

# Hinführung





Das Bayerische Nationalmuseum gehört zu den großartigsten kunst- und kulturhistorischen Museen Europas. Im späten 19. Jahrhundert gegründet und vor allem von den Schenkungen des bayerischen Königshauses profitierend, ist es eine Stadt in der Stadt, verwinkelt und von fast schon verwirrender Vielfalt. Als Bau hat es der Architekt Gabriel von Seidl in Anlehnung an die in ihm ausgestellten Werke in ganz unterschiedlichen Stilen gehalten, und es ist überreich mit Werken der bayerischen Geschichte ausgestattet. Vor nicht allzu langer Zeit wurde unter großer öffentlicher Anteilnahme die neu gestaltete Abteilung „Barock und Rokoko“ im Westflügel eröffnet. Grund genug, dieses Schatzhaus mal wieder zu besuchen.

Die gleich hinter dem inneren Zugang gelegene Abteilung in nobel-zurückhaltendem Ambiente glänzt vor allem in der Heterogenität ihrer Objekte. Es geht mit naturwissenschaftlich-astronomischen Mess- und Präsentationsinstrumenten los, setzt sich in Ölskizzen und Großplastiken des Barock fort, umfasst ganze Zimmerausstattungen, die komplett so von ihrem originalen Ort in das Museum verlagert wurden, und endet noch lange nicht in den prunkvollen Tischaufsätzen der Wittelsbacher Schlösser. Etwas enttäuschend ist die Besucherzahl: Wie auch in anderen, durchaus wichtigen und bekannten Sammlungen, die nicht gerade eine Block-

buster-Sonderausstellung präsentieren, verliert sich allenfalls ein Dutzend Besucher in den teils weitläufigen Sälen. Und in den nicht neu eingerichteten Bereichen sind es eher noch weniger.

Wer sich ein wenig in der (Ideen-)Geschichte des Museums auskennt, merkt schnell, dass in dieser beeindruckenden neuen Abteilung des Bayerischen Nationalmuseums immer wieder Qualitäten aufscheinen, die typisch sind für die Eigenheiten der Institution. Im Museum verliert der einzelne Gegenstand seinen ursprünglichen Charakter, vor allem seinen funktionellen, und gewinnt andererseits einen neuen, primär ästhetischen. Das gilt insbesondere für reine Kunstmuseen, weniger für kulturgeschichtliche. Schon Hegel wusste genau, dass man vor dem Altar im Museum das Knie nicht mehr beugt – und wer es doch tut, wird als Esel karikiert. Bazon Brock, das *enfant terrible* der deutschen Kunst- und Kulturkritikerszene, berichtet von einem alten Mütterchen im Museum, das genau das vorhat und vor einem Altarbild niederknien will, dafür aber vom Museumswächter und den feixenden Besuchern kritisiert wird.<sup>1</sup> Ironisch darauf reagiert wurde vor einigen Jahren im Kölner Wallraf-Richartz-Museum, wo die Museumsleute eine Reihe von Kirchenbänken vor den Andachtsbildern der Kölner Schule aufgestellt hatten. Kunsthistoriker, die eine Vision des Museums im Jahre 2040 entworfen haben, sind andererseits der Überzeugung, dass das Museum möglicherweise gut daran täte, in einer weitgehend säkularisierten Gesellschaft wieder Meditationsräume anzubieten, um damit der stärker werdenden, aber immer weniger als befriedigt erlebten Sinnsuche eine Perspektive zu bieten – und zwar bis in die Ausstattung der Räume hinein und über das hinausgehend, was ihnen als ästhetischen Kultorten sowieso schon eignet.<sup>2</sup> Als einen Vorgriff darauf könnte man das ansehen, was die Königlichen Museen Belgiens in Brüssel schon jetzt anbieten: Yoga-Kurse in den Räumen ihrer Sammlung. Aber auch wenn die Kunsthalle Zürich im Rahmen einer Ausstellung zu „Funktion von Kirchen- und Ausstellungsraum heute“ im Museumsraum selber Gottesdienste veranstaltet, ist die Richtung eingeschlagen.

Da das Bayerische Nationalmuseum ja eine Art Zwitter zwischen Kunst- und Kulturgeschichtsmuseum ist und mit den erwähnten Globen und Instrumenten sogar noch etwas von einem Technikmuseum hat, macht sich dieser ebenso de- wie rekontextualisierende Grundcharakter des Museums hier in einer gewissen Unentschie-

**Abbildung 1** | Johann Georg Dirr, Astronomische Standuhr, 1769.



denheit bemerkbar, die aber eher das Spektrum erweitert, als dass sie negativ auffällt. In all den vereinzelt Meisterwerken, die ihren Höhepunkt in den Rokoko-Plastiken eines Ignaz Günther finden, triumphiert die Idee reiner Schönheit. Dort andererseits, wo die Kuratoren eine monumentale Chorschranke in einen der Räume eingebaut haben, verweisen sie darauf, dass die Kunst eben auch Teil eines liturgischen Kontextes war und gruppieren hinter diese Chorschranke sinnvollerweise liturgisch einschlägige Kunstobjekte. Oder sie stellen das prunkvolle Portal eines Münchener Bürgerhauses des 18. Jahrhunderts nicht vor eine neutrale Wand (was sie mit einem anderen dieser Portale durchaus auch tun), sondern bauen es in einen Durchgang zwischen zwei Räumen im Museum ein, um damit auf dessen Funktion zu verweisen.

Das Museumsobjekt repräsentiert insofern immer nur einen Ausschnitt aus seiner historischen und funktionalen Vielschichtigkeit. Etwas schmerzlich fällt dies gleich am Anfang des „Barock- und Rokoko“-Rundganges auf, dort nämlich, wo die technischen Geräte des 18. Jahrhunderts präsentiert werden. Geradezu erschlagend ist der künstlerische Aufwand, mit dem in der Zeit solche Geräte gestaltet wurden. Das gilt z. B. für eine vergangene und zukünftige Sternkonstellationen aufzeigende astronomische Standuhr von Johann Georg Dirr aus dem Jahr 1769 mit ihrer verschwenderischen Materialausstattung und dem exquisiten Figurenbesatz (▲ Abb. 1). Wie aber ein solches Gerät funktioniert, lässt sich im Museum gerade nicht herausfinden, setzte dies doch voraus, dass man es berührte und in Bewegung versetzte, an diesem Ort ein absolutes *no go*. Stattdessen kann man sich allenfalls mit beigegefügt Beschreibungen behelfen, die aber im Bayerischen Nationalmuseum nicht durchgängig vorhanden sind. Auch an anderen Stellen wird man auf unterschiedlichen Wegen darauf verwiesen, dass der ausgestellte Gegenstand sich nicht in seiner funktionalen Fülle gleichsam selber ausspricht. Viele der erwähnten Ölskizzen zeigen stark verkürzte, offensichtlich über uns angesiedelte Gestalten des christlichen Heiligenkosmos, so etwa Matthäus Günthers „Heilige des Benediktinerordens“ von 1759. An der Museumswand ist das eigentlich ein Unding, aber wir wissen natürlich (oder werden darüber nötigenfalls in den Beschriftungen aufgeklärt), dass es sich um Entwürfe für kirchliche Deckengestaltungen handelt, die die räumliche Situation mitberücksichtigen. Hier handelt es sich um die Benediktinerklosterkirche in Rott

**Abbildung 2** | Ansicht des Ignaz-Günther-Saals im Bayerischen Nationalmuseum mit der Figur des Erzengels Raphael von einem Künstler aus der Günther-Schule.



am Inn. Oder die Beschilderung einer farblosen bzw. nur noch mit Farbresten versehenen Minerva-Skulptur von Ignaz Günther berichtet mir, dass diese im Original leuchtend farbig gefasst war und jetzt gleichsam nackt daherkommt. Und noch einschneidender: Eine Figur des Erzengels Raphael aus der Günther-Schule hat sogar ihre Flügel verloren, außerdem den Fisch in der Hand, mit dessen Innereien Tobias die Blindheit seines Vaters heilen sollte, ein Umstand, der die Identifikation der Figur deutlich erschwert und der im Übrigen ebenfalls auf einem begleitenden Schild vermerkt wird (▲ Abb. 2). Erst in derartigen Kommentaren also lassen sich die ausgestellten Gegenstände in ihrer einsamen Schönheit sozusagen wieder verlebendigen, in gewisser Weise auch „entmusealisieren“. Es wäre sogar noch nicht einmal übertrieben zu sagen, dass man sie dann überhaupt erst verstehen könnte. Dabei fallen im Bayerischen Nationalmuseum alle möglichen Alternativen zu den genannten Beschilderungen auf, die eine vergleichbare Aufgabe erfüllen. Manche der Besucher nutzen einen Audioguide, mit dem sie sich ausgewählte Werke mündlich erklären lassen, in anderen Räumen steht

in den Ecken ein Kasten, der auf Pappe aufgezeichnete Deutungshilfen enthält. Am Anfang eines Raumes hängt gewöhnlich zudem eine Tafel, die den Gesamtzusammenhang zu erklären versucht. Und dann hat auch das Digitale mit seinen vielfältigen Visualisierungsmöglichkeiten seinen Einzug gehalten, nicht gleich am Anfang, im „Technikraum“, wo es aus besagten Gründen besonders vermisst, aber sicherlich noch nachgeliefert wird, aber doch etwas später. Die nicht sonderlich großen Touchscreens fallen erst gar nicht auf, weil scheinbar provisorisch auf einer Besucherbank deponiert, aber in den folgenden Räumen wiederholt sich das, und ich verstehe, dass es so geplant ist. Eine Museumswärterin teilt mir auf Nachfrage mit, dass die Geräte vom Publikum mit großer Begeisterung aufgenommen werden, und auch die Pressereaktion sei ausgesprochen positiv gewesen.

Die Anbringung dieser Bildschirme ist irgendwie bezeichnend. Befinden sich die mehr oder weniger großen Schrifttafeln direkt an der Wand und damit den zweidimensionalen Kunstwerken gleichgeordnet, wollte man dem elektronischen Bildschirm diesen Status dann wohl doch (noch) nicht zugestehen. Das ist angesichts der intensiven, häufig sehr kritischen Überlegungen der Fachleute zum Digitalen im Museum eine durchaus nachvollziehbare Entscheidung, denn elektronische Bewegtbilder absorbieren die Aufmerksamkeit umfassend und würden in diesem Fall vom Eigentlichen ablenken. „Bildschirmkultur ist eine Kultur unbegrenzter Ablenkung“, heißt das bei Helen Molesworth, der ehemaligen Hauptkuratorin am Museum of Contemporary Art in Los Angeles, „wir aber streben im Museum eine Kultur der Aufmerksamkeit an“.<sup>3</sup> Andererseits sind solche Bildschirme doch äußerst leistungsfähig. Ich schaue mir die im Bayerischen Nationalmuseum genauer an. Natürlich sind sie raumgreifender als die Hinweisschilder. Aber dafür enthalten sie erstens doch auch gleich Informationen zu allen Werken im Umkreis und könnten bei heutigen digitalen Speicherplätzen sogar gleich sämtliche Objekte des Museums aufnehmen. Zweitens erlauben sie dem Besucher eine individuelle Auswahl dessen, was ihn interessiert, und drittens könnten sie die erwähnten Bewegtbilder liefern und damit z. B. mein Informationsbedürfnis zu den technischen Geräten befriedigen. An einen Fall im Kunsthistorischen Museum in Wien erinnere ich mich, bei dem das Innenleben eines komplizierten barocken [Schiffsautomaten](#) filmisch erklärt wird. Der Phantasie sind

hier keine Grenzen gesetzt und übrigens auch der Nachprüfbarkeit aus der Ferne nicht, denn der Film ist auch über das Internet-Filmarchiv Youtube abzurufen. Die Museumskuratoren könnten über solche Bildschirme digital die farbige Fassung meiner eben erwähnten Minerva rekonstruieren oder auch dem Erzengel Raphael die Flügel wieder aufsetzen, um ihm eine Idee seiner ursprünglichen Erscheinungsform zu vermitteln. Letzteres ließe sich z.B. auch mit sogenannter *augmented reality* bewerkstelligen, einem sehr aktuellen Verfahren, das sogar im Bayerischen Nationalmuseum schon einmal eingesetzt wurde und auf das noch zurückzukommen sein wird. Sie könnten überhaupt alle möglichen historischen Kontexte neu heraufbeschwören, in denen sich ein Werk einmal befunden hat und damit ein Manko der Musealisierung kompensieren, ohne gleich damit die Faszination der Darstellung im Museum selbst zu zerstören. Auf jeden Fall enthalten schon die Geräte im Bayerischen Nationalmuseum so viele Informationen, dass man sich leicht darin verlieren kann. So gesehen ist die Anbringung jeweils am Ende einer der Sitzbänke auch wieder konsequent, weil sie die Lektüre in bequemer Position ermöglicht. Und sie kommt den Mahnern entgegen, die das Museum in erster Linie als Ort der Langsamkeit und der Intensität betrachten, das sich vom hektischen Alltagsleben zu unterscheiden habe. Das elektronische Bewegtbild dominiert hier nicht den Gesamteindruck des musealen Raumes, sondern ist auf die individuelle Rezeption desjenigen beschränkt, der danach (hoffentlich) wieder zur intensiven, dann aber eben auch besser informierten Betrachtung der Originale zurückkehrt.



Museen in aller Welt haben in den letzten 20, 30 Jahren begonnen, die Möglichkeiten der Digitalisierung für ihre eigenen Bedürfnisse zu vermessen. In den angelsächsischen Ländern mit großem, wenn auch nicht ungeteilten Enthusiasmus, in Deutschland und noch mehr den romanischen Ländern eher distanzierter und zurückhaltender. Umfangreiche strategische Überlegungen zum Einsatz des Digitalen in den Museen sind daher hier rar, umso eher trifft man sie in den englischsprachigen Ländern an. „Most of the people who

are interested in art aren't going to get on a plane and come here. [...] It would be great if they came. But it's O.K. if what we're doing is reaching them in just a digital way“, meint Sree Sreenivasan, ehemaliger Chief Digital Officer des Metropolitan Museum of Art, und verweist auf die Tatsache, dass der Aufwand eines Besuches des wirklichen Museums für viele gar nicht zu leisten ist.<sup>4</sup> Dabei ist die Auffassung Sreenivasans nicht so revolutionär, wie es auf den ersten Blick vielleicht scheinen mag. Schon in der Frühen Neuzeit wurden Kunstwerke mittels graphischer Techniken reproduziert, um sie auch denjenigen zu vermitteln, die nicht an den Ort ihrer Ausstellung kommen konnten. Das waren dann im Übrigen ja auch häufig adelige Sammlungen, die ganz grundsätzlich nicht so leicht zu betreten waren. Der Trend verstärkte sich im 19. Jahrhundert, als mit der Photographie systematisch ganze Sammlungen in Form von umfangreichen Reproduktionszyklen neu geschaffen wurden und die Verkaufsräume von Photographen teilweise wie Museumssäle aussahen – nur dass in ihnen Kunstwerke versammelt waren, die im Original nicht am gleichen Ort ausgestellt wurden.

Zuletzt ziehen auch die europäischen und deutschen Institutionen bei der digital gestützten Fortsetzung dieses Trends nach. „Digitale Medien können die Idee des Museums verstärken und das dort angehäufte Wissen viel breiter zur Verfügung stellen“, meint Volker Rodekamp, bis 2014 Präsident des Deutschen Museumsbundes, und erwähnt damit ebenfalls die politisch unabweisbare Notwendigkeit, die Museumsöffentlichkeit auf eine breitere Basis als die der tatsächlichen Besucher zu stellen.<sup>5</sup> „Viele wollen heute jederzeit und an 365 Tagen im Jahr und von überall auf Informationen zugreifen, da ist ein Auftritt im Netz für unser Haus oft die erste virtuelle Eintrittskarte“, heißt es bei Uta Husmeier-Schirlitz, der Chefin des Clemens-Sels-Museums in Neuss, zur neuen Internet-Präsenz.<sup>6</sup> Wie Sreenivasan sieht sie eine Aufgabe des Museums darin, auch außerhalb seiner eigenen Mauern wirken zu können. Sehr grundsätzlich wird Holger Simon, der Geschäftsführer einer Agentur für digitale Kulturkommunikation in Köln, indem er darauf verweist, dass es bei der Museumsdigitalisierung nicht nur um Information, sondern auch um authentische Erschließung geht: „Das Museum wird sich stark verändern. Und die ersten Prozesse sind schon heute deutlich zu erkennen. Durch die Digitalisierung wird zum einen das Museum seinen ‚Ausstellungsraum‘ ins Digitale erweitern. Hier

reicht es nicht, einfach die Kunstwerke zu fotografieren und ins Netz zu stellen. Es geht darüber weit hinaus. Vielmehr wird der digitale Raum genutzt werden können, um die Vermittlung, Kommunikation und auch Präsentation in diesen Raum zu erweitern.<sup>47</sup> Auch sonst wächst der Druck auf die Museen von außen, sich in einer zeitgemäßen Form an ihr Publikum zu wenden. Das gilt bis hinauf auf EU-Ebene und gerade dort, wo sich mit der Europeana sogar ein rein digitales Angebot etabliert hat, das sich als eine Art internetgestützte Synthese aller interessierten europäischen Museums- und Bibliotheksinstitutionen präsentiert: „Wir müssen uns EU-weit um besucherfreundlichere Kulturerbe-Stätten und Museen bemühen, darum, mit neuer Technik und Technologie Besucher anzuziehen und vor allem junge Menschen zu erreichen. Kurz gesagt, wir müssen Geschichte lebendig machen. Es freut mich, dass das Kulturerbe in den nächsten sieben Jahren von der Europäischen Union stärker gefördert wird.“<sup>48</sup> Die Aussage scheint einem in der EU weit verbreiteten technokratischen Geist verpflichtet. Auch die Behauptung, dass Geschichte mit Technologie lebendig zu machen sei, wird nicht jeder unterschreiben. Es ist aber doch verständlich, dass der vielfach festgestellten „Vergreisung“ des Museumspublikums mit modernen Mitteln entgegengewirkt werden soll. Denn auch wenn z. B. in Deutschland jedes Jahr deutlich mehr als 100 Millionen Menschen in eines der inzwischen fast 7000 Museen pilgern (1980 waren es noch weniger als 2000), ist doch ein genauere Blick fast schon alarmierend: Unter den Jugendlichen und jungen Erwachsenen ist das Interesse eher bescheiden. Zu bemängeln hierbei ist allenfalls die Tatsache, dass Politik und Verwaltung auf die mangelnde Modernisierung erst aufmerksam machen müssen. Dass das Potsdamer Haus der brandenburgisch-preußischen Geschichte im Herbst 2017 u. a. wegen seiner mickrigen Besucherzahlen massiv unter Druck geriet und sich zumindest partiell in ein Medienzentrum verwandeln sollte, in dem man wekommt „vom reinen Bestaunen musealer Exponate“ – so ein Sprecher des Ministeriums –, wird insbesondere bei den Fachvertretern zu reflexhafter und angesichts der verächtlichen Formulierung auch nachvollziehbarer Abwehr führen.<sup>49</sup> Fragen lassen müssen sie sich aber wohl, warum sie nicht selbst Anstrengungen in die Richtung einer zeitgemäßen Vermittlung angestoßen haben. Immerhin passiert inzwischen einiges, und wenn ein Oldenburger Museum eine Kooperation mit dem örtlichen Gymnasium eingeht,



**Abbildung 3** | Selfie im Carnegie Museum.

um sich von den Schülern informieren zu lassen, was es tun muss, um diese verstärkt in seine Räume zu lotsen, so ist schon ein wichtiger Schritt getan. Es ist übrigens kein Wunder, dass diese Schüler vorrangig Interaktivitäts- und Kooperationspotentiale einfordern, also Dinge, die insbesondere im digitalen Raum realisiert werden können, und dass sie zudem standardmäßig WLAN und QR-Codes im Museum erwarten.



Dabei ist die Entwicklung absolut nicht selbstverständlich und daher auch auf ihre Legitimität zu befragen. Sollte man die Weitestätte des Originals tatsächlich mit dem Digitalen als dem Inbegriff unendlicher Reproduzierbarkeit in Zusammenhang bringen? Ist nicht die EU eine Organisation, die sowieso weitgehend wirtschafts- und industriezentriert ist und der Kultur nur insofern eine Rolle zuweist, als sie in der Wohlstandsgewinnung eine Rolle spielt? Die Frage spitzt sich zu in der geläufigen Reaktion auf die in manchen Museen schon überhand nehmende Anzahl von Besuchern, die sich permanent mit dem Smartphone vor einem berühmten Kunstwerk selber photographieren und dabei das Gerät häufig auf einem langen Träger, einem sogenannten Selfiestick, mitführen, um sich besser in Szene setzen zu können (◀ Abb. 3). Triumphierend wird dann von Skeptikern gerne hinzugefügt, dass mit solchen Trägern sogar schon häufiger die Kunstwerke beschädigt wurden. Und wenn schon im Museum digital gestützte Erklärungshilfen vorhanden sind: Wie steht es denn dann um digitale Präsentationen der Sammlungen nach außen hin, also im Internet, da, wo manche der eben zitierten Museumsfachleute ebenfalls präsent sein wollen? Zumal inzwischen viele Institute hier nicht mehr nur Öffnungszeiten und Anfahrtswege avisieren, sondern gleich mehr oder weniger qualitätsvolle Reproduktionen von ausgewählten oder gar allen ihren Werken zur Schau stellen. Werden die Besucher dann nicht wegbleiben, wenn sie es sowieso schon auf dem Bildschirm vor Augen haben? „Die eigenen Digitalisate ziehen (...) unerwarteterweise die Nutzer auch physisch an: Wir sind durch die digitalen Medien sichtbar. Wer eine Grafik im Internet gesehen hat, will sie auch im

Original anschauen“, beruhigt eine Bibliotheksvertreterin.<sup>10</sup> Diese Einsicht ist inzwischen vielfach präsent, aber nicht jeder will sich ihr fügen. Denn wer garantiert, dass dies nicht nur vorübergehend so ist? Andererseits war auch die Furcht groß, niemand würde mehr ins Fußballstadion gehen, als private Sender anfangen, die Spiele der Bundesliga teilweise komplett im Fernsehen zu zeigen. Heute sind die Stadien dagegen voller als jemals zuvor.

Folgt man den radikalen Vertretern eines digitalen Museums aus dem angelsächsischen Bereich, so wird der Museumsbesuch der Zukunft vor allem entschieden individualisiert und interaktiv sein, da jeder Museumsgänger erstens präzise erfasst und mit je nach Aufenthaltsort passenden Zusatzinhalten versorgt und zweitens nicht mehr nur Schauender, sondern Daten welcher Art auch immer Liefernder sein wird. Interaktion ist hier das Zauberwort, und die These lautet, dass eine Generation von Nutzern digitaler Medien sich nicht mehr mit der passiven Aufnahme von Bildungsinhalten etwa in einer Museumsführung zufrieden geben wird, sondern darauf Wert legt, eigene Aktivitäten zu entfalten. Wir werden im weiteren Verlauf auf vielfältige Formen stoßen, in denen diese Aktivität konkret wird. Hier nur schon einmal der Hinweis darauf, dass manche großen Museen wie die National Gallery in London jetzt schon die Daten von Besuchern aufzeichnen, um daraus eine *predictive analysis* des zukünftigen Museumsbesuches zu generieren.

## IV

Die Reflexion der neuen Medien im Kontext des Museums findet vor einem gesellschaftlichen und kulturellen Hintergrund statt, der in schnellem Wandel begriffen ist. Inzwischen haben fast alle wichtigen Vertreter in Gesellschaft, Kultur und Politik verstanden, dass die Digitalisierung ein mächtiger, wenn nicht der mächtigste Agent der Modernisierung im 21. Jahrhundert sein wird und jetzt schon ist. Die neuen Medien scheinen dabei selber mitverantwortlich dafür zu sein, dass eine Grundvoraussetzung für das Gedeihen der Gedächtnisinstitution Museum mehr und mehr zerbröselt, die auch für andere Sphären kultureller Selbstvergewisserung einer Gesellschaft, etwa die an der Universität betriebenen Geisteswis-

senschaften, fundamental ist. Gemeint ist das, was man einen bildungsbürgerlich-humanistischen Grundkonsens nennen könnte, der einstmals im Schultypus des Gymnasiums vermittelt wurde und bestimmte Bildungsstandards beinhaltete, die auf eine lange Tradition zurückgriffen und gar nicht zu hinterfragen waren. Bewusst problematisiert wurde dieser Grundkonsens schon nach 1968, als auch die Museen als Orte kritischer Bewusstseinsbildung eine (Re)naissance erlebten. Eher unbewusst verblassten humanistische Bildungsinhalte dann verstärkt im Zeitalter der elektronischen Medien, wobei in diesem Prozess sicherlich auch noch andere Faktoren eine Rolle spielten. War den gebildeten Schichten des 19. Jahrhunderts die gesamte antike Überlieferung einschließlich ihrer Vermittlungsmedien Griechisch und Latein noch selbstverständlicher Bildungsinhalt, dem schon gleichzeitig, aber vor allem danach in den Realienwissenschaften ein bedeutsamer Konkurrent erwuchs, so ist davon heute wenig übrig geblieben. Lateinunterricht wählen Eltern heute für ihre Kinder vor allem aus Gründen sozialer Distinktion, nicht weil es für sie selbstverständliche Grundlage aller Bildung ist. Nostalgiker beklagen die Auflösung von Wissen in Kompetenz, die Pervertierung von Bildung in Lernstoff. Hier genannt werden müssen diese Fakten vor allem deswegen, weil Bildungswissen auch für das in klassischen Kunstmuseen Gebotene essenziell ist.

An dieser Stelle das Digitale als einen Lösungsweg anzusprechen, scheint wie den Teufel mit Beelzebub austreiben zu wollen. Denn ist es nicht gerade das Digitale der elektronischen Medien, das den ganzen Schlamassel verursacht hat? Das ist sicherlich nicht einfach von der Hand zu weisen, aber eben dieses Digitale ist doch auch eine unhintergehbare Bedingung moderner Verfasstheit, ohne die eigentlich gar nichts mehr zu denken ist. Gerade die Diskussionen der letzten Jahre haben die universellen Determinismen beschrieben, die die Computerisierung des Alltags auf allen Ebenen kennzeichnen und die häufig mit dem aus der Wirtschaftswissenschaft stammenden Begriff des *Disruptiven* beschrieben werden. Die Konstellation entbehrt nicht einer gewissen Paradoxie: Der Agent von Zerstörung und Transformation wird in diesem Buch auch als Gestalter eingeführt. Aber es spricht eben vieles dafür, dass hinter diese Entwicklung nicht mehr zurückzugehen ist und dass nur im Ausgang von der neuen Situation und nicht gegen sie agiert werden kann.

Geht man von dieser allgemeinen wieder auf die konkrete Ebene des Museums herunter, lassen sich die Paradoxien aber noch vermehren. Das Kunstwerk wie jeder andere im Museum ausgestellte Gegenstand wirkt durch seine materielle Existenz. In den Spuren seines Gebrauches ragt die Vergangenheit, zuweilen eine Jahrtausende zurückliegende Vergangenheit, in die Gegenwart hinein und verbreitet ihre geheimnisvolle Kraft. „Präsenz“ ist ein Begriff, der für diese zauberische Gegenwart häufig verwendet wird, von „Aura“ ist die Rede und von „Authentizität“. Was bleibt davon in der digitalen Reproduktion übrig, selbst wenn diese inzwischen als dreidimensionale so gut geworden ist, dass selbst Fachleute bei reiner Inaugenscheinnahme sie nicht mehr vom Original unterscheiden können? Warum soll ausgerechnet der Ort, an dem das Eigentliche gefeiert wird und in das Numinose und Heilige hineinreichen kann, von der „sekundären Welt“ der digitalen Simulationsmedien überlagert werden, gegen die es nicht nur nach Botho Strauß zu rebellieren gilt?<sup>21</sup> Warum soll das Museum mit seinen Kunstwerken, die zur längeren Betrachtung es gerade einlädt, mit den elektronischen Medien kurzgeschlossen werden, deren Mitverantwortung für die Tatsache unwiderlegbar sein dürfte, dass die Aufmerksamkeitsspanne des Durchschnittsbürgers radikal gesunken ist? Eine der einflussreichsten Museums-Philosophien der letzten Jahrzehnte hat dessen Erfolg mit einer Kompensationsfunktion erklärt: Gegenüber der massiven Beschleunigung von Wirklichkeitserfahrung in der Moderne verankert das Museum in einer stillgestellten Vergangenheit, bringt Stetigkeit in ein Leben, das sonst in der permanenten Veränderung durchdreht. Da soll ausgerechnet das Digitale, der Agent von Transformation und Disruption, die Museumserfahrung vertiefen?

Andererseits ist gerade eine jüngere Generation von Museumsdirektoren dabei, die im Auratischen erstarrte Museumswirklichkeit gründlich zu durchlüften und in einem sozialen Kontext zu erden. Bei Matthias Mühling und Yilmaz Dziewior, Leiter des Münchener Lenbachhauses bzw. des Kölner Museum Ludwig, firmiert das unter dem Begriff der „Dekolonisierung des Museums“. Sie gehen aus von dem zuletzt im Anschluss an den Fall Gurlitt und die Planungen zum Humboldt-Forum in Berlin intensiv verhandelten Phänomen der Raubkunst, die neben der NS- vor allem eine koloniale Dimension hat, und die vor allem gezeigt hat, dass Kunstwerke nicht einfach nur in kontextloser Schönheit erstrahlen, sondern zuweilen

schlicht und ergreifend illegaler Besitz sind. Eingeschlossen in diese Dekolonialisierung sind aber auch Ansätze zu einer Relativierung traditioneller Hierarchien, seien es solche von Kennern und Laien, Zentren und Randbereichen künstlerischer Kreativität oder kanonisierten und neuen Diskursen.

## V

Die hier kurz umrissene, unübersichtliche und auch paradoxe Situation ist Anlass genug, den Gegenstand etwas genauer unter die Lupe zu nehmen, um zu sehen, welchen Beitrag das Digitale gerade auch in den zuletzt genannten Zusammenhängen leisten kann. In den folgenden Kapiteln will ich an einer Reihe von ausgewählten Museen demonstrieren, was für höchst unterschiedliche Praktiken hier eingeführt wurden, aber auch eine Vorstellung von dem vermitteln, was in dem Feld in den nächsten Jahren zu erwarten ist. Es soll eine Rundreise durch ein faszinierendes Kapitel zeitgenössischer Kulturvermittlung und -erarbeitung präsentiert werden, das vielleicht den größten Einschnitt in der Phänomenologie einer Institution seit ihren Anfängen vor ca. 250 Jahren darstellt. Dabei will ich vor abstrusen Beispielen genauso wenig zurückschrecken wie vor radikalen. Ganz ausschließlich fokussiert wird dabei auf Kunstmuseen, die im Vergleich zu ihrem Gesamtanteil (ca. ein Neuntel) einen relativ hohen Besucheranteil haben (ca. ein Sechstel), weil sich andernorts die Sachlage doch wieder ganz anders darstellt. Es sollen weniger Vorbilder zur Nachahmung sein, sondern vielmehr Ideen, die kritisch zu diskutieren sind, zumal das Kunstmuseum sich etwa gegenüber dem historischen (Besucheranteil fast ein Fünftel) und naturwissenschaftlichen Museum (Besucheranteil mehr als ein Fünftel) zunächst einmal eher weniger für eine digitale Begleitung zu eignen scheint. Vor allem ist beabsichtigt, die Zukunftsfähigkeit einer Gedächtnisinstitution zu diskutieren, welche in ihrer bisherigen Erscheinungsweise zuweilen allzu altbacken wirkt und, wie gesagt, in Gefahr steht, nur noch von den Älteren frequentiert zu werden. Die USA sind zum Mekka der digital aufgerüsteten Museen geworden, auch wenn inzwischen vor allem Institute außerhalb des euro-amerikanischen Raumes

immer mehr aufholen. Wenn in Europa vor allem solche Länder in diesem Bereich repräsentiert sind, die ebenfalls tendenziell einem neoliberalen Grundkonsens verpflichtet sind – die Niederlande und Großbritannien –, dann gibt das manchen Kritikern Anlass, diese Entwicklung als eine Verschärfung des Einflusses der Kulturindustrie zu deuten. Das Museum als ein Schatzhaus widerständiger und unvereinbarerer Werkautonomie werde ersetzt durch ein Modell, das dem Gesetz der Nachfrage gehorche und leichte Kost zur Unterhaltung serviere. Leser und Leserinnen werden selber entscheiden, ob an diesem Vorwurf etwas dran ist.

Beginnen will ich also mit den Vereinigten Staaten und hier mit New York, in dem sich alteuropäischer Kunstreichtum mit technologischer Avanciertheit der neuen Welt verbinden. Dass ich hier eine derartige Anhäufung von Museen am gleichen Ort vornehme, hat auch mit meiner direkten Kenntnis der Institutionen zu tun, ansonsten wäre sicherlich zu überlegen gewesen, ob auch Museen wie dem in Cleveland ein eigenes Kapitel hätte gewidmet werden müssen. Dass aber überhaupt die USA so im Vordergrund stehen, ist in der Sache begründet, denn nirgendwo sonst auf der Welt nähert man sich so unvoreingenommen und gleichzeitig verständnisvoll geheiligten Kulturgütern wie der Hochkunst. Bevor ich beginne aber noch ein Wort des Dankes: Gudrun Gersmann danke ich für immerwährende Gesprächsbereitschaft, Christian Gries für alle seine Insider-Hinweise, Harald Klinke für die Bereitschaft, mich in seine Vorstellungen von einer Kunstgeschichte 3.0 einzuweihen, Holger Simon aus Köln, der bei seinen Ideen nie ein Blatt vor den Mund nahm, Peter Kerber vom Getty Museum, der leider in der Versenkung verschwunden ist, Reinhold Baumstark, der vom Museum viel mehr versteht als ich, Stephan Hoppe, der den Gegenstand immer wieder über den Tellerrand des Museumswesens erweitert hat, Sonja Gasser, die sich dem Thema sogar in einer Doktorarbeit nähern will, Stefanie Schneider, die dem Museum als *Big Data* auf den Leib rückt, Monika Steinhauser und Armin Zweite für distanziertes Wohlwollen, den Teilnehmern meines Doktorandenkolloquiums an der LMU München, die sich in der einen oder anderen Form immer wieder mit dem Thema konfrontiert sahen und ihre Meinung dazu zum Ausdruck brachten, und all den Twitterfollowern und denen, die ich verfolge, für ihre unerschöpflichen Ratschläge. Sie haben bewiesen, dass mit

den sozialen Medien Produktiveres zu erreichen ist, als bestimmte Praktiken amerikanischer Selbstdarsteller das vermuten lassen. Ein Dank auch an Maria Effinger und an die beiden anonymen Gutachter, die Heidelberg University Publishing das Manuskript empfohlen haben, aber auch manche Änderungsvorschläge einbrachten. Ebenso Anja Konopka und Nadine Becker von heiUP für ihr umsichtiges Lektorat. Zu guter Letzt mein Dank an das Getty Research Institute und hier insbesondere an Alexa Sekyra und Thomas Gaetgens, die mir im Jahr 2015 großzügigerweise ein Fellowship in diesem kalifornischen Paradies ermöglichten. Erste Vorarbeiten für dieses Buch konnte ich in einem Büro dort verwirklichen, aus dem heraus der Blick wahrhaft museale Qualitäten hatte.