh bemerkt. Und Akira Asada fügt hinzu: »ICC [...] can build a bridge linking the old form of the museum to the new form of the information center.«⁴¹

Geplant ist demnach, nicht nur mit den großen Kunstmuseen zusammenzuarbeiten, sondern auch die Museen für Wissenschaft und Technologie, sowie für Naturkunde als Partner heranzuziehen – wie dies schon im Titel des Center als »InterCommunication« Center anklingt. Im Gegensatz zu den traditionellen Museen hat sich das Center jedoch der Aufgabe zu stellen, wie man immaterielle Objekte sammelt, wie generative Prozesse veranschaulicht und gezeigt werden können und wie man die Beziehungen zwischen den Objekten herstellen bzw. darstellen kann. Yutaka Hikosaka charakterisiert das ICC folglich als »place, that dissects culture while it is still living«,⁴² weshalb es notwendigerweise traditionelle Modelle transzendieren und seine einzelnen Elemente schrittweise in ein globales Netzwerk überführen muß, was zwangsläufig mit einer Ausdehnung seiner Aktivitäten einhergeht und schließlich ein neuartiges museales »Modell der Partizipation« hervorbringt. Yutaka Hikosaka zeigt auf, welche Rolle dabei die internationale Museumswelt für Japan spielt:

»Following in the footsteps of Europe and America, we are better served by studying them as examples of functional dynamic cultural activity achieved through successful networking and the beneficial exchange of human resources [...], ICC can play a key role as a center

38 Akira Asada in der Round Table Discussion. In: *ICC (InterCommunication Center) Concept Book*, Tokyo 1997, S. 15.

39 Yutaka Hikosaka, a. a. O.

40 Toshiharu Itoh, a. a. O.

41 Akira Asada, a. a. O., S. 17.

42 Yutaka Hikosaka, a. a. O., S. 19.

that initiates unified treatment of the contemporary synthesis of media, art, and society.«⁴³

3. AEC, Ars Electronic Center, Linz

Mit der Gründung des AEC in Linz eröffnete sich 1992 schließlich in Österreich eine dritte Möglichkeit zur Institutionalisierung der Grundlagenforschung und Präsentation eines »Kompetenzkanons von Kunst und Wissenschaft«. Das Center konnte jedoch auf den langjährigen Erfahrungen dieser Begegnung während der Jahre des Festivals *ars electronica* aufbauen, aus der sich sukzessive die Ausdifferenzierung und Spezifikation der sog. Medienkunst entwickelte. Als »Medienzentrum zwischen Kunst, Technologie, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft«⁴⁴ hat es sich jedoch ein breiteres Spektrum vorgenommen. Erklärtes Ziel ist, den Besuchern eine Plattform anzubieten, auf der sie die neuesten Technologien ausprobieren und Erfahrungen im Umgang mit diesen neuen Technologien machen können.

Als »Museum der Zukunft«⁴⁵ und einer Praxis, die sich gleichfalls durch Interdisziplinarität und Vernetzung auszeichnet, versteht es sich auch als dynamisches »House-in-Progress«⁴⁶ bzw. »permanentes Labor«⁴⁷ und damit auch als »Repräsentant einer weltweiten Informationsbörse«,⁴⁸ an welcher der »zukunftsorientierte Umgang mit der Gegenwart«⁴⁹ sowohl im World Wide Web als auch real- im Center – vermittelt werden soll.

Besonderen Stellenwert nimmt die Bereitstellung einer europaweit einzigartigen Infrastruktur für Forschung, Entwicklung und Präsentation im sog. »Future Lab« ein. Das Haus versteht sich als selbst ein »Projekt der Kunst«, dessen zentrale Aufgabe »weniger die Präsentation von Werken« ist als vielmehr »deren Organisation, Produktion und Vermittlung«.⁵⁰ In diesem Sinne ist es ein »Prototyp dafür, wie die Aufgabe und Funktion von Museen in Zukunft wahrgenommen werden kann.«⁵¹

Hannes Leopoldseder, auf den die Idee der Gründung des Centers zurückgeht, erklärt dies wie folgt:

»Wie jedes neue Medium bestimmte Orte hervorgebracht hat [...],

43 Ebd.

44 [<http://www.aec.at>].

45 Ebd.

46 Ebd.

47 Ebd.

48 Ebd.

49 Ebd.

50 Ebd.

51 Ebd.

wird die digitale Medienkultur ebenfalls neue Plätze, neue Orte, neue Einrichtungen schaffen; das Ars Electronica Center will ein Prototyp eines solchen Ortes der neuen digitalen Kulturstufe sein.«⁵²

Mit dieser Absichtserklärung steht es nicht nur in der Tradition der Science Center, sondern es steht auch den Zielsetzungen des ICC und des ZKM nahe, die ihren Schwerpunkt sowohl auf die Vermittlung, als auch auf die Entwicklung innovativen Wissens an den Schnittstellen von Technologie, Kunst und Wissenschaft legen. Gemeinsam ist ihnen vor allem auch der Fokus auf die Kunst. Deutlicher noch als das Center geht das Festival *ars electronica* von der Kunst aus:

»Kunst erweist und versteht sich mehr denn je als Sensor für neue Entwicklungen, die schließlich das ganze Leben umfassen. In diesem Sinne versteht sich das Ars Electronica Center als ›Evangelist‹: als Evangelist für die digitale Zeit der Virtuellen Realität, des Cyberspace und der Evolution der Kommunikation,«⁵³

wie Hannes Leopoldseder ausführt. Und er fügt hinzu:

»Das Ars Electronic Center will vor allem eines sein: ein Haus der Bewußtseinsbildung für den digitalen Wandel, für die Radikalität des digitalen Medienumbruchs und damit für die neue digitale Kulturstufe, die sich vor uns auszubreiten beginnt.«⁵⁴

Und mit Verweis auf die Gesellschaft an der Wende vom Industriezeitalter zum Informationszeitalter ergänzt der Geschäftsführer Gerfried Stocker, selbst ein passionierter Tüftler der Medienszene: »Die geänderten Rahmenbedingungen fordern uns neue Konzeptionen ab. Dies gilt gleichermaßen für Produktion, Vermittlung und Rezeption.«⁵⁵ Auffällig ist auch hier, welche Rolle und welchen Stellenwert der Kunst im Kontext der Informationsgesellschaft beigemessen wird. Sie scheint die einzige Schnittstelle, der einzige Zugang zum Potential neuer, möglich gewordener Welten zu sein.

Der Historiker Reinhard Koselleck hat den diesem Prozeß zugrundeliegenden Zusammenhang, die Ursache der Verschmelzung von realer und fiktiver Welt treffend beschrieben:

»Mit der Menge der gespeicherten und verfügbaren Daten wächst der Anteil einer potentiellen Zukunft, die bar jeder Anschauung unser

⁵² Hannes Leopoldseder: *Ars Electronica, bitte einsteigen*. In: *Prix ars electronica '96*, hg. v. Hannes Leopoldseder und Christine Schöpf, Wien, New York 1996, S. 14f.

⁵³ Hannes Leopoldseder ebd., S. 14.

⁵⁴ Ebd., S. 13.

⁵⁵ Gerfried Stocker: *Vektor im offenen Raum*. In: *Prix ars electronica '96*, a. a. O., S. 25.

Handeln bestimmt. [...] Je mehr Daten vorgegeben, kombinierbar und hochrechenbar sind, desto größer der Planungszwang, um überhaupt handeln zu können. Dieser Wandel, der die Dimensionen der Vergangenheit und Zukunft umstülpt und neu verschränkt [...] hat die sich stets wiederholenden Voraussetzungen unseres gesellschaftlichen Da-seins selbst in Bewegung gesetzt.«⁵⁶

Da die Expansion der Information die Faktoren Zeit und Raum auch und gerade im herkömmlichen Sinne transformiert, bedarf es offenbar erst der Kunst, diese Veränderungen zu transzendieren und sie dem Betrachter oder User zu verdeutlichen. Schon spricht Koselleck nicht mehr vom Zeitalter der Globalisierung, sondern vom »Zeitalter des Totalen«,⁵⁷ zu dessen stetiger Ausprägung vor allem die veränderte Situation der Computerisierung aller Lebensbereiche beiträgt:

»Was sich der unmittelbaren Erfahrung entzieht, erscheint als imaginäre Realität auf dem Bildschirm. Die Grenze zwischen der faktischen Welt des Wissbaren und der fiktiven Welt des Möglichen verschwimmt. Hinter dem Bildschirm konvergieren beide Dimensionen und erzeugen [...] eine irreale Welt, die eben deshalb sehr konkret und wirklich ist. Das Imaginierbare ist, einmal vom Computer erfaßt, schon real.«⁵⁸

Das traditionelle Feld imaginärer Kompetenz ist immer schon die Kunst, deren ordnende und offenkundige Strategien nunmehr herangezogen werden, um Erkenntnisprozesse im traditionellen Sinne in Gang zu setzen. Offenbar bedarf es hierzu auch neuer und vor allem neutraler Orte oder Zentren künstlerischer Analyse und Produktion, von deren Inanspruchnahme alle gesellschaftlichen Bereiche zu profitieren suchen, die sich jedoch deshalb einer allzu deutlichen einseitigen Instrumentalisierung ihrer Qualitäten entziehen sollten.

Die genannten drei Einrichtungen haben vor allem eine Eigenschaft gemeinsam: Sie verstehen sich selbst nicht nur als Center, sondern als Knotenpunkt einer Vernetzung auf unterschiedlichen Ebenen anhand der Nutzung unterschiedlicher Kanäle, Medien, Wissensbereiche, Kompetenzen, Interessen.

Das Zentrum in Form der Science Center ging bisher als solches schon über ein traditionelles museales Selbstverständnis hinaus: Es ist der ursprüngliche Ort, an welchem sich verschiedene Aspekte oder Fachbereiche zu einem relevanten Thema versammeln und wo diese anhand interaktiver Installationen in einem Handlungszusammenhang multimodal und multimedial vermittelt werden: ein

⁵⁶ Reinhard Koselleck: *Hinter der tödlichen Linie. Das Zeitalter des Totalen*. In: *Universitas*. 55. Jg., Jan. 2000, Nr. 643, S. 70f.

⁵⁷ Ebd., S. 67.

⁵⁸ Ebd.

Laboratorium, das für den Besucher wiederum viele kleine – und eben schon seit den 1960er Jahren von Künstlern entwickelte – »Laboratorien« bereithält, die zur Selbsterkundung einladen. Die Struktur solcher Entwürfe offenbaren Grenzüberschreitungen auf mehreren Ebenen, indem sie die Institution Museum und ihre ursprünglichen Aufgaben ausdehnen und dadurch entsprechend verändern. Die damit verbundenen Veränderungen der Zentren musealer Expansion lassen sich vor allem auf die Zusammenführung der künstlerischen und wissenschaftlichen Experimente zurückführen.

Im Konzept '88 des ZKM ist beispielsweise hauptsächlich von drei Arbeitsbereichen die Rede: Bild, Musik und Medien für den Bürger, die ihre jeweiligen Schwerpunkte erforschen, begleiten und der Öffentlichkeit zugänglich machen. Dabei stehen die Aspekte der Forschung und Entwicklung, der Präsentation, Vermittlung, Veranstaltung und Verbreitung, nicht zuletzt der Dokumentation, Lehre und Förderung im Mittelpunkt. Ein traditionelles museales Selbstverständnis findet sich lediglich noch in Sätzen wie diesem wieder:

»Als ein lebendiges Museum in der Gestalt eines öffentlichen Informations-, Kommunikations- und Diskussionsforum präsentiert das ZKM sowohl eigene als auch externe Ergebnisse und Produkte.«⁵⁹

Hier klingt das Vorbild der Science Center noch deutlicher an, zumal wenn es unter dem Stichwort »Forum« im Arbeitsbereich »Medien für den Bürger« heißt:

»Ein Medienmuseum (historische Sammlung ›Kunst und Technik‹, ausgewählt aus den Bereichen Bild, Musik und Kommunikation) bietet den Besuchern mit Nachbauten die Möglichkeit der Selbsterfahrung durch verständliche Information, Hantieren und Experimentieren.«⁶⁰

Als Ort der Integration und Anwendungsentwicklung dienen die Aktivitäten der gleichberechtigten Zusammenarbeit von Kunst und Wissenschaft jedoch nicht der Technikentwicklung: »Das Zentrum ist kein ›Gerätepark‹, sondern ein ›Feld künstlerischer und allgemein-kreativer Anwendungen‹.«⁶¹ In dieser Konstellation folgt es gleichzeitig auch eher dem Modell eines Mouseion und weniger dem eines traditionellen Museums.

59 Konzept '88, a. a. O., S. 12.

60 Ebd., S. 26.

61 Ebd., S. 13.

Zwischenergebnis

Das Motiv der gegenseitigen positiven Beeinflussung von Kunst und Wissenschaft, des Wissenstransfers und Austauschs über unterschiedliche Kanäle, die mit originellen Verknüpfungen einhergehen und für die ein Ort der Offenheit, des Experiments, der Prozesse und des Labors für Experten aus aller Welt und gleichzeitig auch eine Plattform für die Präsentation der Ergebnisse dieser hybriden Produktionen geschaffen werden soll, teilen mehr oder weniger auch die anderen beiden Zentren, das ICC und das AEC.

Waren die Schlagworte der 1980er Jahre noch Multimedia, Gesamtkunstwerk, Synästhesie, Interdisziplinarität oder die Versammlung aller Gattungen, so mutierten diese bereits im Lauf der Gründungsjahre zu Beginn der 1990er und erst recht seit der Eröffnung aller drei Zentren, Mitte der 1990er Jahre zu internationalen Formeln wie: Hybridisierung, Expansion, Konnektion, Wiering, Extension, Linking etc. Das Pendant dieser Erscheinungen schlug sich zunächst in den Medienwerken selbst nieder, die in den 1980er Jahren vor allem in Form von Videoproduktionen und -installations in Kunstmuseen und Kunstgalerien Einzug hielten und schließlich in den 1990er Jahren auch interaktive Computerenvironments sowie sog. »Netzkunst« hervorbrachten. Medienkunst im realen Raum transformierte sich zunehmend zur Medienkunst im digitalen Raum, der seine Öffnungen multipliziert und folglich seine Fragilität und Disparatheit sowie seine Bedeutungsfelder, Kanäle, Handlungsräume, Verknüfungsmöglichkeiten und Dynamik potenziert. Indem das reale Museum seinerseits vermehrt auch diesen digitalen Raum in seine Konzeption einbezieht, verwandelt sich auch dieser reale Raum und wird nunmehr aus der Sicht des Rechnerraums betrachtet und verstanden. Kunst selber, Medienkunst in diesem Sinne wird dabei zur Darstellung eines Moments, der auf jeweils beide Realitätsanteile verweist, auf den Realraum und auf den Rechnerraum, deren Verhältnis im Moment der Handlung mit dem Medienwerk nicht nur entäußert, sondern gleichzeitig auch verinnerlicht wird.

Dieses barocke Element der Fokussierung einer Verwandlung des Unvereinbaren ist schließlich der Erkenntnisgewinn, der mit der Gründung und Transformation jener Zentren für den Kunst- und den Kulturbereich wie auch den Bereich der Wissenschaft und nicht zuletzt der Wirtschaft angestrebt wird. Das Herausgreifen oder Ausgreifen der Kunst in die anderen sog. »neuen Arbeitsfelder« – wie sich Peter Weibel ausdrückte – und das Hinausgreifen der Wissenschaft und Wirtschaft in den Bereich der Kunst und Kultur finden somit in den Zentren ihren Ort der Reflexion eines mit der heraufziehenden Informationsgesellschaft verbundenen globalen Phänomens. Dem Betrachter eröffnet sich ein Handlungs-

feld der individuellen Analyse eines ihn längst umgebenden fortgeschreitenden Prozesses zunehmender Einbindung in mediale Prozesse und Environments der Expansion und Restauration, der Hybridation, Transformation und Multiplikation all dieser Bereiche.

Voraussetzung einer sog. digitalisierten »Umgebung« ist das Vorhandensein digitaler Gedächtnisse, in denen unterschiedliche Formen der Erkundung möglich werden. Damit ist bereits früh begonnen worden, wie die Zusammenstellung unterschiedlicher Projekte mit dem Schwerpunkt auf Europa im Kapitel »Digitales Sammeln, Speichern, Bewahren« zeigt.

Auch wenn der Öffentlichkeit jene drei Zentren noch weitgehend unbekannt sind, so sind sie immerhin die einzigen realen Orte größtmöglicher Dichte virtueller Komponenten innerhalb einer musealen Institution und damit Studienobjekte besonderer Art. Denn hier lassen sich all die genannten Aspekte der Medienwelten sinnlich nachvollziehen! Besonders die Medienkunst und hierunter die interaktive Medienkunst bietet ein Eldorado für Erfahrungen mit virtuellen Welten, das diejenigen der Wissenschaftsmuseen schon übertroffen hat. Galt dort noch, das unüberschaubare Wissenschaftsuniversum transparent zu machen, so gilt heute, sich in der Informationsflut des allgegenwärtigen verfügbaren Wissens eine Kompetenz zum Medienhandeln anzueignen, die zu multiplen Ansichten und Sehweisen befähigt. Hier hat die Erstellung eines virtuellen Museums ihr vornehmstes Ziel, nämlich mediale Strukturen von Wissensumgebungen anzubieten, die den Besucher in eine Art Mouseion entführen, welches ihm erlaubt, sich zwischen gemischten Realitäten hin und her zu bewegen und seine eigene individuelle Ausstellung zu entwerfen. Die hybriden Räume und erweiterten Wirklichkeiten laden ihn dazu ein, die vorgegebenen Grenzen zu überschreiten und zu verschieben. Besonders in der televirtuell gegebenen Informationsdichte ist ein komplexeres und schnelleres Handeln im Austausch mit anderen gefragt. Multiuser-Plattformen, Chatrooms und die Bereitstellung von Avataren sind Beispiele für eine solche Art von shared workspaces, die dem Besucher in entspannter, musealer Umgebung erfahren lassen, was unsere Lebenswelt künftig in großem Umfang beeinflussen wird.

Der Umgang mit freien Rahmenbedingungen kann dabei bereits in Künstlerprojekten wie der Fluxus Collective bis hin zu gegenwärtigen Projekten im Netz beobachtet werden. Ein wesentlicher Punkt hierbei – wie auch in virtuellen Umgebungen – ist jener der Orientierung. Dazu stehen unterschiedliche allgemeinverständliche Strategien zur Wahl, die von der Rekonstruktion des Realen bis hin zur Simulation reichen. Wichtig ist vor allem, daß innerhalb der sich überkreuzenden Realitätsebenen und Zwischenwirklichkeiten eine Transparenz erhalten bleibt, die dem Besucher die jeweilige

► Konzepte institutioneller Vorläufer

Rückübersetzung in unterschiedliche Dimensionen ermöglicht, ohne permanent mit Bedienungsanweisungen belästigt zu werden. Auch hier haben Künstler bereits Vorbildliches geleistet, indem sie den Betrachter dazu auffordern, mit Wissensordnungen kreativ umzugehen. Die frühen Entwürfe imaginärer Museen sind bis heute die eigentlichen Vorreiter der elektronischen, digitalen oder virtuellen Museen, da sie sich nicht auf eine technische, sondern imaginär-mentale Reproduktion gründen. Dieses kreative Quentchen ist der Vorsprung, den sie haben und der ihnen bisher am ehesten ermöglichte, den kulturellen Kanon tatsächlich neu zu bewerten, ihn zu relativieren und zu erweitern. Dies ist nichts anderes als das Modell, das der Künstler Roy Ascott als neuronales Museum bezeichnet hat und das ein wirkliches Lebendigwerden des kulturellen Erbes verspricht, wie es so manche EU-Pilotprojekte seiner Zeit bereits andachten.

