

# MUSEUM AKTUELL

Die aktuelle Fachzeitschrift für die deutschsprachige Museumswelt  
B11684 ISSN 1433-3848 Nr. 239 2017

## Inka



Weltkulturerbe

Völklinger Hütte

Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur

Gold. Macht. Gott.



3.000 Jahre  
Hochkultur  
220 Exponate

In Kooperation mit  
**MUSEO LARCO**  
treasures from ancient Peru

Im Heft: Museumskultur zwischen  
Kult und Zivilisation



Spaß muß sein! Aber auch um jeden Preis? Was mag die Kuratoren des Helms-Museums, eines der angesehensten Archäologischen Museen Norddeutschlands, bewogen haben, acht Monate lang die Wanderausstellung „DUCKOMENTA“ in ihr Ausstellungsprogramm zu übernehmen? Über 2 Millionen Besucher hätten sich schon an den Spaßausstellungen in Wien, Rotterdam und Mannheim ergötzt und so ein „Wiedersehen mit bekannten Kunst- und Kultobjekten von Weltrang“ erlebt. Kann man wirklich den Besuchern verkaufen, daß das etwas mit Museum und Archäologie zu tun hat? Zum Glück wird dann der Internationale Museumstag vom 21. Mai vorbei sein, der uns Museumsbesucher noch mit so anstrengenden Themen wie „Mut zur Verantwortung. Sensible Themen in Museen“ quälte und auch noch aufforderte, Positionen zu beziehen, die über den Genuß von Kunstwerken hinausgehen.

Im Ernst: Wir alle sind demnächst gefordert, Ideen und Anregungen für die künftige Museumsarbeit einzubringen, wobei die Frage offenbleibt, wieviel von der neuen Offenheit für Besucherwünsche nur auf modischen Lip service oder auf das Eingeständnis fehlender Kreativität zurückzuführen ist. Die neue Dauerausstellungs-Vermittlungseinheit „[Probe]Räume“ im Märkischen Museum in Berlin möchte jedenfalls offiziell auf kommende Aufgaben vorbereiten: sie fragt provozierend, was das Museum eigentlich mit Besuchern zu tun hat. Die neu konzipierten [Probe]Räume zeigen, was ein Museum ist, wer entscheidet, welche Objekte „gezeigt werden“ und wie sie „zum Sprechen gebracht“ werden. Der museologische Ansatz scheint jedoch nicht ganz von allein zu funktionieren: „Nach Vereinbarung können Vermittlungsangebote gebucht werden.“ ([www.stadtmuseum.de](http://www.stadtmuseum.de)).

Bringt diese neue Transparenz, die einlädt, Kulturarbeit mitzugestalten und Neues mitzuentwickeln, den erhofften Erfolg, läßt es sich gnädig über Barbie- oder LEGO-Angebote und die DUCKOMENTA hinwegsehen.

Nehmen Sie sich dieses Mal etwas mehr Zeit für die Lektüre von MUSEUM AKTUELL – die Texte haben es in sich. Der Nachrichtenteil erscheint im nächsten Heft wieder in gewohnter Weise.

Adelheid Straten

## Inhalt

- 4 Adelheid Straten  
**„ORIGINAL – GEFÄLSCHT“. Ein Rückblick auf der BVK-Tagung in Weimar (24.3.2017)**

### Was bedeutet „Kultur“?

- 9 Anette Rein  
**Zwei Kulturbegriffe – und was dahintersteckt. Eine ethnologische Annäherung**

### Für die Zukunft aufgestellt?

- 16 Michael M. Stanic  
**Future Museums: Robotereinsatz und Interimsmuseen**
- 30 Lutz Boden  
**Die deutschen Museen brauchen mehr Hardfacts über sich selbst – und mehr Managementpositionen**

### Präsentationsfragen

- 23 Stephan Speicher  
**8 Objekte, 8 Museen: Die Leibniz-Gesellschaft präsentiert sich mit dem Tübinger Tisch**
- 26 Vera Kundt  
**Eine geht noch ... im Lutherjahr am Originalschauplatz. Eine etwa sonderbare Ausstellung im Museum Heylshof**
- 7 Impressum; AutorInnen dieser Ausgabe

### Zum Titelbild

**Inka – Gold. Macht. Gott.  
3000 Jahre Hochkultur**  
6. Mai bis 26. November 2017

Eine Ausstellung des Weltkulturerbes Völklinger Hütte, deren Kern-Bestand aus dem Larco Museum, Lima und Cusco stammt, das mit mehr als 45.000 Exponaten die größte und repräsentativste Privatsammlung altperuanischer Kunst weltweit besitzt. Die Objekte sind bedeutende wissenschaftliche Informationsquellen und meisterhafte Kunstwerke. Neben der Kultur der alten peruanischen Hochkulturen der Inka- und Vor-Inka-Zeit ist die spanische Eroberung Südamerikas durch Francisco Pizarro ein wichtiges Thema. In der Ausstellung finden sich daher auch Leihgaben herausragender europäischer Museen und Sammlungen. 180 Exponate zeigen die Faszination der alten peruanischen Hochkulturen und ihr Aufeinandertreffen mit der europäischen Kultur des 16. Jahrhunderts.

tägl. 10-19 h  
Weltkulturerbe Völklinger Hütte  
Rathausstraße 75-79, 66333 Völklingen  
T. +49 (0)6898 / 9 100 100  
[mail@voelklinger-huette.org](mailto:mail@voelklinger-huette.org)

Anzeige



**Michael M. Stanic**

## **Future Museums:**

# **Robotereinsatz und Interimsmuseen**

„Die Bejahung des Neuen ist selbst etwas Neues“  
Peter Sloterdijk <sup>1</sup>

Wie sollten Museen saniert, erweitert, neu gebaut und betrieben werden, um für die nächsten Jahrzehnte ihre geänderten Aufgaben übernehmen zu können? Zum Einstieg in die Beantwortung dieser perspektivischen Frage dient mir die derzeitige Situation meiner Heimatstadt Augsburg, deren geschlossenes Römisches Museum allmählich seiner Renovierung und Erweiterung entgegengeht. Auch hier sind steigende Baukosten aufgrund neuer Verordnungen und Sonderwünsche zu berücksichtigen, was wegen anderweitig eingesetzter Einnahmen schwierig ist.

Das Museum, so wie wir es kennen, dient dem Bewahren, der Pflege, der Erforschung und Vermittlung der Vergangenheit. Im Grunde ist es somit konservativ (lat. conservare), genauso wie es jene waren, die es gründeten, und ihre Nachfolger mit professioneller Ausbildung es immer noch sind. Seit Jahrhunderten sind die Menschen damit beschäftigt, das Bewährte, Bekannte und Verstehbare zu erhalten, als wichtiger Aspekt unserer Zivilisation. Sie sind allerdings oft auch neophob. Das Neue löst Angst und Ungewißheit aus und wird gemieden. Die Entdeckung der Welt als Kugel ist ein bekanntes Beispiel für diese Phobie, die jeden Fortschritt verhinderte und bis heute in vielen Bereichen andauert: The Power of History.

Nur wenige Museen entwickeln sich zu Häusern, die das Neue zeigen, erforschen und dafür werben. Sie sind Forschungseinrichtungen, waren aber zugleich den Musen geweiht. Dies impliziert den Geist eines phantastischen und „erotischen“ Raums, wobei Eros hier mit Begehren und „Wissen wollen“ gleichzusetzen ist. Damit sind derartige „Museen“ der Zukunft ein Gegenstück zum traditionellen Bauwerk, und sie erinnern etwas an ein Raumschiff, das sich aufmacht, in unbekannte Welten aufzubrechen, wie seinerzeit Kolumbus. Der Begriff Museum könnte künftig einer Revision unterworfen werden; ebenso wie die Verwendung von Herrschaftsformeln und sinnvollen Gebäudehüllen. Und es ist zu klären: Meint das „Zukunftsmuseum“ die Zukunft unserer Zivilisation oder neue Präsentationsformen des Museums?

Ein allen Museen innewohnendes Dilemma wird künftig exzessiv kulminieren: Die bereits existente ungeheure Datenmenge zu den Museumsobjekten und ihren erfaßten Kontexten paart sich mit Informationsflut der sie flankierenden Computer, Schauwände, Touch-

screens und 3D-Welten. Eine der schwierigsten Museumsaufgaben wird das Informationsangebot in einer reizüberfluteten Gesellschaft sein. Die in den Museen angebotenen Kurse, Werkstätten, Führungen und medialen Experimente können dieses Problem lindern, nicht aber beheben: „Die Geister, die ich rief...“, laufen Gefahr, in immer neuen Sackgassen zu führen.

Wagen wir ein Experiment: In einem Museum hängen ein berühmtes Bild und eine Zeichnung eines „Flugzeugs“. Beide stammen von einem unbekanntem Künstler. Die Schilder wurden entfernt, es gibt keine Audio-guides und andere Hilfsmittel, auch im Internet nicht. Wie wird unsere Reaktion sein, wenn diese „Krücken“ fehlen? Gehen wir weiter oder sind wir in der Lage, das Werk dennoch zu erkennen, zu verstehen und zu genießen? Viele Besucher gehen, „bewaffnet“ mit Führern, eGuides und anderen Hilfsmitteln durch die Sammlungen und erkennen das Bild nur durch eine stete Rückkopplung zu mitgeführten Informationen, Vor- und Nachbereitung nicht eingerechnet. Dieser Vorgang wiederholt sich mehrere Stunden. Wie werden wir mit diesem Manko im Hinterkopf das Museum verlassen?

Alternativ wird dieses berühmte Bild von vielen elektronischen Hilfsmitteln umrahmt, wir sind durch die kleinen Objektäfelchen, Vitrinen-, Saaltexte und digitale Zusatzinformationen, Tablets und unser das Bild sofort erkennende Handy bestens über das Werk informiert und haben sogar noch einen didaktischen Vorbereitungskurs im Museum gebucht. Wie verlassen wir in diesem Fall die Sammlung? Erwerben wir in beiden Fällen noch Souvenirs im Museumsshop?

Die Antwort darauf liegt zweifelsohne in der wichtigen Kunst der gelernten Selektion, der allgemeinen Bildung, in der vorsichtigen Wahl aller Hilfsmittel sowie in dem Vermögen, das Vergleichen und Sehen lange eingeübt zu haben.

Stellen wir uns einmal folgende Situation vor: Die römische Kunst, Kultur und ihre Technik werden vergleichend auf eine Ebene mit den späteren industriellen Epochen und unserer Gegenwart gestellt. Das macht sie interessant: denn so wie Rom eine moderne europäische Metropole war, entwickeln sich heute einige Großstädte und ihre Regionen mit Erfolg zu Hightech-Zentren, ohne ihre Traditionen zu vergessen. Rom war eine bemerkenswerte Frühform heutiger Technologieregionen. Die Römer sind aufgrund ihrer einzigartigen, schon damals innovativen Ingenieursleistungen

als erste technisch begründete Kultur Europas zu betrachten. Ihre architektonischen Leistungen, die auf der Anwendung mathematischer Erkenntnisse basierten, nämlich Aquädukte, Straßen, Kolosseum, Theater, Tempel und Thermen, waren wegweisend und übten ihren Einfluß über die Renaissance bis in die Gegenwart hinein aus. Ihre Erfindungen waren Meisterwerke einer naturwissenschaftlich ausgerichteten Zivilisation. Die geniale Wasserversorgung Roms und seiner Provinzen schuf eine Grundlage für die Prosperität des Staats. Viele europäischen Kommunen erblühten seit dem späten Mittelalter zu erfolgreichen Metropolen, indem sie sich letztlich Rom zum Vorbild nahmen. Die Verbindung der römischen Kultur mit unserer Gegenwart macht unsere Verankerung in der Geschichte nachvollziehbar, wir begreifen die Römer und uns anders als bisher gewohnt.

### „Vorwärts durch Technik“

Die Kenntnis der römischen Kultur wurde uns bis vor wenigen Jahrzehnten nur in archäologischen Museen älteren Typs und in bildungsbürgerlich reduzierten Schulbüchern vermittelt. Dies änderte sich graduell erst mit neuen Forschungsergebnissen und der Erfindung des Internets. Wenn Museen irgendwann einmal der allgemeinen Technikentwicklung entsprechend konzipiert werden, wäre der eigentlich erste Schritt, Roboter in Museen einzusetzen. Der Einzug von Robotern und der sie flankierenden Technik ist zunächst eine naheliegende Vision, bedeutet jedoch einen Paradigmenwechsel, vielleicht sogar einen Tabubruch. Aber warum sollten ausgerechnet Museen von der Robotisierung der Gegenwart ausgenommen sein? Erinert dieser Widerstand nicht auch ein klein wenig an die Angst der Menschen vor der Spinning Jenny in der Ersten Technischen Revolution? Mithilfe von Robotern würden etwa in archäologischen Museen geringere Bau- und Betriebskosten anfallen als bisher üblich. Zudem könnte ein lokaler und traditionsreicher Roboterhersteller seine Erfahrungen für diese Ideen zur Verfügung stellen.

Die Roboterassistenz in Museen ist mit der Erfindung des Buchdrucks, der Photographie oder der Dampfmaschine vergleichbar. Sie käme einer überschaubaren technischen „Revolution“ gleich. Wenn man derartige Maschinen und die sie flankierende Technik so einsetzt, entsteht neben einer „Erlebniswelt“ eine virtuelle „Stadtwelt“, etwa des antiken Roms, mit ungeahnten Möglichkeiten; spannende, historische Inszenierungen mit antiken Originalen im Rahmen des „Museums der Zukunft“ werden so entstehen.

Allerdings bleibt der Roboter trotz aller Vorteile nur eine Maschine, ein Hilfsmittel wie die schon ältere Erfindung des Computers. Im Mittelpunkt des Museums steht wie im Theater, das Kunstwerk, das Artefakt, der Künstler, der selektierende und inszenierende Mensch, der Regisseur. Daran wird auch künstliche Intelligenz nichts ändern.

Die Einführung von Robotern als technische Brücke zwischen römischer Zivilisation und Gegenwart, mit verbesserten organisatorischen Möglichkeiten im Mu-

seumsbetrieb, scheint zwar gewagt zu sein, doch ist das römische Erbe facettenreich, und seine optimierte Darstellung läßt überraschende Ergebnisse erwarten, die die Vergangenheit in anderen Zusammenhängen zeigt als bisher. Vor allem mithilfe von „Augmented reality“<sup>2</sup> kann das damalige Leben virtuell nachgezeichnet werden.

Dieses neue Konzept für ein Römisches Museum überbrückt den industriellen Kern der damaligen und heutigen Zivilisationen. Die antiken Sammlungen bilden den Erlebnisraum, der vor allem jüngere Menschen mit Erkenntnis versorgt. Die Lücken im Wissenstransfer nach dem Ende Roms können im Museum teilweise rekonstruiert werden. In diese Wissensgeschichte werden dann auch kleine und große Kunstwerke, ihre Entstehung und Produktion integriert. Die technologisierte Wissens- und Technikgeschichte hilft uns, die Originale im Museum anders zu sehen und besser zu verstehen. Damit erhält der Begriff des Denkmals und des Museums in einer Zeit der Überflutung mit Information und sich ändernden Werten eine neue Valenz.

Die beschriebenen Ideen sind eine Alternative zu den Kunstsammlungen, in denen zwar hier und da auch der zivilisatorische Kontext aufblitzt, aber nicht der rote Faden ist, sondern das besondere, herausragende künstlerisch hochstehende Objekt. Museen und Archäologen müßten sich ergebnisorientierter mit den Nachbardisziplinen vernetzen, um einen echten Paradigmenwechsel für innovative Planungen neuer Museen zu erzielen. Als interaktive Erlebnisräume laden sie dann zum Spielen, Staunen und Anfassen ein, vor allem aber zum Wiederkommen. Nur so besteht gerade auch für die Kommunen eine Chance, im bestehenden europäischen Wettstreit der Museen zu überleben.

### Interimsgebäude sind notwendig

Museologie und Kulturwissenschaften werden sich früher oder später mit diesen Themen befassen müssen; steigende Sanierungs- und Betriebskosten der alten Gebäude, besonders auch die bereits angelaufene Integration neuer Funktionen und Aufgaben im Museum für die Besucher neuen Typs verlangen dies. Kein Mensch weiß heute, wie ein Museumsgebäude in 15 bis 20 Jahren aussehen sollte, die vielfältigen Planungen dauern heute lange, während die Halbwertszeit von reinen Funktionsgebäuden sinkt: heute werden bereits Betonbauten der 80er Jahre abgerissen. Um Visionen auszutesten, finanziell realisierbare Zwischenschritte zu erreichen, werden in vielen Fällen Interimsbauten notwendig.<sup>3</sup>

Je länger sich die Bauzeiten in die Länge ziehen, um so mehr verändern sich allerdings auch die Roboter<sup>4</sup> mit ihren Anwendungen, die in die Museen der Zukunft eingefügt werden. Sie entwickeln sich während der Bauzeit weiter, so daß ein ungewöhnlicher und teurer Wettlauf entsteht. Das vorgeschlagene Interimsmuseumsgebäude wird zunächst und in erster Linie ein funktionstüchtiger Ausstellungsraum sein, mit einfacheren Eigenschaften eines „Erlebnisorts“ sowie den ihn ergänzenden „theatralischen“ Möglichkeiten. Der Zeitgeist, der sich früher in Weltausstellungen und

heute in den internationalen Autoshow, Sportarenen, Messen und Themenparks äußert, sollte, neben den bewährten Konzepten, bei der zukünftigen Gestaltung der Museen durchaus bedacht werden. Er gibt publikumswirksame Anregungen aus diesen nichtmusealen Bereichen, die sich jedoch nicht in den Mittelpunkt drängen dürfen. Dieser ist dem eigentlichen Gegenstandsbereich des Museums vorbehalten, also etwa der Kunst-, Natur- oder Kulturgeschichte.

Auch die Römer, die Menschen der Renaissance und des königlichen Frankreichs feierten sich und ihre Kunst in aufwendig gestalteten Gebäuden mit raffinierten Inszenierungen und spektakulären Festen, die lange dauerten! Gewisse Analogien zur Gegenwart drängen sich auf; diese Kulturen waren – wie schon Arnold Toynbee beobachtete – in einer ähnlichen Situation wie wir.<sup>5</sup>

Allerdings müssen auch weitere Finanzierungs- und Planungswege als die bisher beschrittenen geprüft werden, um Museen der Zukunft zumindest sukzessive zu realisieren. Viele Sammlungen verharren zu sehr im Sammeln, Archivieren und Deponieren, oder sie sehen ihre Schwerpunkte hauptsächlich in der „Medialisierung“ und „Digitalisierung“ und der damit verbundenen „Pädagogisierung“. Die bisweilen überhandnehmende Akquisition zeitgenössischer Kunst führt zu immer größeren Depots, nicht jedoch zu einer bewußten Sammlungsstrategie und neuen Museumskonzepten.

## Was bleibt?

Private und öffentliche Bauherren, vor allem Ingenieure, Roboterkonstrukteure, Licht-, Projektionsfachleute, Architekten, Museumsleiter und Kulturmanager werden enger kooperieren müssen, um die optimale Einbindung der Maschinen und der hier angedeuteten Aufgaben zu erforschen. Teilweise werden sie auf die Erfahrung von Automobil- und Flugzeugfabriken zurückgreifen, aber auch auf jene moderner Theater und Konzerthallen. Die Einführung der Robotertechnologie in Museen, die sinnvolle Realisierung ausgewählter Bereiche neuzeitlicher Erlebniswelten verhilft dazu, die Gegenwart zu begreifen, Um- und Irrwege zu vermeiden und die richtigen Wege in die Zukunft zu finden. Dazu ist auch ein auf „Rekonstruktion“ basiertes Verständnis der Geschichte erforderlich. Museen entwickeln sich zunehmend zu Orten, an denen man forscht, experimentiert, erkundet und lehrt, um auch den Bildungsauftrag des Staats zu gewährleisten. Sie sind ein „Universum“, in dem sich die Welt von gestern und von morgen auf einer Bühne treffen, um Einflüsse aus vielen verschiedenen Denk- und Betrachtungsweisen zu bündeln und zu präsentieren.

Die Museen der Zukunft brauchen neben den Ausstellungsräumen mehrere, flexible Arbeitsbereiche, ähnlich modernen Bürostrukturen und Laboren. Hier wird geklärt, wie sich die vergangene und moderne Kulturwelt des Menschen veränderte, und wie die Welt in der Zukunft aussehen könnte, davon ausgehend, daß eine lebhaftere Geschichte unser permanent lernendes Gedächtnis prägt oder unser Wissens- und Erfahrungsspeicher ist. Das nicht Weggeworfene, nicht

Vernichtete, das fachmännisch Musealisierte ist unser soziales Gedächtnis, unser aller Vermächtnis, unsere Arche Noah. Auch die zukünftige Kultur braucht einen Gedächtnisspeicher wie Museen, Bibliotheken und Archive. Die Museumskultur hängt vom Erhalten, von der Tradierung und von der schöpferischen Weiterentwicklung der bewertenden musealen Aneignung der Realität und von ihrer musealen Objektivierung ab.

## Die Museen der Zukunft werden vielfach „Crossover-Museen“ sein

Die museale Realität zeigt sich zunächst in der architektonischen Schale, dem neuen Raum sowie seiner multifunktionalen Ausstattung. Multifunktionale Gebäude wie Opern und Konzerthallen (etwa die Elbphilharmonie) sind interessante Vorbilder. Die in einem Gebäude zusammengeführten Funktionen oder Teile davon – Museum, Musikhalle, Oper, Hotel, Messe – führen zu einem neuen Begriff des „Crossover“. Wenn dann diese multifunktionalen Gebäude detailliert geplant, getestet und zunächst im Modell realisiert werden, so ist der Einzug des an vielen Orten assistierenden Roboters in den realen Bau interessant und folgerichtig. Das neue Gebäude enthält das dominante Museum, jedoch auch integrierte Theater oder eine Konzerthalle. Sich um den Kern gruppierende Ateliers, Cafés, Restaurants, Bars, Geschäfte, ein überschaubares Kunst-Hotel und andere Dienstleistungsbereiche steigern das Publikumsinteresse und in der Folge die Einnahmen der zunehmend wirtschaftlicher denkenden Verwaltungen.

Mit der neuen Technik wachsen die Ansprüche, wie die Bürger ihre vergangenen Kulturen erleben und genießen wollen. Das klassische Museum wird dennoch weiterleben, vor allem auf der Ebene kleinerer Museen oder Spezialsammlungen, die sich nur an ein sehr begrenztes Publikum richten. Das „Museum der Zukunft“ kann sogar dazu motivieren, Museen älteren Typs, die nicht umgebaut oder erweitert wurden, zu besuchen. Somit erfüllen beide Typen wichtige gesellschaftliche Aufgaben.

Wir werden Museen der Zukunft nur dann bekommen, wenn wir ihre Notwendigkeit erkannt haben. Für den intelligenten und schöpferischen Um- oder Neubau der alten Museen bleibt genügend Zeit, die spannende Planung in vorausgehenden Interimsmuseen mit Experimenten zu begleiten; bei der Visualisierung und Katalogisierung der Sammlungen, auch bei der Implementierung von Robotern in Depots, im Zusammenspiel von Depot und Ausstellungsfläche, vielleicht sogar während der Ausstellungen, bei der Inneneinrichtung und beim Entwurf der variablen „Bühnen“ für die zu erzählenden Geschichten. Während des Ausstellungs- und Umbaus ist das Museum für Gäste geöffnet!

Das „klassische“ Museum kann sich dadurch mehr ändern, als wir dies momentan ahnen. Vielleicht sind viele Museen schon auf dem Weg zu einem gravierenden Fehler, denn ihre gesamte Kategorie entstammt einer Zeit, die den Begriff der zunehmend elektronisch ausgerichteten Massenkultur kaum kannte. Ihre Konzeption und Ausrichtung wurde bestimmt durch eine

überschaubare bürgerliche Elite, die weltweit zusehends von der uniformierten Alltagskultur verdrängt oder überlagert wird. Die bürgerlichen europäischen Eliten des ausgehenden 19. Jh. mit ihren Zielen, mit ihrer Mediennutzung und mit ihrem Selbstverständnis als die eigentlichen Kulturträger wird es in einer globalisierten Googlipediawelt nicht mehr geben. Die neuen Eliten, die Wissen mit Reichtum und Macht verbinden, scheinen sich anders und neu zu definieren.

Unsere Gesellschaft fordert beides: stets Neues und technologischen Fortschritt, aber Erhalt der Natur und all jener Kulturleistungen und Geschichtszeugnisse, aus denen wir etwas für die Zukunft lernen können. Aus diesen Gründen sind temporäre Bauten bedeutend, da es sich keineswegs um Ausweichquartiere oder Ersatzsorte handelt, sondern um Räume, wo Neues entsteht bzw. entstehen muß, um Moden von wichtigen Trends abzugrenzen. Diese Herausforderung ist wichtig, denn es ergeben sich viele Ansatzpunkte für die spätere Realisierung in zukünftigen Museen, die ihrerseits wandelbarer sein werden als ihre Vorgänger.

Auch die modernen Inkunabeln avantgardistischer, sich futuristisch gebender Museen sind im Kern nur neue Behälter für die alten Inhalte und eingeübten Rituale nicht mehr existenter Bildungsgesellschaften. Viele dieser Sammlungen mutierten schon zu architektonischen Wallfahrtsorten, wie der Bau Gehry's in Bilbao oder das Moma in New York. Sie dienen zwar dem Städtetourismus und den gepriesenen ökonomischen Standortvorteilen, lassen aber das Museum zum Wirtschaftsfaktor degenieren, bei dem der eigentliche Inhalt (dessen Ausstellungen) keine Rolle mehr spielt.

Um dies zumindest teilweise bei den „Museen der Zukunft“ zu vermeiden, ist eine Evolution des Museumsinneren notwendig. Museen könnten durchaus Aufgaben des Theaters übernehmen, sind sie doch immer auch Bühne für viele Kunstwerke und den Menschen (für Politiker, Ausstellungsmacher, DirektorInnen und Besucher). Bei der zunehmenden Anzahl von Vernissagen und medial ausgerichteten Sonderveranstaltungen ist dieser wichtige, ursächliche Aspekt der musealen Massenkultur erkennbar.

Noch vor nicht allzu langer Zeit nannte man die Urform des Museums Kunst- und Wunderkammern, wobei sich die „Wunder“ mehr auf die Naturalia und technische Kunstwerke bezogen, die ihre Besitzer stolz vorführten. Wieso sind in unseren Ausstellungen kaum Multimedia-Bibliotheken und Projektionsmöglichkeiten integriert, um die Geschichte und den Zeitgeist lebhafter zu präsentieren? Auch die alten Wunderkammern lagen meist in der Nähe der fürstlichen Bibliotheken und wurden im flackerndem Kerzenschein zu einer unvergesslichen Inszenierung adeligen und, später, bürgerlichen Sammelns. Oft wurden die Sammlungen nach oder vor dem Genuß höfischer Musik und erlesener Speisen vorgestellt. Heutzutage geschieht dies bei den Vernissagen oder Festbanketts. Letztere waren bei Museumssponsoren schon immer sehr beliebt. Auch diese Gepflogenheit ist Teil moderner Crossover-Ideen, die zudem die Attraktivität der Museen und die Einnahmen steigern. In diesem Zusammenhang ist in-

teressant, daß derzeit einige Geschäfte ins Münchner Stadtmuseum ziehen, da das Gebäude am Oberanger in erheblichem Umfang saniert wird. Vielleicht wollen einige dort bleiben, oder eine Dependence gründen. Zu begrüßen wäre es, eine solche Offenheit für besondere, typisch münchenerische Angebote bestätigt den Trend, Unterschiede zwischen Museum und Kommerz zu nivellieren. Erste Erfahrungen mit der Besucher überraschenden Hereinnahme eines typischen Trödelgeschäfts scheinen ja positiv verlaufen zu sein.

Auch die Römer waren Meister in der Inszenierung von Festen in ihrer Architektur, wie im Forum, der Domus aurea, dem Pantheon und dem Kolosseum. Mithilfe der Technik könnte dieses „Theatrum romanorum“ in einem Römischen Museum als Zeitreise wieder auferstehen, flankiert von vielen originalen Kunstwerken dieser Epoche. Wichtige fehlende Objekte kann man ausleihen oder mit dem 3D-Drucker in die Ausstellung holen. Schließlich war die spätrömische, kaiserliche Kultur in vielerlei Hinsicht eine frühe mitteleuropäisch-asiatische Massenkultur, die ohne die für damalige Verhältnisse nahezu perfekte Verwaltung, Technik, Straßen, Seewege etc. und Kommunikationsstrukturen kaum zu organisieren war. Eine Voraussetzung für diese Erfolge war das damalige Bildungssystem, das auch heute eine immanente Grundlage für die Daseinsberechtigung der „bildenden“ Crossover-Museen sein sollte.

## Wie muß man sich das Interimsmuseum vorstellen?

Die Koordination aller Komponenten für Ausstellungen und Sonderveranstaltungen in der variabel geplanten und umrüstbaren Halle steht im Mittelpunkt des Robotereinsatzes. Dabei entsprächen die parallelen Montagestraßen einer Autofabrik der breiten Ausstellungshalle. Hier stehen vor allem die größeren Skulpturen, die der Roboter bringt und auf Podesten montiert. Je nach Ausstellungsprogramm und Sonderwünschen ist es möglich, die Kunstwerke zu verschieben oder in die offenen Depots zu fahren, denn auch dort können sie in gesonderten Bereichen studiert werden. Um Platz für Bildungsarbeit, Vorlesungen und Kongresse zu schaffen oder um Modeshows, Konzerte und Feste zu organisieren, verschiebt sie der Roboter in die Depots oder er positioniert sie dort, wo sie sinngemäß Teil der jeweiligen Veranstaltung sind. Mit den Projektions- und Lichtapparaturen entsteht ein, dem Kunstwerk, dem Museum, oder der Veranstaltung dienendes Ambiente, kurz: die gewollte Aura. Die im Gesamtdesign gestalteten Regale stehen an den Außenwänden der sich über zwei bis drei Stockwerke erhebenden Halle. Die Etagen sind über Treppen und offene Galerien erreichbar. An deren Wänden reihen sich die mittleren und kleineren Kunstwerke aneinander bzw. übereinander.

Damit erscheinen die Wände wie gegliederte und raffiniert erleuchtete Flächen. Sie gleichen darin gotischen Kathedralfenstern. In Verbindung mit den größeren Skulpturen oder deren Torsi – Portal- und Säulenfiguren – sowie der architektonischen Gliederung bekommen diese etwas Sakrales oder Theatralisches. Der Raum kann verdunkelt werden, um den Schwerpunkt des Interesses nur auf den unteren Hallenbereich zu

richten. Und das ist so gewollt. Die alte Sammlung römischer Kunst in Augsburg war beispielsweise lange in einem hohen spätgotischen Backsteinbau provisorisch untergebracht.

Die kleineren und mittleren Objekte stünden dann in den erwähnten beleuchteten Regalen, um von dort für eine bestimmte Ausstellung in die Halle(n) geholt zu werden. Um die Kunstwerke zu schützen, ruhen sie auf Postamenten, oder sie stehen in angefertigten Behältern aus Glas oder Aluminium. Je nach Programm bringt sie ein Roboter an ihre Position und deponiert sie dort. Ein weiterer brachte zuvor die ausgesuchten Postamente und verbindet sie dann mit den bereits vorhandenen Skulpturen auf dem Boden. Dieser gleicht in etwa den stabilen und sicheren Böden in Frachtflugzeugen. In den nunmehr leeren Nischen erscheint ein Hologramm jenes Objekts, das nun Teil der Ausstellung im Erdgeschoß ist. Wahlweise werden in den Fächern andere Kunstwerke oder Objekte, temporär zumindest, gezeigt, da sie Teil der Sonderveranstaltung sind. An der Decke, dem „Himmel“, sind Vorrichtungen denkbar, um mit Hilfe des Roboterarms Skulpturen, der Teile davon, zu befestigen, oder zu halten.

Die fehlenden Stücke beispielsweise einer antiken Reiterstatue, von dem nur der Pferdekopf oder der Torso eines kaiserlichen Reiters erhalten ist, werden durch eine Plattenkonstruktion ergänzt, um das Gesamtbild des Denkmals zu rekonstruieren. Eine dafür geplante Lichtinszenierung vervollständigt das Bild einer neuen Virtualität dessen, was einmal im Rom zu sehen war. Durch diese Kunstgriffe besteht „endlich“ die Chance, Kunstwerke in der Position zu präsentieren, wie sie der Auftraggeber bestellte und der Bildhauer entwarf. Eine solche Reiterstatue ist nur in dieser vorbestimmten Höhe ohne „Verstreckungen“ (Anamorphose) „richtig“ zu sehen. Dieser temporäre Zustand wäre mit den weiteren Objekten und einer, dem historischen Ort nahe kommenden Lichtarchitektur eine spannende Annäherung an die, hier römische Aura.

Mit modernen Visualisierungswerkzeugen kann das historische Umfeld der Kunstwerke und ihre Bedeutung teilweise „inszeniert“ werden (augmented reality), was bisher undenkbar war. Die Ausstellungen und die damit verknüpften „Inszenierungen“ der Kunst gestaltet das erweiterbare Kuratorenteam, das auch für die, durch den Roboter schneller umzusetzenden Sonderveranstaltungen verantwortlich zeichnet. Die Programme entstehen zunächst am Computer, dann konkret in der Halle. Parallel dazu erscheinen die virtuellen und gedruckten Kataloge und Führer für die Orientierung im Museum, im Internet, am Tablet oder Handy. Dies setzt natürlich die elektronische Inventarisierung der Museumsobjekte voraus. Später dient eine zusätzliche 3D-Digitalisierung den Ausstellungen, der Öffentlichkeit und zu Forschungszwecken. Mit den eingesetzten Medien erreicht man mindestens doppelt so viele Nutzer wie Besucher, sensibilisiert die Bevölkerung für das Museum und fördert das Interesse, öfter vorbeizuschauen oder die Räume für Veranstaltungen zu mieten.

Die zivilisatorische Sucht, mithilfe penetranter Medien ständig Kurzinformationen zu empfangen, kann zu

einer Sparte neuer Museen genutzt werden. Sportarenen und Konzerthallen machen bereits vor, wie unterschiedliche Menschen zum gemeinsamen Erleben zusammenströmen und ihnen ein Gefühl von Heimat und Identität gegeben wird, die in der Globalisierung verlorengeht. Das neue Museum kann durchaus tagesaktuell werden und eine Arena für Künstler, für Sportler mit einer kulturellen Botschaft, für Musiker, Schauspieler, für Forscher und Fachjournalisten werden, die nur noch den Besuchern gefallen muß. Warum nicht Formate wie Talkshows in Museen oder Kommentareinspielungen mal aus Museen? Das Frankfurter Städel hat in nuce solche neuen Formate ausprobiert, auch wenn nicht jeder Versuch überzeugen konnte. Auch anderswo, nämlich beim Europäischen Hansemuseum in Lübeck, werden derartige Crossover-Wege derzeit ausgelotet: Beim ersten Hansemuseum-Kultursommer auf dem Museumsareal finden zwischen dem 3. Juni und 15. Juli an sechs Wochenenden Open-Air-Konzerte mit namhaften MusikerInnen aus ganz Deutschland statt.

Die Planung der „Arena“ in oder neben dem neuen Interimsmuseum geschieht zunächst als Modell. Vorzuschlagen ist eine Halle mit 1500-2500 m<sup>2</sup>, die modular und erweiterbar ist. Ihre Gestaltung mit markanten Designdetails schafft Aufmerksamkeit. Gläserne Fassaden erlauben Blicke in die Sammlung, in die Roboterwelt als Teil des Konzepts, in das Forschungslabor, die Kinderwerkstätten mit Spielräumen sowie in das Café und die Geschäfte. Die äußeren Lichtkunstwerke verweisen auf die Geschichte der Sammlung. Nach der Vollendung des späteren, eigentlichen Museums wird die Halle abgebaut oder dient verwandten Aufgaben des Museums oder anderen Museen. Die Kosten für den Interimsbau sowie für den Betrieb reduzieren sich merklich, da durch dieses System weniger Raum benötigt wird als in den alten Museen. Zusätzlich senken zeitgemäße Umweltstandards die Betriebskosten.

Der Bau erstreckt sich über zwei bis drei Etagen. Seine doppelschalige Konstruktion erlaubt vielfältigste Varianten. Die Halle(n) und Räume liegen in der Gebäudemitte, mit Zugängen von den beiden Seiten des gestreckten Rechtecks, wobei im Inneren andere Grundrisse, wie ovale oder vieleckige Formen den intendierten Funktionen nahe kommen sollten. Die Etagen sind mit Treppen verbunden. Somit gleicht die Halle im weitesten Sinn einer kleinen „Arena“, mit einer ovalen, oktogonalen, bzw. länglichen Form, so ähnlich wie Barenboims Konzerthaus in Berlin.

Das Gebäude hat zwei Schalen, eine innere und eine äußere. Dazwischen liegen Serviceräume, Zugänge, Büros und die Werkstätten. Die hintere Seite dient den Zugängen zu den Depots und den Werkstätten. Auf der inneren Seite ist eine große Projektionsfläche angebracht. Die Halle entsteht, wie später die Ausstellungen, weitgehend elektronisch. Durch Baukastenmodule ist sie veränderbar und kann schneller neuen Nutzungswünschen folgen, was bei einem „fertigen“ Museum kaum mehr gegeben ist. Deswegen stehen diese „Tempel“ sehr lange, und ihre staatlichen Verwalter meiden komplexe Umbauten, Erweiterungen, oder andere Veränderungen. Auch fällige Sanierungen entwickeln sich zu aufwendigen Projekten, die kaum gewünscht sind.

**Wie hier in der Galerie du temps (2013), Louvre-Lens, könnte eine Roboterinszenierung in einem Interimsmuseum aussehen. Foto: Wikimedia Commons/Jérémy-Günther-Heinz Jähnck**



Ein Vorbild für einen Interimbau im musikalischen Bereich ist die aus Holzmodulen bestehende Interimsooper in Genf. Das charmante „Opernchalet“ stand zuvor in Paris, war Ausweichquartier der Comédie Française und hat 900 Plätze. Der Bau kostete mit der Geländerschließung nur 11,8 Mio. CHF. Eine Bedingung war, daß die Halle abbaubar sein mußte. Was in Genf gelang, sollte auch für ein Museum möglich sein. <sup>6</sup>

Das hier nur skizzenhaft vorgestellte Interimsmuseum ist ein Novum in der Museumsgeschichte. Sein Bau, seine Form und seine Funktion sowie seine Gestalt sind ungewohnt, wenn klassische oder moderne Museen parallel dazu betrachtet werden. Gleichwohl überraschend ist seine Konstruktion und Ästhetik. Im Gegensatz zu den bekannten teuren und großen Sammlungen ist das Interimsgebäude eher ein Werk der Alltagskultur und nach den Bedürfnissen der Konsumgesellschaft gestaltet. Teilweise liegt gerade darin die Chance, ein neues Museum zu entwerfen, nähert sich doch unsere Kultur immer mehr dem Alltäglichen. Damit können bekannte Hemmschwellen der „Hochkultur“ gegenüber reduziert werden, auch dann, wenn es sich „nur“ um eine Zwischenlösung handelt, gleichgültig, wie lange dieser Zustand andauert, bis zu Vollendung des zukünftigen Museums.

Die Idee eines Interimsmuseums ist für viele Kommunen und ihre kulturelle Entwicklung interessant. Neue Museen dienen wie eh und je der Schönheit und Ehre der Kommune, eine Auffassung, die uns in Zeiten der Ökonomisierung der Kultur weggeredet wurde. Wichtiger sind Kosten, Umsätze und Rentabilität, weswegen Museen zum Standortvorteil einer Kommune deklariert wurden, fragt sich nur: für wen?

Ursprünglich war die Kunst in ihren vielfachen Ausformungen in der ganzen Stadt vorhanden. Die funktionierende, ästhetisch gestaltete Stadt galt selbst als Kunstwerk. Erst im 19. Jh. zog man viele Kunstwerke in den Museen zusammen, die für das „Volk“ gedacht waren. Moderne Museen mit ihren Dependancen und zusätzlichen Crossover-Varianten könnten dazu beitragen, die Orte der Kunst zu vermehren und im Bewußtsein der Bevölkerung besser zu verankern. Die Interimshalle ist ein Ort, wo dieser Prozeß studiert, vorbereitet und mit eingeleitet wird. Die vorgeschlagene Architektur geht auf industrielle bzw. temporäre Pavillions wie das 20er Haus in Wien oder den Pavillion Österreichs auf der Weltausstellung in Brüssel zurück (beide von Karl Schwazer) und ist Teil einer Ästhetik der gehobenen und alternativen (wechselnden) Alltagskultur. Wenn diese Bauten dann eleganter erscheinen, wie der Pavillion von Coop Himmelblau in München, spricht man von einer Nobili-

tierung eines Alltagsgebäudes, in diesem Fall eines Baustelleninterims. Genau an diesem Punkt klinkt sich das Interimsmuseum ein und präsentiert seine Kunst in einem für Viele gewohnten Ambiente. Faszinierende Ideen für ein Interimsmuseum lieferten die Pavillions der Weltausstellung EXPO in Hannover, da sie meist nur für eine überschaubare Zeit errichtet wurden und günstiger sind als millionenteure Museen, denen hinterher das Geld für den Unterhalt fehlt. Ihr meist zukunftsweisendes Baukastensystem erlaubt zudem Erweiterungen, die schon bei der Planung vorgesehen werden können. Ihre Flexibilität ermöglicht es, mit modernen Materialien ikonographische Fassaden- und Bauelemente in Verbindung mit dazu passenden Ikonogrammen unserer technoiden Epoche zu zeigen. Damit signalisieren diese Bauten im Sinn einer wahren Ikonologie ihre Aufgabe, Funktion und Bedeutung, etwas, das heute meist kaum üblich ist. Elemente bekannter römischer Architektur gehören zu unserem Bildergedächtnis und besitzen noch Gültigkeit. Römische, monumentale Maschinen, wie Lifte, Kräne und andere Hebeanlagen gleichen den ersten Robotern auf frappante Art und Weise.

Die Dualität zwischen bekannten Museen und diesen Formen erschließt neue Möglichkeiten, Kunst und Kulturgeschichte zu zeigen. Inwieweit der spätere Bau von der Interimskonstruktion beeinflusst wird, ist ein spannender und offener Prozeß, weil er den modernen Anspruch an das spätere Museum schon abbildet.

## Gegenargumente

Gegner des Interimsmuseums mit seiner Industriearchitektur sowie der Roboterimplementierung in archäolo-



**Das Grand Théâtre de Genève, ein Interim aus Holz. Foto: GTG / Die Genfer Oper**



gischen und ähnlichen Museen werden sagen, daß diese Idee unmöglich ist. Von ihrem Standpunkt aus gesehen mögen sie vielleicht Recht haben. Es geht in den ersten Arbeitsschritten um die grundsätzlichen Fragestellungen in der „Roboterwelt“, gefolgt von den notwendigen Simulationen der verschiedenen Abläufe mit den Originalen im Interimsmuseum. Dazu dienen Objekte aus Abgüßmuseen, oder je nach Etats 3D-Druckermodelle. Die dafür nötigen Gestaltungsprozesse entstehen am Computer, um später realisiert zu werden. So sind in der Experimentalphase die sicherlich zurecht bestehenden konservatorischen Bedenken der Fachleute ausgeklammert. Schließlich ist das Museum, in Verbindung mit den vorgesehenen Forschungslaboren und Werkstätten, auch ein Inkubator neuer Ideen und nicht nur Ersatz, Notlösung oder ungemütliches Ausweichquartier.

Gelegentlich werden, auch sammlungsbedingt, große und technisch perfekt ausgestattete Depots geplant, wobei aber vergessen wird, das eigentliche Museum neu zu überdenken. Ob dann im Interimsmuseum oder in einem Teil davon echte Kunstwerke gezeigt werden, hängt von der Gebäudekonzeption und den Finanzen ab. Dieser Vorgang ist spannend, denn es geht dabei um eine völlig neue Art von Museumskonzeption. Anzumerken ist auch, daß Roboter schon längst in sensible Bereiche vorgedrungen sind, wie bei Herz- oder Augenoperationen, so daß sie sicherlich genauso in der Lage sind, auch fragile Kunstwerke zu transportieren.

Unser Verhältnis zu Museen und Kunstwerken wird sich ändern, unabhängig von den aktuellen und zukünftigen Ausstellungsphilosophien verschiedener Länder und Kulturen. Ein Rückblick auf die Geschichte privater Sammlungen zeigt dies. Das Museum ist eine moderne Erfindung, mit ihren positiven und nachdenkenswertem Eigenschaften, wie dem Verlust der Aura und dem Zusammenhang mit dem Ort, für den Kunstwerke gemacht oder erworben wurden. Roboter und die 3D-Technik können allerdings helfen, die ehemalige Aura zu erleben und dadurch viele Kunstwerke besser zu verstehen.

Weltweit existieren viele Sammlungen herausragender kultureller Epochen, deren Werke auch anders gezeigt werden könnten, denn die Präsentationsarten unterliegen keiner fixen Idee. Diese wandelt sich, denn Kunstwerke, Sammlungsorte und Ausstellungsmethoden ändern sich, da sie von jeher dem technischen und handwerklichen Fortschritt unterworfen waren, wie die Rezeptionsgeschichte deutlich macht.

Wenn diese Future Museums nicht in Bayern umsetzbar sind, werden sie anderswo umgesetzt werden. Sie können viele Gremien und Kommissionen beschäftigen, da die komplizierten Entscheidungen, um das Projekt zu bewerkstelligen, nicht einfach sind. Widerstände wird es geben, aber sie sind, produktiv gesehen, Teil des Konzepts, da mit ihnen etwas mehr Wert auf die Bedürfnisse des Publikums als auf Ansichten Einzelner gelegt wird. Schließlich liegt die Finanzierung von Museen auf den Schultern aller Bürger.

Um die Bedenken gegen das Projekt auszuräumen, wären Consulting-Unternehmen nützlich, die diese Auf-

gaben anders koordinieren und beschleunigen als die staatliche Verwaltung. Organisationsmethoden, wie beispielsweise das Private-Public-Partnership, Cross-over- und Interimslösungen führen, wenn sinnvoll, auch mit der kommunalen Planung zügiger zur Realisierung neuer Museen, da Ressourcen und Wissen im Rahmen vernetzter Organisationen effizienter genutzt werden, als die gelegentlich zu sehr abwartenden oder sich widersprechenden öffentlichen Entscheidungsträger. Schließlich stehen bei vielen Kommunen zusätzliche Projekte im Investitionsetat. Die Verbindung öffentlicher und privater Investoren bietet noch unentdeckte Kooperationswege, um den neuen Museumstyp, eine moderne „museale Erlebniswelt“ ins Leben zu rufen.

Diese Innovation beschreibt eine nur etappenweise erreichbare „Ideallösung“. Ihr dient das Interimsmuseum, das ein Entwicklungs- und Forschungsort ist. Er gleicht einem Inkubator, in dem sich Neues verbirgt. Auch unsere Zivilisation, die das Museum dokumentiert, ist ein Inkubator, in dem wir wurzeln, uns entwickeln und uns vor dem uns umgebenden Chaos geborgen und sicher fühlen. Man könnte es auch Heimat nennen. Der Weg dahin ist Programm und Aufgabe dieser Arbeit. Die Methode ist nichts Konstantes. Sie ist abhängig vom Subjekt und Objekt: Wer nur das Notwendigste plant, wird kaum Trendsetter, denn es braucht eine Überhöhung des Ziels, um wenigstens das Nötigste zu erreichen.

#### Dank

Mein großer Dank gilt Frau Dipl.-Ing. Univ. Gabriele Musil, Architektin und Energieberaterin, für ihre wertvollen Hinweise.

#### Anmerkungen und Hinweise

- 1 vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=5cHPfUnU75I>; <https://www.youtube.com/watch?v=bvzNq1dhiVU>
- 2 Im „Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum“ (nach Paul Milgram, 1994) sind die erweiterte Realität (augmented reality, AR) und erweiterte Virtualität (augmented virtuality) Teil der gemischten Realität (mixed reality). Während der Begriff Augmented Virtuality kaum von der Fachwelt benutzt wird, werden Augmented Reality und Mixed Reality, selten auch Enhanced Reality, meist synonym verwendet. Im Gegensatz zur Virtuellen Realität, bei der der Benutzer in eine virtuelle Welt eintaucht, steht bei der erweiterten Realität die Darstellung zusätzlicher Informationen im Vordergrund.
- 3 Zukunft des Museums. In: Zukunftsinstitut: <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/die-zukunft-des-museums-ist-integrativ/>
- 4 Roboter-Vorläufer im Film: Louis de Funes, „Der Querkopf“ (Wohnhaus und Fabrik werden mit Roboter-Vorläufern verbunden). Jacques Tati; Charles Chaplin, Stanley Kubrik, Perry Rhodan.
- 5 siehe die englischen und deutschen Zusammenfassungen der Wikipedia: [https://en.wikiquote.org/wiki/Arnold\\_J.\\_Toynbee](https://en.wikiquote.org/wiki/Arnold_J._Toynbee) and [https://de.wikipedia.org/wiki/Arnold\\_J.\\_Toynbee](https://de.wikipedia.org/wiki/Arnold_J._Toynbee)
- 6 Oper in Genf (SZ, 6.1.2017); <https://www.srf.ch/kultur/musik/zwischenenspiel-im-holzhaus-die-genfer-oper-wird-saniert>

- Gemälden ihrer Kollegen aus. Ein Beispiel von vielen: Norbertine Bresslern-Roth (Graz 1891–1978) kopierte um 1915 das Porträt Jakob Matthäus Schmutzer von Franz Messmer und Jakob Kobl. Vgl. Kat. Ausst. Norbertine Bresslern-Roth – Tiermalerin. Neue Galerie Graz, 26.10.2016–17.4.2017. Graz 2016, Abb. S. 9
- 3 Der Standardüberblick zum Thema Fälschungen und Fälschungserkennung findet sich bei Christian Müller-Straten: Fälschungserkennung. 2 Bde. München 2011 u. 2015. Die Publikation wird durch einen Blog ständig aktualisiert. Vgl. etwa hierzu <http://blog.museum-aktuell.de/archives/374-Zwei-neue-Faelle-von-Moebelfael-schungen-erschuettern-Frankreich.html>
- 4 [www.bv-kunstsachverstaendiger.de](http://www.bv-kunstsachverstaendiger.de)

## AutorInnen dieser Ausgabe

### Prof. Dr. Christoph Antweiler

Stellvtr. Geschäftsführender Direktor, Institut für Orient- und Asienwissenschaften (IOA), Abteilung Südostasienwissenschaft, Universität Bonn Nassestr. 2, 53113 Bonn  
<https://www.ioa.uni-bonn.de/abteilungen/suedostasienwissenschaft/personen/antweiler>

### Lutz F. Boden

Glaserstr. 17, 60599 Frankfurt/Main  
 T. +49-(0)69-98959802 oder 0175-3328668  
[lutz.boden@medienberatung-boden.de](mailto:lutz.boden@medienberatung-boden.de)

### Vera Kundt

Kulturwissenschaftlerin, Ausstellungskritikerin, arbeitet für diverse kulturelle Institutionen, Dienstleistungs- und Wirtschaftsunternehmen  
 Kurfürstenplatz 32, 60486 Frankfurt

### Prof. Dr. Chris Hann

Max-Planck-Institute for Social anthropology  
 Director of the Department Resilience and Transformation in Eurasia  
 Advokatenweg 36, 06114 Halle  
[hann@eth.mpg.de](mailto:hann@eth.mpg.de)  
<http://www.eth.mpg.de/hann>

### Dr. Anette Rein

Ethnologin, Fachjournalistin, 1. Vorsitzende des Bundesverbandes freiberuflicher Ethnolog\_innen e.V., Vorstandsmitglied ICME/ICOM; Spezialgebiete: Wissenschaftsmoderation, Theorien musealer Vermittlung, Szenographie  
 Schifferstr. 68, 60594 Frankfurt/M.  
 T. +49 (0)170 27 58 231  
[vorstand@bundesverband-ethnologie.de](mailto:vorstand@bundesverband-ethnologie.de)  
<http://www.bundesverband-ethnologie.de>

### Dr. Stephan Speicher

Bötzowstr. 29, 10407 Berlin  
 T. 030 / 424 8669  
[stephan.speicher@gmx.de](mailto:stephan.speicher@gmx.de)

### Dr. Michael M. Stanic

[http://www.museum-aktuell.de/index.php?site=wissenschaftler\\_2&siteaction=suchen&step=2&TM=9&suchstring=Stanic&befehl=Ok&wosuchen=1](http://www.museum-aktuell.de/index.php?site=wissenschaftler_2&siteaction=suchen&step=2&TM=9&suchstring=Stanic&befehl=Ok&wosuchen=1)

### Dr. Adelheid Straten

Kunsthistorikerin, wiss. Bibliothekarin  
 kunsthistorische u. volkskundliche Quellenforschung  
 Kontakt siehe Impressum

## Impressum / Imprint

Verlag Dr. Christian Müller-Straten  
 Kunzweg 23, 81243 München  
 T. +49-(0)89-839 690-43, Fax -44

Als Premium-Abonnements bieten wir:

- **Jahresabonnements**
  - **verbilligte Zweijahres-Abonnements**
  - **verbilligte Bibliotheks-Abonnements**
  - **Konservatoren-Abonnements (= 3 Spezialausgaben).**
- Die Premiumabonnements bieten geldwerte Zusatzvorteile.**  
**Testabo: 3 Ausgaben**

Für Online-Leser gibt es das **preisreduzierte Online-Abonnement** in zwei Varianten:

- 1) statt des Print-Abonnements bei Neubestellungen
  - 2) zusätzlich zum Print-Abonnement
- Diese Varianten erlauben den kostenlosen Besuch des Online-Archivs bis Januar 2009 [http://www.museum-aktuell.de/index.php?site=register\\_ebook&TM=1](http://www.museum-aktuell.de/index.php?site=register_ebook&TM=1) und der Stellendatenbank MUSC-Jobs.

### Nachrichtenteil und Redaktion

Dr. Adelheid Straten, München, verantwortlich; s. Verlag [adelheid.straten@museumaktuell.de](mailto:adelheid.straten@museumaktuell.de)

### Verlagsleiter

Dr. Christian Müller-Straten, verantwortlich auch für Anzeigen und Vertrieb. Erreichbar via <https://www.facebook.com/MUSEUM.AKTUELL>

### Anzeigen

Medienberatung Lutz F. Boden  
 Glaserstr. 17, D-60599 Frankfurt/Main  
 T. +49-(0)69-98959802 oder 0175-3328668  
[lutz.boden@medienberatung-boden.de](mailto:lutz.boden@medienberatung-boden.de)

### Druckerei

Druckerei Mühlbauer, Puchheim bei München

Die gültige **Anzeigenpreisliste Nr. 21 vom 15. April 2017** und die **Themenpläne 2017** finden Sie auf <http://www.museum-aktuell.de>.

Wir verwenden eine nur leicht modifizierte **alte Rechtschreibung**.

Keine Haftung für Bilder und Manuskripte. Alle Angaben nach bestem Wissen und Gewissen, aber ohne Gewähr und Haftung. Ansichten von Autoren müssen sich nicht mit jener von Verlagsleitung und Redaktion decken.

Gerne veröffentlichen wir **Leserstatements**. Diese können auch ohne vorangegangene Einverständniserklärung an geeigneter Stelle veröffentlicht werden. Wenn Sie uns Beiträge anbieten möchten, bitten wir vorab um telefonische Kontaktaufnahme.