

KUNST UND INDUSTRIE – AUSSTELLUNG UND MULTIMEDIALES PARADIGMA

Dr. Harald Krämer
die *lockere* gesellschaft – Transfusionen
Postfach 391 A-1061 Wien
Tel.: +49.221.470.6776, +43.1.78 68 969
kraemer@transfusionen.de
www.transfusionen.de

»Jede Zeit hat ihren Stil.« Diese zeitlose Erkenntnis des Vorreiters der Moderne Adolf Loos hat auch im angehenden 21. Jahrhundert nicht an Aktualität verloren. So lag es bei der Konzeption der komplexen Materie des Historismus nahe, sich für die Ausstellung *Kunst und Industrie – Die Anfänge des Museums für angewandte Kunst in Wien* (31. Mai – 17. September 2000) der interaktiven Möglichkeiten der Multimedia-Technologie zu bedienen.¹ Ausstellungsobjekte, Ausstellungsinszenierung und Medienstationen bilden eine synergetische Einheit, die *content* und *context* in einem realen Erfahrungsraum abbilden, und deren Interaktionseingriffe durch die »Dynamisierung des Raumes« und die »Verräumlichung der Zeit«² gekennzeichnet sind. Die Medienstationen verstehen sich als Möglichkeit der Optimierung des Zugriffs auf historisches Informationsmaterial. Die Schwierigkeit des Umgangs mit Informationen liegt hierbei nicht so sehr in der quantitativen Verwaltung des *content*, also der Systematisierung von Daten und wissenschaftlichen »Weisheiten«, sondern in der Rückführung dieses Faktenwissens in einen spannungsreichen *context*.³ Die Konzeption einer multimedialen Dramaturgie ist durch stark subjektive Elemente und assoziative Querbezüge geprägt. Inhalt des vorliegenden multimedialen Produktes ist demnach keineswegs die Darstellung der kompletten Geschichte der Museumsgründung oder gar eine Enzyklopädie des Historismus, sondern die Gestaltung von Spannungsbögen narrativer Episoden, die durch ihre Form als Texte, Töne, Bilder, Graphiken und Filme zu multimedialen Bausteinen des Geschehens werden.

Eingebettet in die Ära des Historismus fungierte das k.k. Österreichische Museum für Kunst und Industrie als Diskussionsplattform, Ausbildungsstätte, Ausstellungsort, Kulminationspunkt und Impulsgeber für Industrie, Handel, Kunsthandwerk, Innenarchitektur und Kunstwissenschaft. Das Museum diente dem Anspruch einer Hebung des Geschmacks, der Vermittlung von Ästhetik und handwerklicher Qualität, der Mitgestaltung einer österreichischen Identität. Die Visualisierung all dieser Funktionen ist Aufgabe des multimedialen Produktes.

Aufgrund der Komplexität dieser Inhalte entschied man sich für eine klare Trennung zwischen

- (a) der Geschichte der Gründung des k.k. Österreichischen Museums für Kunst und Industrie,
- (b) den ausgewählten Kunstwerken als signifikanten Vertretern des Historismus (h) und
- (c) den Biographien der wichtigsten beteiligten Personen (b).

Diese Trennung bestimmte inhaltliche und künstlerische Konzeption, Dramaturgie, Screen-Design und Navigation der vier Medienstationen (m) und der CD-ROM.⁴

(Aus urheberrechtlichen Gründen wurden die hier befindlichen Abbildungen unkenntlich gemacht)

Gemäß dem Ausstellungskonzept gliedern sich die Medienstationen in folgende vier Kapitel:

- Vom Impuls zur Vision: die Weltausstellungen in London (1851, 1862) und die Vorgeschichte des k.k. Österreichischen Museums für Kunst und Industrie
- Das k.k. Österreichische Museum für Kunst und Industrie: vom Ballhaus 1864 zum Stubenring 1871
- Die Wiener Weltausstellung 1873 und außereuropäische Einflüsse auf die angewandte Kunst
- Moderner Historismus – Umbruch zur Moderne (1909)

Anhand dieser Kapitel wird die Gründungsgeschichte des Museums in einer linearen und chronologischen Dramaturgie erzählt. Einen besonderen Stellenwert nehmen die Bildquellen und Originalzitate ein. Anhand von historischem Film- und Fotomaterial erfährt das Thema eine inhaltliche Erweiterung hinsichtlich des gesellschaftlichen Umfeldes. Aktuelle Videosequenzen wiederum stellen den Bezug zwischen dem k.k. Österreichischen Museum für Kunst und Industrie und dem heutigen MAK – Österreichisches Museum für angewandte Kunst her.

Gegenüber der linearen Erzählstruktur der Geschichte ist die interaktive Visualisierung des Historismus eher als eine mehrschichtig geordnete Systematik zu verstehen. Durch zahlreiche Beispiele werden die grundlegenden Begriffe des Stilpluralismus nebst den gängigen Stilen und Vorlagenwerken erläutert.

Relevante Persönlichkeiten werden in einer Auswahl durch Biographien dargestellt. Diese sind Bestandteil der Geschichte, bieten einen indexalischen Überblick und können von jedem Screen angesteuert werden.

Am Beispiel der Struktur der zweiten Medienstation wird die inhaltliche Komplexität ersichtlich.

(Aus urheberrechtlichen Gründen wurden die hier befindlichen Abbildungen unkenntlich gemacht)

Die graphische Umsetzung erfolgte nach dem jeweiligen Themenschwerpunkt als Film, als Bilderalbum, als Produktkatalog, als Lexikonartikel oder als »authentisches« Quellenmaterial in Form von Zitaten oder Statuten. Wesentliche interaktionstragende Elemente der Navigation sind einerseits die Linearität der Erzählung und andererseits die Darstellung sogenannter »Handlungsbäume.«⁵ Der Handlungsbaum bietet dem Benutzer unterschiedlich zu wählende Aktionswege, die nach dem Ende ihres Ablaufs wieder im linearen Hauptstrang münden. Die Navigation wird betont benutzerfreundlich und leicht verständlich gehalten. Doch hinter dem Multimedia-Leitgedanken der Interaktivität steckt ein System von zahlreichen Hauptwegen, die durch über- und unterirdische Querstraßen, die sogenannten Hyperlinks, und durch Hypertext miteinander verbunden sind.

»Die verbindlichste Art der Darstellung von Wissen in automatischen Speichern ist Hypertext. ... Die Hyperstruktur erlaubt die Notation von Text und Graphik in semantischen Netzen, wo der Leser von einem Objekt zum nächsten durch ‚Anklicken‘ gelangt. ... Als Möglichkeit der Vernetzung von Elementen können assoziative, nicht-lineare Bedeutungszusammenhänge abgebildet werden, was auf Papier nicht oder nur durch Hilfsmittel wie Verweise, Indices etc. zu erreichen ist.«⁶

Interaktivität ist jedoch nicht Interaktion, also eine gleichwertige Wechselbeziehung im soziologischen Sinne. Wirkliche Interaktivität kann nur in der Aktualität der Aktion durch den Benutzer entstehen. Erst hierin liegt die Produktivität, die zur Gestaltung von Wirklichkeit führt. Im Gegensatz zum Kunstwerk, das als ein eher offenes System den Betrachter über den reinen Empfänger hinausgehend zum Mitgestalter macht, ist der Benutzer von den programmierten Vorgaben abhängig. Er bleibt dem geschlossenen System verhaftet. Noch stößt die multimediale Interaktivität an die Grenzen ihrer gegenwärtigen Machbarkeit. Dennoch sollte nicht vergessen werden, daß *»in der Kunst jeder Gewinn einen gewissen Verlust am anderen Ende nach sich zieht, daß aber der Gewinn Gewinn bleibt, solange die Grundnatur eines Mediums erkannt und beachtet wird.«⁷*

Laut Ernst Cassirer scheint *»die unberührte Wirklichkeit in dem Maße, in dem das Symbol-Denken und -Handeln des Menschen reifer wird, sich ihm zu entziehen.«⁸* Es bedarf der *»Zwischenschaltung künstlicher Medien.«* Die Intensität der Wahrnehmung vor dem originalen Ausstellungsobjekt kann und soll durch die neuen Medien nicht ersetzt werden. Innerhalb der Ausstellung haben die Medienstationen eine Mehrfach-Funktion zu erfüllen. Sie leiten und geleiten; führen und verführen; sie verallgemeinern, spezifizieren und akzentuieren. Und dies Aug in Aug mit dem Ausstellungsobjekt. Durch Multimedia vermittelte Erkenntnisse können nur eine Annäherung an die Wirklichkeit sein. Die Summe aller verwalteten Detailinformationen gibt nicht das ganze Kunstwerk wieder, sondern höchstens ein blasses Abbild hiervon. Dennoch wird im Zusammenführen der sinnlichen Erfahrung mit den Originalen und der multimedialen Darstellung der kontextuellen Bezüge durch die Medienstationen ein kreativer Mehrwert, ein Wissenszuwachs offenbar, der zu einer gehaltvollen Interaktion führt. Oder mit den Worten von William Morris: *»Man kann keine Bildung vermitteln, man kann Menschen nicht zivilisieren, wenn man sie nicht an Kunst teilhaben läßt.«⁹* So ermöglichen Ausstellungsobjekte, Ausstellungsinszenierung, Medienstationen, CD-ROM und Publikation gemeinsam einen reflektierten Zugang, der zur Erhöhung der Wahrnehmung und Aufmerksamkeit gegenüber den damaligen Leistungen des k.k. Österreichischen Museums für Kunst und Industrie und unseres kulturellen historistischen Erbes führt.

1 Der vorliegende Beitrag entstammt der Ausstellungspublikation *Kunst und Industrie. Die Anfänge des Museums für angewandte Kunst in Wien*, MAK – Österreichisches Museum für angewandte Kunst, Wien; Ostfildern-Ruit, 2000, S. 302-304. Die CD-ROM ist über den Verfasser oder das Museum erhältlich. Für ihre Unterstützung danke ich Hanna Egger, Kathrin Pokorny-Nagel und Rainald Franz.

2 Erwin Panofsky, Stil und Medium im Film, in: ders.: Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film, Frankfurt/Main 1993, S. 17-51, hier S. 22.

3 Näheres hierzu siehe: Harald Krämer, Kneippkur, Kollaps oder Karussell. EDV und Multimedia im Museum, in: Harald Krämer, Hartmut John (Hg.), Zum Bedeutungswandel der Kunstmuseen, Nürnberg 1998, S. 82 – 93. ders., Notärzte für die sinnliche Wahrnehmung - Museumsvermittler und Neue Medien, in: Berufsfeld Museumspädagogik im Wandel: Annäherungen - Herausforderungen - Visionen, hg. vom Museumspädagogischen Zentrum anl. CECA Tagung, München 1998, S. 26-35.

4 Mein besonderer Dank gilt Heike Lindstedt, Anja Weißbacher, Stefan Kölmel und Norbert Kanter. *CD-ROM Produktion: MAK & die lockere gesellschaft – Transfusionen; Projektleitung: Hanna Egger, Harald Krämer; Produktionsleitung: Margarete Heck, Heike Lindstedt; Wissenschaftliche Konzeption, Text- und Bildredaktion: Rainald Franz, Kathrin Pokorny-Nagel; Konzeption und Storyboard: Harald Krämer, Anja Weißbacher, Heike Lindstedt, Norbert Kanter; Text- und Bildredaktion: Harald Krämer, Björn Stüben, Michaela Kern; Design, Art Direktion: Anja Weißbacher; Grafik: Sabine Steiner (Fischbüro Wien), Martina Hostalek, Hermann Kienesberger (Hostalek & Kienesberger, Wien); Fotos: MAK/Georg Mayer, Bettina Letz; Digitale Bildbearbeitung: Thomas Kaschuba; Technische Leitung, Programmierung: Stefan Kölmel (2pi-r Design, Karlsruhe); Implementierung: Niko Alm (Voortekk, Wien); Musik und Soundkonzept: Klaus Kobald, Johannes Kobald; Introfilm: Gerhard Bachfischer (Fischbüro Wien), Ludwig Löckinger (Fischbüro Wien); Videoproduktion: Andrija Arapovic, Marko Ornik; Gestaltung Medienstationen: Harald Trapp, Philipp Krummel; Projektassistenz: Sandra Ghignone, Margit Seebacher, Beate Zelnicek; Medienberatung: Clarissa Stadler.*

5 Unter einem Handlungsbaum ist ein graphisches Gebilde zu verstehen, das ein lineares Auffächern und Zusammenführen von Handlungen visualisiert; siehe Georg Rempeters, Die Technikdroge des 21. Jahrhunderts. Virtuelle Welten im Computer, Frankfurt/Main 1994, insb. Kapitel 4, S. 160ff.

6 Norbert Pöllmann, Edward Zimmermann, Jenseits von Gutenberg. Die Auswirkungen interaktiver, computergestützter Techniken, in Medien und Erziehung, 5, Copäd, München 1994, S. 274f.

7 Panofsky, op. cit. (Anm. 2), S. 43 f.

8 Ernst Cassirer, Was ist der Mensch? Versuch einer Philosophie der menschlichen Kultur, Stuttgart 1960, S. 39.

9 William Morris, Die Schönheit des Lebens, in: Wie wir leben und wie wir leben könnten, Köln 1992, S. 90.

CV

Harald Krämer, Dr. phil., geb. 1963 in Trier/Mosel, Studium der Kunstgeschichte, Klassischen Archäologie und Geschichte an den Universitäten Trier und Wien; 1990 – 1992 Institut für Kulturwissenschaft Wien; 1993 Gründung einer Consultingfirma für Museumsinformatik und Neue Medien, (Analysen u.a. für Institut für Klassische Archäologie Wien; Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf; Technisches Museum Wien; Museumsstiftung für Post- und Telekommunikation, Bonn); 1997 – 1998 Kooperation mit Science Wonder Productions, (Mitarbeit an Vienna Walk Demo); 1999 mit Norbert Kanter gemeinsam „die lockere gesellschaft – Transfusionen“ gegründet; 1999 – 2000 Projektleitung CD-ROM und Medienstationen der Ausstellung „Kunst und Industrie“ im MAK – Österreichisches Museum für angewandte Kunst, derzeit Universität zu Köln, Mitarbeit am SFB/FK 427 Medien und kulturelle Kommunikation, Projekt B4 „Dokumentation zeitgenössischer Kunst.“ Weitere Informationen s.: www.transfusionen.de