

### **Das virtuelle Museum** (Volker Schunck, Dr. phil. Kunst- und Kulturwissenschaften)

#### **Ausstellungen im Cyberraum**

Ein Kunsthaus, das weder Lager- noch Kapazitätsgrenzen kennt und dessen Werke und Räume einzig online existieren. Dieses Museum radikalisiert exemplarisch die Möglichkeiten des "digital age" im Informationssystem des World Wide Web. Im Museum des Hanspeter Keller konvergieren die Dichotomien von Ausstellungsräumen und Exponaten, von Original und Abbildung, von physischer Substanz und ästhetischer Idee, von Stoff und Form.

Immer wieder überrascht HPK mit seinen Anspielungen auf die Avantgarden des 20. Jahrhunderts, in der sich ironische und parodistische Gesten letztlich als künstlerische Reflexion, als Hommage und Aneignung erweisen. Rekuriert auch das virtuelle Museum und seine Artefakte durchgehend auf die physische Welt, entscheidend ist der Quantensprung in den Cyberraum. Die Konstruktion und Rekonstruktion von Artefakten, von Institutionen und Ritualen der "realen" Kunstszene vollzieht sich im kybernetischen Universum als ein Metadiskurs lustvoller Wiedererkennung und ironisch gefärbter Innovation.

#### **Bilderberge**

Museen boomen und im Sog ihrer Sammlungstätigkeit wächst und wächst ihr Raumbedarf. Kaum fertiggestellt, stossen Neubauten und Erweiterungen bereits wieder an ihre räumlichen Grenzen. Was also tun in einer Kultur der Bilderberge, in der das institutionalisierte Horten, Konservieren und Ausstellen ritualisierte Praxis einer umfassenden Musealisierung aller "Kulturgüter" geworden ist? ("Die parodistische Macht, die an der zwanghaften Erhaltung am Werk ist, ist dadurch möglich geworden, dass dem museographischen Wahn nur an der Verbreitung von Bildern liegt und nicht an den Dingen oder gar an den Werten." Henri Pierre Jeudy)

Doch in den Avantgarden des 20. Jahrhunderts gab es diverse künstlerische Impulse den Geniekult wie die museale Repräsentation im Konzept des "Miniaturmuseums" ironisch zu reflektieren. Marcel Duchamps "La Boîte-en-Valise" (1935) mit der Miniaturausgabe seiner Werke ("Alles was ich getan habe, kann ich in einen kleinen Koffer packen") oder Distler's Schubladenmuseum aus den 60er Jahren wären da an erster Stelle zu nennen.

#### **Die virtuelle Obsession**

Seit dem Ende des zweiten Jahrtausend greift die Virtualisierung aller Lebensbereiche um sich wie ein pandemischer Virus. Philosophen wie Baudrillard sprachen von der "Agonie des Realen" und Vilém Flusser prognostizierte in den 80er Jahren, dass die Welt schrumpfe, dass die Räume, die Entfernungen, die Apparate, alles kleiner werde. Zwar ist nicht ausgemacht, dass auch die biologischen Systeme und Wesenheiten ("die Natur") den Bonsai-Weg der Miniaturisierung einschlagen. Der entscheidende Punkt ist eher, dass mit der Digitalisierung der Information eine noch unabsehbare Revolution im Gange ist und sich die Faszination der jungen Generation von den Körpern, Massen und Volumen hin zu "körperloser", entmaterialisierter Information, von der Hardware zur Software verlagert.

Kaufhäuser, Bibliotheken, Archive, Sammlungen und Museen des "digital age" sind mittlerweile ans Netz gegangen. Bestände und Exponate sind via Internet weltweit einseh- und abrufbar. Das "imaginäre Museum", das André Malraux 1949 beschrieb, projiziert sich in den Netzwerken und Links eines künftigen "digitalen Weltmuseums" (E. Siepmann).

Das Museum des Hanspeter Keller braucht weder Wärter, noch Alarmanlagen und ist von Alaska bis Feuerland

jederzeit im Netz zu besichtigen. Und nicht unwichtig: es hortet keine realen Exponate ("Bildkörper"), noch braucht es architektonische Wände und Räume. Im traditionellen Musentempel hingegen, selbst wenn es dem Zeittrend folgend seine Bestände digitalisierte und online ist, besteht weiterhin die unaufhebbare Differenz zwischen den physischen Originalen an den Wänden und seinen Simulaten im Netz. Im virtuellen Kunsthaus sind die Dichotomien von Ausstellungsräumen und Exponaten, von Original und Abbildung, von physischer Substanz und ästhetischer Idee, von Stoff und Form aufgehoben. Anders gesagt, die Differenzen und Kategorien des Kunstwerkes und seiner Präsentation fallen zusammen.

#### **protect me from what I want**

Programmatisch ist bereits der Name bzw. die Adresse dieses Instituts: Depot der nicht ausgeführten Kunstwerke: die virtuelle Wirklichkeit. (ddnakw.ch) Loggen wir uns also ein in Kellers digitalem Tempel der Zeitkunst. Den Apéro zur Vernissage lassen wir uns nicht entgehen, greifen zu einem Glas Prosecco von prickelnder Virtualität. Ein funktionalistischer White Cube mit Sichtbeton, Oberlicht. Sachlichkeit ist Trumpf, Ornament Verbrechen. Enorme Ausmasse schrumpfen uns in die Froschperspektive der gewöhnlichen Sterblichen (Wie heisst doch der Architekt?). Besucher und elegante Damen zwischen "überlebensgrossen" weissen Skulpturen, Hohlformen mit Kapuzen und roh modulierten Oberflächen. Also Mäntel ohne Männer (nicht Männer ohne Mäntel) geben den Auftakt zur laufenden Ausstellung mit dem Titel Protect me from what I am. Sollte sich gar der unfrome Wunsch der Cindy Sherman ("protect me from what I want ") bei HPK als monomanischer Alptraum manifestieren?

Und da die Ikone aus der Pionierzeit der Anti-Kunst - das Urinoir ("La Fontaine") des Marcel Duchamp gleich im Dutzend aufgereiht in Gebrauchshöhe (als die Avantgarden noch Avantgarden waren und Provokation das Geschäftsmodell. Kein Problem, denke ich, sollte die Herrentoilette des Hauses unbenutzbar sein). Und die Kapuzen der Mantelskulpturen - jetzt erst geht mir ein Licht auf - sind sie nicht umgekehrte Fontänen? Fast muss ich erschauern, welch unermesslichen Einfluss (wörtlich) der Anti-Künstler noch immer ausübt. "Kunstwerke sind Gegenstände zum geistigen Gebrauch", hat Max Bill einmal gesagt; wer mag es noch glauben?

Von der Skulptur zur Medienkunst - Fotografie ist angesagt: eine riesige Wand wird eingenommen von einer dreireihigen Portraitgalerie männlicher Konterfeis, deren Augenpartien mit farbigen Balken übermalt sind. (Wollte der Künstler mit dem Blindekuh-Verfahren auch metaphorisch auf den kryptischen, vieldeutigen Status heutiger Kunst verweisen?) Keine ambitionierte zeitgenössische Sammlung ohne konzeptuelle Textarbeiten - ein langes Schriftband zieht sich über die ganze Länge der oberen Wand: So wird es am Ende der Welt sein und die Engel werden kommen und die Gerechten und die Bösen trennen....Rekapituliert Lawrence Wiener das alte Testament, handelt es sich um eine Zeile aus den düsteren Prophecies der Jenny Holzer oder blasen nun Fischli / Weiss die Trompeten der Apokalypse?

Unser Blick fällt auf eine Folge von Schwarzweiss-Fotografien eines Mannes mit schwarz übermaltem Gesicht und dramatisch inszenierten Gebärden. Welcher Schauspieler oder politischer Akteur probt hier die Einübung von gestisch kalkulierter Volksverführung? Wenn schon Verführung, denke ich, dann doch lieber von dem blonden Gift, das davor posiert (schwarze Lederjacke, weisse hot pants).

Und während ich noch nachsinne, stehen sie plötzlich vor mir, ohne Bodygard, in lockerem Smalltalk: Angela Merkel und

Barack Obama. Wow, die Mächtigsten der Welt finden sich ein im Museum des HPK! Und dann oute ich ihn in Sportschuhen, Jeans, Lederjacke (ist er es wirklich, der Künstler, Architekt, Bauherr, Sammler und Kurator des ddnakw ?) in Betrachtung eines lasziven Modells, das sich auf mehreren Grossformaten den transparenten Resten seiner rosaroten Dessous entledigt.

### **Ausstellungen im Depot**

#### **Baustelle**

Wir folgen weiteren Links ins Archiv und auf die Baustelle des ddnakw: da finden sich nebst detaillierten Bauplänen der Anlage auch Modelle des Institutes wie der Rohbau mit Plastikplanen über den Dachbalken und diversen herumliegenden Materialien, Balken, Kisten, Skulpturen, an die Wände gelehnte Bilder. Bauarbeiter tragen Bretter, der Bauherr im Interview einer Journalistin. Ein Davor und ein Dazwischen, ein noch Unfertiges, eine dynamische Offenheit werden suggeriert. (Eine Baustelle ist bekanntlich wie das Leben irgendeinmal fertig.)

#### **Die Zukunft der Vergangenheit: Retrospektive 2036**

Wie im Reich der Imagination konvergieren im Cyberraum Vergangenheit und Zukunft in allumfassender Gleichzeitigkeit: das Museum antizipiert das Jahr 2036 mit einer grossen Retrospektive des HPK (wie schön, dass wir das noch erleben dürfen). Das riesige Plakat an der Hauptfassade zeigt ein konvex-konkaves Relief mit zwei rötlichen, umhüllten Kernen. Der vagen "erotischen" Erwartung folgt die Ernüchterung: Erdnüsse! Nichts als Schalen und Erdnüsse, 1000 fach aufgeblasen. Das wäre also die Kunst der Zukunft oder die Zukunft der Kunst: peanuts!! Meine Empörung noch im Halse, kommt mir Polke in den Sinn - hatte der nicht einmal im vergangenen Jahrhundert Kartoffeln als Kunst verkauft?

Treten wir also ein: die Werke erweisen sich, wie das Plakat verheisst, von enormen Ausmassen. Sehr eindrücklich, was HPK in seiner mittleren und jüngsten Schaffensphase noch hervorgebracht hat. Konzentrieren wir uns auf einige der Hauptwerke wie etwa die drei

roh modulierten weissen Kopfskulpturen, die an seine frühen Kapuzenfiguren anschliessen. Der Eye-catcher der Retro ist unzweifelhaft die riesige Skulptur mit dem rotem "Kopfteil", der aus einer schwarzen, schlangenartigen Hülle dringt und sich von einem Sockel auf den Boden windet. (Was wollte der Künstler wohl damit sagen?) Und da die Werkserie der "Dosen-Skulpturen". Statt dem Logo der Campbell's Tomato Soup aus den Zeiten der Pop Art posieren die Miss Universe oder ein herziges Hündchen auf den Dosen gross wie Litfasssäulen.

Immer wieder überrascht HPK mit seinen Anspielungen auf die Avantgarden des 20. Jahrhunderts, in der sich ironische und parodistische Gesten letztlich als künstlerische Reflexion, als Hommage und Aneignung erweisen. Rekuriert auch das virtuelle Museum und seine Artefakte durchgehend auf die physische Welt, entscheidend ist der Quantensprung in den Cyberraum. Die Konstruktion und Rekonstruktion von Artefakten, von Institutionen und Ritualen der "realen" Kunstszene vollzieht sich im kybernetischen Universum als ein Meta-diskurs lustvoller Wiedererkennung und ironisch gefärbter Innovation. (Auf der praktischen Ebene mittels der Operationen von copy, cut und paste.)

In der Pionierzeit der Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts geisterten Ideen einer vierten Dimension durch ästhetische und populärwissenschaftliche Spekulationen, nicht zuletzt um Antworten zu finden auf die Relativitätstheorie

(1907) und die kühnen, nicht-euklidischen Raumverschiebungen der Kubisten. Zu Beginn des dritten Jahrtausend erweitert die Erkundung und Konstruktion eines virtuellen Universums, sozusagen der vierten Dimension, die Existenz der physischen Welt und ihrer Artefakte. Und sie eröffnet eine andere Perspektive auf diese. "Hart im Raum stossen sich die Sachen". Goethes Satz mag noch für die physische Welt gelten, ihre Museen und ihre Schätze. Nicht mehr für den Cyberraum. Das Museum der Pixel und Bytes hat enorme, wenn nicht gar unendliche Depots, die noch zu bestellen sind.

### **Zukunft der Zukunft**

Weitere Ausstellungen folgen im Depot der nicht ausgeführten Kunstwerke. Bei Gelegenheit wird das Depot der nichtausgeführten Kunstwerke auch im realen Raum gezeigt: Die reale Virtualität.