

Die Musealisierung der Medienkunst

Hans Dieter Huber

Im Vorgang seiner Musealisierung durchläuft das Medienkunstwerk eine tiefgreifende Verwandlung, obwohl sich an ihm selbst nichts verändert. Die Musealisierung bedeutet eine Transformation seines Kontextes. Er wird vollständig ausgetauscht und durch einen anderen ersetzt, nämlich durch den Kontext des Museums. Im Museum ist die Medienkunst musealisiert. Sie wird zu einem musealen Objekt. Was heißt es, dass ein beliebiger Gegenstand zu einem musealen Objekt wird? Wenn man sich den Verlauf genauer ansieht, durch welchen Medienkunstwerke in ein Museum gelangen, kann man folgende Vorgänge voneinander unterscheiden:

Herstellen, Suchen, Finden, Auswählen, Erwerben, Verwalten, Erhalten, Präsentieren, Interpretieren, Begreifen, Bewerten, Veröffentlichern.

In diesem großen Bogen, der von der Entstehung eines Werkes unter den Händen des Künstlers bis zur Musealisierung und Historisierung kultureller Artefakte, die für die Erinnerung einer Gesellschaft von Bedeutung sind, reicht, ist das Erhalten für die Nachwelt nur ein kleines Glied in der Kette von kausalen Bedingungen und Möglichkeiten eines verantwortlichen historischen Umgangs mit der eigenen Geschichte. Aber es wird auch klar, dass diese einzelnen Phasen der kulturellen Archivierung von der jeweils vorausgehenden Stufe oder Phase abhängig sind. Wo nichts für ein Museum ausgewählt wurde, kann auch nichts erhalten werden. Es sei denn, andere haben, wie so oft, die Aufgabe übernommen, die eigentlich das Museum ausfüllen sollte, wie beispielsweise die Privatsammler, die in der Geschichte der Musealisierung eine wichtige und zentrale Rolle spielen. Wo nichts verwaltet wird, kann auch nichts erschlossen werden. Wenn nichts aus den Archiven oder Depots herausgeholt und der Öffentlichkeit zur Schau gestellt wird, kann auch nichts erinnert werden.

Im museologischen Kontext wird unter der Selektion eines Objektes für eine Sammlung die gezielte Suche und aktive Auswahl jener Gegenstände aus der Gesamtwirklichkeit verstanden, die potenzielle Träger der Musealität sind.¹ Der Kurator wählt aus der Fülle des objektiven Realitätsfundus diejenigen digitalen Objekte aus, die einen kulturellen Wert vertreten, dessen Erhaltung und Erinnerung im Interesse der Gesellschaft liegt.² Die Musealie als eine materialisierte Information dokumentiert einen bestimmten Entwicklungsstand, einen Stil, eine Zeit oder eine Epoche der Gesellschaft. Sie erhält als ein wissenschaftlich bearbeitetes und in ein historisches System eingegliedertes, authentisches Objekt einen zusätzlich musealen Quellenwert.³

Was immer wir in einem Museum unternehmen, hängt von unseren Werturteilen ab. Das Sammeln ist daher immer eine Stellungnahme zur Welt. Nur eine aktive Auswahl aufgrund klar gegliederter Sammlungskriterien kann gewährleisten, dass Aussagen, die später aus der Gesamtheit eines Sammlungsfundus abgeleitet werden, auch hinreichend repräsentativ sind.⁴ Eine solche Annahme ist natürlich ein Ideal und entspricht meistens nicht der tatsächlichen Entstehungsgeschichte einer Museumssammlung. So ist zum Beispiel das Medienmuseum des ZKM ursprünglich nicht als ein Medienkunstmuseum entstanden, sondern als eine Forschungsinstitution, die der Präsentation, Vermittlung und Erforschung der Neuen Medien

gewidmet sein sollte.⁵ Es wurden Auftragsarbeiten vergeben, die zum Zeitpunkt ihrer Erstellung noch keinen Kunststatus besaßen. Dieser wurde ihnen erst später, durch Ausstellungen, Leihanfragen und Veröffentlichungen im Kunstsystem, zugesprochen.

Welche Kriterien entscheiden über die Überlieferung oder das Untergehen digitaler Objekte? Ganz generell könnte man einwerfen, dass es die kulturelle Bedeutung eines Werkes für die Nachwelt sei, die über seine Erhaltung oder sein Vergessen entscheide. Was ist damit gemeint? Im wissenschaftlichen Bereich sprechen wir hier vom *Impact Factor*. Es ist praktisch sehr schwer bis unmöglich, in der Gegenwart, bei digitalen Objekten,⁶ die gestern oder vorgestern produziert wurden, zu erkennen, welches davon in Zukunft von großer Bedeutung für die Nachwelt sein könnte. Denn um den Einfluss, den ein Kunstwerk auf andere ausgeübt hat, messen oder beobachten zu können, muss eine gewisse historische Distanz zwischen dem Entstehungszeitpunkt des Werkes und der Feststellung seines historischen Einflusses oder seiner historischen Bedeutung liegen. Aber welche Kriterien kann man für künstlerischen Einfluss anlegen? Die Häufigkeit, mit der ein Werk in der kunstwissenschaftlichen Literatur zitiert oder abgebildet ist, sagt eher etwas über seine Bedeutung im System der Kunstwissenschaft aus. Die Geschichte der Ausstellungen und Leihanfragen eines Werkes könnte vielleicht ein guter Indikator für seinen Einfluss und seine Bedeutung sein.

Die geschichtliche Bedeutung eines musealisierten Objekts ergibt sich nicht allein schon durch seine Aufbewahrung, sondern erst durch seine wissenschaftliche Erschließung, Dokumentation und Präsentation.⁷ Die historische und kulturelle Bedeutung eines musealisierten Gegenstandes entsteht also durch eine neue Kontextualisierung im Rahmen der wissenschaftlichen Aufarbeitung innerhalb des Museums. Dazu muss man aber anmerken, dass sie eine Re-Kontextualisierung oder Neu-Kontextualisierung ist. Denn der Gegenstand wird durch seine Musealisierung seinem Originalkontext in der Kunstwelt entnommen und in einen neuen, künstlichen, eben musealen Kontext überführt.

II Bei der Langzeiterhaltung von Medienkunstwerken haben wir es mit zwei besonderen Ausgangssituationen zu tun. Zum einen liegt ein Medienkunstwerk meist nur in einer einzigen Fassung oder in einer kleinen Edition vor, das heißt, es existiert nur ein einziges Mal auf der Welt. Gerade diese Eigenschaft von Kunstwerken, die insbesondere bei Installationen eine wichtige Rolle spielt, macht die Langzeiterhaltung so prekär. Denn es gibt das Objekt nicht als einen industriellen Massengegenstand in hundert- oder tausendfacher Ausführung.

Der zweite Aspekt betrifft die Heterogenität der Materialien, ihre unterschiedlichen Eigenschaften, Funktionen und ihren jeweiligen Erhaltungszustand. Gerade bei Medienkunstwerken begegnet man einem Zusammenspiel unterschiedlichster Materialien, welche verschiedene optimale Erhaltungsbedingungen hinsichtlich Licht, Temperatur und Luftfeuchtigkeit benötigen, die sich oft gegenseitig ausschließen. Von daher ist es bei einer Mischung aus ganz unterschiedlichen, heterogenen Materialien wie bei einer Paik-Skulptur sehr schwierig bis unmöglich, das Werk optimal einzulagern. Hinzu kommt, dass die verschiedenen Materialien einen unterschiedlichen ontologischen Status, das heißt, eine unterschiedliche Authentizität, besitzen können. So kann es Objekte und Materialien geben, die vom Künstler selbst eigenhändig hergestellt, verändert oder überarbeitet wurden. Es kann aber auch Elemente geben, welche industrielle Massenware sind und vom Künstler lediglich käuflich erworben und dann benutzt wurden. Drittens kann es aber auch Einheiten und Elemente geben, die von Dritten hergestellt wurden, wie Programmierern oder Fernsehtechnikern, aber genuine Bestandteile des Werkes sind, ohne die es nicht funktionieren würde. Ferner gibt es in Medienkunstinstallationen sehr oft technische Bestandteile und Einheiten, die nicht zum sichtbaren, visuellen Bestand der Installation selbst gehören, sondern sich hinter den Kulissen befinden. Diese Einheiten sind unproblematischer zu substituieren als Objekte, die eigenhändig vom Künstler hergestellt wurden oder einen wichtigen ästhetischen Anteil an der Erscheinung einer Arbeit haben.

Drittens muss noch unterschieden werden zwischen analogen Medien, die aus Gründen der Langzeiterhaltung digitalisiert wurden, und genuin digitalen Medien, sogenannter *digital born media*, also Medien und Dateien, die schon bei ihrer Geburt in digitaler Form erstellt und erzeugt wurden. Der Fall der Digitalisate ist relativ unproblematisch, da man in den meisten Fällen noch die analogen Originale hat, auch wenn man sie vielleicht nicht mehr abspielen kann. Die Digitalisierung analoger Medien wie Fotografien, Filme oder

Videobänder ist im Prinzip eine Frage des Übergangs von einem analogen zu einem digitalen Zeitalter. Digitalisierung ist eine Form von radikaler Übersetzung, bei welcher der ursprüngliche, materielle Träger restlos durch einen anderen substituiert wird. Analoges Original und digitale Kopie sind nur an ihrer visuellen Oberfläche ähnlich oder identisch. In ihrer Ontologie sind sie jedoch grundverschieden.

Das Verhältnis zwischen austauschbaren und nicht-austauschbaren Bestandteilen ist Teil der historischen Authentizität einer Arbeit. Ein Substitut bietet aber im Vergleich mit dem Reichtum eines originalen Bestandteiles nur sehr reduzierte Bezugsmöglichkeiten zu den gesellschaftlichen und kulturellen Bedeutungen der Entstehungszeit eines Werkes. Ein Substitut kann die Referenz nur bis zu seiner eigenen Entstehungszeit ausbilden und nicht darüber hinaus. Damit verschieben sich die historischen Kontexte. Substitute blockieren eine Bezugnahme der musealen Gegenwart zum ursprünglichen, originalen Entstehungskontext eines Werkes. Dieses Abbröckeln der Referenz wird umso problematischer, je mehr Bestandteile einer Arbeit im Laufe der Zeit substituiert werden. Dennoch kann selbst ein Werk, in dem es nur noch ganz wenige originale Bestandteile gibt, ein authentisches historisches Original sein. Dies wird aus den gegenwärtigen Debatten der Denkmalpflege um Authentizität und Rekonstruktion deutlich.⁸

III Ich möchte noch einmal betonen, dass wir hinsichtlich guter Regeln, Strategien oder *best practices* zur Bewahrung und Erhaltung digitaler Objekte erst am Anfang stehen. Alleine schon das Sammeln, Zusammenstellen und kritische Kommentieren der verschiedenen Ansätze und Methoden der Medienkonservierung wäre ein wichtiger Schritt zu einem besseren Verständnis der Bandbreite von Problemen, mit denen wir es künftig zu tun haben. Wir benötigen deshalb dringend eine offene Wertediskussion, in der wir darüber sprechen müssen, wie wir uns den Erhalt des kulturellen Erbes unserer Gesellschaft vorstellen wollen. Die Diskussionen über Fragen der Langzeiterhaltung müssen letzten Endes auch durch entsprechende Gesetzgebungsmaßnahmen begleitet werden. Die Bundesregierung hat eine Enquete-Kommission für Internet und digitale Gesellschaft eingesetzt.⁹

¹ Waidacher 1999, S. 147.

² Waidacher 1999, S. 158.

³ Waidacher 1999, S. 32.

⁴ Waidacher 1999, S. 35.

⁵ Vgl. ZKM-Arbeitsgruppe: *Konzept 88*, Stadt Karlsruhe, 24. März 1988, S. 12.

⁶ Der Begriff des digitalen Objekts ist aus dem von der NASA und der ESA 1999 entwickelten Open Archival Information System (OAIS) entnommen. Dieses Referenzmodell ist heute mit dem

ISO-Standard 14721:2003 identisch. Ein digitales Objekt wird dort als ein *object composed of a set of bit sequences* (CCSDS 2001) definiert, also als ein aus einer Reihe von Bit-Sequenzen zusammengesetztes Objekt. Es kann sich dabei um einfache Text- oder Bilddateien, aber auch um komplexe Multimedia-Applikationen, interaktive digitale Systeme oder um komplette Betriebssysteme handeln.

Nach Funk 2010, Kap. 7:3.

⁷ Vgl. Waidacher 2005, Kap. 4.

⁸ Nerdinger 2010.

⁹ <http://www.bundestag.de/internetenquete/index.jsp> [14. Juli 2011]