

Nicolas Hepp

COMPUTER UND MUSEUM.

Eine Kritik an Lutz Heusinger

Der Thesenbeitrag von Lutz Heusinger in den kritischen berichten 4/1983 zum Verhältnis ‚Kunstgeschichte und EDV‘ wird manchem Leser Unbehagen bereitet haben, vielleicht auch wegen der nach wie vor verbreiteten, eher eli-

tär anmutenden Auffassung, Kunst solle als letztes Refugium von Kreativität nicht – auch nicht qua Geschichtsforschung – computermäßig erfasst werden, oder wegen einer allgemeinen Ablehnung von allem, was mit Computerisierung, Neuen Medien usw. zu tun hat.

Tatsächlich ist die Argumentation von Heusinger nicht gerade geeignet, diese Vorbehalte zu entkräften, wenn er zur Fundierung seiner Thesen erklärt, die elektronische Verarbeitung des kunsthistorischen Wissens sei sowieso nicht zu verhindern (These 1), und sich dann darauf konzentriert, hierbei sozusagen noch ‚das Beste‘ herauszuholen. Dieses bedeutet aber, ein nur scheinbar rationales Argument, den ‚Sachzwang‘, zu verwenden, mit dem sich letztlich alles begründen läßt. Der Mythos ‚technischer Fortschritt‘ feiert fröhliche Urstände, wenn er – wie bei Heusinger – als das Unvermeidliche hingestellt wird, auf das wiederum technisch zu reagieren sei, nämlich durch Einsicht in die inneren Zwänge „elektronischer Aufbereitung unseres Wissens“ bzw. der „elektronischen Inventarisierung“.

Nicht nur die Wortwahl, auch die Beschreibung der Vorteile einer solchen „Aufbereitung“ bedient sich bereits der Kategorien des neuen Mediums. Neben dem Argument der Verifizierung bzw. Falsifizierung kunsthistorischer Vermutungen ist es vor allem der scheinbar leichtere Zugang des Betrachters zum Kunstwerk, der Heusinger fasziniert, insbesondere wenn man alle vorhandenen Informationen zu einem Werk sammeln und abrufen könnte (These 4). Statt wie bisher irgendwie durch Museen zu schlendern und eher zufällig von optisch reizvollem oder Provokativem angezogen zu werden, kann der Betrachter in einem Museum mit EDV z.B. nach Kunstwerken fragen, „die von protestantischen Herzögen, von Gelehrten ...“ (usw.) (ebd.) in Auftrag gegeben wurden und sich dann vielleicht mit einer entsprechenden Liste auf den Weg machen.

Die Vorteile einer solchen Perspektive liegen auf der Hand, zwar nicht gerade für den Betrachter, der – ob er nun den Computer benutzt oder nicht – immer im Zweifel bleibt, ‚genügend‘ und vor allem ‚richtige‘ Fragen zum Verständnis gestellt zu haben, wohl aber für die Befürworter der EDV im Museum: es sind nämlich nicht die Probleme der Kunstrezeption, die einen Computer erfordern würden, sondern der Computer stellt bereits eine Lösung dar, für die erst noch die Probleme gesucht werden müssen. Ein solches Problem ist der fiktive Betrachter, der das Museum mit dem Ziel betritt, sich Werke von protestantischen Herzögen als Auftraggeber anzuschauen.

Gerade weil Heusinger in aller Deutlichkeit die negativen Folgen einer Computerisierung der Kunstgeschichte herausstellt, so z.B. die „kommerzielle Verwertung von Kunst“ (These 3), vor allem aber die Atomisierung künstlerischer Überlieferung, sind die Mechanismen der Argumentation bemerkenswert: von der Aufgabe, Probleme zu lösen – sei es das einer Verbesserung der Rezeptionsbedingungen oder das der Computerisierung im Museumsbereich – sind wir unverhofft und unbewußt zu der Aufgabe ‚verrückt‘ worden,

die Probleme zu technisieren bzw. zu mathematisieren, weil sie auf diese Weise eher lösbar erscheinen, etwa durch die Bereitstellung möglichst vieler Informationen zum einzelnen Werk oder (bei der EDV) durch eine möglichst ‚korrekte‘ Programmgestaltung.

Zweifellos ist die umgekehrte Reaktion, die prinzipielle Ablehnung der neuen Technologien im Bereich der Kunst, nicht wesentlich plausibler, solange sie der Irrationalität des Mythos Technik die Irrationalität gefühlsmäßiger Vorbehalte entgegenstellt. Daß es sinnvoll sein kann, Museumsbestände, insbesondere archivierte Werke, computermäßig zu erfassen und die entsprechenden Informationen im Datenaustausch auch anderen Museen zugänglich zu machen, hat allerdings kaum etwas mit der Verbesserung von Rezeptionsbedingungen zu tun. Das Museum der Zukunft sollte nicht aus den klassischen Galeriestälen bestehen, in deren Mitte ein Computerterminal zu finden ist. Solange Projekte wie das 1927 in der Hannoverschen Landesgalerie verwirklichte „Abstrakte Kabinett“ von El Lissitzky noch heutzutage utopisch anmuten, weil sich der Betrachter den Raum und die Kunstwerke dort durch eigene Aktivität erschließen muß, ist der Computer im Museum nur eine Verschleierung des traditionellen Kunst- und Ausstellungsbegriffs in modernistischem Gewand. Statt einer aktiven erfordert er eine passive ‚Kreativität‘, die sich streng an die Regeln der Computersprache zu halten hat. Insofern ist er mit der Strenge oder auch Einfallslosigkeit der Kunstpräsentation heutiger Museen durchaus ‚kompatibel‘. Seine Einführung wird den Museumsleitungen entschieden leichter fallen als die werkadäquate Präsentation bestimmter Künstler der Nachkriegszeit, die das individuelle Erlebnis des Betrachters (auch durch entsprechende Licht- und Raumsituationen) thematisiert haben.¹ Die EDV wird aber nicht als vielleicht sinnvolle Überblicksmöglichkeit für entsprechende Kunstbestände — also wie ein moderner Karteikasten — sondern als museumspädagogische Neuerung angepriesen werden, um die anfallenden Kosten vor der Allgemeinheit zu rechtfertigen. Hierin liegt die eigentliche Gefahr, daß nämlich mit der Propagierung der ‚neuen Fragen‘, die der Computer beantwortet, grundlegende Probleme der Kunstvermittlung, der Überwindung von Schwellenängsten usw. in Vergessenheit geraten und sich sogar verstärken; Probleme, die nur durch das museumspädagogische Anknüpfen an die Alltagssituation des Betrachters und durch eine lebendige, aktivierende Raum- und Ausstellungsgestaltung aufgebrochen werden könnten.

Anmerkung

1 z.B. Nahdistanz bei den großformatigen Farbfeldmalereien etwa bei Newman; Dämmerlicht bei den ‚Meditations‘-Bildern Rothkos usw.