

Cyberraum und Museumskultur

Zbynek Z. Stránský



Der französische Philosoph Piere Lévy beschäftigte sich mit der Problematik der Aufgabe neuer Kommunikationstechnologien in gegenwärtiger Kultur. Seine Schlußfolgerungen publizierte er als Raport au Conseil de l'Europe unter dem Titel „Cyberculture“ im Jahr 1997 (LEVY 2000). Lévy kam zum Ergebnis, daß die neuen Informations- und Computertechniken einen Cyberraum, eine neue Phase in der Entwicklung der zwischenmenschlichen Kommunikation schaffen. Den Cyberraum definiert er nicht nur als eine materielle Infrastruktur der digitalen Kommunikation, sondern als ein riesiges Meer an Informationen, in dem die Menschen schwimmen und aus dem sie sich ernähren. Dieses Meer dringt auch in die Kultur ein und bringt die Entstehung besonderer Formen der Cyberkultur hervor, insbesondere durch die Digitalisierung und Virtualisierung. Levy dokumentiert die Bedeutung und den Wirkungsbereich dieser Cyberkultur und verteidigt ihre Aufgabe in der Gesellschaft. Er befaßt sich zwar auch mit kritischen Positionen, verwirft diese jedoch – auch wenn er am Ende erklärt, daß „die Cyberkultur eine teilweise Lösung der Probleme vergangener Perioden darstellt, selbst jedoch eine Menge an Problemen und Konflikten hervorruft, für die bis jetzt keine Gesamtlösungen in Aufsicht sind.“ (LÉVY 2000).

Die Cyberkultur löst nur wenige Probleme der Vergangenheit, sie schafft selbst neue Probleme und Konflikte

In diesen Cyberraum, der „eine Menge an Problemen und Konflikten hervorruft, für die bis jetzt keine Gesamtlösungen in Aufsicht sind“, wird seit Jahren kontinuierlich auch die Museumskultur eingetaucht.

Wir müssen hier sicherlich nicht an die vielen Beispiele der Anwendung von Informationstechnologien in der heutigen Museumspraxis erinnern, die zweifellos vielfach zur Erhöhung der Museumsqualität beigetragen haben. Ähnlich verhält es sich bei der Verwendung virtueller Mittel in museal präsentierten Medien, was heutzutage in den überaus modischen sog. virtuellen Museen gipfelt, in denen viele Autoren allein die Zukunft der Museumskultur sehen. Darüber zeugt z.B. der Auftritt einer Archäologin von der Universität Cambridge, welche die Teilnehmer der Konferenz „European Association of Archaeologists“ mit ihrem Vorschlag zum Aufbau eines „Virtual Museum for Europe“ bezaubert hatte.

im Internet finden Sie eine erhebliche Vielfalt an virtuellen Museen, die eine Informations- und Propagandamission haben, wie z.B. das Virtual Museum of Canada oder das The National Virtual Museum – the official guide to UK Museums; es gibt hier jedoch auch das Sherlock Holmes Museum mit der Präsentation von Pseudoexponaten. Dr. Manfred Bogen, der das Competence Center Virtual Environments (VE) in Sankt Augustin in Deutschland leitet, ist der schon von Microsoft her bekannten Auffassung, daß „der Markt mit der virtuellen Realität gerade in den Museen beginnt; er besitzt jedoch auch eine große Zukunft in den Institutionen des Kultur- und Naturerbes, weil er den Besuchern eine intensive und emotionale Erfahrung vermittelt.“ Er betont, daß wir auf diese Art und Weise virtuelle Reisen z.B. nach Pisa unternehmen, in Mailand das Piccolo Teatro im Zustand des 10. Jh. besuchen oder in den Fußstapfen von Ludwig van Beethoven gehen können. Er ist davon überzeugt, daß „die virtuelle Plattform für die Museen

ideal ist, weil diese zwar große Sammlungen haben können, ihr Raum und ihre Mittel ... jedoch begrenzt (sind).“ (BOGEN 2005).

Natürlich werden auch jene, die sich in der Museumskultur engagieren oder mit dieser befassen, von dieser Thematik berührt oder sogar angesteckt. Mit Bezug zur Archäologie schenkte z.B. Stefanie Samida im Werk „Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“ diesem Phänomen Aufmerksamkeit (SAMIDA 2002). Über die Erfahrungen aus dem Museumsbereich informierte – neben vielen anderen Autoren – auch z.B. Andrea Rothe (ROTHER 2004). Auf den Kern der Dinge ist das amerikanische Werk von Salma Thomas und Ann Mintz gerichtet, die schon 1998 das Werk „The Virtual and the Real: Media in Museum“ (THOMAS-MINTZ 2000) herausgebracht hatten. Außer acht können wir auch den Ästhetikwissenschaftler und Museologen Bertrand Deloche mit seinem „Le musée virtuel“ (DELOCHE 2001) nicht lassen, in dem er den digitalisierender Zugang zu Kunstwerken behandelte.

Es geht nicht nur um die zu einfache Frage: Schaden Internetpräsentationen den Besucherzahlen?

Meiner Meinung nach spiegelt sich in der feststellbaren unkritischen Bewunderung und auch in den Auffassungen der museologischen Literatur die Problematik der Definition und Wahrnehmung des Wesens der Museumskultur mit Bezug auf die natürliche und gesellschaftliche Realität sowie ihre gesellschaftliche Aufgabe wider. Auch Lévy weist darauf hin, daß „einige befürchten (oder sich wünschen), daß die „virtuellen Museen“ die realen Museen ersetzen“, d.h. daß man teure Museen schließen könne, weil man sie ja durch virtuelle Versionen ersetzt hat. Er argumentiert dagegen damit, daß „eine blasse digitale Kopie, die am Internet zugänglich ist, den Reichtum eines körperlich anwesenden Werkes nie erreichen wird. Bereits die Verbreitung der gedruckten Reproduktionen hat die Besucherzahlen der Museen in keiner Weise beeinträchtigt; im Gegenteil, sie wurden gestärkt“. Lévy ist überzeugt, daß die virtuelle Realität die reale in keiner Weise schwächt; im Gegenteil, diese wird gestärkt (LÉVY 2000). Auch Stefanie Samida betont, daß „es kein digitales Objekt gibt, das ein Original ersetzen könnte“ (SAMIDA 2002).

Wenn dies allein das Problem wäre, könnte man sich damit einverstanden erklären. Dadurch wird jedoch nicht die Problematik der Beziehung von Museumskultur und Cyberraum gelöst, auch wenn die Besuchszahlenthematik ganz bestimmt ein wichtiges Kriterium ist.

Ich würde zunächst einmal vorausschicken, daß die Entstehung der Informationstechnologien an sich im Kontext der wissenschaftlich-technischen Entwicklung einen gewaltigen Beitrag geleistet hatte und positive Wirkung auf die gesamte Gesellschaft hat. Dies hielten auch Peter Coveney und Roger Highfield in ihrer Publikation „Frontiers of Complexity“ (COVENEY-HIGHFIELD 2003) fest. Ähnlich verhält es sich auch bei der Museumskultur.

Die Digitalisierung und Internetnutzung hat eine nicht geringe Bedeutung für Museen. Man denke an die Gestaltung von Sammlungen, ihre

informelle Auswertung und das Bearbeiten der Bestände mithilfe von Datenbankabfragen. Man kann sogar die Formung neuer Sammlungssysteme oder die Konzeption neuer Ausstellungen simulieren oder Hypothesen visualisieren, bzw. dem Museum fehlende authentische Objekte. Wir können die Effektivität der Informationsflüsse im Rahmen des Managements von Museen verstärken, sowohl bei der Kommunikation mit einzelnen Museen und Museumsnetzen als auch mit Massenmedien. Durch diese Informationsflüsse können Museen nicht nur in bis dahin ungewohntem Umfang präsentiert werden, sondern auch unmittelbar an der Entwicklung der Wissenschaft, Technik, Erziehung und Kultur teilhaben und dadurch in einem breiteren Umfang als in den Jahrhunderten zuvor die Interessen der Gesellschaft befriedigen.

Neue wissenschaftliche Paradigmen müssen auch museal verstanden werden

Dagegen steht, daß die Mehrheit der Autoren die spezifische Beziehung der Museumskultur zur Realität übersieht. Wenn ich Informationen aus einem Objekt entferne, müssen diese an einem Träger gebunden werden. Wenn ich den Träger zerstöre, wird auch die Information zerstört. Das Objekt bindet hingegen nicht die Informationen, sondern stellt ihre Quelle oder eine Ressource dar; es besitzt keinen informellen, sondern einen energetischen Charakter. Darauf weist der tschechische Philosoph Miroslav Král hin. „Die aus Informationsaustausch entstandenen Änderungen der Gestaltung werden gewöhnlich durch andere Regeln geregelt als der Energieaustausch zwischen den Objekten ... die Energie bleibt erhalten; die Informationen dagegen nicht...“ (KRÁL 1998).

Diese philosophische Ansicht stimmt voll mit dem neuen Paradigma der subatomaren Physik überein, daß Materie nicht mit der materiellen Substanz verbunden ist und die kleinsten Partikel deswegen nicht Teile eines Basisstoffes sind, sondern Energiecharakter haben. Die Erkenntnis, daß die Materie eine Energieform ist, ändert die Paradigmen verschiedener gegenwärtiger Wissenschaften. Gleichzeitig motiviert es zu weiterer Forschung in dieser Richtung, deren Grundlagen bereits Albert Einstein und Nikola Tesla gelegt haben. Der französische Physiker Alain Aspect wies vor kurzem anhand eines Experiments nach, daß unter bestimmten Umständen die subatomaren Teile imstande sind, untereinander mit lichtüberschreitender Geschwindigkeit zu kommunizieren. Eine noch komplexere Bedeutung haben zudem die Schlußfolgerungen, zu denen der Physiker und Philosoph David Bohm gekommen ist, der die Realität als ein Super-Hologramm interpretiert hatte und bewies, daß im Teil die Gesamtheit enthalten ist. Mit dieser neuen Orientierung hängt auch die Theorie der Tachyonenergie zusammen, mit der Christian Opitz und David Wagner bekannt geworden sind. Diese „Urenergie des Nullpunktes“ soll eine mögliche Bestätigung der bekannten Hypothese vom „Urknall“ des Astrophysikers S. W. Gamow (BOHM 1992; KRÁL 1998; WAGNER- COUSENS 2001) darstellen.

Das Paradigma von der letztendlichen Substanzlosigkeit hat eine nicht geringe Bedeutung für die Definition des Museumsgegenstandes und dadurch der gesamten Museumskultur. Bereits im Wissenschaftskontext der 30er Jahre hatte der Kunsthistoriker Walter Benjamin in seiner immer wieder zitierten Arbeit „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ den Unterschied zwischen einem Original und einer Reproduktion anhand des nicht esoterischen, sondern rationalen Begriffs „Aura“ definiert (BENJAMIN 1963). Auf diesen Begriff rekurrieren mehrere Autoren: Christian Müller-Straten stellte ihn in der Studie „Objektaura gegen Multimedia“ (MÜLLER-STRATEN 1996) Medien gegenüber und auch Samida erwähnte diesen Begriff.

Auch wenn das Paradigma von der letztendlichen Substanzlosigkeit für die Museumskultur von grundlegender Bedeutung ist, hat sich hiermit auf entsprechender wissenschaftlicher Ebene noch niemand befaßt. Dabei ist zu überprüfen, ob das energetische Profil eines Objektes unter dem

Einfluß der Wirkung anderer Objekte und ihrer jeweiligen energetischen Kraft Änderungen unterliegt und ob diese energetischen Einflüsse irgendwie fixiert werden können. Nur eine wissenschaftliche Behandlung dieses Themas kann den Schlüssel zum Begreifen der Bedeutung und Wirkung der ontischen authentischen Realität gegenüber der virtuellen Realität im Rahmen der Museumskultur und im größeren Maßstab des Cyberraums liefern.

Doch nicht nur dieser Aspekt ist wichtig. Wie wir wissen, ist nicht jedes Objekt automatisch ein Museumsobjekt. In der gegenwärtigen Museumskultur gibt es viele Bestrebungen eng am Publikumsinteresse die natürliche, historische oder gegenwärtige Realität zu visualisieren. Man übersieht dabei den qualitativen Unterschied zwischen der materiellen Kultur einerseits, dem Sammelwesen und der musealen sammlungsbildenden Tätigkeit andererseits. Einen Raum schafft auch hier die holographische Technik, die es ermöglicht, auch das zu zeigen, was es niemals gab. Für die Besucher und insbesondere für die Jugend kann natürliche eine Einrichtung wie das „Hexenmuseum“ in San Francisco attraktiv sein, das von Umberto Eco bereits 1973 in seinem Werk „Über Gott und die Welt“ (ECO 1987) beschrieben wurde. Anhand des amerikanischen Weges und von Erkenntnissen, die er beim Besuch dortiger Museen, aber auch von Disneyland und Disneyworld erwarb, hat er in der Arbeit „Das Zeichen will selber die „Sache“ sein...“ (ECO 1987) den Begriff „Hyperrealität“ geprägt. Wenn diese Hyperrealität im Bereich von Vergnügungsparks verbliebe, hätte man sicher nichts dagegen. Sie beginnt aber auch in Museen Einzug zu halten, da Designer, Administratoren und selbst Museumsprofessionals die besonderen Eigenschaften von Museen verkennen und damit ohne Not zerstören. Als Beispiel kann man neuere Archäoparks nehmen, wo die Museumsprinzipien von Freilichtmuseen verlassen werden und programmäßig bestimmt attraktivere Einrichtungen entstehen, die aber bestenfalls Panoptikumscharakter haben. Wie wenig Kritik hierzu selbst aus Museumskreisen vorliegt, kann daraus entnommen werden, daß unlängst ein solches israelische „Museum“ im Rahmen von „The Best in Heritage“ in Dubrovnik vorgestellt werden konnte. Aus der letzten Zeit gibt es für diesen neuen Trend ein charakteristisches englisches Projekt, das „Dickensland“ in Kent, wo wie in einer Filmstadt die Umwelt dieses Schriftstellers im 19. Jh. als dreidimensionale Pseudorealität aufgebaut werden soll, und zwar mit Kosten in Millionenhöhe.

Falsche Ansätze: Das Museum als Privatsammlung, Erbe oder Denkmal

Diese offensichtliche Kritikunfähigkeit hängt damit zusammen, daß viele Autoren immer noch glauben, daß Museumssammlungen lediglich ein Ausdruck des sammlerischen menschlichen Instinktes sind und Museen deswegen lediglich die Aufgabe haben, Objekten der materiellen Kultur und Natur zu sammeln und auszustellen. Die unzureichende Durchdringung der musealen Besonderheit treffen wir in historischen und musealthoretischen Werken an, wie bei z. B. Krzysztof POMIAN (1988), Eileen HOOPER-GREENHILL(1992); Susan M. PEARCE (1995); Marlies RAFFLER (2001); Simon J. KNELL (2004) oder Sharon MACDONALD-Gordon FYFE (2004), die alle deutlich zeigen, daß hier ein Erkenntnisproblem besteht. Ihre falsche Sicht führt bei Muserologen, bei Museumspraktikern, aber auch bei Museumsträgern und beim Publikum zur Desorientierung.

Die sammlerische Leidenschaft oder gar Sucht, die nicht nur von Sigmund Freud, sondern auch heute noch von Jean Baudrillard sexuell interpretiert wurde (FREUD 1914; BAUDRILLARD 1991), ist jedoch Ausdruck eines völlig anderen Zugangs zur Realität, was auch historisch belegt werden kann, auch wenn wir dadurch einen gewissen Zusammenhang zwischen Sammlungswesen und sammlerischen Tätigkeit von Museen nicht leugnen. Wohin die unzureichende theoretische Definition des Unterschiedes zwischen privater Sammlung und der sammlerischen Tätigkeit der Museen führt, beweist „ein philosophischer Versuch“ von

Manfred Sommer, das „Sammeln“ zu interpretieren. Auf welcher Ebene dieser Philosoph allen Ernstes Museumskultur wahrnimmt, zeigt sich in seiner Auffassung, daß jenes „Museum [glücklich ist], das alles, was es hat, ständig zeigen kann. Es hat kein Depot, und wenn, dann ist es leer. Die Exponate bleiben immer an ihrem Platz und der Betrachter wandert von einem zum anderen.“ (SOMMER 1999).

Wie schon mehrfach an anderer Stelle ausgeführt, besteht der entscheidende Unterschied darin, daß es sich beim privaten Sammeln lediglich um das Sammeln von Objekten als solchen handelt – man sammelt „Dinge an sich“. Das Interesse konzentriert sich auf die Sache als solche. Im Fall eines Museums handelt es sich um einen institutionalisierten Zeugen, der eine besondere Bedeutung für den Menschen und auch für die gesamte Gesellschaft hat. Dies bedingt das spezifische Sammeln – das Selektieren, die Aufbewahrung – Thesaurierung, aber auch die visuelle Kommunikation und Präsentationsformen. Bei Museumsobjekten handelt sich deswegen um Vertreter, genauer gesagt: um Komplexe der Repräsentanten einer bestimmten natürlichen und/oder gesellschaftliche Realität. Diese Sammlungskomplexe – Thesaurien haben für uns eine unverzichtbare wissenschaftliche, kulturgestaltende und auch erzieherische Bedeutung (STRÁNSKÝ 1993; 2000; 2005)

Mit dem Charakter des Museumsobjektes hängt noch ein weiterer, nicht weniger schwerwiegender Moment zusammen: der Gedächtnispekt. Die gegenwärtige Wissenschaft definierte im Zusammenhang mit der DNA-Analyse die bestimmende Rolle des genetischen Gedächtnisses. Den Gedächtnispekt treffen wir jedoch auch in der anorganischen Welt, sogar im Weltall. Mit der Aufgabe des Gedächtnisses und ihrer Transsubjektivität befaßte sich z.B. Rupert SHELDRAKE (1994), der Belege ihrer Verbreitung ungeachtet des Raumes vorführen konnte. Der französische Historiker Pierre Nora (UNFRIED 1991) führte in die Geschichte den Begriff „Lieux de mémoire“ ein. Der Bedeutung des Gedächtnisses in der Museumskultur wurde sich auch z.B. Gottfried FLIEDL („Museum als soziales Gedächtnis?“ 1988) bewußt. Der Gedächtnispekt wurde ein Jahr zuvor Gegenstand der Aufmerksamkeit des ICOM/ICOFOM-Symposiums „Museumology and Memory“ (1997).

Zu Verwirrungen hat in diesem Zusammenhang die Vermischung dieses Begriffs mit dem Erbe-Begriff („Cultural Heritage“, „Kulturelles Erbe“) geführt. Im Einzelfall ist man sogar soweit gegangen, die Museumskultur dem Begriff Erbe unterzuordnen. Unter dem Motto „The Best in Heritage“ realisiert z.B. Tomislav Šola eine ausschließlich mediale (!) Museumspräsentation in Dubrovnik und verteidigt die Dominanz dieses Begriffes (ŠOLA 2005). Nach meiner Meinung (STRÁNSKÝ 2000) wird mit dem Erbe-Begriff ohne entsprechende theoretische Explikation viel zu elementar und vage umgegangen. Die UNESCO bemühte sich sehr um seine Durchsetzung; hier bewegt man sich jedoch lediglich in einer legislativen Ebene. Dieser Kontext mag nützlich sein, setzt jedoch erst einmal die wissenschaftliche Explikation des Begriffs voraus. Besonders bedenklich in diesem Zusammenhang ist das Thema der kommenden ICOM-Konferenz in Wien in diesem Jahr, die unter dem schwammigen Titel „Museums and Universal Heritage“ steht. Und da stimmt es schon nachdenklich, daß ausgerechnet David Lowenthal, key speaker der letzten „The Best in Heritage“, mit dem Begriff „the cult of heritage“ operiert (LOWENTHAL 2003). Und so bewegt sich denn der lehrende Museologe Tomislav Šola mit seinen medialen Museumspräsentationen, bei der sogar Firmen auftreten dürfen, in Dubrovnik vornehmlich seit Jahren auf der Ebene eines gesellschaftlichen Ereignisses – eines zweiten „Cannes“ (MÜLLER-STRATEN 2006 nach einem Wort von Kenneth Hudson).

Die Verwender dieses Erbe-Begriffs, das in einigen Ländern bis in die Ebene der Legislative und der politischen Spitze eingedrungen ist, vergessen hierbei jedoch, daß „Erbe“ im allgemeinen Sprachgebrauch etwas ist, was man sich nicht „erarbeitet“ hat, dem täglich wechselhaften freien Willen des Vererbenden unterliegt und der Erbende eher passiv erhält. In der Regel sind Verpflichtungen mit dem Erbe eben nicht verbunden, man kann es

verjubeln, vernachlässigen, sogar zerstören, verschenken oder veräußern. Das bekannte Goethewort ist ein moralischer Impetus! Doch wenn sich die Gesellschaft mit der Bedeutung dieses Erbes nicht identifiziert, wird es auch von Millionen von Menschen nicht gerettet – wovon sich auch die UNESCO in dem Fall einer indischen Pagode überzeugen lassen mußte. In Museen kommen hingegen zwar auch Objekte dieses Natur- oder Kulturerbes durch Zuwendung, jedoch normalerweise anhand eines völlig anderen Prinzips. Die sammlungsgestaltende Tätigkeit von Museen, die Thesaurierung, übersteigt diesen Zuwendungsrahmen, weil sie Vergangenheit und Gegenwart betrifft und insbesondere ein Ausdruck des wissenschaftlichen und kulturgestaltenden Bedarfs nach Aneignung von Realität im Rahmen der *Schatz-, Kultur- und Gedächtnisaufgabe* ist. Museen schaffen durch diese sammlungsgestaltende Tätigkeit einen kulturellen Verweis. Erst in der musealen Zukunft kann sie als Erbe pfleglich verwaltet werden. Nicht die „geschenkte Kultur“, sondern die Generierung von Kulturerbe stellt eine unverzichtbare Aufgabe von Museen dar. Die Geschichte hat immer wieder gelehrt, daß viele Aspekte des Kulturerbes nicht mehr museal bewahrt werden konnten, weil Museen zu spät Gelegenheit dazu bekamen (CEDRENIUS 1980; BELK 1995; STRÁNSKÝ 2000).

Genausowenig kann Museumskultur unter dem Begriff „Denkmal“ subsumiert werden. Denkmalpflege besitzt auch mehr oder weniger lediglich einen legislativen Beamten-Charakter. Denkmalpflege ist zudem eine Frage der politischen und ökonomischen Macht. Versuche um ihre theoretische Fundierung stoßen auf den Widerstand engagierter Bereiche, insbesondere der Kunstgeschichte und Architektur. Charakteristisch war der Auftritt von Ivo Hlobil auf dem ersten Kongreß der Kunsthistoriker in Prag 2003 mit dem Vortrag „Eine selbständige Theorie der Denkmalpflege – neuralgischer Punkt der Kunstgeschichte“. Darauf reagierte Miloš Solař, der schrieb: „Helfen wir endlich der Denkmalpflege, den Platz einzunehmen, der ihr gehört. Und mit Allem, was dazu gehört“ (HLOBIL 2004; SOLAŘ 2004). Noch eindeutiger äußerte sich Ivan Gojdič vom Denkmalamt in Bratislava, der hervorhob, daß „wir weder unter den praktischen Denkmalpflegern, noch unter den Pädagogen oder Architekten imstande sind, zu wenigstens ungefähr gleichen Meinungen bei solch grundlegend Begriffen wie z.B. Kulturdenkmal oder Denkmalumfeld und seine Werte zu kommen“ (GOJDIČ 1999).

Ich sehe die Unterschiede zwischen dem Denkmalpflege- und Museumsbegriff darin, daß es sich bei der Denkmalpflege um die Erhaltung der Objekte „an sich“ im ursprünglichen Umfeld („in situ“) und um deren Restaurierung handelt. Der Denkmalsbegriff zielt nicht auf eine Separation der Objekte, sondern im Gegenteil auf ihre Erhaltung und Eingliederung in die Gegenwart und auch Zukunft des gesellschaftlichen Lebens. Der Museumszugang dagegen nimmt die Objekte aus den ursprünglichen Kontexten nicht als Sachen „als solche“, sondern als authentische Träger des Zeugnisses eines bestimmten Phänomens und bringt diese in Sammlungskomplexe, „in fondo“ ein, schafft Thesaurien, die eine modellhafte Vertretungsbeziehung zur ursprünglichen Realität haben (STRÁNSKÝ 2000; 2005).

In das Gedächtniskonzept greift heute die Theorie der Memos/oder Mem ein, die Richard Dawkins und Susan Bleckmore (BLECKMORE 2001) formulierten, und zwar insbesondere im Zusammenhang mit seiner Aufgabe innerhalb der Kultur. Diese Theorie steht jedoch allzu sehr unter dem Einfluß des Darwinismus und die Autorin definierte meiner Meinung nach nicht das, was die Kulturgestaltung bedingt. Ich glaube nicht, daß Beethoven lediglich ein Replikator des vorherigen Memos gewesen ist. Damit will ich jedoch nicht sagen, daß wir uns mit dieser Theorie nicht befassen sollten. Im Gegenteil: meiner Meinung nach – und das belegt die vor kurzem herausgegebene Sammlung unseres philosophischen Institutes „Memos in Wissenschaft und Philosophie“ (NOSEK 2004) könnte gerade die Ausarbeitung dieser Theorie in unserem Fall – aber auch im Bezug auf die Begriffe Sammlung, Erbe und Denkmal – die Problemlösung für die Abgrenzung der angeführten Oberbegriffsvorschläge sein.

Die Vertreter nichtmuseologischer Museumstheorien zweifeln – wie ich bereits belegt hatte – mehr oder weniger die Besonderheit des musealen Zugangs zur Realität an. Die Identifizierung des musealen, kulturgestaltenden Wertes wird einerseits durch den optischen Charakter des OBJEKTES, andererseits – für die Sache durch die schwerwiegendsten – die Wertkriterien und das Kulturbewußtsein des SUBJEKTES bedingt. Für diese kulturelle Wertkategorie habe ich in der Museologie den Begriff Musealität eingeführt, was ich für die bestimmende Motivation der Musealisierung der Realität halte.

Der Umgang postmoderner Philosophen, Historiker, Kunsthistoriker und Pädagogen mit dem Begriff Musealisierung (Henri P. JEUDY 1987; Umberto ECO 1987; Jean BOUDRILLARD 1978; Hermann LÜBBE 1983; Wolfgang ZACHARIAS 1990, Eva STURM, 1991, Gerhard PANZER (2005) schafft einen breiten wissenschaftlich-philosophischen Kontext für diese Aneignung der Realität. Die Definition dieses Begriffes bei den genannten Autoren ist oftmals auch unterschiedlich. Dabei ist spezifisch, daß diesem Begriff aus der Sicht der Museumskultur nur von wenigen Autoren, so von Henri P. Jeudy, Wolfgang Zacharias, Eva Sturm oder Gerhard Panzer Aufmerksamkeit geschenkt wurde; sie drang jedoch in die breitere Museumswelt nicht weiter ein und es wurde und wird ihm nicht die verdiente Aufmerksamkeit geschenkt.

Wohin dieser unprofessionelle Zugang von Museums- und Galeriemitarbeitern zu diesem Zentralbegriff führt, wurde bereits 1999 im Zusammenhang mit der Ausstellung „Aufstieg und Fall der Moderne“ in Weimar deutlich, die eine umfangreiche Polemisierung nach sich zog, unter anderem unter dem Überschrift „Gegen die Musealisierung“ seitens der Jungle World (32/1999). Hier machte sich das Unverständnis des Unterschiedes zwischen einer reinen Ausstellungskommunikation bildender Kunst und der Präsentation musealisierter bildender Realität eindeutig bemerkbar.

Und gerade dieser Begriff Musealisierung signalisiert, daß der Museumszugang zur Realität in einem viel breiteren Kontext, nämlich der Beziehung des Menschen zur Realität, verstanden werden muß. Es handelt sich hierbei nicht um ein Teilproblem der materiellen Kultur, des Sammelns oder von Museen und Galerien, sondern um die historischen und gegenwärtigen Aufgaben dieser besonderen Aneignung der natürlichen und kulturellen Realität in der gegenwärtigen, extrem kritischen Situation der Erde und ihrer Bewohner.

Es wird Zeit, endlich kritisch mit musealen Cyberräumen umzugehen

Die Protagonisten der Cyberkultur übersehen die Tatsache, daß es sich nicht nur um „coole“ technische Kommunikationsmedien handelt, sondern daß es auch um Inhalte und gesellschaftliche Folgen geht. Man denke in diesem Zusammenhang nur einmal an die scheinbaren Freiheiten der „Interaktionen“ aus primitiven, vorgegebenen Ja-Nein-Entscheidungen oder die Try-again-Aufforderungen nach Nichterreichen anstrengender Computerspiel-Levels. Im wirklichen Leben sehen Interaktionen und verpatzte Aufgabenbewältigungen anders aus: da wird zum einen mehr Auswahl und auch ein differenziertes „Jein“ erlaubt und Versagen mittlerweile brutal quittiert. Und man vergesse nicht, wie sich eine früher nicht gekannte Welle von Gewalt an Schulen seuchenartig mittels ebenso brutaler Videospiele und Internet verbreiten, wo dem nichts entgegen gesetzt wird.

Multimedia im Museum: Hier geht es nicht nur um ein paar technische Gags oder ein paar Nützlichkeiten, sondern vor allem um inhaltliche Fragestellungen, die nirgendwo diskutiert werden. Doch ist inhaltlich nicht nur dieser Cyberraum selbst einschließlich Datenbanken und Internet, sondern auch die Museumskultur von der globalen kritischen Situation betroffen. Diese Erkenntnis liefert im breiten Maßstab Möglichkeiten zu

seiner Bewertung. Medienkritik und Museologie bieten hier als einzige Ansätze, dem Problem gerecht zu werden.

Zusammenfassung

Der Autor definiert die Begriffe Cyberraum und Cyberkultur (Pierre LÉVY) und präsentiert ihre Aufgabe in der gegenwärtigen Gesellschaft, mit einem Hinweis auf die positiven und auch negativen Seiten (Peter COVENEY – Roger HIGHFIELD). Das bringt ihn zu den Begriffen Digitalisierung und Virtualität. Er legt dar, wie diese Faktoren die Museologie betreffen. Mit Bezug auf die gegenwärtige Praxis und Virtualisierungstendenzen in der Museumskultur macht er auf Faktoren aufmerksam, die ihre Existenz gefährden.

Seiner Meinung nach ist die Bedrohung der Musealkultur im Kontext einer weltweiten Krisensituation und der Notwendigkeit einer Wende (Fritjov Capra) sowie eines neuen Paradigma für Wissenschaft und Kultur (Miroslav KRÁL, Hannah ARENDT) zu lösen. Stránský pládiert eindrücklich gegen die modische Vorrangstellung der Unterhaltung und fordert, die Besonderheit der musealisierenden Aneignung der Realität (Henri P. JEUDY, Jean BOUDRILLARD, Wolfgang ZACHARIAS) zu definieren. Auf ontologischer Basis sind die authentischen Objekte das A und O von Museen, nicht irgendwelche Surrogate. Stránský hebt hervor, daß Cyberraum, Cyberkultur und Museen denselben globalen, kritisch zu sehenden Trends unterliegen. Nur wer sich dessen auf der Basis von Medienkritik und Museologie bewußt wird, kann im Museum die richtige Entscheidung treffen.

Diese notwendige wissenschaftliche Basis kann der Museumskultur nicht nur die Anwendung von Erkenntnissen einiger aktueller Fachbereiche, wie z.B. die Theorie der Kommunikation oder der Medien, des Managements oder der Soziologie und der Pädagogik und auch nicht die heuristisch orientierten naturwissenschaftlichen oder geisteswissenschaftlichen Disziplinen bringen; Voraussetzung ist jedoch, zunächst die wissenschaftliche Explikation des besonderen Erkenntnisgegenstands von Museologie. Auf dieser Basis ist es dann auch möglich, Wissenschaft im Museum zu popularisieren.

Empfohlene Literatur:

- Arendt, H. (1994): Kulturkrise / Between Past and Future /, Prag
Baudrillard, J. (1978): Agonie des Realen, Berlin
Baudrillard, J. (1991): Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen, Frankfurt u.a.
Belk, R. W. (1995): Collecting in a Consumer Society, London u.a.
Benjamin, W. (1963): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt/M.
Blackmore, S. (2001): Teorie memů. Kultura a její evoluce / Die Memos- Theorie. Kultur und ihre Evolution / (Orig.:The meme machine), Prag
Bogen, M. (2005): Storytelling in virtual environments In: <http://istresults.cordis.lu>
Bohm, D. (1992): Rozvíjení významu / Entwicklung der Bedeutung /, Prag
Capra, F. (2002): Bod obratu /Wendepunkt: Wissenschaft, Gesellschaft und die neue Kultur / (Orig.:The Turning Point), Prag
Cedrenius, G. (Hg.) (1980): Today for Tomorrow, Stockholm
Coveney, P.-Highfield, R. (2003): Mezi chaosem a řádem/Zwischen Chaos und Ordnung / (Orig.Frontiers of Complexity), Prag
Deloche, B. (2001): Le musée virtuel, Dijon
Eagleton, T. (2000): Idea kultury / Idee der Kultur / (Orig.:The Idea of Culture), Brno
Eco, U. (1987): Über Gott und die Welt, München
Flied, G. (Hg.): Museum als soziales Gedächtnis? Klagenfurt
Freud, S. (1914): The Psychopathology of Every Life, New York
Freud, S. (1990): O člověku a kultuře / Über den Menschen und die Kultur /, Prag
Gojdič, I. (1999): Prepojenie výučby a praxe v oblasti pamiatkových výskumov a metodiky obnovy kultúrnych pamiatok / Verbindung der Ausbildung und Praxis im Bereich der Denkmalforschungen und der Methodik für die Wiederherstellung der Kulturdenkmäler / In: Graduálne a postgraduálne štúdium pre oblasť pamiatkovej starostlivosti, FA STU, Bratislava
Hieber-Moebius-Rehberg (2005): Kunst im Kulturkampf. Zur Kritik der deutschen Museumskultur. Berlin
Hlobil, I. (2004): Samostatná teorie památkové péče - neuralgetický bod dějin

- umění / Selbständige Theorie der Denkmalpflege – neuralgischer Punkt der Kunstgeschichte / In: Zprávy památkové péče, 2
- Holub, M. (1988): Maxwellův démon čili o tvořivosti /Maxwell's Dämon oder über das Schöpfertum /, Prag
- Howard, P. (2003): Heritage. Management, Interpretation, Identity, London u.a.
- Hooper-Greenhill, E. (1992): Museums and the Shaping of Knowledge, London
- Jedy, H.P. (1987): Musealisierung der Welt oder die Erinnerung des Gegenwärtigen. In: Ästhetik und Kommunikation, 67/68
- Knell, S. J. (2004): Museums and the Future of Collecting, London u.a.
- Král, M. (1994): Změna paradigmatu vědy / Änderung des Paradigmas der Wissenschaft /, Prag
- Král, M. (1998): Kam směřuje civilizace / Wo führt die Zivilisation hin /, Prag
- Lévy, P. (2000): Kyberkultura / Cyberculture /, Prag
- Lowenthal, D. (2003): The Heritage Crusade and the Spoils of History, Cambridge
- Lötsch, B. (2006): Die Sprache des Museums. In: Neues Museum, 2005/4-2006/1
- Lübbe, H. (1982): Der Fortschritt und das Museum, London
- Lübbe, H. (1983): Zeit -Verhältnisse, Graz u.a.
- Macdonald, Sh.-Fyfe, G. (Hg.): Theorizing Museums, Cambridge, USA
- Machovec, M. (1998): Filozofie tvář tvář zániku / Philosophie im Anblick des Untergangs /, Prag
- Müller-Straten, Chr. (1996): Objektura gegen Multimedia. In: Museum Aktuell, 11
- Müller-Straten, Chr. (2006): Dubrovnik und Brno. In: Museum Aktuell, 127
- Nosek, J. (Hg.) (2004): Memy ve vědě a filozofii / Memos in der Wissenschaft und Philosophie /, Prag
- Panzer, G. (2005): Temporale Musealisierung und die Paradoxien musealer Präsentation. In: Hieber-Moebius-Rehberg (2005): Kunst im Kulturkampf. Berlin
- Pearce, S. M. (1995): On Collecting, London u.a.
- Pomian, K. (1988): Der Ursprung des Museums, Berlin
- Prigogine, I.-Stengers, I. (1984): Order out of Chaos, London
- Raffler, M. (2001): Sammeln, die ordnende Weltansicht, Aspekte der historischen Museologie. In: Curiositas, 1
- Raffler, M. (2001): Das Museum im aktuellen kulturhistorischen Diskurs, In: Curiositas, 1
- Sheldrake, R. (1994): Tao přírody /Tao der Natur / (Orig.:The Rebirth of Nature), Prag
- Samida, St. (2002): Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“. In: Museologie Online, www.vl-museen.de
- Sloterdijk, P. (1988): Museum- Schule des Befremdens. In: Tradition und Experiment, Salzburg u.a.
- Solař, M. (2004): Theorie památkové péče – neuralgický bod dějin umění / Theorie der Denkmalpflege – neuralgischer Punkt der Kunstgeschichte /, In: Zprávy památkové péče, 2
- Sommer, M. (1999): Sammeln. Ein philosophischer Versuch, Frankfurt /M.
- Stránský, Z. Z. (1993): Museumsgegenstand – eine Welt sui generis. Methaphysik des Museumsgegenstandes. In: Neues Museum, 3,4
- Stránský, Z. Z. (1995): Museologie als selbstständige Wissenschaft. In: Museologie als Wissenschaft und Beruf in der modernen Welt, Weimar
- Stránský, Z. Z. (2000): Pojem kulturní dědictví/Begriff des Kulturerbes /, In: Acta historica et museologica, 5, Opava
- Stránský, Z. Z. (2000): Úvod do studia muzeologie / Einleitung in das Museologiestudium /, Brno
- Stránský, Z. Z. (2001): Musealisierung und neue wissenschaftliche und kulturelle Paradigma. In: Curiositas, 1, Leipzig
- Stránský, Z. Z. (2003): Metamuseologie oder: Museologie im Metatext und Kontext. Teil I, II. In: Museum Aktuell, 92, 93
- Stránský, Z. Z. (2004): Má muzeologie nějaký smysl? /Hat die Museologie einen Sinn? In: Historia in Museo. Festschrift für Frank-Dietrich Jakob, Langenweißbach
- Stránský, Z. Z. (2005): Museum studies auf der Suche nach sich selbst. In: Museum Aktuell, 114
- Stránský, Z. Z. (2005): Archeologie a muzeologie / Archäologie und Museologie /, Masarykova univerzita, Brno
- Sturm, E.(1991): Konservierte Welt. Museum und Musealisierung, Berlin
- Šola, T. (2005): The Best in Heritage. In: Museum Aktuell, 114
- Thomas, S.- Mintz, A.(1998): The Virtual and the Real: Media in Museum, Washington
- Unfried, B. (1991): Gedächtnis und Geschichte. In: Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaften, 4
- Wagner, D.- Cousins, G.(2001): Energie tachyonu /Energie des Tachyons / (Orig.: Tachyon Energie), Prag
- Zacharias, W. (Hg.) (1990): Zeitphänomen Musealisierung. Essen

Summary

The author defines the terms cyberspace and cyberculture (Pierre LÉVY) and explains their role in contemporary culture, pointing out both the positive and negative sides (Peter COVENEY – Roger HIGHFIELD). He addresses the concepts of digitalization and virtuality, whose influence on museology is explored, drawing attention to aspects of contemporary practice and the increasing virtualization in museums that endanger museum culture. In Stránský's opinion, this threat to museum culture in the context of a world-wide crisis and a necessary change (Fritjov CAPRA), and of a new paradigm for science and culture (Miroslav KRÁL, Hannah ARENDT), can be resolved. He argues against the fashionable prioritization of entertainment, and calls for a definition of the ways in which museums appropriate reality (Henri P. JEUDY, Jean BOUDRILLARD, Wolfgang ZACHARIAS). On an ontological basis it is the authentic exhibits that form the core of any museum, not any surrogates. Stránský emphasizes that cyberspace, cyberculture and museums are all subject to the same global trends, and these must be examined critically. An awareness of these trends comes with media criticism and museology, and only then can the right decisions be made. A scientifically based museology has much to offer: the application of knowledge drawn from a range of disciplines, e.g. the theory of media and communication, of management, sociology or pedagogy, as well as heuristically oriented natural sciences or disciplines related to humanities. Their relevance to museum culture becomes clear when museology is understood as a scientific discipline in its own right. On this basis it will be possible to popularize knowledge and science in the museum.

**© Verlag Dr. Christian Müller-Straten
München 2010**