

Ausblick

Ein Museum des 21. Jahrhunderts ist nicht mehr nur ein Ort für Objekte, sondern auch für Menschen. Es ist ein sozialer Raum, in dem alleine oder gemeinsam mit anderen Erfahrungen gemacht werden können.¹

Ein Museum für die Gesellschaft?

Die Museumsgeschichte zeigt, dass in der Entwicklung der Institutionen immer wieder über die Frage nach der Intensität der gesellschaftlichen Involvierung und der Rolle der Museen in der Gesellschaft diskutiert und reflektiert wurde. Dabei lässt sich feststellen, dass die Suche der Institutionen nach ihrer Funktion immer wieder weg vom reinen Zeigegestus hin zu dialogischen Formaten mit den Besucher/-innen steuert (Alfred Lichtwark um 1900, Otto Neurath um 1925), dem aktiven Einbezug von Besucher/-innen oder Communities (1950er-Jahre ›Community Museen‹, ›Neighbourhood Museen‹, 1970 ›Écomusées‹), Gemeinschaftsorten wie »Kontaktzonen« (Clifford), »Dritte Orte« (Oldenburg), »partizipative Räume« (Simon), »Verhandlungsorte« (Sternfeld) oder »Kontaktzone, Agora und Arena« (Sternfeld) sowie die bereits in den 1970er-Jahren geführte Debatte um Museen als multiperspektivische Foren (Soziomuseologie). Diese Bestrebungen deuten gleichzeitig auch auf eine gewisse Aufbruchsstimmung der oftmals nach Objektivität strebenden Institutionen hin. Dabei stehen alle aufgeführten Vorstöße für die Idee eines Museums, das durch die Einbindung einer Gesellschaft zu einem Ort der Begegnung, der Aushandlung, der Teilhabe, der Teilnahme und der gemeinsamen Diskussion gelangt.

Die Aktualität und erhöhte Aufmerksamkeit der Fragen nach der gesellschaftlichen Funktion und Rolle der Museen zeigt sich auch an einem vom ICOM (International Council of Museums) geführten Diskurs von 2019. Nach einer Umfrage bei den ICOM-Mitgliedern und einem entsprechenden Aufruf, die Museumsdefinition

1 <https://www.fondationbeyeler.ch/museum/museumsneubau> (Stand: 21.09.2021)

zu erneuern, wurde schließlich im Verlaufe des Jahres 2020 eine neue Definition herausgegeben:

Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing.²

Die Reaktion auf diese neue Definition fällt unterschiedlich aus: Wo einige Museen die Herausforderungen annehmen und Orte zur Diskussion gestalten wollen (z.B. Museum für Kommunikation) und Léontine Meijer-van Mensch die neue Abkehr von einer auf Dauer ausgelegten Institution lobt (Bahners 2020), gibt es auch kritische Stimmen. Diese sehen bei einer solchen Definition des Museums die Gefahr in einer Vereinheitlichung der verschiedenen Kulturinstitutionen und Angebote sowie das Alleinstellungsmerkmal der Museen als Orte der Sammlung, des Vermittels und des Bewahrens in den Hintergrund rücken.

Die Praxis zeigt – zurzeit zumindest – ein noch sehr verhaltenes Bild, diese Definition tatsächlich umsetzen zu wollen. Denn trotz all der Vorstöße, Ideen, Mittel, Medien, Formate, Öffnungen von Institutionen und Diskussionen scheint eine wesentliche Forderung, welche in fast allen der vorab zur Einbindung der Gesellschaft aufgeführten Museumskonzepten zur Diskussion steht, nur am Rande behandelt zu werden: Der Anspruch an eine Institution, die kontroverse Debatten und eine ›Konfliktualität‹ im Sinne von Nora Sternfelds ›Post-repräsentativem Museum‹, als ›Verhandlungsort‹ und ›Aktionsfeld‹, als ›Agora‹ oder ›Forum‹ und ›Marktplatz‹ befördert, wird tatsächlich noch sehr stiefmütterlich behandelt (dabei handelt es sich um Positionen, die das Konzept des subjektiven Museums, welches in der Debatte zur Rolle der Institutionen wieder eine Aktualität erlebt, durchaus einfordert) (vgl. Gesser et al. 2020).

Obwohl die Institutionen bereit sind, kontroverse Themen aufzugreifen und in den Ausstellungen zur Debatte zu stellen, bleibt ein direkter und zwischenmenschlicher Austausch gerade für aktuelle Themen außen vor. So erscheint eine echte Teilnahme und Mitsprache im Sinne eines tatsächlichen ›Einflussnehmens‹, ›Mitbestimmens‹, ›Mitgestaltens‹ oder gar ›Selbstgestaltens‹ in der Art einer gemeinsamen Aushandlung zwischen Museumsschaffenden und dem Publikum in

2 <https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/> (Stand: 21.09.2021).

den meisten Fällen nicht eingelöst (Erica de Abreu Gonçalves [2020: 216] spricht vom Unterschied der Teilnahme und Teilhabe als wesentlich, impliziert die Teilhabe eine tatsächliche Öffnung des Raums und eine Wirksamkeit). Richard Sandell kritisiert hier den Umstand des Versuchs, objektiv zu sein, stark und meint: »Das Streben vieler Museen nach Objektivität [...], ist gleichermaßen ein Irrweg wie eine verpasste Gelegenheit.« Er argumentiert damit, dass Museen nie neutral und unbefangen agieren. So bilde jede Auswahl an Themen und Objekten eigentlich eine subjektive Sichtweise ab (Sandell 2020: 52). Natürlich sind durchaus auch Beispiele aufzuführen, die bestrebt sind, einen Ort des Diskurses und eine als Forum funktionierende Institution zu gestalten. Oftmals werden diese als ›Labor‹, ›Experimentierraum‹ etc. gekennzeichnet und behandeln Themen wie zum Beispiel Stadtentwicklungen (Stadtlabor Frankfurt, The Museum of Making at Derby Silk Mill). Solche Bestrebungen zeugen davon, dass die Museumswelt durchaus nach neuen Formaten zur gemeinsamen Aushandlung mit dem Publikum sucht und somit auch die Forderung eines subjektiven Museums ernst nimmt.³

Die Forderung nach einem Inter-Aktionsraum – neue Formate für Museen

Forum, Thinktank oder Diskussionsraum?

Mit diesem Schlusskapitel möchte ich versuchen, die Idee eines neuen Formats für Museen zu skizzieren, welches aber auch auf die formulierte Kritik einer Verwässerung der Museumswelt in Bezug auf die neue Definition der ICOM eingeht. Denn die Herausforderungen, mit denen wir heute auf allen Ebenen konfrontiert sind, sind vielfältig: Sie reichen von Themen wie dem Klimanotstand, dem Umgang mit der Migrationskrise, der Digitalisierung, der Stadtentwicklung bis zu neuen Wohnformen oder dem Umgang mit einer überalterten Gesellschaft. Solche Themenbereiche werden in Thinktanks diskutiert oder in Forschungsprojekten untersucht und verhandelt, womit sie in stetiger Aushandlung sind. Oftmals existieren keine ganz klaren Antworten und Handlungsanweisungen oder die Kenntnisse zu bestimmten Bereichen fehlen. Aussagen, Ideen und Lösungsansätze zum Umgang mit diesen Herausforderungen lassen sich nur gesamtgesellschaftlich verhandeln.

3 In Bezug auf diese Bestrebungen bleibt allerdings ein wesentlicher Aspekt zu erwähnen, dem in der vorliegenden Arbeit auch aus Gründen des Rahmens und der Schwerpunktsetzung nicht weiter nachgegangen wurde: So ist es wichtig zu wissen, dass hier erstens keine Definition vorhanden ist, was ein Museum ist und sein soll sowie keine spezifische Differenzierung der Museen vorgenommen wurde. Mir ist allerdings durchaus bewusst, dass nicht alle Museen aufgrund ihres Leistungsauftrags oder auch aus finanziellen Gründen ein wie soeben skizzierter Ort werden müssen und können.

Was hierzu fehlt, sind Orte, die solche Aushandlungen zulassen. Orte, an denen Begegnungen stattfinden, Themen zur Diskussion gestellt und Diskurse geführt werden können und wo gemeinsam über die Zukunft verhandelt wird, Städten, die als Labor und Experimentierorte oder Thinktanks für unser zukünftiges Leben dienen. Die Kulturinstitutionen scheinen hierfür prädestiniert zu sein: Sie besitzen Räumlichkeiten, haben einen Forschungs- und Bildungsauftrag, vermitteln komplexe Themen, die einem breiten Publikum präsentiert werden, und gelten als ›Spiegel der Gesellschaft‹. Die Museen könnten solche Orte innerhalb ihrer eigenen Räumlichkeiten anbieten, diese außer Haus verorten oder entsprechende Angebote selber kuratieren und organisieren. Auf diese Weise wird ein Zukunftsraum angeboten, der moderiert und somit begleitet wird, an dem aber alle am Thema Interessierten teilnehmen können. So würden die Museen zu Institutionen werden, die auch als Zukunftslabore fungieren.

Die Institutionen könnten sich bei der Entwicklung entsprechender Angebote an Formaten orientieren, wie sie in Genossenschaften oder Arealentwicklungen bereits eingesetzt werden. Dabei werden oftmals offene und dialogisch geführte Formen genutzt, die zu einer Vielstimmigkeit und Multiperspektive, aber sicher auch zur Aushandlung von Kontroversen beitragen. Diese Formate werden meistens ›kuratiert‹ und die aus den Diskussionen oder Workshops erarbeiteten Inputs zusammengetragen, um zu Resultaten zu gelangen. Auf diese Weise entstehen Inter-Aktionsräume, die die Forderungen nach kontroversen Debatten und der Verhandlung von Themen erst ermöglichen. Zu solchen Orten zu werden und diese Möglichkeiten anzubieten, mag vielleicht an der tradierten Rolle der Museen als ›allwissende Institutionen‹ rütteln. Aber auf die drängenden Fragen unserer Zeit gibt es nur in deren Aushandlung und in der gemeinsamen Zusammenarbeit Antworten. Hier sehe ich die Institutionen klar in der von Richard Sandell (2020: 52) erwähnten Rolle als gesellschaftliche und politische Akteure, die die Welt nicht nur abbilden, sondern aktiv formen.

Digitalisierung als Chance

Im Zuge der COVID-19-Pandemie, die die Kulturinstitutionen und -angebote stark im Griff hält und einschränkt, zeigt sich eines deutlich: Die Digitalisierung ist ein guter und gangbarer Weg, um interessiertes Publikum an den kulturellen Angeboten teilhaben zu lassen. Der Digitalisierung kommt gerade jetzt eine enorm tragende Rolle zu. Die Verschiebung von Ausstellungseröffnungen, Diskussionsrunden, Theater- und Musikveranstaltungen auf zum Teil unbestimmte Zeit führt dazu, dass mit neuen Formaten experimentiert wird. Die Ideen reichen von Podcasts, Heimkonzerten oder Führungen hin zu virtuellen Rundgängen im Museum. Die Einschränkung des physisch erfahrbaren Raums soll auf diese Weise neu gedacht, die Inhalte anders vermittelt und so trotz allem das Tagesgeschäft und die Exper-

tisen der Institutionen aufrechterhalten werden. Die digitalen Mittel ermöglichen gerade die im Vorfeld skizzierten Vernetzungen, Kommentierungen, Diskussionsforen und eine zu jeder Zeit zur Verfügung stehende Möglichkeit des Kulturkonsums. Ideen können so gemeinsam weiterentwickelt werden und Expert/-innen zu bestimmten Bereichen zeit- und ortsunabhängig an Diskussionen teilnehmen.

Für die Kurator/-innenrolle bedeutet dies natürlich ein Umdenken. Ihnen wird dabei eine moderierende wie auch eine vermittelnde Aufgabe zuteil, was gleichzeitig auch wesentliche Kompetenzen des Berufes sind und ggf. die Kurator/-innenrolle im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit und Wikipedia und Co. neu zu definieren vermag. Ein solcher Ort würde als Inter-Aktionsraum fungieren und eine Rolle als Plattform einnehmen, die die Gesellschaft in die Diskussion um relevante Themen einbindet. Auf diese Weise können die Institutionen eine wesentliche Rolle in der Entwicklung relevanter Themenbereiche einnehmen. Anders als beispielsweise Impact Hubs oder Thinktanks, die einem spezifischen und interessierten Publikum zugänglich sind oder hinter verschlossenen Türen agieren, könnten die Museen so eine für die Öffentlichkeit zugängliche und offene Plattform schaffen, die durch Querverweise ganz verschiedene Bedürfnisse abdecken und auch neues Publikum generieren kann.

Hierfür existieren bereits eine ganze Reihe von Beispielen: Das Brooklyn Museum organisierte in Zusammenarbeit mit Netflix eine virtuelle Ausstellung, welche sich den Kleidungen der beiden Netflixserien *THE QUEEN AND THE CROWN* und *THE QUEENS GAMBIT* widmet.⁴ Für eine virtuelle Ausstellung des Victoria & Albert Museums in London können sich Besucher/-innen eine App herunterladen und mit einem Avatar an einer Führung der Kuratorin Kate Bailey teilnehmen (Meier 2020). Sogar die Reisebranche setzt in Zeiten von Corona auf virtuelle Möglichkeiten. So ist es beispielsweise möglich, die Stadt Helsinki auf virtuelle Weise zu erkunden, Stadtführungen oder auch Führungen ins Umland von Helsinki zu erhalten. Das interaktive 3-D-Modell der Stadt erlaubt unterschiedliche Nutzungen: touristische Touren, Shopping, Konzerte oder sogar die Möglichkeit ein v-Bewohner zu werden, also ein virtueller Bewohner mit Wohnsitz in Helsinki.⁵

Die Beispiele demonstrieren, dass mit den technischen Möglichkeiten experimentiert wird. Dabei wird gerade der Aspekt eines gemeinschaftlichen Erlebnisses und die Konstruktion eines sozialen Raums als größte Herausforderung betrachtet. Zu diesem Thema beginnt Anika Meier ihre Kolumne mit folgenden Worten:

In der Debatte um die erneute Schließung der Kunstorte stehen sich Verteidiger des realen Raums und Promoter des Digitalen gegenüber. Vielleicht ist es Zeit,

4 <https://www.thequeenandthecrown.com/> (Stand: 21.09.2021).

5 Vgl. www.virtualhelsinki.fi (Stand: 21.09.2021).

sich in der Mitte zu treffen – und vom Interaktionsgedanken der sozialen Medien zu lernen. (Meier 2020)

So kommt sie am Ende zum Schluss, dass es kaum reichen wird, eine Ausstellung lediglich in 3-D nachzubauen und so auf der Website zugänglich zu machen (Meier 2020). Laura Olin, CEO und Partnerin des Studio Zoan in Helsinki, führt ihre Gedanken in eine ähnliche Richtung, indem sie argumentiert, dass heutige Teenager sehr viel Zeit mit Videogames verbringen, und sieht hierin eine Zukunft für das Erleben des virtuellen Raums: »Today's teenagers are spending more time (on video games) like Mind Trap or Fortnite on social media. That is the future where we are [headed] to« (Hudoyo 2020).

Aber vielleicht ermöglicht gerade der virtuelle Raum die Schaffung eines wie vorgängig skizzierten Diskursraums, in dem Themen miteinander verhandelt und unterschiedliche Positionen diskutiert werden können. Realer und digitaler Raum sollen sich also nicht gegenseitig konkurrieren. Es gilt nicht entweder ..., oder..., vielmehr bedarf es einer Verschränkung der beiden Möglichkeiten und ein Starkmachen der jeweiligen Eigenheiten dieser Verortungen. Sie sollen sich ergänzen und als Spielwiese gesehen werden, um sich den echten Herausforderungen gemeinsam und diskursiv anzunehmen.