

**IM MUSEUM GEWESEN. GELEBT.
BEOBACHTUNGEN (IN) EINER INSTITUTION**

MICHAEL KRÖGER

FRAGEN DER SOUVERÄNITÄT

Welche Farbe hat eine Entscheidung? Gibt es Erwartungen, die man nicht kennt? Woher kommt es, dass wir etwas wissen, was wir nicht verstehen? Wer im Museum arbeitet, kennt diese oder ähnliche Fragen, die oft genug ins Ungewisse führen. Der Vorteil von Fragen dieser Art besteht darin, dass sie einem erst bewusst werden, sobald sie formulierbar geworden sind.

Das Museum ist ein Ort, der idealerweise die Souveränität seiner Entscheidungen verkörpert. Hier bedeutet die Ausübung von Souveränität, dafür einzustehen, dass etwas sichtbare Form annimmt und damit eine Relevanz für die Gesellschaft gewinnt. Souverän ist, wer seine Ideen so mobil in Schwingungen versetzt, dass deren Relevanz plötzlich einen kritischen Wert erreicht. Souveränität im Museumskontext bedeutet womöglich ein Statement zur Idee von Mobilität – je unbeweglicher sie zunächst erscheint, desto flexibler passt sie sich den Interessen ihrer Beobachter an.

Das Museum ist eine historische Institution der Kunstmoderne¹ und demnach ein Ort frei getroffener Entscheidungen. Doch der heimliche Souverän im Museum ist der *Besucher* – also derjenige, der einen sehr geringen Eigenanteil an den entstehenden Kosten des Unternehmens Museums trägt. Er entscheidet – letztlich – über das, was er sieht. Als Besucher ist man zu Gast bei sich selbst. Die Couch, auf der ich als Besucher im Museum nicht sitze, ist unbequem. Was mir bleibt, ist die Erfahrung meiner und nicht die fremder Augen, die durch nichts Anderes ersetzbar sind. Ein Museum ist als ruhendes Gebäude in ständiger *Bewegung* – und das in durchaus mehrfachem Sinne dieses Wortes.

¹ Carole Paul (Hg.), *The First Modern Museums of Art. The Birth of an Institution in 18th and Early 19th Century Europe*, Los Angeles 2012.

ZEIT FÜR WIDERSPRÜCHE

Wer das Glück hat, nicht nur kurzfristig, sondern über Jahre hinweg in einem Museum zu arbeiten zu, dem stellen sich irgendwann eine Reihe von alten Fragen plötzlich neu. Zum Beispiel die Frage, warum eigentlich an diesem Ort so Vieles unwirklich zerstreut und inspirierend eigenwillig daher kommt? Warum geht man – freiwillig und immer wieder – in ein Museum, um sich dort in einer Stunde den Zustand der Welt, die man in Wahrheit nicht kennt, von einem *Guide* erklären zu lassen? Reicht nicht ein täglicher Ausflug ins Netz? Das Museum wird, wie Peter Sloterdijk² bereits 1989 hellsichtig diagnostizierte, immer mehr ein Ort der doppelten Fremdheit.

Das Museum *macht* Kunst, indem sie ausgestellt und damit zum öffentlichen Geschehen wird. Doch nicht alles, was sich heute in einem Museum abspielt, hat noch mit Kunst zu tun. So könnte man formulieren, wenn man genauer wüsste, welches Geschehen Kunst bezeichnet.

Im Leben außerhalb des Museums ist man heute pausenlos gezwungen Entscheidungen zu treffen. Innerhalb eines Museums ticken die Uhren etwas anders.³ Oder noch anders: Im Museum existiert eigentlich keine nicht-soziale Zeit. Denn die Wirklichkeit findet ja außerhalb des Museums statt. Anstatt wie im Leben zu handeln, reicht es im Museum aus, zu leben – also das Beobachten zu beobachten. Nun heißt *Leben im Museum* in vielerlei Hinsicht, Widersprüche auszuhalten. Alles ist heute historisch und *funktional* beobachtbar geworden – selbst die Kunstgeschichte, die immer näher ans Kunstgeschehen heranrückt.⁴

Man sieht heute immer mehr als man versteht – und man sieht (gerade im Museum) inzwischen immer auch, was man *nicht* versteht oder *nicht* zu verstehen bekommt. Man kann bekanntlich nicht *nicht* kommunizieren – gerade in der Kunst und im Museum. Besonders auch im Museum wird deutlich: „Zweifeln kostet Zeit und Geld“.⁵ Und hinzu kommt, wie Boris Groys schreibt, dass die Selektionskriterien dessen, was im Museum als Kunst gilt, beliebig und mysteriös wirken.⁶ Gerade hier, im scheinbar geschützten Innenraum der Gesellschaft, dem Museum, werden immer häufiger soziale Widersprüche inszeniert und Formen der Partizipation zumindest symbolisch ausgelebt. Man lebt hier wie auf einem anderen Stern – und wird mit

² Peter Sloterdijk, *Museum – Schule des Befremdens*, in: Ders., *Der ästhetische Imperativ*, Hamburg 2008, S. 354370.

³ Die Erforschung musealer Zeitvorstellungen befindet sich noch in den Anfängen. Wichtige Hinweise beispielsweise zur nationalsozialistisch geprägten „Museumsewigkeit“ finden sich bei: Anke te Heesen, *Theorien des Museums zur Einführung*, Hamburg 2012, S. 131 ff.

⁴ Tristan Weddigen, *Zur Funktionsgeschichte* in: Ders./Sible De Blaauw/Bram Kempers, *Functions and Decorations. Art and Ritual at the Vatican Palace in the Middle Ages and the Renaissance*. Vatican City, Turnhout, S. 9–25.

⁵ *Zweifeln kostet Geld*. Der Dirigent und Musikwissenschaftler Peter Gülke erhält den Ernst-von-Siemens-Preis. Ein Gespräch (mit Wolfgang Schreiber), in: *Süddeutsche Zeitung*, 1./2.2.2014, S. 13.

⁶ Boris Groys, *Das Museum im Zeitalter der Medien*, in: Ders., *Topologie der Kunst*, München 2003, S. 178.

öffentlichen Mitteln finanziert. Man begegnet hier Situationen, die insofern anders erscheinen, als dass man sie auch später noch erinnert. Was für Erfahrungen: Man sieht Dingen zu, die nur im Raum stehen; man hört Stimmen, die uns etwas einflüstern. Man starrt auf Wände, auf denen sich Unheimliches ereignet. Man hört Erklärungen und denkt im Stillen, ist das jetzt Nicht-Kunst und kann ich es später noch erinnern?

Das Museum ist ein Brutofen des Sozialen. Hier entstehen Fragen, deren Gegenwart wir erst formulieren können, wenn ihr Zeitpunkt gekommen ist. Was man hier, an diesem unwirklichen Ort lernen kann, ist, dass etwas umso unwirklich wird, desto paradoxer wir deren Gegenwart zuspitzen. Woran heute vor allem Künstler fest glauben, wird irgendwann ein hellwaches Mysterium; andererseits ist das Museum eine alte Institution in der Gesellschaft, die sich, wie sie sich selbst einredet, immer wieder „neu erfindet“.

SINN FÜR KOMPLEXITÄT

Das Museum erzeugt, was die Gesellschaft immer schon zu wenig besaß: *Sinn*. Vor allem Sinn für die veränderten Funktion des Ästhetischen. Es sei denn, man betrachtet das Funktionieren von Standardabläufen, die Anfertigung von Standards und das eilige Abarbeiten von Aufträgen als eine Tätigkeit, die dem Leben Sinn verleiht. Das Leben ist heute komplexer geworden, immer mehr wissen wir was wir tun müssen aber nicht, was wir nicht tun müssen, um auf andere vielleicht auch einmal Gedanken von Sinnhaftigkeit zu kommen.

Die Museumsarbeit unterscheidet sich beispielsweise von der Autoindustrie durch ihre unspezifische Fertigungstiefe. Für den Autohersteller spielt das Design ohne Zweifel eine entscheidende Rolle; und auch die Ausstellungsarchitektur entscheidet heute immer mehr über das Ambiente, indem sich die Ideen der Künstler durch die Mithilfe der Kuratoren Zugänge zur Welt verschaffen. Doch auch das Museum kennt Begriffe wie *Kostentransparenz*, *Kundenbindung* und *Zielgruppenansprache*. Zum Glück kennt die Kunst- und Museumswelt auch noch Begriffe wie *Neugier*, *Intuition* und *Weltoffenheit* – eben Sinn für Begegnungen der eigenen Art. Und anders als der Autohersteller verkauft das Museum neben Katalogen und Geschenkartikeln aus dem Museumsshop vorwiegend immaterielle Güter: sie bedient Erwartungen, sie schürt Zweifel, sie weckt Wünsche, sie offenbart Wundersames oder einfach auch nur Erlebnisse, die man nicht leicht vergisst. Mit einem Satz: das Museum ermöglicht Selbst-Begegnungen. Keine schlechte Leistung für den Preis einer Kinokarte oder zwei Tageszeitungen!

*Im Museum gewesen. Gelebt. Wo, wenn nicht hier, wird wahr, was wir natürlich Franz Kafka verdanken.*⁷

ERFAHRUNG DER UNSCHULD

Das Museum ist ein performativer Erfahrungsraum. Alles, was hier zu sehen (und auch was nicht zu sehen) ist, hat jemand – in der Regel ein Künstler – vorher auf seine Wirkungen durchgespielt. Eine Erfahrung verkörpert eine Erwartung, dass die Wirklichkeit der Kunst durch eine Form ersetzbar wird, die wir noch nicht kennen gelernt haben. Eine Form wird dann einzigartig, wenn die Wirkung, die von dieser ausgeht, sich gegen den richtet, der sie wahrnimmt. Wenn Politik heute heißt, drohende Widersprüche in Atmosphären von Konsens zu verwandeln, dann bilden Widersprüche, die das Museum umgeben, von jeher eine kritische Masse, deren Siedepunkt immer wieder neu bestimmt werden muss. Die unangenehme Frage etwa, wie sich das Geschehen in einem Museum von gebildetem Entertainment unterscheidet, ist ein Problem, für das es künftig wohl nicht ausreichen wird, sich an der Museumskasse schnell eine frische App herunterzuladen.

ZEIGEN UND NICHT ZEIGEN

Im Museum sehen wir die erfolgreich realisierte Auswahl von Artefakten, Dingen, Tönen, Bildern. Mit anderen Worten: Wir sehen nicht, was nicht (mehr) gezeigt bzw. was ausgesondert wurde. Wählen bedeutet Reduzieren von Beliebigkeit, so tun als ob das was geschieht, einen Sinn hervorbringt. *Beliebigkeit ist für die Kunst was die Komplexität für das Handeln*: man versucht ständig sie zu reduzieren und riskiert dabei immer auch sie eben dadurch zu erhöhen. Beliebigkeit vermeidet man nicht indem man dieser ausweicht.

Das Museum zeigt vor allem auch, was man nicht zeigen will oder bislang nicht gezeigt hat. Indem die Museumsmitarbeiter autonom entscheiden, muss nicht transparent werden, warum etwas nicht gezeigt wird. Dass das Museum wie eine Selektionsmaschine funktioniert, ist bekannt. Dass Künstler diesen Vorgang ihrerseits nur sehr selten und wenn, dann indirekt thematisieren – indem beispielsweise Christoph Büchel das Museum Marta Herford im Rahmen der Ausstellung *Farbe bekennen. Was Kunst macht* (2013) dazu angestiftet hatte, die immer noch mit einem Tabu belegten Skulpturen Arno Brekers anonymisiert und unkommentiert zu

⁷ Ich beziehe mich hier auf Kafkas berühmte Tagebuchnotiz vom 20.11.1913, als er schrieb: „Im Kino gewesen. Geweint.“ Siehe: Frank Kafka, *Gesammelte Werke*, Bd. 10, Frankfurt/M. 2002, S. 204.

zeigen – verdeutlichte den Kunstkennern, dass und wie diese weitgehend nicht öffentlich kommunizierte Präsentation von Brekers Werken im Namen des Museums eigentlich eine asymmetrische Operation darstellt, welche die Institution Museum selbst in Frage stellte. Zusätzlich provozierte dieses komplexe, hinterlistige Setting des Künstlers noch durch eine weitere "Zu-mutung": Menschen mit Behinderung konnten im Ausstellungsraum nach den heroischen Körpern des NS-Künstlers das Modellieren üben (Abb. 1).

Das Museum wählt aus und spricht normalerweise nicht explizit über das Nichtausgewählte. Mit einer berühmt gewordenen Ausnahme: Ausgerechnet mit der bewussten Ablehnung eines eingereichten Werkes, wie Marcel Duchamps FOUNTAIN (1917)⁸ durch eine Jury beginnt ein Kapitel in der Geschichte musealer Präsentation, die auf der Entscheidung durch Ausschließung beruht – eine Geschichte, mit der Marcel Duchamp bis heute hin das Kunstgeschehen beeinflusst.



Abb. 1

⁸ Zu den kunstpolitischen Hintergründen vgl. zuletzt: Thierry de Duve, Don't Shoot the Messenger, in: Artforum, Nov. 2013, S. 265–273.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1.: Museumspädagogik, 2013. In der Ausstellung: Marta Herford, Farbe kennen. Was Kunst macht, 2013. Foto: Marta Herford.