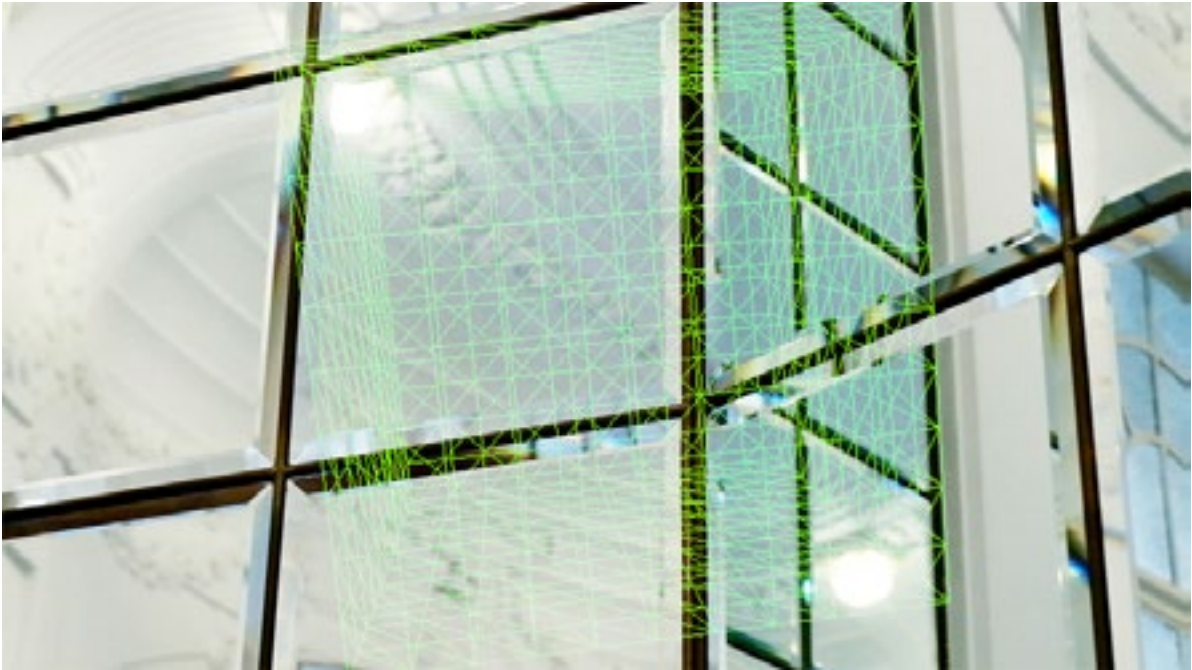


**Fabian Faltin**  
**Der Ruinenwert der Algorithmen**



*Internetis.museeiis Eröffnungslecture von Fabian Faltin  
Gehalten am 35.04.2117-FFS&GPS!†\_ff.ew.1497 im Palais des Beaux Arts*

Sonnenbaden im Black Cube?

Die Aufgabe von Museen ist es, Geschichten durch Daten zu erzählen. Hier, am Palais de Beaux Arts in Wien, sind wir dafür optimal positioniert: seit über hundert Jahren extrahieren, generieren und sammeln wir sensorische, digitale und allen voran post-digitale Daten aus allen Kunstsparten, Weltgebieten, Netzwerken, sowie ihren jeweiligen technischen Plattformen. Sie sind eine einzigartige Ressource, um uns Tag für Tag die Geschichte des Internet-Zeitalters immer wieder von vorne zu erzählen.

Unserer aktuellen Ausstellung „Internetis.museeiis“[1] kommt dabei ein ganz besonderer Stellenwert zu. Sie ist nicht nur das führende museoarchäologische Forschungsprojekt seiner Art, mit dem wir unserer unendlich großen Verantwortung als kultureller Speicher und Diskussionsplattform in vollem Umfang gerecht werden. Sie markiert auch ein ganz besonderes Jubiläum: vor genau 100 Jahren kamen die ersten Samsung Flash-Arrays auf den Markt. Sie verfügten damals freilich noch über keine spezifischen HIT- und MADL-Kapazitäten. Doch der Scheitelpunkt der vorangegangenen digitalen Revolution des 20ten Jahrhunderts war dank dieser disruptiven Technologie endgültig überschritten.

Als leitender Dramaturge für Forschung und Interface am Palais des Beaux Arts möchte ich Ihnen nun exemplarisch und eingehend verdeutlichen, welche besonderen Herausforderungen ein solcher historischer Schwellenzustand für unsere museologische Arbeit mit sich bringt. Ich möchte Sie einladen, einen ganz besonderen D†.t†-Cluster zu öffnen: spulen wir 100 Jahre zurück, und begeben wir uns auf die damals weltgrößte Kunstshow, die Biennale di Venezia 2015. Dort wurde eine für die damaligen Verhältnisse äußerst bemerkenswerte Video-Arbeit der deutschen Filmpionierin, Feministin und Arbeiterführerin Hito Steyerl gezeigt. Die Arbeit trug den Titel „The Factory of the Sun“ und ist wahrscheinlich dem damals weit verbreiteten Genre der Post-Internet Art zuzurechnen—Sie können sich in unserem MADL-Ausstellungsemittler gerne heranzoomen, am besten mit mittlerer Präzision[2].

In „Factory of the Sun“ wurde eine Science-Fiction Geschichte in Form eines Computerspiels inszeniert, respektive ein Computerspiel als Science-Fiction Film projiziert. Zwar konnten die ZuseherInnen das Spiel und die Charaktere auf der Leinwand nicht direkt steuern, doch dafür, so hieß es, würde das Spiel die Zuseher steuern. Der intensive Einsatz von Animationseffekten, die Gliederung des Films nicht in Szenen, sondern in Spiellevels (inklusive eingblendeter High-Scores, Photonenniveau, Render Points, verbleibender Spielzeit usw.) und ein ständiger Wechsel zwischen unterschiedlichen Charakteren—etwa „Naked Doom“, „High Voltage“ und „Liquid Easy“—gaben den ZuseherInnen der damaligen Zeit wohl das beklemmende Gefühl, tatsächlich als virtuelle Charaktere in einem Computerspiel gefangen zu sein.

Daran allein finden wir noch nichts Ungewöhnliches: so wie Kunst, Design und Werbung sich stets wechselseitig befruchten, existieren auch Film und Computerspiel in geradezu symbiotischer Verbundenheit. Bis heute liefern sich die großen Special Effects Studios in Hollywood ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit den führenden grönländischen Gaming Clustern, und treiben einander so zu immer neuen Höchstleistungen an. Aber Film und Computerspiel sind auch auf andere Weise stark symbiotisch: in den heta-konvertierten Archiven und Social-Media Timelines der digitalen Revolution, allen voran „YouTube“ und „Facebook“, lagern millionenfach die Zeugnisse von Menschen, die ihre Bildschirme oder sogar sich selber beim Computerspielen abfilmten. So rühmten sich die ersten digitalen Generationen ihres Könnens, verbreiteten Informationen über schwierige Spielzüge und fixierten auch aus rein sentimentalischen Gründen die wohl intensivsten Momente ihres damaligen Lebens.

Nicht die I:T-Konvertierbarkeit zwischen Film und Computerspiel, die sogenannte Gameification, ist es also, die uns an Steyerls Arbeit heute vorrangig interessiert. Für uns als Museum war und ist vielmehr einzigartig, dass Steyerl dem Umfeld ihrer Arbeit, also ihren institutionellen Produktions- und Rezeptionsbedingungen, anscheinend genauso viel Aufmerksamkeit schenkte wie dem Film auf der Leinwand. So weit wir wissen, war „Factory of the Sun“ nämlich nicht nur der Film eines Computerspiels, sondern auch eine sogenannte Kunstinstallation—wir verstehen darunter ein holistisches Arrangement von Objekten, Oberflächen, Möbeln, Medien und unterschiedlichen Energieflüssen, nicht unähnlich unseren heutigen holistischen Badezimmer- und Wellnessarchitekturen.

In der Tat müssen wir uns „Factory of the Sun“ als Kunstinstallation des Jahres 2015 genau so vorstellen, wie heute ein einfaches Badezimmer, ein Wellness-Abort oder eine Motion-Capture Nasszelle aussieht: eine überlebensgroße Leinwand, die in einem hermetisch abgeschlossenen, abgedunkeltem Black Cube stand. Dieser sprichwörtliche schwarze Kubus war vom Boden bis zur Decke mit einem quadratischen, Samsungblauen Lichttraster durchzogen. Die ZuseherInnen waren nicht wie heute Teil der Projektionsfläche, sondern parkten ihre Körper auf Ikea-Sonnenliegen vor der intensiv flackernde Leinwand—handelte es sich hier um die Parodie eines Solariums? Oder um eine konzeptuelle Weiterentwicklung der berühmten Autokinos des 20ten Jahrhunderts, in denen Autos mit abgeschalteten Motoren wie tote Datenpakete vor bewegten Kinobildern parkten?{3}

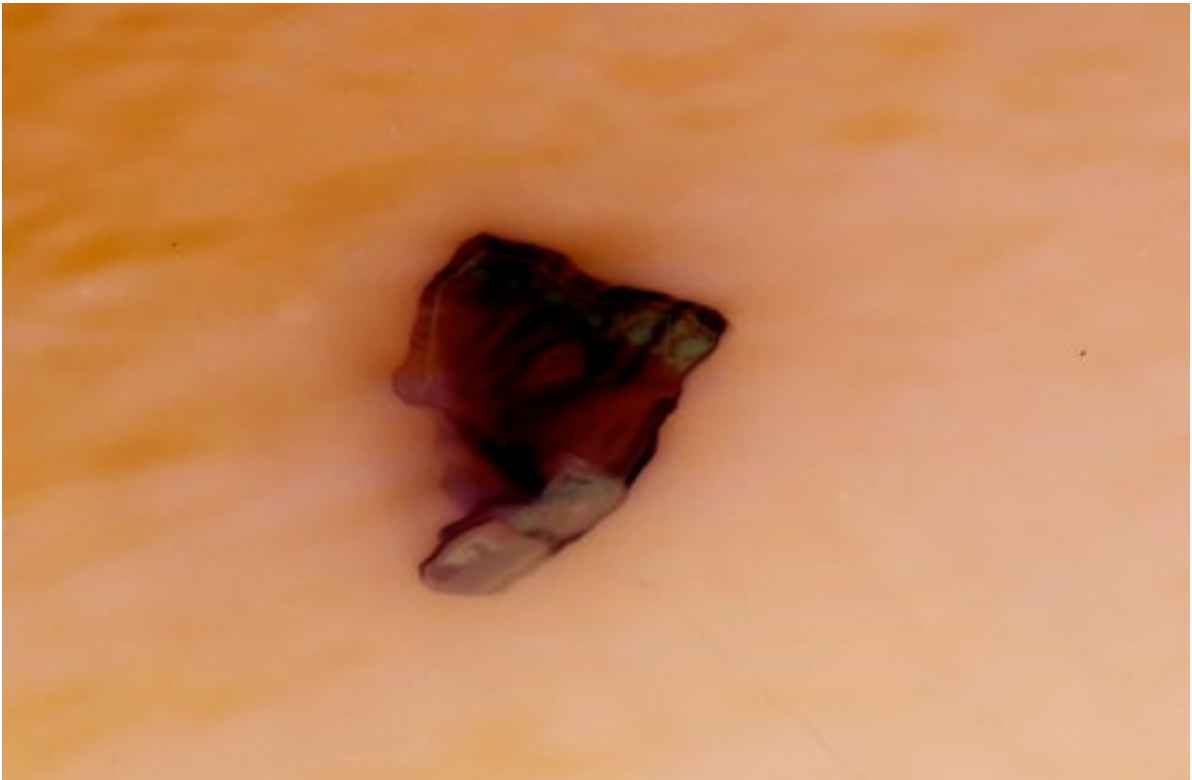


Abbildung 1: Leinwandfragment in Sanddorn-Meldonium Ölbad. Photo: Palais des Beaux Arts, Research and Interfaces, 35.04.2015- FF&GPS!†.



Abbildung 2: Museoarchäologische Rekonstruktion von Sonnenliegen mittels digitalem Rendering und Videoprojektor, MADL-Kompatibel.rwe- YYS'3. Kerstin von Gabain 'A place in the Sun' 2013

Was wir inzwischen mit Sicherheit wissen, ist, dass es tatsächlich Ikea-Sonnenliegen waren: in unserem vorletzten Quartal konnten wir als Teil der museoarchäologischen Forschung zu „Internetis.museeiis“ einen Vakuum-versiegelten KunstTrans-Container in den Korallenriffen unweit von Venezia-Giudecca aufspüren, und in mehreren Tauchgängen seinen von Luft- und Salzkorrosion geschützten Inhalt erfolgreich bergen: darunter hunderte Ikea-Sonnenliegen aus pulverbeschichteten Blechröhren und nicht recyclingfähigem Weichplastikgewebe chinesischer Provenienz.

Auch die von Steyerl aufgespannte Leinwand konnten wir aus diesem Container extrahieren, doch ihr durch den Sauerstoffentzug sprödes Gewebe ist äußerst fragil. Wir bewahren sie derzeit unter Lichtausschluss in einem sanft rehydrierendem Sandorn-Meldonium Ölbad auf, und erwarten mit Spannung die Auswertung der ersten Materialproben: handelte es sich um einen in aufwendigster und kostspieliger Handarbeit entwickelten Vorläufer des diodenbasierten Samsung P2 Plasma-Hylatron Motionbanners? Oder eher um eine simple lichtaktive Stoffleinwand, die einfach vor einem konventionellen Sony-Videoprojektor aus der post-fordistischen Ära aufgespannt wurde? Einiges deutet auf letztere Variante hin: wie die führende osmanische Kulturwissenschaftlerin Kinczi Çayuglu IV. in ihrer Studie „Cultural decline, water-wars and the post-european welfare game 2010–2050“[4] eindrucksvoll nachgezeichnet hat, finanzierte sich das internationale Kunstschaffen ja noch fast bis in die Mitte des 21ten Jahrhundert von öffentlichen Geldern. Deshalb waren auch große Kunstshows wie die Biennale di Venezia an die rapide schrumpfenden Steueraufkommen aus der fossilen Brennstoffwirtschaft gekoppelt. Dies spricht also stark für die kostengünstigere, postfordistische Projektorenvariante, ebenso wie der bereits erwähnte Einsatz von minderwertigen Ikea-Sonnenliegen.

#### Lichtreflexe und Photonensplitter

Auch die filmographische Rekonstruktion gibt uns viele Indizien, dass „Factory of the Sun“ ein Spätwerk der post-fordistischen Ära war: Steyerls Arbeit handelt ausdrücklich nicht von den Wasser- und Kohlenstoffkriegen, der Rekonfiguration der Nationalstaaten oder der geomantischen Revolution. Vielmehr verhandelt sie—wie die meisten Kunstwerke der Jahrtausendwende—die Macht spätkapitalistischer, transnationaler Konglomerate und Konzerne. Konkret zeigt Steyerl, wie die Deutsche Bank—ein damals führender Finanzdienstleister—die Lichtgeschwindigkeit erhöhen will. Da Licht, Information und Geld mittels Glasfasernetzwerken damals noch frei konvertierbar waren, erhoffte sich die Deutsche Bank durch die Steigerung der Lichtgeschwindigkeit einen gewinnbringenden Informationsvorsprung im Hochfrequenzhandel auf den weltweiten Aktienmärkten.

Freilich: die technologischen Mitteln der digitalen Revolution reichten für ein solches Vorhaben nicht aus. Es wäre geradezu so, als hätte man während der Bronzezeit versucht, phasenstabile Planeten auf Kohlenstoffmatrizen zu drucken. Doch wie konnte Hito Steyerl in „Factory of the Sun“ dann so weit über die technologischen Grenzen ihrer Zeit hinausblicken? Besaß sie schon die dafür erforderlichen Crowd-Algorithmen, schluckte sie möglicherweise Melodionium, Kokain, oder einen anderen damals gängigen Enhancer? Sollte eines Tages auch ihr Körper im venezianischen Morast gefunden werden, werden wir dazu sicher Näheres erfahren.

Im Film besitzt die Deutsche Bank jedenfalls noch kein HFT-Flash-Array, geschweige ein EloGM-Präzisionsphaser. Stattdessen wird das sogenannte Internet verwendet—ein rekursives Zeichen- und Speicherfeld, und der wahrscheinlich wichtigste Vorgänger unseres heutigen, modernen Alphabets mit seinen 26 Buchstaben. Im Internet entführt die Deutsche Bank tanzende Avatare, Gamer und Mächtetern-Profitänzer aus ihren jeweiligen YouTube Kanälen, um sie dann nach allen Regeln der spätkapitalistischen Kunst auszubeuten. Ein besonders vielversprechender Kandidat, „Take Some Crime“[5], wird erst mit Drohnen und Trading Bots verfolgt, und dann zur Zwangsarbeit in einem Motion Capture Studio beordert: er soll fortan nur noch so tanzen, wie das die Deutsche Bank will. Der Finanzdienstleister scannt, absorbiert und komprimiert dann die Tanzbewegungen, um daraus jene Photonen zu gewinnen, die sich schneller als das Licht bewegen.



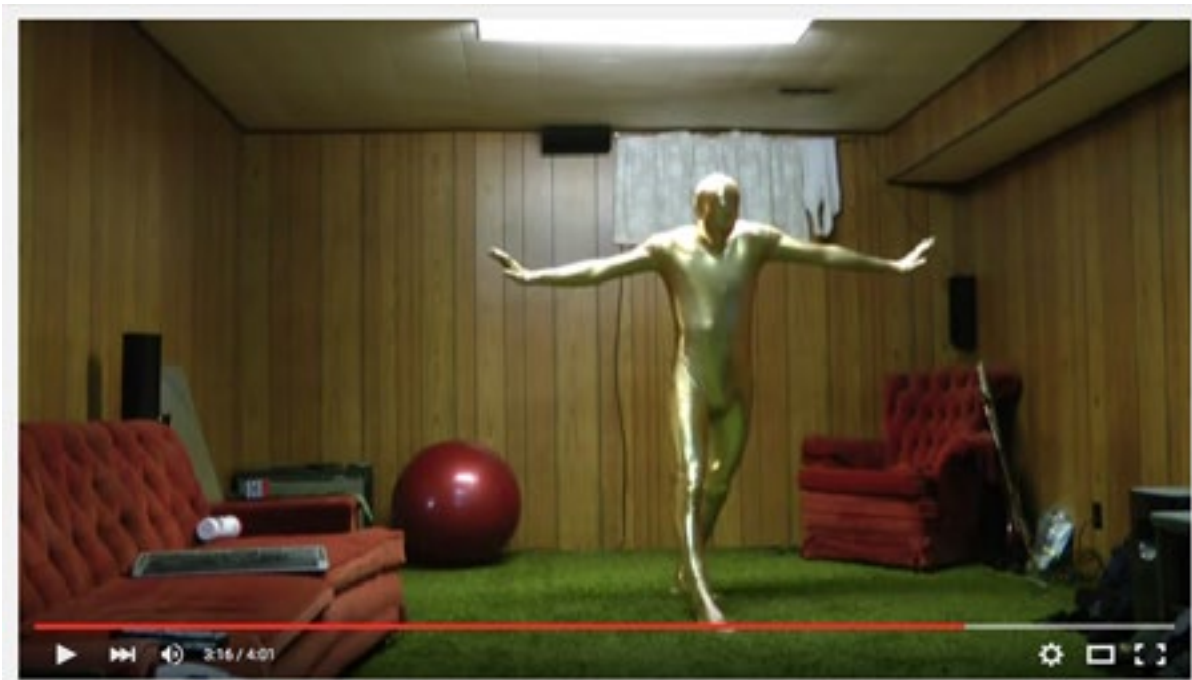


Abbildung 3: „Take some crime“, tanzender post-fordistischer Zwangsarbeiter, um 2010. Photo: Heta-Archivkonvertierung, [ue56†t>>.youtube.com/watch?v=IQcoZsGk5cA](https://www.youtube.com/watch?v=IQcoZsGk5cA)

Noch phantasievoller sind nur die Social-Design Aspekte des Films: Auf der ganzen Welt formieren sich Protestbewegungen und Riots gegen die Deutsche Bank. Die Kämpfe zwischen den digitalen Gaming-Heros und den Bad-Guys aus der Finanzwirtschaft werden nicht an geo-definierbaren Schauplätzen ausgetragen, sondern in Simulakren und real-virtuellen Interface-Punkten. Wir erfahren etwa, dass die Schaufenster-Schnittstelle einer Bankfiliale mit Steinen eingeschlagen wird—genau so, wie dies heute auf allen Wiener Kohlmärkten bei Prada, Dior und Cartier ja zu jeder vollen Stunde immer noch geschieht. Der Angreifer wird dabei von einer Drohne erschossen, verliert ein Leben, bleibt aber handlungsfähig, da er sich schliesslich noch immer in einem globalen Computerspiel befindet. Die Glasscherben des zerbrochenen Schaufensters formieren sich jedoch zu einem Schwarm aus abertausend algorithmisch gesteuerten Lichtreflexen und Photonensplittern. Sie verwandeln sich erst in ein stürmisches Meer, dann in den Kreml, dann in ein Tanzcasting am Berliner Teufelsberg, und werden schliesslich in einer virtuellen Shooting-Range abgeschossen und wieder frisch rekonfiguriert.

Wie die ausgebrannten Kulturdrohnen und -konsumentInnen des Jahres 2015 auf eine derartig avancierte und lustvoll gestaltete Licht- und Effektshow reagiert haben, werden wir natürlich nie wissen. Doch vermute ich, dass sie sich wie hypnotisiert auf die Sonnenliegen fallen ließen, um sich im Banne der flackernden Photonen und spektakulären YouTube-Tanzchoreographien ganz und gar auf der Höhe dessen zu wähnen, was einst Gegenwart war.

#### Magic Moments im Museum

Womit ich nun zum Kern meiner Ausführungen kommen möchte, nämlich die Frage, inwiefern diese historisch einmalige Kunstinstallation mit den musealen Rahmen- und Produktionsbedingungen nicht nur im Palais des Beaux Arts, sondern in post-digitalen Museen quer durchs ganze Alphabet vereinbar ist. Hito Steyerls hoher kunsthistorischer Rang und ihr meisterhaftes Handwerk sind unbestritten—aber können sie allein die Kosten und den Aufwand einer musealen Rekonstruktion von „Factory of the Sun“ rechtfertigen? Sicherlich ist der geringe Kristallisationsgrad der eingebetteten Objekte ermutigend, ebenso eine bis heute erstaunlich hohe Konvertierbarkeit ihres künstlerischen Mehrwerts. Aber welche didaktischen, technischen und kulturpolitischen Voraussetzungen würden im Falle einer solchen Rekonstruktion nun wirklich für die erhofften „Magic Moments“ [6] im post-digitalen Museum sorgen?

Tatsächlich gab es in unserem Haus schon wenige Jahre nach der Biennale di Venezia 2015 erste Überlegungen, Steyerls Arbeit in einer der damals noch vorhandenen originalen und duplizierten Versionen im Foyer des Palais des Beaux Arts zu installieren. Wie alle unsere Besucher und Besucherinnen wissen und schätzen, sind wir nicht nur eine international renommiertes Haus, sondern auch die weltweit führende institutionelle I.M.ig-Adresse an der Schnittstelle des Realen und Virtuellen. Seit mehr als hundert Jahren erfüllen wir unsere Rolle als Vermittler zwischen unterschiedlichen Ebenen des Gegenwärtigen, Vergangenen und Zukünftigen; im Palais des Beaux Arts können und sollen sich alle MADL-fähigen BesucherInnen und Player frei im Hier-und-Jetzt bewegen, aber zugleich auch zurückspringen können, zu Bewegungen, die hier oder anderswo bereits stattgefunden haben—wie die besagten YouTube-Tanzsequenzen in den Heta-Archiven. Ebenso können unsere BesucherInnen und Player aber auch vorspringen, zu Bewegungen, die hier noch stattfinden werden, gemäß unserem musealen Leitbild „Toujours en Avant.“

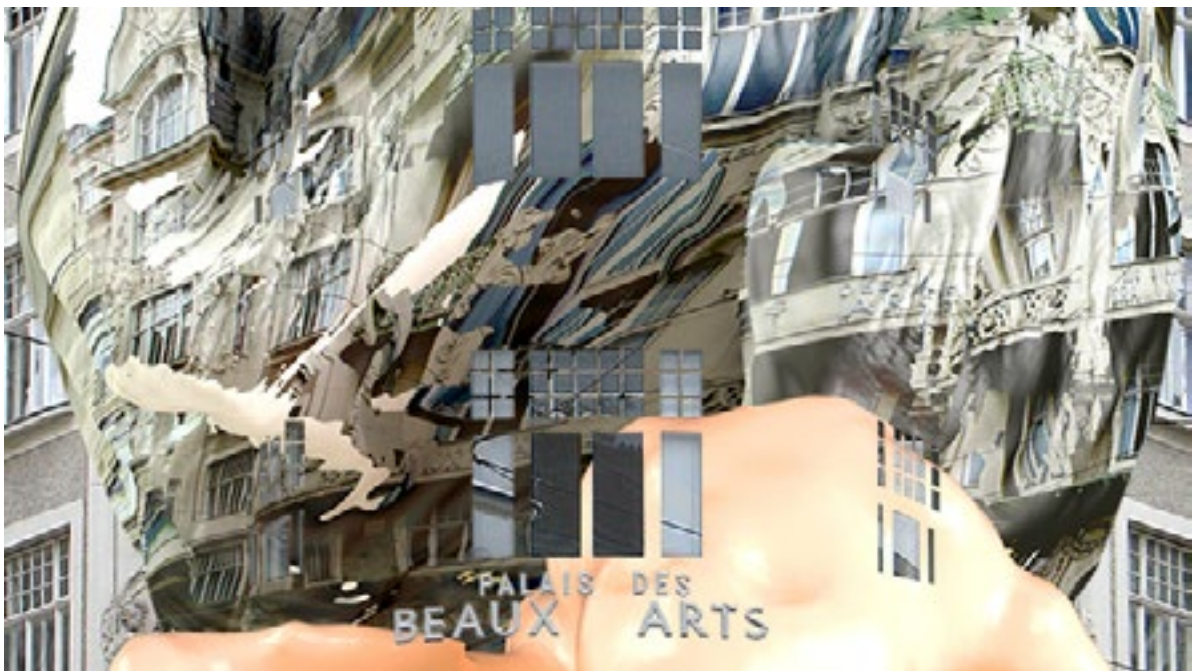


Abbildung 4: Die post-digitale Kunstinstitution, Visualisierung des Künstlers Enrico Zago um 2014. Photo: Palais des Beaux Arts Wien, 39.07.2115- B\$&TTS!#\_

Selbstverständlich hätte sich Hito Steyerls „Factory of the Sun“ hier wunderbar eingereiht. Damals jedoch gab es noch kühnere, geradezu utopische Überlegungen: dass nämlich in diesem Raum, der zugleich so geschichtsträchtig und zukunftsweisend ist, im Rahmen der langfristigen Kulturpolitik und Museumsstrategie der Stadt Wien zugleich eine Dauerausstellung oder sogar ein Museum für die sogenannte Post-Internet Art installiert werden sollte. Wie Hito Steyerl in Venedig Sonnenliegen aufgestellt hatte, so sollten hier in unserem Foyer Sperrholzwürfel, Polster oder kartonierte Unterlagen auf den Treppen verteilt werden. Auch ein gratis-WiFi-Zugang sollte eingerichtet werden—wie es um das Jahr 2015 durchaus internationale Best Practice war. Unsere BesucherInnen hätten sich kostenlos darauf gesetzt und—wie im Autokino oder im Solarium—völlig passiv auf ihren Smartphones Kultur konsumiert. Zugleich hätten sie aber auch aktiv jene Aufmerksamkeit, Klickraten und Publikumszahlen produziert, ohne die schon damals kein Museum denkbar war.

Doch der Weg von dieser musealen Vision zur museumspolitischen Wirklichkeit erwies sich als ein äußerst steiniger. Und er ist untrennbar und schicksalhaft verbunden mit Bernhard Gustav Anton Garnicig (1983—#BG-bv\$&#33\*1)[7], der als Mitgründer, Leiter der Aufsichtsplattform und Proto-Programmierer des Palais des Beaux Arts der wohl vehementeste Befürworter eines Museums für Post-Internet Art an diesem Standort war.

Garnicig war Künstler und Kurator, also ein Mensch, der noch händisch am Computer das erledigte, was wir heute ganz einfach mit einem grünen Flüssig-Cobalt Laser machen können, wie es ihn in jedem Venedig und jedem Kohlmarkt an jeder Straßenecke zu kaufen gibt. Als typische Nouveau-Finde-Siecle Figur der Jahrtausendwende stand er mit einem Fuß noch in der Vergangenheit, mit dem anderen schon im nächsten Jahrtausend. Ein Jahrtausend, dessen Verheißungen, wie sie uns in „Factory of the Sun“ so prägnant entgegenleuchten, dem tatsächlichen technologischen Know-How wohl um Lichtjahre vorausgaloppiert waren.

#### Das Archiv der Wahrscheinlichkeiten

Obwohl er wahrscheinlich keine anderen technischen Mittel zur Verfügung hatte als Laptop, Flatscreen, einen analogen WiFi-Router und das besagte Internet, war Garnicig nach seinem Besuch bei der Biennale di Venezia 2015 wie viele seiner Zeitgenossen restlos euphorisiert und voller Tatendrang: Hito Steyerls bahnbrechende Videoarbeit hatte ihm Welten gezeigt, denen er bislang nur in seinen Träumen begegnet war. Er fasste sogleich den fixen Plan, „Factory of the Sun“ nach Wien zu holen, am besten in Form einer Dauerausstellung. Im Fahrwasser des zu erwartenden Erfolges würde er dann im Palais des Beaux Arts ein Museum für Post-Internet Art installieren.

Sein museales Kalkül war also zugleich technologisch, kulturpolitisch, und geschichtlich bedingt: so wie in „Factory of the Sun“ Computerspiel und Wirklichkeit kaum noch unterscheidbar waren, so würde auch niemand mehr eine temporäre Kunstinstallation von einem permanenten Museumsbetrieb unterscheiden können. Das museale Feld der Zukunft sollte ein gänzlich fließendes sein und sich unterschiedlichsten kulturpolitischen Parametern in Echtzeit anpassen. Anstelle kultureller Machtspiele, Sammlungspolitik und undefinierten musealen Aggregatzuständen würden algorithmisch generierte Wahrscheinlichkeiten des Archivarischen treten. „Factory of the Sun“ würde den Startschuss zu einer strikt statistischen Ausrichtung unserer Museumsarbeit geben.

Unser heutiges Alphabet ist natürlich längst in der Lage, sich als statistischer Raster über alle Weltsubstrate aller Zeiten zu legen und diese lückenlos zu erfassen—doch damals gab es dafür eben nur das Internet. Wie es ihm Hito Steyerls Fantasiebilder gezeigt hatten, so wollte Garnicig nun auch das Internet nutzen, um es in Form eines Samsungblauen, schattenlosen Rasters über die kulturelle Landschaft zu legen—in beliebig vielen Dimensionen und ortsspezifisch höchst variablen archivarischen Dichten. Das Ergebnis, ganz gleich welches Ergebnis, würde er dann „Museum“ nennen—vielleicht auch nur in Ermangelung eines besseren Begriffs.

Nichts geringeres als die Gameifizierung und Algorithmisierung des Museums, der Kunstinstitutionen und der Institution der Kunst an sich waren es also, die Garnicig und sein Team mit ihren



Plänen für Wiens erstes und zugleich allumfassendes Post-Internet Museum einforderten.



Abbildung 5: Kulturelles Leben in den Ruinen einer ehemaligen Textilfabrik, Dahua 1935 Industrial Relics Project, Xi'an, China, Archivaufnahme um 2010. Palais des Beaux Arts, Research and Interfaces, 12.11.2103- CC\$'6^{GS%}‡.

Dabei referenzierten und verwiesen sie immer wieder auch auf Hito Steyerls Wurzeln in der frühen KulturarbeiterInnenbewegungen[8]. Zwar sind Ikea-Sonnenliegen eindeutig als Symbol einer post-fordistischen Sehnsucht nach Freizeit und kultureller Freiheit zu deuten, doch trug „Factory of the Sun“ ebenso auch die Fabrik im Titel—es war damals, in den 90-er, 00-er und 10-er Jahren, schließlich überaus gängige museale Praxis, die Ruinen alter Fabriken, historischer Bürogebäude, Schiffswerften, Werkstätten, und sonstiger industrieller und vorindustrieller Architekturen zu Museen oder museumsähnlichen Institutionen umzufunktionieren. Zahllose Museen und Kulturräume aus dieser Periode tragen bis heute Namen wie „Kulturwerft“, „Arsenale“, „Treibhaus“, „The Kitchen“, „Werk X“, „Die Remise“, „Der Kulturschuppen“, „The Factory“, „Boilerhaus“, oder „Powerstation“—sie zeugen von einem tiefsitzenden Wunsch, dass im post-industriellen Zeitalter die immaterielle Kulturproduktion endgültig die materielle Industrieproduktion ablösen sollte.

Garnicig und die gesamte Aufsichtsplattform des Palais de Beaux Arts spekulierten also aus gutem Grund damit, ebenso hier, in einem ehemaligen Zeitschriften- und Druckereihaus, ein Museum installieren zu können und die post-digitale Kulturproduktion zu forcieren. Von Steyerls Visionen beflügelt und berauscht, glaubten sie, dass alles sehr rasch, wenn nicht gar mit Lichtgeschwindigkeit, in die Wirklichkeit umgesetzt werden würde. Das Museum für Post-Internet Art müsste nur noch programmiert und hochgefahren werden.

#### Hinaus über den musealen Ereignishorizont

Nicht einmal 12 Monate nach der Biennale di Venezia, Anfang 2016, stand schon alles bereit, und der Rest sollte—wie man früher sagte—„Geschichte sein“. Das Palais des Beaux Arts, so wurde auf der hauseigenen Website verkündet, würde seinen ehrgeizigen „Bauplan für die post-digitale Kunstinstitution“ der ganzen Welt präsentieren, verwirklichen und alsbald allerorts zahlreiche Nachahmer finden. Am Gipfel der digitalen Revolution und in direkter Konkurrenz zum Internet, würde endlich ein Museumsnetzwerk entstehen, das auf der Höhe der Zeit und ihrer kühnsten Träume war. Der



Rest ist, wie wir heute leider wissen, in der Tat: Geschichte.

Da waren zunächst denkmalschützerische Bedenken seitens des damals noch privaten Gebäudeeigentümers, der Generali Real Estate: man befürchtete, dass durch einen solchen elektronischen, post-medialen und post-digitalen Museumsbetrieb extrem kleine, künstliche Risse im Ziegelwerk des Gebäudes erzeugt werden könnten. Eigentlich Zeitsprünge, so wie die damals gefürchteten künstlichen Schwarzen Löcher, die nicht sofort wieder zu Strahlung und also Normalzeit zerfallen würden, sondern exponentielles Wachstum aufweisen könnten. Dadurch würde das Palais des Beaux Arts als einziges post-digitales Museum Wiens alle anderen Wiener Museen verschlingen, allen voran das Technische Museum, das Kunsthistorische Museum, das Museum der Stadt Wien und die Kunsthalle—es würde ein Museum der Museen der Museen entstehen, das sich mithilfe dieses extrem kleinen und kaum messbaren Zeitvorsprungs weit über den musealen Ereignishorizont hinauskatapultieren würde.

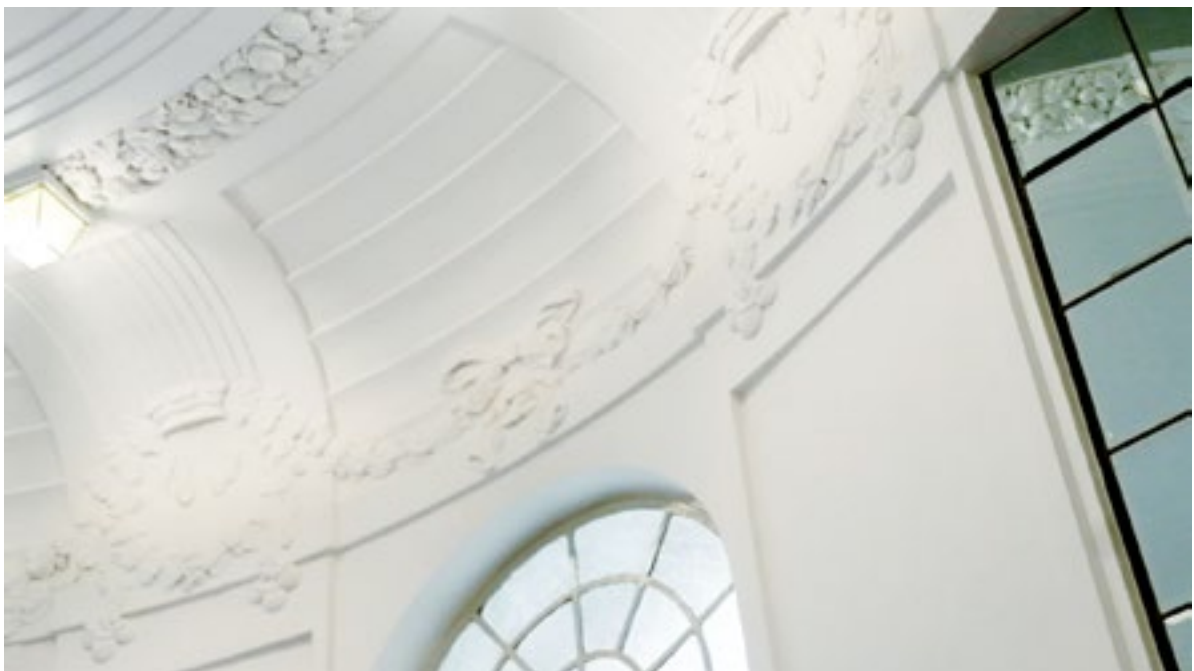


Abbildung 6: Die Ruine des Musealen im heutigen Palais des Beaux Arts Wien, 35.04.2117-FF\$&GPS!‡\_..ff.ew.1497

Es gäbe dann—so hieß es dann auch bald Seitens der Stadt Wien—keine Möglichkeit mehr, diesem Raum zu entkommen. Garnicnigs nachfrage- und besucherorientierter musealer Algorithmus barg zudem die große Gefahr, dass er sich bei schlechter Auslastung automatisch selbst archivieren würde; womit auch die Institution Museum zur Mumie ihrer selbst würde. Es genügten nur wenige Clicks, so sagte man mit Verweis auf das zu dieser Zeit gerade explodierende Internet, und wir wären für immer in einem einzigen, gewaltigen elektronischen Archiv gefangen. Es wäre so allumfassend wie das menschliche Bewusstsein an sich, es würde alles und alle in eine einzige, stagnierende und entpersonalisierte Ewigkeit einschliessen, und wir Menschen könnten nie wieder aus dieser musealen Raumzeit aussteigen. Und ganz sicher gäbe es kein Zurück mehr in die historische Zeit vor der digitalen Revolution; alles was passieren würde, würde also post-internet passieren.

#### In den Ruinen der Algorithmen

Es waren kühne, versponnene, vielleicht sogar schamanische Hypothesen und Diskurse, die Bernhard Garnicnig mit seinen Plänen für das Palais des Beaux Arts damals in die Welt setzte—wobei man sicher auch hätte fragen müssen, in welche von allen möglichen Welten diese Hypothesen eigentlich gesetzt wurden. Im Abschlussberichts des vom Kulturrat der Stadt Wien beauftragten Beratungsunternehmens Çayuglu II. & McKärcher wurden jedenfalls durchwegs die schwersten Geschütze auf-

gefahren; wobei auch auf höchst zwiespältige Weise gegen den heute längst vergessenen französischen Philosophen und Phänomenologen Emanuel Levinas polemisiert wurde:

*Levinas zufolge kann niemand Selbstmord begehen, so wenig wie sich eine Figur in einem Film selber aus diesem Film rausschneiden kann, oder sich ein Exponat aus der Museumsvitrine nehmen kann, in der es ja steht. Für eine Smart City wie Wien hätte ein Post-Internet Museum jedoch die schwerwiegendsten Konsequenzen. Es wäre gleichzusetzen mit einem Selbstmord ihrer avancierten technischen Intelligenz. [9]*

Die ungewöhnliche Schärfe diese Ablehnung mag uns helfen zu begreifen, welche Tragweite die museologischen Debatten rund um die Post-Internet Art damals hatten. Post-Internet Art war um die Jahrtausendwende sicherlich so bedeutsam wie es zu früheren Zeiten Phrenologie, Phänomenologie, Astrologie, Physik, Dekonstruktivismus, Kubismus oder IT gewesen waren<sup>[10]</sup>; nicht bloß eine überholte Weltanschauung, sondern ein durchaus geläufiges, aktuelles und ernstzunehmendes Paradigma, für das es Ausstellungen gab, Budgets, und viele KünstlerInnen und KunstwissenschaftlerInnen, die sich damit befassten. Die Post-Internet Welt, so wie Garnicig und viele weitere KünstlerInnen, KuratorInnen und KritikerInnen der Jahrtausendwende sie erlebten und mitzugestalten versuchten, war für ihre ProtagonistInnen jedoch nicht nur eine Denkmöglichkeit, sondern bedingungslose Voraussetzung, Referenzrahmen und Black Cube des Denkens an sich. Aus dieser voreiligen und letztlich fatalen Fehleinschätzung sollte es kein Entkommen mehr geben, so wenig wie es aus dem Post-Internet Museum ein Entkommen geben konnte. Hito Steyerls Prophezeiung ging also in Erfüllung: ist man erst einmal in einem Spiel gefangen, erscheint auch in der Realität jeder Befreiungsversuch zwecklos.

Wir wissen nicht, zu welchem Zeitpunkt und an welchem Ort sich das Post-Internet Museum im Palais des Beaux Arts zum letzten Mal manifestierte oder ob es sich überhaupt jemals manifestieren wird. Es ist, gleich den künstlerischen Strömungen, die darin archiviert sein sollten, durchaus vergleichbar mit diesen kuriosen 4-in-1 Geschirrspültabs, die uns aus derselben Periode bestens bekannt sind: kaum hat sich ein musealer Traum spurlos aufgelöst, sprudelt der nächste schon wieder los. Sicherlich werden unsere Museoarchäologen, Restauratoren und die Taucher vor Ort im Venezianischen Archipel weiterhin mit aller Kraft an der Bergung und musealen Sicherung von „Factory of the Sun“ arbeiten. Doch die erste und letzte Regel aller Museumsarbeit besagt, dass selbst perfekt archivierte Daten und makellos konservierte Objekte niemals völlig von der Zeit und ihren Korrosionseffekten isoliert werden können—die Schlüsselwerke vergangener Zeitalter sind nicht unabhängig von ihren damaligen, heutigen und zukünftigen Kontexten konservierbar. In dem Maße, da wir Heutigen also auch das Post-Internet Museum selbst in all seiner einstigen Glorie digitalisieren und archivieren müssen, wird es fortan auch dem Verfall preisgegeben sein, aufgelöst und schliesslich davongespült werden.

Niemals wieder werden wir also „Factory of the Sun“ genau so erleben, wie die Besucher der Biennale di Venezia 2015 diese Arbeit erlebt haben. Niemals wieder werden wir lückenlos jene Codes und Programmzeilen rekonstruieren und reaktivieren können, die einst auch dem Palais des Beaux Arts museales Leben einhauchten. Das Licht jener Zeit scheint uneinholbar weit weg. Doch die Debatte über den Ruinenwert ihrer Algorithmen, sie hat gerade erst begonnen.

- [1] Faltin F., Ward E.: „Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116“. Online-Archiv:<http://www.palaisdesbeauxarts.at>, zuletzt geprüft am #BG-bv\$&#33\*1.
- [2] Steyerl, Hito: „Factory of the Sun“. D†.t† 10.1080/02680\$930500238#838 Online-Archiv:<https://vimeo.com/136994348>, zuletzt geprüft am #PQ-xv\$\*\*74\*8.
- [3] Engel L., Faltin F.: „Licht der Stadt. Zur Zukunft des Kinos“, *dérive—Zeitschrift für Stadtforschung*, No. 42, 2011
- [4] Çayugluş IV, Kinczi: Cultural decline, water-wars and the post-european Welfare game 2010–2050 (Istanbul: Türkiye Alim Kitaplari, #IIG-cv\$&43\*14)
- [5] Online-Archiv: <https://www.youtube.com/watch?V=wgnokorjea>, zuletzt geprüft am #BG-bv\$&#33\*6.
- [6] Siehe auch: Fong G., Segal E., Monahan S., Sherron C., Yago D.: „A report on doubt“, *K-Hole*, No. 5, [khole.net](http://khole.net), New York & Los Angeles, 2015
- [7] Online-Archiv: <http://www.bernhardgustavanton.com/>, zuletzt geprüft am #KA-dv\$&#84\*7
- [8] Vgl. Steyerl, Hito: „Is a Museum a Factory?“, *e-flux journal*, #7, 2009. Online-Archiv:<http://www.e-flux.com/journal/is-a-museum-a-factory/>, zuletzt geprüft am #BG-bv\$&#33\*1.
- [9] Çayugluş II. & mckärcher, Post-Internet oder Smart-City? Lebensqualität durch nachhaltige Innovation. (Wien/Istanbul: Türkiye Alim Kitaplari, 35.04.2117-FF\$&GPS!†.ff.ew.1497)
- [10] Burke, Peter: *A Social History of Knowledge II: From the Encyclopaedia to Wikipedia*, pp. 139–160 (Cambridge: Polity Press, 2012)