

Hans-Peter Schwarz: Medien – Kunst – Geschichte

München. New York: Prestel 1997 (Medienmuseum, ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe). 191 S., CD-ROM, ISBN 3-7913-1836-5, DM 98.–

Das Medienmuseum ist ein integraler Bestandteil des Zentrums für Kunst und Medientechnologie, zu dessen Eröffnung diese Publikation als Katalogbuch mit CD-ROM erschien. Als Besonderheit dieser Neugründung hebt Hans-Peter

Schwarz, der Direktor des Medienmuseums, hervor, daß es sich um die erste Dauerausstellung "interaktiver Kunst" handelt. In Karlsruhe ausgestellt und in der Publikation auf 72 Farbbildcollagen abgedruckt sind Videoskulpturen, Installationen und Environments, die zum Teil eigens für das Museum geschaffen wurden.

"Eine Art elektronisches Bauhaus" (S.15) wolle man experimentierfreudigen Künstlern zur Verfügung stellen, ein Kunstlaboratorium im Dauerversuch. Damit etabliere man zugleich einen neuen Typus von Museum, nämlich das "produktive Medienmuseum", dessen Kennzeichen eine allseitige Überschreitung von Grenzen sein soll, Grenzen zwischen Kunst und Betrachtung, zwischen realer und virtueller Realität, zwischen Kunst und Wissenschaft usw. Die Exponate der dreißig Künstler des Medienmuseums seien nicht als Ergebnisse künstlerischer Arbeit, sondern als "visuelle oder akustische oder multimediale Argumente" (S.39) zu verstehen, als Versuche auf dem weiten Experimentierfeld einer Technologie, der es noch an kreativen Inhalten mangle.

Auch wenn die titelgebende Begriffstria eine fundamentale Abhandlung über die Medien-Kunst-Geschichte versprechen mag, so konzentriert sich Hans-Peter Schwarz doch vor allem auf Überlegungen zum eigenen Ausstellungskonzept. In sechs, mit 160 Schwarzweiß-Abbildungen unterstützten Diskursen um "MedienMuseen, MedienNetze, MedienSpiele, MedienTechnologien, MedienRäume und MedienVisionen" breitet er das Spektrum an Bezugssystemen aus, die denkbare Schnittstellen mit dem eigenen Projekt aufweisen und dem Museum Kontur geben könnten. Dazu zählt Schwarz artverwandte Institutionen wie die Ars Electronica in Linz und das InterCommunicationCenter in Tokio. Er hat aber auch keine Berührungspunkte vor der kommerziellen Branche der Video- und Computerspiele.

In seinem zentralen Diskurs um "MedienMuseen" versucht Schwarz, der traditionellen Institution namens Museum die Patina des Gestrigen und dem Attribut "museal" das Image von Versteinerung und Rückständigkeit zu nehmen, indem er das Museum schlichtweg als Medium definiert. Da die Medien gerade im Zeitalter von Cyberspace und gerade im Karlsruher Projekt technologischen Charakter haben, mutet diese Interpretation etwas befremdlich an, zumal sich an der Bindung des ZKM an den Ort Karlsruhe ablesen läßt, daß das Museum nach wie vor stationären Charakter hat und keineswegs mit ubiquitärer Medientechnologie vergleichbar ist. Plausibel wird der bis zur Unkenntlichkeit geöffnete Museumsbegriff vielleicht unter dem didaktischen Aspekt, daß Schwarz eine allgemein verständliche Vermittlungsinstanz für das Verständnis der Moderne anbieten und das Publikum zur Aktivität anregen möchte. Die vom Betrachter geforderte Devotionshaltung gegenüber musealen Exponaten sei zwar von den Museen selbst hervorgebracht, aber im produktiven Medienmuseum ließe sich diese passive Haltung grundlegend ändern, gerade weil die meisten Angebote der "elektronischen Avantgarde" (S.17) interaktiv konzipiert seien.

Um auch den virtuellen Museumsbesuchern eine Anmutung zu geben, was unter interaktiver Kunst zu verstehen sei, hat man dem Katalog aus der Gutenberg-

Galaxis eine CD-ROM beigelegt. Dieser Teil des digitalen Medienmuseums (ein weiterer kann im Netz unter www.salon-digital.zkm.de besucht werden) wurde konzipiert und realisiert von Tanja Gumpf und Rebecca Picht. Die zentrale Navigationseinheit ist als *slotmachine* angelegt, d. h. drei Bildfelder lassen sich in der Vertikalen per Maus auf oder ab bewegen und beschleunigen oder verlangsamen. Umgekehrt proportional zur spielerischen Freude an diesem interaktiven Bewegungseffekt verhält sich allerdings die Informationstiefe. Offenkundig wollte man die Erlebnisfreude nicht durch Kenntnisse trüben und führt statt dessen die Kunst vor, den Medien ihre Geschichte zu nehmen. So speist die CD beispielsweise das Medium Film mit einem dürftigen Hinweis auf die Chronophotographie ab und reduziert das Fernsehen auf "gespeichertes oder errechnetes Bildmaterial". Das aber geschieht, um das meist gebrauchte Adjektiv von Hans-Peter Schwarz zu zitieren, "interaktiv".

Annette Deeken (Trier)