

Eckhard Siepmann

Raum Museum Wissen

2001

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13338>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Siepmann, Eckhard: Raum Museum Wissen. In: Claudia Gemmeke, Hartmut John, Harald Krämer (Hg.): *euphorie digital? Aspekte der Wissensvermittlung in Kunst, Kultur und Technologie*. Bielefeld: transcript 2001, S. 243–251. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13338>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.14361/9783839400562-014>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

ECKHARD SIEPMANN

Raum Museum Wissen

Aufzeichnung einer Video-Konferenz zwischen Madame Sosostris, einer fiktiven Wahrsagerin aus London-Soho, und Eckhard Siepmann, Mitarbeiter am Museum der Dinge in Berlin, realisiert im Heinz Nixdorf MuseumsForum Paderborn am 28. September 1998, 20.15 Uhr MEZ.

Guten Abend, Madame Sosostris in London, es freut mich, sie wiederzusehen – wenn auch leider nur technisch vermittelt.

Guten Abend meine Damen und Herren, guten Abend Herr Siepmann in Paderborn.

Madame, es geht heute abend um die Digitalisierung der Wissensvermittlung. Wir fragen nach der Bedeutung der Computer für das Museum.

Nun, meine These ist, daß die meisten unserer Museen noch den Geist des Maschinenzeitalters atmen und dadurch den Herausforderungen der nach-mechanistischen Epoche in keiner Weise gewachsen sind. Die helle Aufregung um eine neue Informationstechnik im Museum zeigt nur an, daß die Museumsleute die Provokation des Computers

für ihren Bereich überhaupt noch nicht ahnen. Ich fürchte, es kommt da etwas unbequemes auf sie zu – ein leichtes Erdbeben in der Museumslandschaft.

Übrigens, neulich habe ich in einem U-Bahnhof so ein Computer-Horoskop gezogen ... da stand drauf »Electronic fortune teller«.

Was haben Sie??

Na ja, da stand halt, Wahrsagerinnen würden heute digital ersetzt, ...

Eine Unverschämtheit!

... weil sie nichts mehr über die digitalisierte Zukunft aussagen könnten.

Das ist ja die Höhe! Das allerletzte auf der Welt, was Computer ersetzt werden, sind die Wahrsagerinnen! Weit eher tendieren die Computer dazu, die Museen zu ersetzen, oder wie sehen Sie das, Herr Eisenbeis?

Herr Eisenbeis, möchten Sie direkt antworten? Oder vielleicht besser in der Diskussion. Nun, Madame ...

Herr Siepmann, wir haben uns angewöhnt, virtuell nur noch das zu nennen, was im Cyberspace, im Datenraum passiert. Die Frage ist doch, ob nicht jedes Museum »aus Fleisch und Blut« sozusagen ein virtuelles Museum produziert – einen virtuellen Raum in den Köpfen der sogenannten Besucher. Dieses virtuelle Museum – und nicht das im Internet – ist das museale Abenteuer der Zukunft. Dieses Museum ist eben dabei zu erwachen, sich zu räkeln und sich den Schlaf aus den Augen zu reiben. Für dieses Museum im Kopf ist das reale Museum doch nur eine Art Generator ...

... so wie das Fleisch für die Erotik.

Na, eigentlich nur so eine Art Fettgewebe. Nein, nein, im Kopf entsteht die brisante Mischung. Und diese Differenz ist von Bedeutung für die Frage, um die es Ihnen ja geht, die Frage nach dem Wissen im Museum.

Madame, verwandeln die Museen sich in digitale Nürnberger Trichter?

Nun, der gegenwärtige Gebrauch von Computern im Museum ist eigentlich nur als der Versuch zu verstehen, die Scham des Museums des Maschinenzeitalters, das noch nicht so recht aus seiner Haut kann, digitalisiert zu verdecken. Wenn man die Provokation, die die neuen Medien für das Museum des Maschinenzeitalters bedeuten, richtig versteht, dann muß man über das Erwachen des Museums aus seinem mechanistischen Schlaf reden.

Was ist das für ein merkwürdiger Begriff – mechanistisches Museum bzw. Museum des Maschinenzeitalters?!

Hm, ich beschränke mich auf ... drei Charakteristika, die das Museum des Maschinenzeitalters mit eben diesem Zeitalter, das wir bekanntlich seit einigen Jahrzehnten verlassen, gemeinsam hat. Die drei Charakteristika sind: die Arbeitsteiligkeit, die Objektfixiertheit und eine positivistische Auffassung von Geschichte und Wissen.

Zur Arbeitsteiligkeit: In den Kunst- und Wunderkammern war ja noch alles vereint, was die Neugierde und den Neid der Menschen wecken konnte: technische, natürliche und künstlerische Merkwürdigkeiten. Spätestens das 19. Jahrhundert zerriß diesen Zusammenhang. Der wachsenden Arbeitsteiligkeit auf allen Ebenen der Produktion und des Wissens entsprach die Spezialisierung des Museums.

Und was, Madame Sosostris, meinen Sie mit dem zweiten Merkmal, also mit der Objektfixiertheit?

Über die Objektfixiertheit unseres inzwischen weltweiten ökonomischen Systems brauche ich wohl nicht viele Worte zu verlieren, sie ist sattsam bekannt. Interessanter ist die Objektbesessenheit des Museums. Das Museum war noch bis vor kurzem eine reine Objekt-Herzeigeveranstaltung. Das Objekt wird dabei überwiegend wie eine Monade behandelt, alle seine Fenster zu Außenwelten und zu Innenwelten sind geschlossen. Im Museum alter Art gilt nichts als die Exponate ... Menschenleiber sind hingegen ein Sicherheitsrisiko. Besucher werden berücksichtigt durch eine anthropometrische Anordnung der Objekte.

Also, alles gut und deutlich sichtbar.

Ja, Herr Siepmann. Und nun streifen wir die dritte langlebige Gemeinsamkeit des mechanistischen Museums mit seiner Epoche: die positivistische Auffassung von Geschichte und Wissen. Konzentrieren wir uns auf Ihr Anliegen: das Wissen. Bis heute beschränken die Museen sich doch weitgehend auf Informationen zu Objekten – mit Wissen hat das kaum zu tun. Das Spezifische des Museums – das ist entscheidend – das Spezifische des Museums fällt dabei unter den Tisch. Der Einsatz neuer Medien, nebenbei gesagt, hat daran bisher – trotz einiger wirklich gelungener Animationen – nicht viel geändert. Im Gegenteil, er hat dieses Elend noch mit dem Glanz des Neuen versehen.

Und was würde eine Real-Metamorphose für die drei von Ihnen genannten Merkmale bedeuten, Madame?

Seit einigen Jahrzehnten befinden sich ja die genannten Tendenzen der mechanistischen Epoche in einem Prozess der Veränderung und teilweise der Auflösung, und die Hefe dieser Auflösung sind zu einem guten Teil die elektronischen Medien. Die Umwälzung, die im Museum ansteht, läuft deshalb nicht von ungefähr auf etwas hinaus, was deutliche Korrespondenzen zu bestimmten Strukturmerkmalen der neuen Medien hat.

Madame, welche Merkmale meinen Sie denn?

Die nicht-lineare Struktur des Hypertext und des Cyberspace als Umgebung, die von der Körperbewegung entworfen wird, weisen ganz erstaunliche Ähnlichkeiten auf mit der Entwicklungsrichtung des Museums. Genau in diesen Korrespondenzen, und nicht in der Aufstellung von Computern für das Publikum, mit digitalisierten Lernprozessen usw. ist das Abenteuer zu suchen, das der Computer für das Museum bedeutet. Ebenso, wie in der Gesellschaft – unter der Einwirkung nicht zuletzt des Computers – bestimmte Formen der Arbeitsteilung verschwinden, so bleiben die kruden Spezialisierungen der Museen – von den Kunstmuseen sehe ich ausdrücklich ab – nicht das letzte Wort. Es entsteht ein transdisziplinärer, integrierter Museumstyp.

Den Sie »Integral Museum« nennen, ohne Bindestrich.

Ohne Bindestrich, Herr Siepmann. Ebenso, wie in der Gesellschaft – nicht zuletzt unter der Einwirkung des Computers – die Objektfixiert-

heit zurückgedrängt wird und eine Dematerialisierung stattfindet, so löst sich allmählich auch die Objektfixiertheit des Museums auf. In dem neuen Museum geht es nicht mehr um die Präsentation von Objekten. Im Grenzfall kommt es auch ohne Objekte aus.

Ja, aber worum geht es denn dann?

Es geht um die räumliche Generierung einer neuen Form von Gedächtnis, Erfahrung und Wissen. Objekte können dabei eine herausragende Rolle spielen, aber sie stehen nicht mehr im Mittelpunkt. Mehr noch, es gibt gar keinen Mittelpunkt mehr, in dem sie stehen könnten. In dem neuen Museumstyp könnte es, im Unterschied zur Wissensvermittlung, um Wissensgenerierung gehen, genauer: um die Generierung nicht-wissenschaftlicher Formen von Wissen.

Aber Madame Sosostris, was soll man sich denn darunter nun wieder vorstellen?

Wissen im heute noch vorherrschenden Museum – das ist meist nicht mehr als ein Abhub oder Desiderat von Informationen aus wissenschaftlichem Wissen. Nicht-wissenschaftliches Wissen ist, vereinfacht gesagt, ein Wissen, das nicht auf Logik basiert, das nicht identifiziert, nicht festlegt. Es gibt zahlreiche Formen nicht-wissenschaftlichen Wissens, die heute nicht mehr existieren, weil die Gruppen, die sie generierten, untergegangen sind oder nur noch im Interesse des Tourismus am Leben gehalten werden. Denken sie an die Indianer oder die Tiroler. Vielleicht wird man schon bald auch die letzten Bauern und die Künstler dazu rechnen dürfen. Das nicht-wissenschaftliche Wissen wird in anderen Formen überleben, unter anderem im Museum. Die Basis dieses Wissens ist nicht mehr wie für das wissenschaftliche Wissen die Logik, sondern ein Verhältnis zum Raum.

Gut, wenn ich richtig verstanden habe. Es geht im Museum der Zukunft ..., was das Wissen angeht ..., um die räumliche Generierung von nicht-wissenschaftlichen Formen von Wissen.

Herr Siepmann, wie schön Sie das gesagt haben. Dabei würde ich es am liebsten bewenden lassen.

Wie bitte? Jetzt geht es doch erst richtig los.

Ja, schon! Aber es ist so kompliziert! Es ist undeutlich und es ist ziemlich anstrengend.

Egal, Madame, nur weiter! Wie soll man sich das vorstellen – eine Generierung des Wissens im Museum – ohne Informationen durch Computer oder Texttafeln? Welche Rolle spielt der Raum dabei?

Also gut, hören Sie zu. Heute beginnen wir zu verstehen, daß unsere Sinneswahrnehmung nicht auf Konstanten beruht, sondern historischen und kulturellen Kodierungen unterliegt. Diese Kodierungen ändern sich in großen Zeiträumen – meist durch technische Umwälzungen – und just in unserer Gegenwart findet eine dramatische Umwälzung dieser Kodierungen statt. Die Veränderungen, die das Ende des Maschinenzeitalters in diese Kodierungen unserer Wahrnehmung bringen, sind heute noch kaum bekannt, werden nur geahnt. Aber diese gefährliche und irritierende Transformation ist genau das Feld, auf dem die Kultur ihre Aufgabe hat ... Und hier, in der Erkundung der neuen, umwälzenden Kodierungen, und nicht in dem Vorzeigen von Objekten, liegt die Aufgabe des neuen Museumstypus. Das ist das Feld, auf dem das Museum Wissen generieren kann. Das neue Museum ermöglicht die leibliche Existenz auf Zeit in einem artifiziellen, artistischen Raum. Diesen begehbaren Raum bietet kein Kunstwerk und kein Cyberspace, er ist ein Spezifikum des neuen Museums.

Das neue Museum, mein lieber Siepmann, produziert keine Kunstwerke, sondern erscheint als Performanz, als Artistik, als Verlockung in einen Schwebezustand. Die spezifische Möglichkeit des Museums ist also entgegen landläufiger Meinung nicht die Bereitstellung von Objekten oder Objektensembles – für das Auge oder meinetwegen auch von Diskursen, sondern ...

Nun?

... sondern die Bereitstellung eines singulären Raumgefüges, das eine artistisch-performative Erfahrung schafft.

Oh, oh, unsere Sonden scheinen sich dem Epizentrum zu nähern.

Ja, wir operieren genau über dem brodelnden Herd. Dieser Raum räumt die Begegnung von Subjekten in einem Sonderstatus mit Objekten in einem Sonderstatus ein – beide sind aus ihren Funktionsket-

ten herausgelöst. Der neue Museumstypus präsentiert nichts mehr, stellt nichts mehr dar und illustriert nichts. Das Museum schafft befremdliche Umgebungen und Konstellationen, die in den Subjekten, die sich in ihnen bewegen, arbeiten.

Sie arbeiten?

In den Füßen, in der Haut, in der mitgebrachten Trauer, im Atem, in der Großhirnrinde oder in den überall im Körper verstreuten Geschlechtsteilen. Diese Arbeit ist ein Abgleich, eine Zusammensetzbewegung. Sie sind sinnlich-intellektuelle Erfahrung und sinnlich-intellektuelle Bedeutungs- und Wissensproduktion. Die Generierung basiert auf der Bewegung im Raum und der gleichzeitigen Wahrnehmung-mit-dem-ganzen-Körper. Es ist, kühn und ungeschützt gesagt, die Produktion von mehrdimensionalen, räumlichen Bedeutungsstrukturen, das Zusammen-Sehen von etwas, was völlig diffus erscheint. Es ist eine Art Meditation in Bewegung.

Also gut geeignet für Freunde von Tai Qi, Yoga und ZaZen.

Vielleicht. Der Computer ist übrigens eine unschätzbare Hilfe bei dieser Arbeit – der Computer als subtiler Dirigent aller Kräfte, die die Raum-Objekt-Licht-Ton-Balance herstellen. Die Anwesenheit von Dingen ist dabei nicht zu unterschätzen – sie existieren an sich und bedeuten für sich, und zugleich liefern sie Partikel für transzendierende, räumliche Bedeutungen und archäologische Fundstellen.

Aber was, Madame Sosostriis, ermutigt Sie, dabei von Wissen zu sprechen?

Nun, in der Gesellschaft fallen Realität, Wahrnehmung und Erfahrung immer weiter auseinander. Wir kriegen sie nicht mehr unter einen Hut. Und damit nicht genug. Jede von ihnen scheint in sich selbst zu zerfallen, scheint fragmentiert zu werden. Wahrnehmung und Erfahrung können es mit der Realität nicht mehr aufnehmen – jedenfalls nicht mehr in den tradierten Formen. Genau hier sehe ich die unvergleichliche Möglichkeit eines veränderten Museums. Es kann zu einem Modell von, sagen wir, Realitäts-Spielarten werden, einem Modell, in dem die allgemeine Beschleunigung stillgestellt oder doch drastisch verlangsamt wird; in dem laborhaft eine neue Qualität von Wahrneh-

mung und Erfahrung ausgekundschaftet wird – als Voraussetzung für eine andere, vielleicht subversiv zu nennende Qualität von Wissen.

Madame, ich habe das Gefühl, daß diese spezifischen Möglichkeiten, die Sie hier entwickelt haben, keinem meditativen Museum zu einer operativen Qualität verhelfen könnte.

Das, mein Herr, ist eigentlich das Entscheidende. Es entsteht das operative Museum – und es kann paradoxerweise gerade darum operativ sein, weil es den Raum und die Gegenstände aus jeder Funktionalität herauslöst, weil es, wie sie andeuteten, meditativ ist.

Wird das Museum politisch?

Sehen Sie, das Wissen ist heute eine Ware, wie Käse und Kondome, sogar eine der begehrtesten, eine Ware, um die verdeckte Schlachten stattfinden. Als Wissen gilt mittlerweile nur, was in der Produktion und auf dem Markt Anwendung finden kann. Anwendbarkeit ist das Damokles-Schwert, das über jedem Wissen hängt. Mit dieser Verarmung, Verödung, Verwüstung von Wissen sind die Museen konfrontiert. Als Teil einer kulturellen und wissenschaftlichen Offensive, die längst im Gange ist – denken Sie an die Biologie, die Neurowissenschaften, die Philosophie, um nur einige zu nennen, – als Teil dieser Offensive wird ein neuer Museumstyp an den vielseitigen Bemühungen teilnehmen, eine neue Art von Wissen zu schaffen – nicht als Tröstung, nicht als Ergänzung des technokratischen Wissens, sondern durchaus in konfrontativer, in hegemonialer Absicht. Es wird ein völlig veränderter Begriff von Technik entstehen, der den Menschen als artistischen Techniker bestimmt, und es reift eine körperliche, libinöse Basis heran für die sich abzeichnenden Auseinandersetzungen mit der Technokratie.

Eine digitalisierte Wiederholung von 1967?

Ja, vielleicht Herr Siepmann. Vielleicht kommt die nächste Kulturrevolution aus dem Museum.

Da werden unsere Verfassungsschützer aber Augen machen!

Aber wer wird am meisten Augen machen? Das sind die Benutzer von digitalisierten Horoskopen, denen ich einen unausweichlichen Höllensturz voraussage! Und damit Guten Abend allerseits in Paderborn.

Madame Sosostris, vielen Dank für Ihre Teilnahme.

END OF TRANSMISSION

Literatur

Eckhard Siepmann (1998): »Madame Sosostris erschaut die Zukunft des Kunstmuseums«. In: Harald Krämer/Hartmut John (Hg.), Zum Bedeutungswandel der Kunstmuseen. Positionen und Visionen zu Inszenierung, Dokumentation, Vermittlung, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, S. 178–184.