

PPP: From Point to Point

or from Production to presentation to preservation of media art

von Hans Dieter Huber

Vortrag im Rahmen des Kongresses *404 Object Not Found*

Ich bin weder Künstler noch Kurator oder Konservator. Meine Perspektive ist eine kulturgeschichtliche, die sich aus einem historischen Bewusstsein für die Gegenwart entwickelt hat. Deshalb möchte ich in meinem einführenden Vortrag einige allgemeine Bemerkungen zur Produktion, Präsentation und Präservation digitaler Medienkunst ausführen.

Der Begriff Medienkunst stellt ähnlich wie der Begriff Videokunst oder Netzkunst eine sehr unpraktische Konstruktion dar. Trotzdem wissen wir in der Umgangssprache meistens relativ genau, was mit Medienkunst gemeint ist und was nicht. Mit diesem Begriff werden meistens Kunstwerke bezeichnet, die technische Geräte oder Systeme einsetzen wie Projektoren, Bildschirme, Monitore, Steuerungssysteme oder Computer. Mit dem Übergang von einem mechanischen zu einem elektronischen Zeitalter werden inzwischen immer mehr Komponenten eingesetzt, die digital organisiert sind oder digitale Zwischenstufen enthalten. Wenn ich im folgenden von Medienkunst spreche, lasse ich es bewusst offen, ob diese Arbeiten mit mechanisch-analogen Geräten oder mit elektronisch-digitalen Systemen oder einer Mischung aus beiden produziert oder präsentiert werden.

Es geht mir dabei um die Entwicklung eines begrifflichen Rahmens, wie man das Verhältnis zwischen Produktion, Präsentation und Präservation von Medienkunst denken, erklären und verstehen kann. Man kann in diesem Rahmenwerk drei logische Ebenen voneinander unterscheiden, eine allgemeine, eine spezielle und eine historische. Der allgemeine Rahmen versucht, eine epistemologische Struktur des Verhältnisses von Produktion, Präsentation und Präservation zu entwickeln, ohne auf spezielle Medien oder historische Gattungen Rücksicht zu nehmen. Ein spezieller Rahmen des Denkens thematisiert die unterschiedlichen Bedingungen und Möglichkeiten von Einzelmedien oder Mediengattungen. Ein historischer Denkraum würde dagegen die unterschiedlichen Bedingungen und Möglichkeiten der Produktion, Präsentation und Präservation von Medienkunst auf ihre historischen Bindungen, Verhältnisse und Kontexte hin relativieren und befragen. Jede dieser Ebenen versucht, den Denkraum auf unterschiedliche Weise zu kontextualisieren. Eine allgemeine Theorie der Medienkunst argumentiert im weitesten Sinne epistemologisch und ontologisch. Eine spezielle Theorie der Medienkunst argumentiert medienpezifisch, eine historische Theorie argumentiert logischerweise historisch.

I

Eine Medienkunstinstallation ist ein komplexes System aus einzelnen Bestandteilen, die miteinander in Beziehung stehen oder interagieren. Dabei bietet es sich an, zwischen der Organisation und der Struktur von Medienkunstinstallationen zu unterscheiden. Warum diese Unterscheidung meiner Meinung nach sinnvoll ist, werden Sie in den folgenden Abschnitten über Präsentation und Präservation von Medienkunst erkennen können.

Was ist der fundamentale Unterschied zwischen Organisation und Struktur? Wenn Sie zum Beispiel eine Firma oder eine Behörde betrachten, dann hat diese Firma z.B. einen Direktor, einen Geschäftsführer und mehrere Abteilungsleiter, verschiedene Abteilungen, einen Personalrat und Betriebsrat, einen Fahrer und einen Hausmeister. Diese abstrakten Hierarchien und Positionen bilden die Organisation der jeweiligen Firma. Es ist aber auch klar, dass die genannten Positionen von verschiedenen Personen ausgefüllt werden können, welche dann die jeweilige Funktion innerhalb dieser Organisation übernehmen. So kann z.B. der Geschäftsführer männlich oder weiblich, alt oder jung sein, diese oder jene Ausbildung haben, diese oder jene Sprachen sprechen. Die konkrete Verkörperung einer bestimmten Organisation zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort ist die Struktur dieses Unternehmens. Struktur ist also eine konkrete, verkörperte Organisation.

Man erkennt nun, dass die Organisation einer Firma oder Behörde ein abstraktes, allgemeines Schema ist, das auf vielerlei verschiedene Art und Weise durch konkrete Personen, Gegenstände oder Räume verkörpert werden kann. Wir können also von der konkreten Verkörperung (embodiment) einer Organisation sprechen. Dasselbe lässt sich auch bei Werken der Medienkunst beobachten. Man kann von der abstrakten Organisation eines Werkes sprechen, die von ganz konkreten und verschiedenen Gegenständen, Geräten, Maschinen oder Räumen strukturiert oder verkörpert werden kann. Nehmen wir als Beispiel die Videoinstallation der finnischen Künstlerin Eija-Liisa Ahtila „The House“, die letztes Jahr im Kunsthaus Zürich und auf der documenta 11 zu sehen war.

Die Angaben zum Aufbau und zur Präsentation sind sehr präzise. Nach einem kurzen Absatz über Thema und Gegenstand der Installation folgt ein kurzer Abschnitt über Struktur und Form. Diese Teile beschreiben die Intention der Installation. Anschließend folgen Angaben über das technische Equipment in Form eines abgedunkelten Raumes, drei Projektionsflächen, die Projektoren, drei DVD-Playern sowie einer Synchronisierungseinheit. Für den Ton benötigt die Arbeit einen Verstärker mit einem Dolby Digital 5.1. Audio Decoder sowie 5-6 Lautsprecher.

Während die Installationsanleitung bei den DVD-Playern die Gerätemarke und den Gerätetyp genau spezifiziert (Pioneer DV 7300 pro DVD), werden bei den Projektoren und der Synchronisierungseinheit lediglich Gerätevorschlage in Klammern aufgefuhrt. Hier sind also auch andere Gerate der gleichen Objektklasse als Bestandteile der Installation denkbar.

Die technischen Instruktionen fur den Aufbau der Arbeit sind zwar relativ prazise gehalten, dennoch lassen sie viele Bestimmungen offen. Sie geben fur die Leinwande eine Proportion von 3:4 an, mit einer minimalen Breite von 3,5 m. Die Materialitat der Projektionsflachen sollte entweder aus Holz oder eine geeignete Projektionsflache sein. Die Unterkante sollte 70cm vom Boden entfernt sein. Aber die Groe der Projektionsflachen und ihre Materialitat sind offene Variablen, die sich je nach der spezifischen Raumsituation richten konnen. Die Anbringung der Projektoren und Abspielgerate sollte uber den Projektionsflachen erfolgen oder von der Decke abgehangt werden, wobei die Instruktionen vermerken, dass hier auch andere Losungen moglich sind.

Diese, von der Kunstlerin in ihrer Aufbauanleitung vorgegebene Werksorganisation kann durch verschiedene konkrete Gerate, Systeme und Raume verkorpert werden. Eine Beschreibung des konkreten Aussehens eines Werkes zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort erzeugt also eine Beschreibung seiner konkreten Verkorpierung an diesem Ort und zu diesem Zeitpunkt fur einen Beobachter. An Medienkunstinstallationen gibt es daher zwei Arten von Werkbestandteilen: Teile, die austauschbar sind und Teile, die nicht austauschbar sind. Es gibt also Bestandteile, die variabel sind und Bestandteile, die invariabel sind, fur die stets dasselbe Detail oder Objekt gewahlt werden muss.

Ein Beispiel hierfur ist die Installation „Shadow Puppet and Instructed Mime“ von Bruce Nauman aus dem Jahre 1990. In dieser Arbeit gibt es einen von Bruce Nauman selbst hergestellten Kopf aus Wachs, der an einem Draht von einer Stange herabhangt. Dieser Kopf kann nicht durch irgendeinen anderen Wachskopf ausgetauscht werden. Es muss dieser identische Kopf aus Wachs sein, der von Nauman eigenhandig hergestellt wurde. Auf der anderen Seite wurden bei der jungsten Prasentation der Arbeit im Kunstmuseum Basel mit Einverstandnis des Kunstlers die ursprunglichen UMatric-Player durch DVD-Player ersetzt und die originalen 3-Rohren-Beamer durch neue Gerate desselben Fabrikates ausgetauscht. Halten wir also fest, dass es in Medienkunstinstallationen Bestandteile geben kann, die nicht durch andere ersetzt werden konnen, als auch Bestandteile, die durchaus jederzeit durch andere Gegenstande oder Systeme der gleichen Objektklasse ersetzt werden konnen.

Es gibt also in dieser Hinsicht ein Kontinuum von Möglichkeiten und Abstufungen. An dem einen Pol kann kein einziger Bestandteil des Werkes ausgetauscht oder verändert werden, ohne einen profunden und tief gehenden Eingriff in die Authentizität des Werkes und seiner ästhetischen Erfahrung zu verursachen. Am anderen Ende der Skala stehen Werke, deren physische Bestandteile jederzeit komplett austauschbar sind, ohne dass das ästhetische Funktionieren dieser Arbeit in irgendeiner Weise beeinträchtigt wäre. Hierzu gehören im Prinzip alle verborgenen und für den Beobachter nicht sichtbaren Bestandteile. Hierzu gehören auch Notationen, Handlungsanweisungen, Konzepte, usw. An die nicht substituierbaren Bestandteile einer Medienkunstinstallation heften sich die Ansprüche von Originalität und Authentizität eines Werkes.

II

Gehen wir nun zur Präsentation von Medienkunstinstallationen über. Im Gegensatz zu Skulpturen werden Installationen jedes Mal neu inszeniert. Da der Raum in diesem Falle ein integraler Bestandteil des zu installierenden Werkes ist, gibt es auch hier zwei Möglichkeiten. Entweder passt sich die Installation einem vorhandenen Raum an oder sie bringt ihren eigenen Raum bereits mit sich. In diesem Falle muss der Raum durch künstliche Einbauten, die den ästhetischen Vorgaben des Künstlers entsprechen, geschaffen werden. In jedem Fall wird aber bei einer Neu-Präsentation das spezifische Milieu, in dem die Arbeit gezeigt wird, ein anderes sein. Sie wird zu einem anderen Zeitpunkt an einem anderen Ort bestehen und in einer anderen Nachbarschaft von anderen Werken. Alles dies wirkt auf das ästhetische Erlebnis des Werkes durch einen Beobachter ein und führt zu einer veränderten Erfahrung. Wir kennen diese Sinnverschiebungen, die eigentlich Kontextverschiebungen sind, aus unserem eigenen Erleben, wenn wir einer Medienkunstinstallation, die wir bereits kennen, zu einem späteren Zeitpunkt an einem anderen Ort wieder begegnen. Re-presentation und re-encounter sind also die entscheidenden Prozesse bei der Präsentation von Medienkunst.

Hinzu kommt ein zweiter Aspekt, nämlich der Unterschied zwischen Notation und Aufführung. Jede Medienkunstinstallation besteht aus einer Art Beschreibung, Installationsanleitung oder technischem Manual, den zu verwendenden Geräten und der konkreten Inszenierung des Werkes in seiner Präsentation. Man kann sich diese zweifache Existenzweise als Notation und als Aufführung sehr gut mit einer Analogie zur Musik vorstellen. Ein klassisches Musikstück wie eine Bach-Kantate besteht zunächst in einem Text, der eine Notation repräsentiert, in dem die Art und Weise angegeben ist, wie das Werk aufzuführen und zu spielen ist. Nur wer in der Lage ist, diese Notation zu lesen und zu interpretieren, kann das Werk aufführen.

Wenn die Kantate dann in einem zweiten Schritt zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort mit einem bestimmten Orchester und einem bestimmten Chor aufgeführt wird, erhält sie eine sichtbare und hörbare sinnliche Präsenz. Die abstrakte Textnotation, welche die Organisation des Werkes repräsentiert, wird radikal in eine ortsspezifische, sinnliche Verkörperung überführt, die einmalig und unwiederholbar ist.

Es wird in dieser Analogie ebenfalls deutlich, dass die Art und Weise, wie sich die Partitur der Bach-Kantate anhört, in einem sehr entscheidenden Ausmaß von der Instrumentierung, dem Orchester, dem Chor, dem Dirigenten und dem Ort, an dem die Kantate aufgeführt wird, abhängt. Jede Aufführung einer Partitur stellt daher eine Interpretation des Werkes dar. Man kann aber nicht sagen, welches „die“ Interpretation der Kantate ist, sondern man kann nur feststellen, dass es viele verschiedene Aufführungen gibt. Es ist ferner sehr wahrscheinlich, dass sich verschiedene Beobachter in ihrem Urteil über eine gelungene, eine schöne, eine wahrheitsgetreue oder eine gewagte Interpretation der Partitur voneinander unterscheiden.

Dieselbe Situation lässt sich bei der Präsentation von Medienkunstinstallationen beobachten. Sie bestehen zunächst in einer präzisen Notation, die genaue Anweisungen enthält, wie das Werk zu installieren ist. Ferner kommt hinzu, dass die Notation einer Medienkunstinstallation nicht nur aus Papier besteht, sondern aus zahlreichen Originalgegenständen. Sie existiert im Depot nur in ihren nicht-substituierbaren Originalbestandteilen. Alle Bestandteile, die entweder vor Ort zur Aufführung kommen, wie Beamer, Projektoren, Lautsprecher, Abspielgeräte und Steuereinheiten, sowie künstliche Einbauten, sind keine Originalteile der Arbeit selbst. Sie gehören ihrer Umwelt an und bestimmen das spezifische Verhältnis von struktureller Kopplung und operationaler Schließung einer solchen Arbeit.

Der abstrakten Organisation eines Medienkunstwerks in Form seiner Notation oder Installationsanweisung steht also ebenfalls eine konkrete Verkörperung in Form seiner Aufführung und Re-Präsentation an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit gegenüber. Eine verkörperte Präsentation oder Aufführung ist immer eine Interpretation des Werkes. Der einen Notation stehen viele verschiedene Aufführungen und Interpretationen gegenüber. Diese Differenz von Notation und Präsentation findet sich auch bei allen digitalen Medien. Aus dem binären Zahlencode alleine kann man nicht erkennen, um welche Art von Dokument es sich handelt. Hierzu benötigt man den sogenannten Meta-Code, der jeweils am Anfang der binären Zahlensequenz geschrieben ist und ihre Interpretation beschreibt.

Auch hier hängt es von der konkreten Verkörperung der binären ASCII-Notation ab, in welcher Verkörperung die Daten sichtbar oder hörbar erscheinen. Ein und derselbe binäre Zahlencode kann als ein Bild, ein Sound oder ein Textdokument interpretiert werden. Die Software nimmt dabei die Rolle des Kurators, des Symphonieorchesters oder des Schauspielers ein. Sinn und Bedeutung binärer Zahlenkolonnen sind daher abhängig von einer konkreten Hard- und Software, welche die Zahlennotation an einem bestimmten Ort und zu einem bestimmten Zeitpunkt für einen bestimmten Beobachter zur Aufführung bringt. Hard- und Software sind folglich Systeme der Verkörperung, der Aufführung und der Präsentation. Sie geben der abstrakten Organisation von Daten einen konkreten, physikalischen Körper, der zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort für einen bestimmten Beobachter existiert. Dasselbe gilt auch für das Internet und für künstlerische Arbeiten der Net.Art. Auch sie benötigen für ihre Aufführung oder Inszenierung einen bestimmten Ort zu einem bestimmten Zeitpunkt und einen bestimmten Beobachter, der diese Arbeiten in einem bestimmten Milieu rezipiert.

Bleiben wir jedoch noch einen Moment bei den Fragen und Problemen der Präsentation digitaler Medienkunst. Auch von Seiten der Hardware-Komponenten wird deutlich, dass jeder Austausch und jede Substitution einer Hardware-Komponente einen Effekt auf Form, Bedeutung und ästhetische Erfahrung eines solchen Werkes haben wird. Als vielleicht wichtigster Faktor ist die Rechner-Architektur zu berücksichtigen. Taktfrequenzen, Abstraten und zeitliche Zugriffsgeschwindigkeiten sind für enorme Unterschiede in der Performance verantwortlich. Die größten Differenzen ergeben sich bei einer Substitution des Betriebssystems. Windows, Apple Macintosh und UNIX sind im Prinzip die drei großen Betriebssysteme, die das Aussehen, die Form und das Verhalten einer Software fundamental beeinflussen. Hinzu kommen noch die unterschiedlichsten Betriebssystem-Versionen, die unterschiedliches Aussehen, Funktionalität und Performance bewirken. Speziell bei netzbasierten Medienkunstwerken, wie z.B. Net.Art, sind die Zugangsbedingungen zum Internet für die ästhetische Erfahrung ebenfalls in erheblicher Weise entscheidend. Ob man über ein 36kbit-Modem, eine DSL-Verbindung oder einen Ethernet-Backbone von 300Mbit/sec auf eine Internet-Arbeit zugreift, stellt einen profunden Unterschied in der ästhetischen Erfahrung dieser Arbeit dar.

III

Wenden wir uns nun der Präservation von Medienkunstinstallationen zu. Hier gibt es viele verschiedene Fragen, die nicht immer leicht zu beantworten sind. Benutzen wir daher eine Frage-technik mit adverbialen Umstandsbestimmungen, um uns an dieses Gebiet heranzutasten. Was

sollte erhalten werden? Wer sollte digitale Medienkunst erhalten? Wie sollte sie erhalten werden? Warum sollte sie erhalten werden? Wo sollte Medienkunst erhalten werden? Zur ersten Frage: Was sollte von der Medienkunst erhalten werden? Es ist klar, dass nicht alles, was es auf der Welt gibt, für die Nachwelt erhalten werden kann. Es muss also eine Auswahl aus der Fülle der Wirklichkeit der Medienkunst getroffen werden, um ein exemplarisches Bild von ihr zeichnen zu können. Die ausgewählten Objekte, die der Nachwelt erhalten werden sollen, werden dabei nicht als materielle Beweisstücke für die Wirklichkeit, so wie sie war, ausgewählt, sondern als Belege, Dokumente und Vertreter gesellschaftlicher und kultureller Werte. Sie erscheinen deshalb nicht als „Ding an sich“ im musealen Kontext, sondern als „Ding für uns“, als Schnittstellen zum Erkennen und Verstehen.

Die aktive Selektion von Werken der Medienkunst ist der erste Schritt zu ihrer Erhaltung. Aus der Fülle und Mannigfaltigkeit der Wirklichkeit sollten jene Objekte ausgewählt werden, die einen kulturellen Wert vertreten, deren Erhaltung und Erinnerung im Interesse der Gesellschaft liegt. Daher ist eine aktive Selektion besser als ein zufälliges, kontingentes Auswählen. Das kulturelle Erbe sollte bewusst und gezielt angeeignet und damit erhalten werden. Hierzu können präzise Sammlungsrichtlinien entwickelt werden.

Das musealisierte Medienkunstwerk als ein Dokument vergangener kultureller und gesellschaftlicher Werte legt auf der einen Seite wie jedes andere Objekt der Welt auch Zeugnis für sich selbst ab. Dies reicht jedoch als Sammlungskriterium alleine nicht aus. Es repräsentiert darüber hinaus sowohl den diachronisch-historischen Zusammenhang, aus dem es stammt, als auch den synchronisch-gegenwärtigen, in dem es sich als ein museales Objekt der Gegenwart befindet. Der besondere kulturelle Erinnerungswert einer Medienkunstinstallation besteht daher in der Fähigkeit, sowohl den historischen als auch den gegenwärtigen Realitätsbezug für die Gesellschaft zu dokumentieren und anschaulich zu vermitteln.

Bei der aktiven Auswahl eines Medienkunstwerks ist also zu fragen, was diese Arbeit repräsentiert, welches Genre, welche typische Gruppe oder welche Gattung von Werk dieses Beispiel vertritt. Es ist also in der musealen Selektion nach Möglichkeit nach typischen Installationen zu suchen. Repräsentative Beispiele, die stellvertretend für eine ganze Gruppe oder eine bestimmte Art von Werken stehen könnten, wären also zu sammeln und für die Nachwelt zu erhalten. Auf der anderen Seite ist dies gegenwärtig das gängige Sammlungsklischee, welches dazu führt, dass viele Sammlungen zeitgenössischer Medienkunst so gleich aussehen. Hier wäre theoretisch auch die Möglichkeit gegeben, als aktive Sammlungsrichtlinie die untypischen, schwierigen, nicht repräsentativen Arbeiten einer Gruppe von Werken oder Einzelmedien zu sammeln.

Medienkunst in Museen hat, für sich alleine gesehen, noch keine gesellschaftliche oder kulturelle Bedeutung. Sie existiert im Museum nur als ein Zeichen für etwas. Sie besitzt Bedeutung nur durch die Attribution eines Beobachters und eine kulturelle oder gesellschaftliche Bedeutung nur dann, wenn über diese Zuschreibung weitgehend Konsens besteht.

An der gesellschaftlichen Bedeutung, die Medienkunstwerke im musealen Kontext erlangen, sind daher immer zwei Einflüsse maßgeblich beteiligt. Einmal die originale Kultur oder Gesellschaft, die als Urheber und Produzent der primären Objektbedeutung gewirkt hat, sowie die gegenwärtige Kultur und Gesellschaft, die den Träger der Musealisierung und der Re-Interpretation des Werkes bildet. Zwischen diesen beiden Polen, des ursprünglichen Originalkontextes eines Objektes und dem gegenwärtigen Interpretationskontext, spannt sich das weite Kontinuum von Interpretations-, Aufführungs- und Verkörperungsmöglichkeiten eines musealisierten Kunstwerkes.

Das Museum oder die sammelnde Institution hat die Aufgabe, die gesammelten Werke als Zeichen, d.h. als Objekte kultureller und gesellschaftlicher Bedeutung zu dokumentieren, zu vermitteln und zu erhalten. Es genügt daher nicht, lediglich die originalen Bestandteile, Gegenstände und Materialien aufzuheben oder zur Schau zu stellen. Erst durch eine intensive Dokumentation des ursprünglichen Originalkontextes¹, durch Vermittlung und durch Präsentation des Werkes als authentisches, repräsentatives und typisches Zeichen für eine bestimmte kulturelle oder gesellschaftliche Situation wird ein Objekt der Gegenwart zu einem historischen, authentischen und für die Nachwelt präservierten Kunstwerk. Zum Beispiel habe ich vor Jahren bei Gianfranco Baruchello in Rom eine verkorkte Glasflasche aus dem Jahre 1964 gesehen, in die Marcel Duchamp den Rauch seiner Zigarre hineingeblasen hat und sie dann dem italienischen Künstler geschenkt hat. Alleine anhand der Materialität der Flasche wäre diese Geschichte nicht zu erkennen gewesen.

Im musealen Kontext gibt es jedoch noch eine andere funktionale Gruppe von Gegenständen, die weder authentisch noch original sind, aber dennoch eine wichtige Funktion erfüllen: die Substitute. Ein Substitut ist ein Ding, das ein anderes in einer bestimmten Verwendung ersetzt. Die Funktion von Substituten oder Substitutionen liegt im Ersatz oder im Gebrauch, in der Stellvertretung, Erinnerung, Ergänzung oder Verbreitung. Typische Substitute sind die Kopie, das Faksimile, die Reproduktion, der Abguss, die Imitation, die Rekonstruktion, das Modell oder die Maquette.

Erinnern wir uns an die Unterscheidung zwischen Organisation und Struktur einer Medienkunstinstallation und dem Hinweis darauf, dass es bei solchen Installationen substituierbare Bestandteile und nicht-substituierbare Originalbestandteile geben kann. Das Verhältnis zwischen austauschbaren und nicht-austauschbaren Bestandteilen ist Teil der historischen Authentizität einer Arbeit. Ein Substitut bietet im Vergleich mit dem Reichtum eines originalen Bestandteiles nur ein sehr eingeschränktes Repertoire von gesellschaftlichen und kulturellen Bedeutungen. Das Substitut kann nämlich die Referenz zu dem ursprünglichen, originalen Kontext einer Arbeit nur bis zu seiner eigenen, originalen Zeit ausbilden und nicht darüber hinaus. Substitute blockieren also geradezu die Bezugnahme der musealen Gegenwart zum ursprünglichen, originalen Kontext. Dieses Abbröckeln der Referenz wird umso problematischer, je mehr Bestandteile einer Arbeit im Laufe der Zeit substituiert werden.

Interessant in diesem Zusammenhang von Präservation und Substitution ist die Re-Lektüre eines sehr berühmten Textes. Er stammt aus der Hand von Walter Benjamin und lautet: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.“ Es entzieht sich meiner Kenntnis, ob dieser unter Künstlern und Kunsthistorikern viel gelesene Text auch in Restauratorenkreisen diskutiert wurde. Ich zitiere einige Passagen:

„Noch bei der höchstvollendeten Reproduktion fällt eines aus: das Hier und Jetzt des Kunstwerkes – sein einmaliges Dasein an einem Orte, an dem es sich befindet. An diesem einmaligen Dasein aber und an nichts sonst vollzog sich die Geschichte, der es im Laufe seines Bestehens unterworfen gewesen ist. Dahin rechnen sowohl die Veränderungen, die es im Laufe der Zeit in seiner physischen Struktur erlitten hat, wie die wechselnden Besitzverhältnisse, in die es eingetreten sein mag. ... Der gesamte Bereich der Echtheit entzieht sich der technischen - – Reproduzierbarkeit. ... Die Echtheit einer Sache ist der Inbegriff alles von Ursprung her an ihr Tradierbaren, von ihrer materiellen Dauer bis zu ihrer geschichtlichen Zeugenschaft. Da die letztere auf der ersteren fundiert ist, so gerät in der Reproduktion, ..., auch die letztere: die geschichtliche Zeugenschaft der Sache ins Wanken. Freilich nur diese; was aber dergestalt ins Wanken gerät, ist die Autorität der Sache.“⁴²

Es wäre für die hier vorgelegte Problematik der Produktion und Re-Produktion von Medienkunst hoch interessant, den Aufsatz Benjamins einer interpretierenden Re-Lektüre zu unterziehen und ihn dadurch neu zu aktualisieren.

Medienkunstinstallationen werden durch Musealisierung aus ihrem ursprünglichen Ausstellungskontext herausgelöst und in einen dauerhaften musealen Kontext überführt. Die Beziehung zu der ursprünglichen Nachbarschaft, in der eine Medienkunstinstallation erstmals produziert und präsentiert wurde, wird durch die aktive Selektion der Musealisierung zerstört.

Sie muss daher durch eine zusätzliche Dokumentation festgehalten werden. Die geschichtliche Bedeutung von Gegenständen, Objekten und Installationen, die in Museen der Nachwelt erhalten werden, ergibt sich, wie bereits weiter oben festgestellt, nicht alleine durch die Tatsache der Aufbewahrung, sondern erst durch ihre wissenschaftliche Erschließung. Es geht daher in der Dokumentation eines Medienkunstwerkes um die Erschließung und Rekonstruktion sowohl seiner vergangenen wie seiner gegenwärtigen Beziehungen.

Eine musealisierte Medieninstallation ist aufgrund ihrer historischen Bedeutung oder ihrer kulturell-gesellschaftlichen Werte (also ihrer Repräsentativität, Typizität oder Authentizität) einem ursprünglichen Produktions- und Präsentationsmilieu entnommen worden. Eine ausführliche Dokumentation kann daher oft entscheidende Teile des nicht sichtbaren Informationsgehaltes eines Werkes bereitstellen. Dann jedes Kunstwerk besitzt eine Schnittstelle, an der die sichtbare Präsenz endet und nicht-sichtbare Absenzen in Form von Referenzen, Wissen oder Geschichten an die Arbeit herantreten. Es wäre ein Kurzschluss des Denkens, zu glauben, dass die kulturelle, historische oder gesellschaftliche Bedeutung von Medienkunst sich im rein Sichtbaren erschöpfen würde.

In der Frage der Erhaltung von Medienkunst stehen sich zwei konträre Forderungen beziehungsweise Wünsche gegenüber: der Wunsch des Konservators, die Werke so zu behandeln, dass sie theoretisch unbegrenzt lange erhalten bleiben, sowie der Wunsch des Künstlers und des Kurators, die Werke so oft wie möglich öffentlich zu präsentieren. Diese Wünsche schließen sich gegenseitig aus. Sie sind nur durch einen permanent neu auszuhandelnden und zu beschließenden Kompromiss in einem prekären Gleichgewicht zu halten. Denn die Forderung nach der Erhaltung von Medienkunst verlangt eine absichtliche Isolierung des Originalwerkes vor seiner gegenwärtigen Umwelt, und das bedeutet auch vor dem Publikum und einer öffentlichen Präsentation.

In dem Konflikt zwischen Präsentation und Präservierung beziehungsweise zwischen Kurator und Konservator spiegeln sich zwei extreme Standpunkte. Auf der einen Seite befindet sich der Pol der Präsentation. Damit verbunden ist die allmähliche Abnutzung, der Verschleiß, die Beschädigung und die eventuelle Vernichtung der Originalsubstanz. Auf der anderen Seite befindet sich der Pol der Präservierung mit dem Ideal, das gesammelte Werk für alle Zeiten als ein authentisches Zeugnis seiner Zeit zu erhalten. Speziell für die Medienkunst bedeutet dieser Konflikt folgendes: Je mehr Bestandteile einer Medieninstallation substituierbar sind, ohne dass dadurch die Organisation der Arbeit zerstört wird, desto häufiger kann eine Arbeit präsentiert, vermittelt und verschliffen werden. Und sie wird dadurch paradoxerweise trotzdem erhalten.

Eine Bach-Kantate kann beliebig oft, an beliebig vielen Orten gleichzeitig, aufgeführt werden, ohne beschädigt, verschlissen oder vernichtet zu werden. Das Originalmanuskript der Partitur kann dabei ruhig im Tresor der Staatsbibliothek zu Berlin liegen.

Hier, in der vollständigen Trennung zwischen physikalischer Originalnotation und verschleißfreier Aufführung, liegt vielleicht das Ei des Kolumbus für die Erhaltung von Medienkunst. Aber welchen Preis hätte diese Abkehr von der Bewahrung von Originalmaterialien? Es gäbe außer der Originalpartitur oder der Originalnotation kein authentisches Material, sondern nur verschiedene, zeitgenössische Versionen, Aufführungen, Verkörperungen oder Präsentationen. Wäre dieser Gedanke wirklich so unerträglich?

Anmerkungen

1) Vgl. hierzu Alain Depocas: Digitale Konservierung: Die Aufzeichnung der Neukodierung. Die Strategie der Dokumentation; in: ars Electronica 2001: Takeover. Who's Doing the Art of Tomorrow? Wien, New York 2001, S.339-345

2) Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1963, S. 13-16