

Das Metropolitan Museum of Art / New York





Direkt am Central Park an der Fifth Avenue gelegen, verströmt das Met eine Mixtur aus Reichtum, Vornehmheit und Exzellenz und unterscheidet sich damit einigermaßen von dem, was wir in Brooklyn beobachten konnten, obwohl auch dieses ja architektonische Erhabenheit ausstrahlt. Umgeben von supernoblen Hochhäusern mit Millionärs-Wohnungen, bringt schon die schwere, klassizistische Fassade im Beaux-Arts-Stil klar zum Ausdruck: Dieses hier ist ein Tempel, ein Tempel der Kunst, der nur die höchsten Leistungen menschlicher Kreativität in sich beherbergt (▼ Abb. 7). Gegründet in den späten 1860er-Jahren mit der ausdrücklichen Zielsetzung, den Vereinigten Staaten von Amerika eine „nationale Institution und Kunstgalerie“ zu liefern, hat dieses typischste aller amerikanischen Museen durch Schenkungen und Stiftungen eine der weltweit größten Kunstsammlungen aufgebaut, die anfänglich eher europäisch geprägt war, dann aber immer stärker einen Universalcharakter erhielt, dessen Sammlungszweck alle Epochen und alle Kulturen der Welt einschloss. Als global orientiert kann man auch seine internationalen Aktivitäten beschreiben: Ausstellungen mit Werken aus dem Met wurden über die Jahre hin in allen Teilen der Welt gestaltet, das Museum hat Konservierungsprojekte vor allem in Europa organisiert, Ausgrabungen speziell im Nahen und Mittleren Osten

durchgeführt und sein geballtes museumstechnisches Wissen in Dutzenden von Konferenzen auf allen Kontinenten weitergegeben. Und das, was auf Neudeutsch *outreach* genannt wird, liegt den Metropolitanern besonders am Herzen. „We’re very conscious of the fact that most of our online visitors may never have a chance to come to the Museum. So our website and other digital platforms allow us to reach a much larger audience, and open up the collection to people from around the world, who may be searching for information about a specific artwork or artist or just looking for inspiration“, heißt das bei Anne Dunleavy, *Senior Managing Editor, Digital* am Metropolitan.²³ Dass Museen inzwischen im Weltmaßstab agieren, lässt sich auch an anderen Stellen beobachten. Das ebenfalls New Yorker Guggenheim hat schon im letzten Jahrhundert damit begonnen, seine Marke weltweit an verschiedenen Orten zu installieren. Das Guggenheim Bilbao ist mit seiner von Frank Gehry entworfenen Architektur dabei zum Zugpferd geworden, welches inzwischen fast schon für die Idee vom modernen Museum an und für sich steht. Andere renommierte Institute gründen Außenstellen. So etwa der Louvre, der sich mit einer Dependance im französischen Lens nicht zufrieden gab und inzwischen über den Louvre Abu Dhabi verfügt. Die Gründe dafür liegen auf der Hand: Einerseits genügt ein solches Unternehmen dem französischen Bewusstsein kultureller Überlegenheit. Andererseits ist das Engagement auch finanziell attraktiv: Allein für den mythischen Namen ist der Wüstenstaat bereit, über eine halbe Milliarde Dollar zu bezahlen, hinzukommen weitere 750 Millionen Dollar für anstehende Ausstellungsleihgaben und Beratungstätigkeit. Dafür wird dann aber auch einiges geboten, z. B. stellt man einen in der Zuschreibung überaus umstrittenen angeblichen Leonardo aus, der – was für ein Zufall – 2017 als teuerstes Gemälde aller Zeiten in arabischen Besitz übergegangen ist.



Hineinzukommen in das Met ist leicht, als New Yorker muss man noch nicht einmal Eintritt bezahlen – erwartet wird aber ein freiwilliger Obolus, den die Museumsoberen auf immerhin 25 Dollar festlegen, ein in den USA gängiges Verfahren. Das ist für eine Familie



Abbildung 7 | Das Metropolitan Museum, in New York meist einfach „Met“ genannt.

durchaus eine Investition, auch wenn Jugendliche eine Ermäßigung erhalten. Mal eben hineingehen und ein bestimmtes Bild ansehen wird man bei diesen Preisen nicht, besser plant man eine umfassendere Tour ein. Aber man kann auch Mitglied des Freundeskreises werden und dann jederzeit umsonst hinein. Früher galt die Regelung für jedermann, dies wurde zuletzt geändert: Für Touristen bzw. alle, die nicht aus New York oder Umgebung kommen, ist der Eintrittspreis obligatorisch geworden – die Freiwilligkeit wurde zuletzt offenbar allzu extensiv ausgelegt.

So imponierend und fast schon abschreckend die Fassade des Museums wirkt, so sehr bemühen sich die Mitarbeiter darum, das Museum zu einem einladenden Ort zu machen. Das liegt vor allem auch an dem bis vor kurzem das Museum leitenden, vergleichsweise jungen Direktor Thomas Campbell, der in seiner eher zurückhaltend-modernen Art das genaue Gegenteil von seinem Vorgänger,

dem mehr als dreißig Jahre amtierenden, vornehmen Spross aus altem französischem Adel, Philippe de Montebello, zu sein schien. War das überkommene Museum in erster Linie ein Lehrinstitut, das sein höchstes Ziel in der Bewahrung des künstlerischen Erbes erblickte, so wird es – wenn auch ächzend – zunehmend zu einem Erlebnisort, und Campbell stand selber für eine solche Entwicklung ein. Die Tatsache, dass er hierfür massiv in das Digitale investierte und die Museumsabteilung, die sich darum bemühte, auf an die 80 Mitarbeiter ausbaute, scheint sogar mit ein Grund für seinen plötzlichen Abgang gewesen zu sein, da er damit zu einer gewissen finanziellen Schieflage beitrug. Dabei ist er ausdrücklich mit dem Auftrag berufen worden, die altehrwürdige Institution zu modernisieren. Ein schlichter Eventmanager war er übrigens nicht, er gilt als einer der weltweit besten Kenner der frühneuzeitlichen Teppichkunst, einer weitgehend in Vergessenheit geratenen Kunstpraxis, die es für ihn museal neu zu entdecken und originell zu vermitteln galt. Wenn Campbell auf einer T(echnology)E(ntertainment)D(esign)-Konferenz vortrug, so wird man schon alleine diese Tatsache als ungewöhnlich einstufen müssen, ist doch dieser aus dem Geist des Silicon Valley entstandene Spielplatz der Innovationsgurus normalerweise kein Ort für Museumsleute. Dass er dort die Verlebendigung von Kunst als Hauptaufgabe für einen Ausstellungsmacher deutet, charakterisiert ihn dann definitiv als einen Modernen. Und wie es die Amerikaner auch in der Wissenschaft immer wieder mit Vorliebe tun, argumentiert Campbell gerne mit Anekdoten. Einer seiner akademischen Lehrer – so berichtet Campbell launig in einer Rede, die noch heute auf Youtube zu verfolgen ist²⁴ – hatte ihn scharf dafür kritisiert, dass er Tizians Bild in Ferrara vornehm-altphilologisch „Bacchanal“ genannt und damit dessen eigentlichen Inhalt verschleierte. Stattdessen hätte er es als das bezeichnen sollen, was es nun einmal in den Augen des Lehrers war: eine Sexorgie.



Belehrung und Erlebnis: in diesem für die Museumsarbeit immer schon grundlegenden Spannungsfeld bewegt sich auch das umfangreiche Angebot, das das Metropolitan im Internet zur Verfügung stellt. In den Augen des ehemaligen Direktors, für den inzwischen mit Max Hollein ein Nachfolger gefunden wurde, soll es grundsätzlich dazu dienen, „to engage people with the objects themselves“.²⁵ Es scheint ganz plausibel, dass der Belehrungsaspekt im Anfang des Internet-Engagements eher im Vordergrund stand, schloss man hier doch an das traditionelle Rollenverständnis des Kulturtempels an. Zu erinnern ist daran, dass dieser Anfang selbst bei den innovationsfreudigsten Museen gerade einmal zwei Jahrzehnte zurückliegt, also auf die Zeit nach Erfindung des World Wide Web zurückdatiert. Hierhin gehört zweifellos auch noch die in Umfang und Tiefgang imponierende [Heilbrunn Timeline of Art History](#) (▼ Abb. 8). Auf hohem wissenschaftlichen Niveau, ausdrücklich in erster Linie an Studierende der Kunstgeschichte, aber auch an überdurchschnittlich interessierte Laien gerichtet, erzählt sie eine Geschichte der Weltkunst, und zwar nur am Beispiel von Objekten aus dem Metropolitan selber. Es dürfte nicht viele Museen auf der Welt geben, bei denen das möglich ist. Der Zugang zu diesem Universalmedium – es beinhaltet 300 Zeitleisten, fast 1.000 ziemlich tiefgehende Essays und an die 7.000 Kunstwerke – ist konsequent hypertextuell organisiert, als Leser kann ich über die Objekte zu den Kontexten

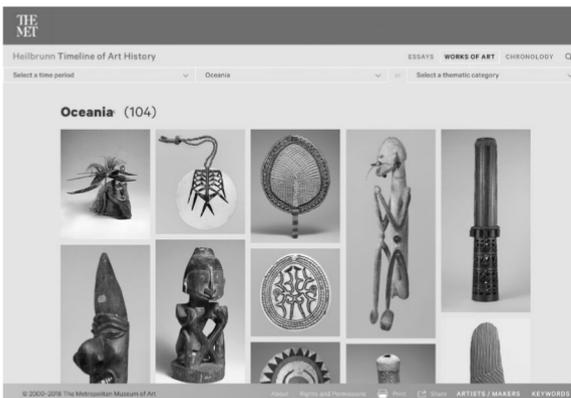


Abbildung 8 |
Die Heilbrunn
Timeline of Art
History.

gehen, von einer Gesamtdarstellung auf Einzelwerke hinabsteigen oder mich etwa im örtlichen und zeitlichen Umkreis eines Gegenstandes umtun. Die Texte sind zumeist von Kuratoren des Museums geschrieben, sie werden regelmäßig aktualisiert und vor allem in den bibliographischen Referenzen aktuell gehalten. Campbell berichtet in einem Interview von einer Konferenz in Peru, auf der die dort anwesenden Professoren erwähnten, dass ihre Studenten in Ermangelung gedruckter Bücher ihr Studium immer wieder über die *Heilbrunn Timeline* ergänzten. Und voller Bewunderung schreibt eine Lehrerin: „I’d argue that museum websites of this caliber are to images what Google Earth is to maps“.²⁶ Kritisch hinzuzufügen wäre natürlich ebenfalls, dass die USA über ihre technologische Führerschaft auf diesem Wege auch kulturell meinungsbildend sind.

Als eines der ältesten Produkte des digitalen Met, in der Konzeptionsphase noch auf die Jahrtausendwende zurückgehend, ist die *Heilbrunn Timeline* auch in der Außenwirkung führend und wird jährlich von zig Millionen Besuchern studiert. Von den insgesamt 33 Millionen Zugriffen auf die Seiten des Metropolitan Museums geht ein Drittel auf das Konto dieses atemberaubenden Angebotes. Dennoch verstärkte sich in der letzten Zeit der Eindruck, dass hier nicht alle Möglichkeiten der Kunstvermittlung ausgenutzt wurden, dass insbesondere die elektronischen Medien auch noch andere Optionen bieten. Bei allem Umfang und Tiefgang nämlich, der die *Heilbrunn Timeline* prägt, bleibt der Erlebnisaspekt doch unterbelichtet. So objektiv sie sich gibt, so akademisch kommt sie doch auch daher. Bei aller Hypertextualität: Die Werke sind aufgereiht an der Perlenschnur von Geschichte und Geographie, manche werden sogar vermuten, dass wissenschaftliche Neutralität hier in Langeweile umschlägt. In jedem Fall wird man mit einem Produkt eher Personen anziehen, die sowieso schon bildungsinteressiert sind, weniger solche, die noch überzeugt werden müssen, dass Bildung mehr ist als Pflicht.

Das Gleiche gilt im Übrigen auch für die Bilddatenbank des Museums, die ein jedes Wissenschaftlerherz höherschlagen lässt, aber ebenfalls eher einen Container-Charakter hat: Über 400.000 Werke sind hier zu finden, nicht viele Museen weltweit haben ihre Sammlung derartig vollständig digital aufbereitet. Und auch wenn dem reinen Registratur-Charakter vielfach entgegengearbeitet ist, etwa dadurch, dass der Besucher einzelne Werke in sein per-



Abbildung 9 | Ein Holzschnitt von Edvard Munch in der Datenbank des Metropolitan Museums.

sönliches Portfolio aufnehmen kann (MyMet) oder dass er diese nach unterschiedlichen Kriterien durchforsten darf (Künstlername/ Epoche/ Gegend/ Abteilung des Museums): Das Ganze ist und bleibt eine riesige Datensammlung, die den Forscher begeistert, den Kunstliebhaber aber nur teilweise befriedigt (▲ Abb. 9). (Kunst-)Historiker dürften hier eventuell widersprechen, aber ein nicht spezialisiertes Museumspublikum ist eben doch etwas anderes als eine Seminaröffentlichkeit, und es will eben vielleicht auch anders angesprochen werden.

Die Tatsache, dass die Museums-Bilddatenbanken insgesamt einen schweren Stand haben und vom Publikum vergleichsweise wenig genutzt werden, bestätigt diese Vermutung. Aktuelle Informationsvisualisierer versuchen entsprechend, auch solche Bilddatenbanken ästhetisch anspruchsvoll zu vermitteln und definieren den idealen Zugang als einen des Flaneurs. Der Gang durch die Bestände ist diesem mindestens so wichtig wie einzelne Werke, die er nicht gezielt sucht, sondern auf die er stößt. Was man mit Technologie in dieser Hinsicht heute alles machen kann, zeigt eindrucksvoll der Potsdamer Informatiker Marian Dörk, der aus seinen Verbildlichungen von kunsthistorischen Entwicklungszusammenhängen, Netzwerken und geographischen Zuordnun-



Abbildung 10 | Netzwerksuche in der Deutschen Digitalen Bibliothek.

gen schon fast Kunstwerke eigenen Rechtes gestaltet (◀ Abb. 10). Voraussetzung auch für Dörk ist dabei, dass er über eine API auf den Datenbankbestand zugreifen kann, ein schönes Beispiel für eine Win-win-Situation, wie sie sich aus dem Willen zur Offenheit ergibt.²⁷

IV

Die Mitarbeiter des Metropolitan haben sich große Mühe gegeben, die Interessen und Suchgewohnheiten des durchschnittlichen Museumsbesuchers genauer unter die Lupe zu nehmen – und sie haben diese mit geradezu wissenschaftlichem Furor untersucht. Um deren Vorlieben herauszubekommen, interviewten sie erst einmal an die 50 Freiwillige und fanden dabei Interessantes heraus. Im Gegensatz zum Akademiker und professionellen Kunsthistoriker, der sich in den Datenbanken normalerweise besonders gerne mit Daten zu Künstler, Thema, Datierung etc., den sogenannten Metadaten, beschäftigt, geht der Laiennutzer eher vom visuellen Eindruck aus. Konsequenterweise wurde daraufhin das Layout der Datenbank so gestaltet, dass das Werk selber im Mittelpunkt steht und nicht etwa die Metadaten. Während vorher die Kunstwerke meist nur als Anhängsel zum Datensatz daherkamen, ist es jetzt umgekehrt, und die Anmutung der Datenbank ist entschieden visueller als früher. Die Lehre scheint auch bei anderen angekommen zu sein. Viele Museen privilegieren schon beim ersten Zugriff auf ihre Internetpräsenz das Bild so stark, dass daneben der Text fast gar nicht mehr aufscheint. Ansonsten wird man sich bei Lektüre der Fragebögen auch an schräge Perspektiven gewöhnen müssen, solche, die den Fachleuten eventuell die Haare zu Berge stehen lassen. Ein Besucher interessierte sich intensiv für die Darstellung eines Drachen, und zwar mit der Begründung, dass ihm diese als Vorlage für sein Tattoo dienen könne. Ein anderer stand auf Holzschnitzereien, auf Steinplastiken aber ganz und gar nicht. Der Grund war einfach: er war Tischler. Laien haben eben einen sehr persönlichen Zugriff auf die Dinge, die sie interessieren sollen, und es wäre völlig fehl am Platz, sich darüber lustig zu machen. Im Gegenteil zeigen die beiden ziemlich willkürlich ausgewählten Statements sehr deutlich, dass

viele Besucher die Museumsexponate mindestens auch zur Anregung eigener Gestaltungsmöglichkeiten benutzen, eine Perspektive, die aus fachlicher Sicht eher ungewöhnlich ist. Die praktische Lehre daraus kann nur sein, dass man den digitalen Zugang zu einer Sammlung so gestalten muss, dass möglichst unterschiedliche Wege ermöglicht werden. Unter anderem eben auch solche, die einen sehr direkten Gegenwartsbezug aufweisen. Dazu gehört auch das *art-work of the day*, mit dem einem unerfahrenen Benutzer Vorschläge gemacht werden, was er oder sie sich anschauen soll. Denn dieser weiß häufig nicht, wonach er überhaupt sucht, und lässt sich gerne überraschen. Aber auch nach Entstehungsorten kann gesucht werden, nach Werktypen, Materialien und nach Abteilung innerhalb des Museums.

V

Neben dem Datenbankzugriff aber werden auch ganz andere Zugangsweisen ausprobiert, eine Entscheidung, die im Metropolitan Museum erst vor wenigen Jahren getroffen wurde. Vorbildlich sind hier drei tatsächlich imponierende Alternativprojekte, denen man sich auch unter dem Eindruck der eben zitierten Untersuchung zuwandte, den [Connections](#), dem [Artist project](#) und [82nd & Fifth](#).

Schon die Leitseite von [Connections](#) fällt aus dem Rahmen. Es werden keine Kunstwerke gezeigt, sondern Porträts von Museumsmitarbeitern, die mit Namen und zunächst eigentümlich wirkenden Schlagworten vom Typ *abnormal*, *heroes*, oder *city* versehen sind. Das Ganze wirkt nicht leicht verständlich, und man könnte jetzt natürlich hingehen und sich unter *about connections* eine Erklärung besorgen. Im Netz aber ist der User noch ungeduldiger als sonst schon, Gebrauchsanweisungen liest er eigentlich grundsätzlich nicht und will lieber gleich zur Tat schreiten. Es dürfte daher näher liegen, gleich eines der Porträts anzuklicken und zu sehen, was sich zum Beispiel hinter dem damit verbundenen Begriff des *abnormal* verbirgt. Und das ist erstaunlich. Peggy Hebard ist *financial manager* im Büro des Direktors. Ihre Gesichtszüge sind ostasiatisch, in dem 4-minütigen Film, der jetzt startet, berichtet sie von der schwierigen Geschichte einer chinesischen Einwandererfamilie

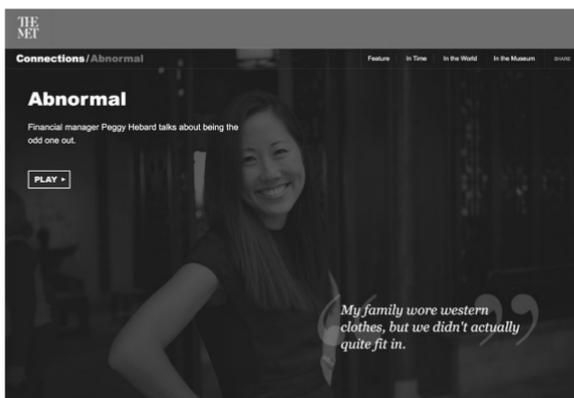


Abbildung 11 |
Ansicht der
[Connections-](#)
Seite im Met.

in New York und davon, wie sie sich selbst als *abnormal* empfunden habe (▲ Abb. 11). Hinterlegt wird das Ganze mit ein paar Dutzend Kunstwerken (natürlich aus dem Metropolitan), die den sehr anrührenden Bericht teilweise atmosphärisch begleiten, zuweilen von der Sprecherin aber auch direkt adressiert werden.

Ungewöhnlich bei dieser Darstellung und bei *Connections* ist mehreres. Erstens redet eine Finanzmanagerin, also eine kunsthistorische Laiin. In anderen Filmen erscheinen zwar hauptsächlich Kuratoren, daneben aber auch Vertreter aus dem Wachdienst oder dem Restaurant des Museums. Zweitens wird hier aus einer entschieden subjektiven, zuweilen ins Schmerzhaft-Bekennnishaften hineinreichenden Perspektive erzählt. Zum Beispiel auch bei Gary Tinterow, dem prominenten Kurator der Kunst des 19. Jahrhunderts, der aus einer ganz persönlichen Hundebesitzer-Sicht über *Windhunde* spricht und seine eigene ganz unvermittelt mit einer kunsthistorischen Sicht verschmelzen lässt. Sicherlich war es für die Organisatoren dieser ungewöhnlichen Aktion nicht einfach, ihre Lieferanten zu einer derartig seelenoffenbarenden Redeweise zu animieren, die dann weltweit im Internet zu verfolgen ist. Das Ergebnis aber ist auch für Fachleute absolut beeindruckend. Und drittens wird hier dem Kunstwerk eine ungewöhnliche Rolle zugewiesen. Es wird ganz unhistorisch (oder doch nicht primär historisch) auf die Gefühlslage des Redners projiziert und damit entschieden vergegenwärtigt. Der später bei einem Unfall tragisch zu Tode gekommene, in Fachkreisen hochangesehene Kurator für die niederländische Kunst der Frü-

hen Neuzeit, Walter Liedtke, erwähnt seine kleine Sammlung von chinesischem Porzellan der Zeit um 1600, eine Gattung, von der er fast schon mit ein wenig schlechtem Gewissen bekennt, dass er sie einfach nur schön findet, ohne von ihr irgendeine weitergehende historische Ahnung zu haben. Andere sehen ihre Aufgabe glücklicherweise auch darin, nicht einfach nur Erwartbares zu affirmieren und löcken stattdessen gegen den Stachel. Xavier Salomon etwa, der Kurator für europäische Malerei, singt ein Loblied auf die italienische Stadt Genua und kanzelt die üblichen Highlights Rom, Florenz und Venedig mit der Bemerkung ab, diese seien doch eher zu touristischen *amusement parks* verkommen

Connections widerspricht vielem, was einem klassischen Kunstmuseum heilig ist. Es setzt dort, wo normalerweise wissenschaftliche Objektivierung im Vordergrund steht, entschieden auf Subjektivierung und lässt damit die Frage nach *Richtig* oder *Falsch* in den Hintergrund rücken. Es versucht, den Zuhörer und Zuschauer auf Augenhöhe anzunehmen und nicht gleichsam von oben herab zu belehren. Es insistiert nicht auf der Fachkompetenz des Redners, sondern lädt ihn ein, ja fordert ihn auf, als Mensch zu agieren. Eben dies war ausdrücklich auch das Ziel der Schöpfer von *Connections*, und man darf die Leitung des Museums dazu beglückwünschen, dass sie deren durchaus radikalen Ansprüche zuließ, weil sie gegen die üblichen Hierarchien verstießen. Gerade ausgehend von der *Heilbrunn Timeline* kamen Fragen auf wie die, ob die Kunsthistoriker die einzigen Experten am Met sind, ob es neben der akademischen nicht doch noch eine andere Zugangsweise zur Kunst gebe und ob man das Publikum auch emotional ansprechen könne. Sollten wir uns wirklich nur um Werke kümmern, die üblicherweise für wichtig gehalten werden? Wird das Publikum einen anderen Weg beschreiten wollen, die Sammlung des Met kennenzulernen? Sollten wir uns immer nur akademisch um das Wesen der Kunst kümmern? Das sind die fast ein wenig aufmüpfigen Fragen, die jetzt plötzlich gestellt werden – übrigens zu einem Zeitpunkt, an dem auch die Wissenschaften deutlicher als früher die Subjektivität einzelner Deutungsperspektiven betonen.

Kunsthistoriker neigen dazu, solche Versuche mit der Begründung zurückzuweisen, sie seien unhistorisch und würden nicht den originalen Gehalt der Werke berühren. Das ist so ganz falsch nicht, und die allein „aus dem Bauch heraus“ geführte Rede über Kunst

mündet leicht im Seichten und Nichtssagenden. Was aber gerade mit *Connections* gelingt, ist die immer wieder historisch informierte Rede mit der eigenen Empfindungswelt zu verbinden, aus der Geschichte heraus in die Wirklichkeit der Gegenwart hineinzudringen, ohne völlig frei zu phantasieren. Unterstützt wird das durch einen Redegestus, der nicht auf professionelle Objektivierung Wert legt, sondern Zögerlichkeiten, leiser und lauter werdende Stimme, ja sogar kleine Lachanfänge erlaubt.

VI

[82nd & Fifth](#), ein Hinweis auf die New Yorker Adresse des Museums, hat sich die Lehren aus der genannten Untersuchung schon einmal zu Herzen genommen und erscheint zunächst völlig bildorientiert. Erst ein *mouseover* offenbart, was sich dahinter verbirgt. Und das sind kurze, nur wenige Minuten lange Betrachtungen von einzelnen Kunstwerken aus dem Museum, angestellt von Kuratoren aus dem Metropolitan. George Goldner, bis 2015 Chef der Abteilung für Graphik und Zeichnungen, widmet sich El Grecos *Ansicht von Toledo*, ein Inbegriff von dessen dramatischer Kunst, die nicht zufällig im Expressionismus wieder entdeckt wurde. Goldners Deutung fehlt jede präventive Gelehrtheit, eher widmet er sich seinen Erinnerungen an die Hinführung zur Kunst durch seine Mutter, bei der dieses Bild eine besondere Rolle gespielt hat. Der Dramatik der Stadtansicht, von El Greco unter einem stürmischen Gewitterhimmel gemalt, entspricht die Inszenierung des begleitenden Filmes. Das Bild wird aus unterschiedlichen Richtungen und Abständen aufgenommen, in schneller Folge wechselnd und ihm dadurch eine fast unheimliche Lebendigkeit vermittelnd. In einer Sequenz setzt der Beleuchter wechselnde Spotlights auf unterschiedliche Bereiche der Maloberfläche, so als wollte er die Lichtwirkung eines Blitzes erzeugen. Im Unterschied zu *Connections* wird hier nicht von einem Thema ausgegangen, das dann von einer Vielfalt von Kunstwerken illustriert wird, sondern von einem einzelnen Werk, dem die ganze Aufmerksamkeit gewidmet wird.

Der ungeregelte-subjektive Zugriff auf die Kunst ist in einem dritten digitalen Großprojekt des Metropolitan geradezu Programm

und scheint gegenüber *82nd & Fifth* noch verstärkt, nämlich im *The Artist Project*, in dem eine große Zahl von aktiven Künstlern gebeten wurde, sich vor der Kamera mit einem konkreten Werk oder einer Werkgruppe im Metropolitan Museum zu beschäftigen. Für viele dürfte dies der Königsweg der Kunstdeutung sein, denn wer sollte die Kunst besser verstehen als die Künstler selber? Tatsächlich bieten sich hier überraschende Zugriffe, die zuweilen noch mehr über die zum Teil hochberühmten Künstler aussagen als über die im Zentrum der Betrachtung stehenden Werke. Nan Goldin beschäftigt sich mit der britischen Fotografin Julia Margaret Cameron aus dem späteren 19. Jahrhundert, zunächst aber im Wesentlichen mit sich selbst. Eric Fischl bedient ein gängiges Klischee, wenn er im Angesicht eines berühmten Beckmann-Triptychons behauptet, so ein Werk verlange eigentlich gar kein Wissen, sondern müsse sich aus sich heraus erschließen, um dann eine Deutung zu liefern, die in ihrer Originalität tatsächlich ziemlich überzeugend daherkommt. Der brasilianische Künstler-Photograph Vik Muniz – um noch ein drittes Beispiel anzuführen – besucht das Depot des Metropolitan, das, wie inzwischen an vielen Stellen üblich, partiell in ein für die Besucher zugängliches Schaudepot verwandelt wurde. Er stellt die unhierarchische Ansammlung von Objekten der Meisterwerk-Präsentation in der eigentlichen Sammlung gegenüber und bekennt, dass ihm jene eigentlich lieber ist, weil sie ihm demokratischer vorkommt. Auch die Abrufstatistik im Internet bestätigt die Vermutung, dass das Publikum vor allem an der Meinung der Künstler über Kunst interessiert ist. Jeder zehnte Zugriff auf die Seiten des Metropolitan geht auf das Konto des Artist Project.

VII

Connections, *82nd & Fifth* und *The Artist Project* sind drei Unternehmungen mit repräsentativem Anspruch, an denen jeweils Dutzende, wenn nicht Hunderte von Personen sowohl auf der Seite der Interpreten vor der Kamera als auch bei den Produzenten dahinter beteiligt waren. Aber es gibt auch andere Projekte, kleinere, experimentellere, die teilweise vor Ideen sprühen und gerade auch Modellcharakter für kleinere Museen haben können, welche über sehr viel

weniger finanzielle Mittel verfügen als das Metropolitan. Sie entstanden unter dem Dach des museumseigenen *MediaLab*, das – ungewöhnlich in diesem Rahmen – stark mit dem Geist des Hackertums kokettierte und zuweilen daherkam, als wolle es das Museum in einen *makerspace* verwandeln, der als Ort, wo man mit Hochtechnologie-Instrumenten moderne Formen des Bastelns realisieren kann, aktuell etwa in Bibliotheken installiert wird. Technikaffine Künstler stellten hier digitale Photographien von Werken aus dem Museum her, verwandelten sie mit entsprechender Software in 3D-Ansichten, bearbeiteten diese nach eigenem künstlerischen Gusto und führten das Ergebnis dann mit einem 3D-Drucker wieder in die analoge Welt zurück. Solche Experimente firmieren im Übrigen unter dem Begriff des *remixes*, der in der durch und durch digital geprägten Jugendkultur zu einem Leitbegriff eigener kreativer Aktivität geworden ist und vieles von dem prägt, was wir im Internet zu sehen bekommen. Entscheidend bei ihm ist, dass Kreativität nicht als Schöpfung aus dem Nichts heraus verstanden wird, sondern als originelle Neudeutung von etwas schon Vorhandenem.

Bei den im inzwischen eingestellten *MediaLab* selbst produzierten Anwendungen setzten die dortigen Mitarbeiter ebenfalls stark auf die Phantasie von jungen Leuten, die mit den neuesten Trends in den digitalen Medien vertraut sind und die deren Geist in die Welt des Museums hineinbringen können. Studierende aus den New Yorker Kreativstudiengängen an Kunstakademien, Universitäten und Medienhochschulen wurden zu Praktika ans Metropolitan eingeladen, wo sie ihrem Spiel- und Programmiertrieb freien Lauf lassen konnten. Von Betty Quinn stammen zwei Anwendungen, die selbstverständlich erneut von Werken aus dem Museum ausgehen. *Tiles* arbeitet mit islamischen Tonplatten, die ornamental verziert sind und von denen das Met eine große Sammlung besitzt (▼ Abb. 12). Der ornamentale Dekor besteht aus einer regelmäßigen Abfolge abstrakter Muster, und der Witz bei dieser Anwendung ist, dass mit einem Tabletcomputer, auf dem der Nutzer eine der Tonplatten photographisch aufgenommen hat, der Dekor virtuell variiert werden kann. Es gibt neben dem schöpferisch-spielerischen Charakter einer solchen Anwendung durchaus auch einen ernsthafteren Hintergrund, denn diese Tonplatten sind immer nur Ausschnitte aus einem in dieser Form nicht mehr existierenden, großflächigen Wanddekor, dessen Aussehen nur noch experimentell zu rekonstruieren ist. Der

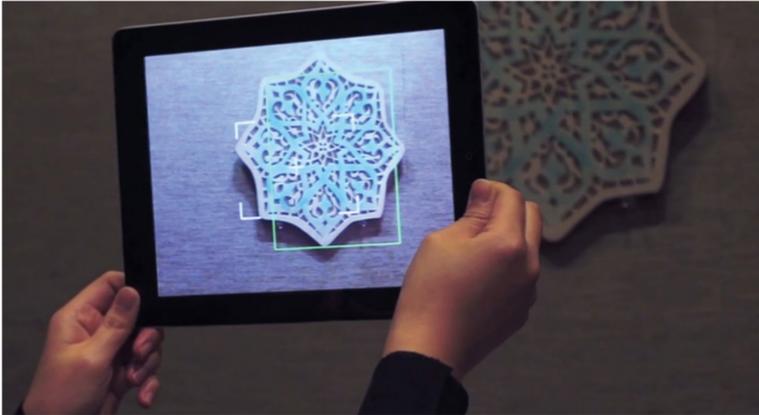


Abbildung 12 | Tiles-Projekt von Betty Quinn.

Museumsbesucher kann also hier an der versuchsweisen Wiederherstellung einer solchen Wand beteiligt werden, da aus anderen, noch vorhandenen Wanddekors überliefert ist, dass sie sich aus einer Abfolge von Variationen eines Grundmotivs zusammensetzen.

In *Paintings uncovered – Madame X* darf der Nutzer sich als Malereitechnologe betätigen. Auf der digitalen Reproduktion eines berühmten Porträts John Singer Sargents kann er eigenständig eine Infrarotlampe hin- und her bewegen, um damit die darunterliegenden Schichten zu erkunden und Genaueres über den Herstellungsprozess zu erfahren sowie Änderungen in der Ausführung zu beobachten. Auch mit solchen Anwendungen wird der Besucher vom passiven Rezipienten zum aktiven Gestalter. Selbst wenn er es natürlich mit Reproduktionen zu tun hat, so ist der Zugriff doch extrem gegenstandsnah, ganz unmittelbar auf das Werk selber in seiner ästhetischen und materiellen Gestalt bezogen. Wir werden Gelegenheit haben, solche experimentellen Anwendungen auch noch an anderer Stelle zu beobachten.

VIII

Apps, also kleine Anwendungsprogramme, sind vor allem mit der Einführung von Smartphones und Tabletcomputern in Mode gekommen und werden heute täglich millionenfach heruntergeladen. Am beliebtesten sind Spiele, und da aufgeschlossene Zeitgenossen wissen, dass man mit Spielen durchaus ernsthafte Ziele verfolgen, also z.B. auch Bildung vermitteln kann, bieten sich solche Spiele-Apps gerade auch im Museumskontext an. Spielerisch, nämlich als Quiz, ist das organisiert, was das erwähnte *MediaLab* des Met begleitend zur Ausstellung [Faking It](#) programmiert hat. Gegenstand der Ausstellung waren auch künstlerisch genutzte, vor allem aber natürlich der Simulation falscher Wirklichkeiten dienende Techniken, mit denen im vordigitalen Zeitalter Fotos manipuliert wurden – und dies seit ihrer Entstehung um 1840. Das Quiz zeigt gefälschte Fotos und liefert drei Erklärungen mit, was denn wohl gefälscht sei. Unter ihnen muss der Spieler auswählen, und auch die richtige Lösung wird dann noch prägnant begründet. Ein solches Quiz, das im Zuschnitt sehr schlank ist und auch zwischendurch, vielleicht auch auf dem Smartphone in der Straßenbahn, bearbeitet werden kann, bereitet auf den Ausstellungsbesuch vor oder vertieft ihn im Nachhinein. Außerdem kann er eine zuletzt immer wichtiger gewordene Erwartung bedienen, nämlich die pädagogisch sinnvolle Version einer Darstellung der *fake news*-Problematik liefern. In jedem Fall wird er eine Generation von Mediennutzern ansprechen, die nicht nur schauen, sondern auch selber aktiv werden will. Und was das Smartphone angeht: Der Trend zur Nutzung von Internetinhalten geht hin zu den *mobile devices*, auch beim Museum. Inzwischen greifen schon mehr Nutzer via Smartphone oder Tablet darauf zu als mit traditionellen Desktop-Rechnern. Das hat Folgen auch für die Gestaltung der Museumsseiten und bestätigt ein berühmtes Diktum des kanadischen Medientheoretikers Marshall McLuhan: *the medium is the message*. Denn z.B. eine allzu kleinteilige Gestaltung der Seite wird man jetzt nicht mehr realisieren, wäre sie doch auf dem kleinen Bildschirm eines Handys gar nicht mehr zu erkennen. Auch eine Formatierung, bei der der Nutzer permanent hin und



Abbildung 13 |
*One Met. Many Worlds: organic –
 geometric/
 maskiert –
 enthüllt.*



her scrollen muss, um die Inhalte zu rezipieren, muss vermieden werden, wenn er nicht sehr schnell abspringen soll. Und wenn man gar an Spielen auf dem kleinen Bildschirm teilnehmen oder Kunstwerke annotieren will, dann sind echte Designprofis gefragt. Die meisten Museen beauftragen daher externe Medienagenturen mit der Produktion ihrer Internetseiten.

Ist schon bei den drei zuletzt erwähnten Projekten die Aktivität des Nutzers gefragt, so wird sie in [Ein Met. Zahllose Welten](#) zum Kern des Ansatzes, denn hier beruht das Prinzip auf der vollständigen Autonomie der Teilnehmer, die dazu aufgerufen werden, bei ihren Spaziergängen durch die Bildersammlungen – wohlgermerkt die virtuellen – Werke auszuwählen und hochzuladen, die auf irgendeine Art und Weise kontrastiv zu charakterisieren sind (▲ Abb. 13). „Seien

Sie kreativ, klug, und geistreich“, heißt es in der Anleitung, und beim Durchsehen fällt viel Zweifelhaftes, aber auch einiges wirklich Interessantes auf. Auch hier werden meist ganz aus der Anschauung heraus überraschende Bildpaare nebeneinandergestellt, jenseits aller gängigen Einordnungen und historisch-geographischen Zusammenhänge.

Dass das Metropolitan ein in hohem Maße internationales Flair hat, wird schon an den Herkunftsländern der Teilnehmer und deren Sprachen klar. Es sind alle Weltsprachen vorhanden, selbst aus weit entfernt liegenden Ländern haben zuweilen Hunderte von Kunstliebhabern mitgemacht. Und so simpel die Grundidee auch sein mag: Zwangsläufig haben die Teilnehmer sich schon ein Weilchen mit der Sammlung beschäftigen müssen, bis sie auf zwei Exemplare gestoßen sind, die sie auf die geforderte Weise zusammenstellen konnten. Selbst wenn sie das Museum nur im Internet kennengelernt haben und nie vor Ort waren oder auch sein werden: Vor allem dann, wenn sie sich nicht auf ein einziges Bildpaar beschränkt haben, können sie für sich in Anspruch nehmen, das Metropolitan vielleicht besser zu kennen als manche „echten“ Besucher.

IX

Neben avancierten, in der Museumswelt noch eher ungewohnten Angeboten wie *Connections* und *82nd & Fifth* hat das Museum aber auch im Brot-und-Butter Geschäft der Museumsinformatik einiges zu bieten. Hunderte von Ausstellungskatalogen und zwei eigene wissenschaftliche Zeitschriften werden online angeboten, bei älteren in vollständiger digitaler Version, bei aktuellen mit der Möglichkeit, online wenigstens hineinzuschauen. Die Audio-guides stehen hier in fast einem Dutzend Sprachen zur Verfügung, darunter auch für Kinder, man kann Tausende von Stunden durch die Galerien geführt werden und sich diese Touren so individuell zusammenstellen, wie es einem einfällt. Einem Trend entsprechend, der wohl auch mit den in europäischen Augen etwas hypertrophen hygienischen Ansprüchen ostasiatischer Besucher zu tun hat, deren zahlenmäßiges Aufkommen insbesondere infolge der Öffnung Chinas seit Jahren deutlich ansteigt, braucht man dafür

keine Geräte auszuleihen, sondern lädt sich die Dateien einfach auf sein Handy herunter. Das hat den Vorteil, dass man die Inhalte jederzeit – ob vorher oder nach dem Besuch – reproduzieren kann. Im Met als dem Inbegriff eines global operierenden Museums spielt der Audioguide vor allem auch deswegen eine Rolle, weil er vornehmlich von auswärtigen Touristen genutzt wird, die meist nur ein einziges Mal in ihrem Leben kommen. Gerade wer aus einem auswärtigen Kulturkreis kommt, fühlt sich meist von der Fremdheit der angeschauten Gegenstände überfordert und freut sich über erklärende Hilfestellung.

Sehr aktiv ist das Museum zudem in einem eigenen Kanal bei Youtube. Das vor einigen Jahren von Google gekaufte Filmarchiv, in dem jeder eigene Filme hochladen kann, hat sich inzwischen zu einer umfassenden Kulturgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts im Bewegtbild gemausert. Man findet hier zu praktisch allen Aspekten des privaten, politischen, gesellschaftlichen, wissenschaftlichen, historischen und künstlerischen Lebens der Moderne einen atemberaubenden Reichtum an filmischen Belegen. Das gilt auch für Museen, die Youtube inzwischen vielfach als Werbe- und Dokumentationsmedium entdeckt haben. Das Metropolitan hat zurzeit (Anfang 2018) insgesamt an die 1300 Produktionen zu bieten, alle in der bei dieser Institution gewohnten professionellen Qualität. Die Präsentation von David Roentgens Schreibtisch aus dem Berliner Kunstgewerbemuseum in einer Ausstellung des Met im Jahre 2012 hat man zum Anlass genommen, dieses technische Wunderwerk in einem Video darzustellen, das all die Spezialfunktionen demonstrieren kann, von denen man bei reiner Ansicht im Museum noch nicht einmal eine Ahnung bekommt. Der Lohn dafür: mehr als 14 Millionen (!) Onlinezugriffe in 5 Jahren, die sowohl dem Ruhm Roentgens, dem Berliner Museum als auch dem Metropolitan zugutegekommen sind. Außer für solche Werkpräsentationen, die sich natürlich besonders bei Kunsthandwerk lohnen, das von seinen Funktionen lebt, die ohne weiterführende Erklärungen nicht zu verstehen sind, werden die Videos für vielfältige andere Zwecke genutzt: für Touren durch das Museum mit seinen Highlights, um Gänge durch aktuelle Ausstellungen zu zeigen, die gerne vom Direktor in Person und dem zuständigen Kurator gestaltet werden, um einzelne Abteilungen vorzustellen, die vielleicht nicht zu den allerbekanntesten gehö-

ren, oder auch um einen Blick hinter die Kulissen zu werfen und den Mitarbeitern zuzusehen, wie sie eine neue Abteilung einrichten. Übrigens darf man sich den Werbeeffect solcher digitaler Produktionen auch nicht allzu unvermittelt vorstellen. Erst in der Summe und in der langen Dauer entwickeln sie so etwas wie ein mediales „Grundrauschen“, das die Verankerung der Institution im Bewusstsein der Kulturinteressierten befördert.

X

Das Metropolitan Museum ist wohlhabend. Es gehört zu den meistbesuchten der Welt (mit fast sieben Millionen in 2016 lag es nach dem Louvre an zweiter Stelle), verfügt über finanziell potente Förderer, und es ist eine Marke, ein *brand* in der internationalen Kulturszene. Daneben weiß es seine Produktionen auch kommerziell professionell auszuschöpfen, und wenn es viel Älteres im Netz gratis weggibt, dann vor allem deswegen, weil damit nicht mehr groß etwas zu verdienen ist. Hinzu kommt, dass mit *Bloomberg Philantropies* eine potente New Yorker Stiftung bereitsteht, die sich vor allem an der Brücke zwischen Kultur und Technologie interessiert gibt und auch z. B. im eben behandelten Brooklyn Museum aktiv ist. Das Museum kann sich daher auch die abwechslungsreiche und innovative Digitalpräsenz leisten, die ich hier schlaglichtartig beleuchtet habe und die mit dazu geführt hat, dass die Website des Museums die mit Abstand am häufigsten genutzte aller Museen weltweit ist. All dies nur darauf zurückzuführen, dass eben das Geld da ist, dürfte aber trotzdem zu kurz greifen. Es muss auch die Lust vorhanden sein, die gediegene Museumsinstitution mit avancierten technischen Medien in Verbindung zu setzen und damit den traditionellen Charakter dieser Institution aufzubrechen. Sicher, das Met hat wie erwähnt alleine in der Digitalabteilung zeitweise über 70 Mitarbeiter gehabt und damit mehr, als die meisten deutschen Museen insgesamt an Mitarbeitern aufweisen können. Interessante Projekte im Digitalen kann man aber auch realisieren, wenn man über weniger Geld verfügt.

Das gilt z. B. für einen Bereich, in dem das Digitale eine besonders eindruckliche Kraft besitzt, dem der elektronisch gestützten

virtuellen Rekonstruktion. Das heißt nicht, dass eine Unternehmung wie die der Wiederherstellung der farbigen Fassung des ägyptischen Dendur-Tempels im Metropolitan eine billige Angelegenheit gewesen wäre, aber doch wohl, dass hier nur das Modell für eine Aktivität geliefert wird, die man sich auch erheblich kleiner und unaufwendiger vorstellen kann.

Die künstlerischen Hinterlassenschaften der Antike kommen im Außenraum durch die Bank farblos daher und haben die klassizistische Ästhetik als eine von Linie und Form bestimmte massiv geprägt. Noch Winckelmann hat im 18. Jahrhundert die Schönheit der antiken Statuen nie im Sinne ihrer Farbigkeit beschrieben, und zwar aus einem einfachen Grund: Die ursprüngliche Farbigkeit dieser Statuen war im Laufe der Jahrtausende mehr oder weniger komplett verschwunden, allenfalls in mikroskopischen Partikeln überliefert, die gewöhnlich erst mit moderner Technologie nachweisbar sind. Die Überraschung war daher groß, als sich im frühen 19. Jahrhundert die Kunde verbreitete – befördert durch große Ausgrabungskampagnen in den mediterranen Ländern – dass nicht nur Statuen, sondern vor allem auch die Architektur der Griechen und Römer farbig gefasst war, und zwar, wie wir heute wissen, in teilweise überaus knalligen Farben, die nun so gar nicht mit geläufigen Kunstanschauungen zusammenklingen. Unter anderem hatte dies zur Konsequenz, dass eine klassizistische Ästhetik im 19. Jahrhundert immer deutlicher in die Kritik geriet und eher wirklichkeitsnahe Verständnisweisen von Kunst an Bedeutung gewannen. Späteren Phasen der Archäologiegeschichte blieb die Entdeckung vorbehalten, dass ebendies auch für andere Bereiche der antiken Architektur galt. Der Dendur-Tempel aus der Gegend von Assuan, in den 1960er-Jahren vom Untergang in einem See bedroht und den Vereinigten Staaten zum Dank für erwiesene Hilfeleistungen von der ägyptischen Regierung geschenkt, ist dabei schon in der Zeit der römischen Besetzung entstanden und daher eigentlich ein Beispiel für römische Architektur, wenn auch in ägyptischen Formen. In jedem Fall aber steht er seit 50 Jahren völlig farblos im New Yorker Metropolitan Museum und ist dort zu einem der großen Publikumsmagneten geworden.

In den Jahren 2014 bis 2016 sollte sich das ändern, weil man Hinweise auf die ursprüngliche farbige Fassung in eine digitale Rekonstruktion aufnahm, die man nunmehr, ohne die originale,

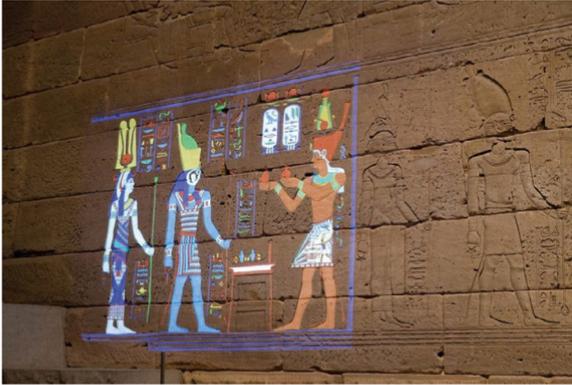


Abbildung 14 |
Virtuelle
Rekonstruktion
des Dendur-
Tempels.

also die im Verlauf der Jahrtausende entfärbte Fassung zu verändern, realisieren konnte. Denn diese Rekonstruktion wurde jetzt per Videobeamer auf die Steine des Tempels projiziert und ließ den Tempel in einem überwältigenden Glanz erstrahlen (▲ Abb. 14). Auch von außen, aus dem berühmten New Yorker Central Park, war er zu sehen und zog die Blicke der Öffentlichkeit geradezu magisch an. Dabei lässt sich eine solche Projektion auch noch weitgehend individualisieren. Einzelne Partien oder Figuren lassen sich akzentuieren, indem man die Umgebung herunterdimmt. Auch alternative Rekonstruktionen an Stellen, an denen die archäologische Evidenz wenig eindeutig ist, können getestet werden, um deren Plausibilität anhand der Anschauung zu bemessen.

Gerade bei der virtuellen Rekonstruktion und Simulation von Kunstwerken lässt sich heute mit digitalen Mitteln sehr viel machen. Und zwar sowohl in Hinsicht auf etwas, was einmal gewesen ist, als auch in derjenigen, wie es mal hätte werden können. Chinesische Millionäre haben ein Projekt finanziert, in dem die berühmten, von den Taliban zerstörten Bamiyan-Skulpturen in Afghanistan virtuell wieder zum Leben erweckt wurden, und zwar als Hologramme, also in frappierender dreidimensionaler Lebensechtheit. Wer heute sehen will, wie der Berliner Hauptbahnhof hätte aussehen können, wenn der Architekt sich gegen die kostenbewusste Deutsche Bahn durchgesetzt hätte, bedient sich einer virtuellen Simulation dieser geplanten Langfassung. Manche von Kriegen heimgesuchten Gegenden der Welt werden vielleicht nur noch als digitale Scheinge-



Abbildung 15 |
Motion capturing für Tullio Lombardos Stau im Met Museum.

bilde zurückkehren, vorausgesetzt Pläne, Photographien oder Ähnliches sind überliefert.

Es ist kaum abzusehen, was vor allem mit Hologrammen, die man erstaunlicherweise auch noch so gestalten kann, dass sie bei Berührung einen Widerstand erzeugen, alles noch möglich sein wird – bis hin zur Schöpfung einer Zweitwelt, in die man dann bei Bedarf überwechseln kann (und die dann vielleicht die Rolle des traditionellen Museums als die einer anderen, ästhetischen Welt einnimmt). Denn hiermit lassen sich ganze Städte virtuell evozieren und begehen. Das hat natürlich auch Konsequenzen, die dazu führen könnten, dass, beispielsweise, die Sache des Denkmalschutzes geschwächt wird, nach dem Motto: Warum die ganzen Steine erhalten, wenn wir den Eindruck auch anderweitig herstellen können. Aber das ist Zukunftsmusik und vielleicht auch übermäßig spekulativ.

Mit einer Rekonstruktion haben wir es auch bei einem weiteren, entschieden avantgardistischen Projekt zu tun, auch wenn hier der Rekonstruktionsaspekt nicht im Zentrum steht. So wie Amerikaner dafür berühmt sind, auch zweifelhafteste Aspekte ins Positive wenden zu können, nutzten sie die Fragmente einer im Jahr 2002 vom Sockel gefallen und in Dutzende von Einzelteilen zersprungenen Frührenaissance-Skulptur dazu, diese Einzelteile zu digitalisieren und sie wieder zusammensetzen. Müsste man dies gleich am realen Kunstwerk tun, wäre das kaum möglich, da das Ganze einem Puzzle gleicht und bei einer lebensgroßen Statue schlecht durchzuführen ist. Im virtuellen Raum aber geht das sehr wohl,

und einmal zusammengeführt, konnte die vollendete digitale Version dann auch als Modell für die Rekonstruktion des eigentlichen Werkes herhalten. Fast noch faszinierender ist aber das, was man daneben mit den Digitalisaten anstellte. Über sogenanntes *motion capture* nämlich war es möglich, die Bewegungen eines belebten Wesens, also in diesem Fall diejenigen eines Menschen, auf die virtuelle Version der Statue zu projizieren, die damit gleichsam zum Leben erweckt werden konnte (◀ Abb. 15). Der Traum Pygmalions war wahr geworden, eine Statue zum Leben zu erwecken, und es ist noch gar nicht absehbar, was hiermit – z. B. in der Filmindustrie – alles zu bewerkstelligen ist. Die vom norditalienischen Bildhauer Tullio Lombardo am Ende des 15. Jahrhunderts geschaffene Adam-Skulptur auf jeden Fall könnte man jetzt den Paradiesapfel essend darstellen, ja in ganzen biblischen Geschichten mitspielen lassen.