

ZURÜCK ZU BABYLON: FÜR DIE AUFKLÄRUNG DES MUSEUMS

I.

Dass das Museum ein Ort und eine Institution der Aufklärung sei, ist ein Topos, der sich durch alle einschlägigen Geschichten in vielfältigen Varianten hindurch zieht und immer wieder aktiviert wird, wenn es darum geht, seine Bedeutung zu beschwören. Mehr noch: unter dem Begriff 'Aufklärung' segelt auch die übliche populistische Kritik am Museum, gefolgt von immer genauer differenzierten Edukationsprogrammen und Marketingaktionen, die am Ende doch nur Eines zum Ziel haben, und das ist, die Museen in ihrer aktuellen Verfassung zu bestätigen.

Die aktuelle Verfassung der Museen - Ausnahmen bestätigen wie immer die Regel - ist jedoch alles andere als eine Verfassung, die Aufklärung im Sinne etwa des Kant'schen *sapere aude* ermöglichen oder unterstützen könnte. Vielmehr haben wir es heute gerade bei den modernisierten Museen mit Einrichtungen zu tun, die Aufklärung versprechen, doch ihre Besucher bloß mit aufgehübschten Informationen abspeisen: Aus der Rolle, die das moderne Museum womöglich einmal für die Aufklärung der, wie immer verstanden, Unmündigen hatte - man kann sie bezweifeln, da doch fast alle Häuser primär immer der Repräsentation der Vermögenden dienen -, ist in unserer Zeit jedenfalls eine Institution geworden, die im Namen einer falsch verstandenen Demokratisierung ihre Besucher bevormundet, ihre Neugierde erdrosselt und nur rhetorisches Fragen erlaubt, also, kurz, eine Art begehbares 3D-Fernsehen auf Klippschul-Niveau.

Nun könnte man die Museen getrost den *Creative Industries* überlassen, wäre da nicht ein Element, das sie so besonders und so ganz anders als die Medien macht und das bis jetzt noch nicht angetastet wurde: Das sind ihre Sammlungen und das Wissen, das, auf ihnen aufbauend, generiert werden konnte und in ihnen dokumentiert ist. Diese Bestände aber sind die Grundlage für die objektive Chance, entgegen dem allgegenwärtigen Trend zu ihrer Medialisierung die Museen zu epistemologisch aufregenden, ja gefährlichen Orten zu machen.

II.

Wenn, sehr allgemeinen gesprochen, Kultur das Bemühen ist, die Bedingtheit der eigenen Existenz zu verstehen, also als die Fähigkeit zu beispielsweise einer Reflexion des Ichs als Selbst, der Gruppe als einer Gemeinschaft oder des bloßen Tun als einem sich wie immer bewussten Handeln, so schließt diese Definition ein, dass die unterschiedlichen kulturellen Hervorbringungen selbst immer nur bedingt sein können und jeweils eine bestimmte Form haben. Diese Formen sind allerdings nicht nur unter ethnologischen, historischen und technologischen Gesichtspunkten verschieden, sondern unterscheiden sich auch danach, welche Sinne sie aktivieren und ansprechen, auf welchen Dimensionen sie basieren und welchem technologischen Stand sie - bezogen auf die generelle Entwicklung innerhalb eines Kulturkreises - entsprechen. So unterschiedlich die entsprechenden Formen und ihre vielfältigen Kombinationen auch sein mögen, gemeinsam scheint jedoch allen kulturellen Äußerungen das Bemühen, ein Ganzes zum Ausdruck oder zur Anschauung zu bringen - und wenn auch nur als eine Leerstelle, um die sich alles dreht. Im Bemühen um ein Ganzes oder darum, etwas Bestimmtes auf ein Ganzes zu beziehen,

scheint aber ein utopisches Ideal auf, von dem jede kulturelle Hervorbringung in irgendeiner Weise zehrt oder auf das sie zumindest dem Anspruch nach Bezug nimmt.

Das Museum, so wie es die westlichen Industriestaaten hervorgebracht haben, ist eine vergleichsweise junge Form kultureller Reflexion, die allerdings vor dem Hintergrund der rasanten technologischen Entwicklung im Bereich der bildgebenden Verfahren und der Massenmedien recht schwerfällig und antiquiert erscheint, insoweit sie typischerweise an Räume an bestimmten Orte gebunden ist und nach wie vor hauptsächlich mit Objekten hantiert; weiterhin zeichnen sich Museen dadurch aus, dass sie - darin vergleichbar vor allem mit der Universität oder der Bibliothek - den Anspruch auf ein Ganzes nicht nur repräsentieren, sondern tendenziell zu realisieren versuchen. Haben Museen daher zumindest konzeptionell immer utopischen Charakter, so ist schließlich für sie typisch, dass sie zwar ein bestimmtes Regelwerk für den Umgang mit Objekten entwickelt, doch als bestimmte Räume oder Institutionen keine eigene Gestalt gefunden haben. Vielmehr zeichnet sich das Museum dadurch aus, dass es, zumal in seiner früheren Geschichte, Anleihen bei kanonisierten Bauformen - wie zum Beispiel dem Tempel, dem Schloss oder der Bibliothek - machte, immer auch in zuvor anderweitig genutzten Räumlichkeiten und Bauten entwickelt werden konnte oder - wie vor allem in der jüngeren Zeit - als mehr oder weniger frei gestaltete, autonome Architektur auftreten kann.

Für Museen ist daher charakteristisch, dass sie in jeder Hinsicht - als Sammlungen, als bestimmte Räume oder Gebäude und nicht zuletzt aufgrund ihrer eigenen Geschichte - als individuelle Einheiten auftreten. Als *individuelle Institutionen* geraten die Museen daher fast zwangsläufig immer da in Konflikte, wo sie mit den an den Massenmedien geschulten Ansprüchen eines allgemeinen Publikums konfrontiert und darauf hin befragt werden, was sie für dieses leisten oder bedeuten können.

Damit stellt sich die Frage, ob die (öffentlich finanzierten) Museen ihre Zukunft nur dann sichern können, wenn sie sich den Imperativen der Massenmediengesellschaften unterwerfen, also, wie eingangs schon angedeutet, deren Esperanto übernehmen, sich in Showrooms ummodellieren, Events inszenieren und ihren individuellen Charakter soweit wie möglich kaschieren beziehungsweise nur noch als so genanntes Alleinstellungsmerkmal vermarkten; oder ob es, allen aktuellen Erfolgen solcher Strategien zu Trotz, auf längere Sicht und auch im Interesse des allgemeinen Publikums nicht sinnvoller wäre, die oben skizzierten Eigentümlichkeiten der Institution zu stärken, sie herauszuarbeiten und offensiv als Alternativen zu den medialen Formen der Reflexion zu vertreten.

III.

Über das historische Babylon wissen wir Einiges, und die auf den einschlägigen Stellen im Alten Testament aufbauenden Geschichten, Mythen, und Metaphern sind bekannt. Was an Babylon dennoch nach wie vor fasziniert und es in unserem Denken lebendig hält, ist die Verschränkung von Fakten und Fiktionen, die unter dem Begriff Babylon ein Drama der Menschheit fassen, das in dieser oder jener Weise immer wieder aktuell erscheinen und für Entwicklungen auch in unserer Zeit als Projektionsraum dienen kann. Deshalb sei es gestattet, dem Vorhandenen eine weitere Spekulation hinzuzufügen. Sie konzentriert sich auf einen Moment, über den es keine detaillierten Nachrichten

oder Dokumente gibt: den Moment, in dem sich die so genannte Sprachverwirrung einstellte.

Ich verstehe diesen Moment als einen Moment ästhetischer Rationalität, als einen Moment fundamentaler Dissoziation und erzwungener Reflexion und damit als eine Geburtsstunde von Kultur und Geschichte im oben skizzierten Sinn: Es ist der Moment, in dem eine große Ganzheit, repräsentiert in der gemeinsamen Sprache der Babylonier wie dem von ihnen gemeinsam errichteten Turm - sei es nun durch das Eingreifen Gottes oder aufgrund innerer Dynamiken - zerbricht und wir es mit Fragmenten und einer Vielfalt, die an die Stelle des Ganzen und des Gemeinsamen treten, zu tun haben. Mit anderen Worten, der Moment der Sprachverwirrung ist ein Moment der Ambiguität und Ambivalenz: Verloren geht in ihm das Gemeinsame, die eine Sprache; gewonnen werden mit ihm neue, eigene Sprachen und damit die Möglichkeit zur Differenzierung, die allerdings die Arbeit an einem Großen Ganzen grundsätzlich in Frage stellt.

Mit dem Moment der Sprachverwirrung gibt es schließlich - ähnlich wie bei der Erzählung von Noahs Arche - ein Vorher und ein Nachher. Doch im Unterschied zu diesem früheren, nicht weniger eindrucksvollen Bericht ist das babylonische Nachher fundamental anders als das Vorher: Kann man die Erzählung von der Sintflut und Noahs Arche als die Restitution der Welt in einen verloren gegangenen Idealzustand verstehen, so ist dagegen der Ausgang der babylonischen Geschichte offen und wird der frühere Zustand zur Utopie - den wieder zu erlangen die Menschheit fortan sucht.

IV.

Wenn man im antiken Museion, also dem Tanzplatz der Musen den einen, den performativen Ursprungsmythos des Museums erkennen kann und in der Erzählung von Noah und seiner Arche den anderen, den wissenschaftlichen,¹ so lässt sich anhand des Moments der babylonischen Sprachverwirrung ein weiteres mythisches Motiv gewinnen, das die Gestalt des Museums bestimmt: es ist der Status der Mehrdeutigkeit, dem grundsätzlich alle Dinge, die in ein Museum gelangen, unterworfen sind, und durch den sie sich vor allem von ihrem Status in lebenspraktischen Umständen unterscheiden.

Mehrdeutiges lässt sich schlecht handhaben, verunsichert und wirkt bedrohlich. Zivilisation ist die Technik, mehrdeutigen Dingen und Zusammenhängen ihre Bedrohlichkeit zu nehmen und sie für bestimmte Zwecke zu instrumentalisieren. Fallen diese Zwecke weg oder werden sie nicht mehr verstanden, erlangt das so oder so Zivilisierte früher oder später erneut Mehrdeutigkeit und kann zu einem kulturellen Gegenstand: zum Gegenstand der Reflexion seiner Bedeutung für den Zusammenhang, aus dem es stammt, und den Zusammenhang, innerhalb dessen es wahrgenommen wird, werden.² Konzeptuell, als Format gesehen, haben wir uns mit dem Museum also einen Ort ge-

¹ Vgl. Understanding Museums - Das Museum als autopoietisches System, in: Michael Fehr/Clemens Krümmel/Markus Müller (Hrsg.), Platons Höhle - Das Museum im elektronischen Zeitalter, Köln 1995, S. 11-20.

² Vgl. zum Folgenden: Michael Thompson: Mülltheorie. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten. (1979), Essen 2003; M.F., Müllhalde oder Museum - Endstationen der Industriegesellschaft, in: Museum - Verklärung oder Aufklärung, Loccumer Protokolle 52/1985, S. 113-128; stark erweiterte Fassung in: Michael Fehr/Stephan Grohé (Hrsg.), Geschichte-Bild-Museum. Zur Darstellung von Geschichte im Museum, Köln 1989, S. 182-196.

schaffen, an dem nicht nur diese zweiseitige Reflexion vollzogen, sondern darüber hinaus auch reflektiert werden kann, in welcher Weise und aus welchem Anlass etwas Bestimmtes Gegenstand der Reflexion wird. Grundlage für diese mehrstellige Reflexionsmöglichkeit ist aber das Grundprinzip musealen Handelns, das - im Unterschied zum wissenschaftlichen, künstlerischen und praktischen Arbeiten - physische Operationen oder Veränderungen an den wie auch immer der Wirklichkeit entnommenen Fragmenten ausschließt und sich ihre Erhaltung zum Ziel macht: Mit ihrer Musealisierung werden die Gegenstände ästhetisiert, was zunächst nichts anderes bedeutet, als dass sie allen praktischen Funktionen entzogen bleiben und nur noch symbolisch bearbeitet werden können. Damit behalten sie - zumindest theoretisch - ihre Mehrdeutigkeit und kann ihre Bearbeitung; ihre Einordnung in diesen oder jenen Zusammenhang nachvollziehbar bleiben.

Die allfällige Medialisierung der Museen setzt aber genau dieses Potential, das mit jedweden musealisierten Beständen gegeben ist, außer Kraft und läuft auf eine erneute Instrumentalisierung der Dinge zu Informationen, auf ihre Trivialisierung und Zivilisierung im Sinne der Ökonomie der Aufmerksamkeit hinaus.

V.

Die gängigste Form der Trivialisierung von Gegenständen im Rahmen des Museums ist ihre Einordnung in historische Taxonomien. Sie ist eine Form des Umgangs, die für das moderne Museum charakteristisch, auf alle Dinge anwendbar und vor allem deshalb beliebt ist, weil mit der Abschiebung ins Historische Dinge nicht nur auf einfache Weise ihrer Wirkung für eine jeweilige Gegenwart beraubt werden können, sondern Gegenwart, *modernity*, allererst erzeugt wird.³ Eine zweite, nicht weniger wirkungsvolle und häufig in Kombination mit der historisierenden auftretende Form der Trivialisierung ist aber die Präsentation von Dingen im Modus von Kunstwerken. Sie entrückt die Dinge selbst noch den letzten möglichen Bezügen zu ihrer oder unserer Wirklichkeit, verdinglicht sie zu bloßen Anschauungsgegenständen und macht sie darüber gefügig für beliebige Zuschreibungen; genau das aber galt für die Duchamp'schen *readymades*, die für diese Form der Zurichtung Pate stehen müssen, eben nicht.⁴

Das Museum ist, als ubiquitäres und beständig wachsendes System betrachtet, also der neue Turm zu Babel, an dem wir bauen; eine Große Konstruktion, mit deren Taxonomien wir alles Vergangene unserer Gegenwart unterwerfen und so, indem wir gewissermaßen in der Rückschau und nachträglich Ordnung in die Welt zu bringen versuchen, unsere eigene Unmüdigkeit als historische Subjekte feiern.

Deshalb wünsche ich mir einen babylonischen Moment für die Museen; einen Moment der Dissoziation der Gedanken- und Wissensgebäude, einen Moment, der die Ideologie der *Sprache der Objekte* zerfallen ließe und viele und unterschiedliche Reden über die Objekte ermöglichte. Es wäre der Moment der Aufklärung des Museums im Namen der ästhetischen Rationalität im Sinne von Baumgarten und Kant, als Ort, an dem wir, mit Donald Preziosi gesprochen, zu verstehen versuchen, *"what we see when we see ourselves seeing muse-*

³ Vgl. dazu Donald Preziosi, *The Art of Art History*, in: ders. (Hrsg.), *The Art of Art History: A Critical Anthology*, Oxford, New York, 1998, S. 510.

⁴ Vgl. dazu die Texte in Anmerkung 2.

ums imagining us."⁵ Soweit ich sehen kann, stehen allerdings nur dem künstlerischen Arbeiten die Mittel und Möglichkeiten zur Verfügung, eine solche Aufklärung der Museen zu betreiben.

⁵ Donald Preziosi, *Haunted by Things. Utopias and Their Consequences*, Vortrag gehalten am 3.3.2001, Hohenhof Hagen

BACK TO BABYLON: FOR THE ENLIGHTENMENT OF THE MUSEUM

I.

Claiming that the museum is a place and an institution of enlightenment is a topos that permeates all relevant histories in diverse variants and is repeatedly made use of when the issue is to evoke its significance. Moreover, the usual populist criticism of the museum sails under the flag of 'enlightenment' as well. It is followed by more and more precisely differentiated educational programs and marketing campaigns which in the end have a single goal, namely, to confirm the museums in the state they are currently in.

However, the museums' present state – exceptions, as always, prove the rule – is anything but one that could enable and support enlightenment in the sense of Kant's *sapere aude*, for instance. What we have instead, particularly in the case of modernized museums, are institutions promising enlightenment but merely fobbing off their visitors with prettified information: The role the modern museum may once have played in enlightening the 'immature', no matter how they are viewed – one can indeed doubt this, since almost all museums primarily served to represent the wealthy – has today turned into an institution that, in the name of a falsely understood democratization, patronizes its visitors, smothers their curiosity and only allows rhetorical questions – in short, a kind of walk-round 3-D television at the level of a second-rate school.

One could easily leave the museums to the creative industries if it weren't for one element that makes them so special and so entirely different than the media, an element that has as yet not been touched: their collections and the knowledge which, based on them, was able to be generated from these collections and is documented in them. These stocks are the foundation for a real chance – against the ubiquitous trend of their being mediatized – of turning museums into epistemologically exciting, even dangerous venues.

II.

If culture, quite generally speaking, is the effort to understand the conditionality of one's own existence, meaning, for example, the ability to reflect the ego as a self, the group as a community, or mere activity as action which is in one way or the other conscious of itself, then this definition implies that the various cultural artefacts themselves can always only be conditional and respectively possess a specific form. These forms, however, not only differ in ethnological, historical and technological terms, but also according to the senses they activate and address, the dimensions on which they are based and the technological state – in regard to the overall development within a culture area – they correspond to. As variegated as the corresponding forms and their diverse combinations may be, what all cultural manifestations appear to have in common is the endeavour to express or visualize a whole – even if only as a void around which everything revolves. This effort to create a whole or to relate something particular to a whole reveals a utopian ideal on which any cultural product feeds in whatever way, or to which it at least claims to refer.

In the way it has been developed in Western industrialized countries, the museum is a comparatively young form of cultural reflection. Yet against the

background of rapid technological progress in the field of image-producing methods and the mass media, it appears quite ponderous and outdated, insofar as it is typically bound to rooms in specific places and still predominantly deals with objects. Museums are additionally characterized by not only contending to represent a whole but by the inclination to realise it as well. In this respect they can be compared foremost to the university or the library. Hence, museums always possess a utopian character, at least in conceptional terms. It is typical of them to have developed a specific set of rules for handling objects, while not having found a shape of their own as specific spaces or institutions. What distinguishes the museum instead, especially in its early history, is that it borrowed from canonized architectural forms, e.g., the temple, the palace or the library; that it could be developed in spaces and buildings used differently beforehand; or – particularly in recent times – that it is able to present itself in the form of more or less freely designed, autonomous architecture.

Characteristic of museums, then, is that they appear as individual units, in all respects – as collections, as specific spaces or buildings and not least due to their own history. For this reason, museums as *individual institutions* almost inevitably come into conflict wherever they are confronted with the demands of a general audience schooled by the mass media and are questioned as to what they can do or mean for this audience.

This raises the question of whether (publicly financed) museums can secure their future only if they submit to the imperatives of mass-media societies, i.e., as already mentioned briefly above, adapt their Esperanto, remodel themselves to showrooms, stage events, and mask their individual character as far as possible, or merely market themselves as so-called unique selling propositions; or whether it wouldn't make more sense in the long run and in the interest of the general audience, despite the current success of such strategies, to strengthen the specific features outlined above, to work them out and to push for them aggressively as alternatives to the medial forms of reflection.

III.

We have some knowledge of historical Babylon, and the tales, myths and metaphors based on the relevant verses of the Old Testament are also well-known. Yet what still remains fascinating about Babylon and keeps it alive in our minds is the intertwinement of facts and fictions which under the name of Babylon comprise a drama of humanity, one which can appear topical time and again and serve as a projection space for developments in our age as well. Therefore, allow me to add a further speculation to the existing ones. It focuses on a moment about which no detailed information or documents exist: the moment the so-called confusion of tongues commenced.

I understand this moment as one of aesthetic rationality, as a moment of fundamental dissociation and forced reflection, and thus as the dawn of culture and history in the sense outlined above: It is the moment a large unity, represented by the common language of the Babylonians and the tower they jointly built, falls apart – be it through the intervention of God or due to internal dynamics – and we are faced with fragments and a diversity replacing the whole and what is common. In other words, the moment of the confusion of tongues is one of ambiguity and ambivalence: What is shared, the one language, is lost; what is gained are new, unique languages and thus the possi-

bility to differentiate – something which fundamentally calls into question the effort of working on an overarching whole.

Finally, what the moment of the confusion of tongues entails is – similar to the story of Noah's Arch – a before and after. Yet in contrast to this earlier, no less impressive account, the Babylonian period after differs fundamentally from the period before: While the story of the Flood and Noah's Arch can be understood as the restitution of the world in an ideal state that had been lost, the end of the Babylonian story remains open and the earlier state becomes a utopia – which henceforth humanity seeks to regain.

IV.

If in the ancient *mouseion*, the place where the Muses danced, one can recognize the museum's performative myth of origin and in the story of Noah and his Arch the other, scientific one,⁶ a further mythical motif determining the shape of the museum can be derived from the moment of the Babylonian confusion of tongues: it is the status of ambiguity to which all things included in a museum are subjected and through which they above all distinguish themselves from their status in practical everyday life.

Ambiguous things are difficult to handle, they make one uncertain and appear threatening. Civilization is the technique of stripping ambiguous things and contexts of what makes them threatening and using them as instruments for certain purposes. If these purposes no longer exist or are no longer understood, that which has been civilized in one way or another will at one point become ambiguous again and possibly turn into a cultural artefact: an object of reflection on the meaning it has for the context from which it stems and for the context in which it is perceived.⁷ In conceptional terms, viewed as a format, we have created a place with the museum where not only this two-sided reflection is performed but where we can additionally reflect on the manner of and the reason for something specific becoming an object of reflection. The foundation of this multi-digit possibility of reflection, however, is the basic principle of museal practice, which – in contrast to scientific, artistic and practical work – excludes physical operations on or alterations of the fragments taken in whatever way from reality and makes their preservation its goal: The objects are aestheticized through their musealization, which initially means nothing more than that they remain withdrawn from all practical functions and can only be treated symbolically. They therefore retain – at least theoretically – their ambiguity; and the way they are treated, their classification in one context or another, can remain comprehensible.

But the possible mediatization of museums abolishes precisely this potential, which any kind of musealized stock possesses, and leads to the renewed instrumentalization of the objects as information, to their trivialization and civilizing in line with the economy of attention.

⁶ Cf. Understanding Museums - Das Museum als autopoietisches System, in: Michael Fehr/Clemens Krümmel/Markus Müller (eds.), Platons Höhle - Das Museum im elektronischen Zeitalter, Cologne 1995, p. 11-20.

⁷ Cf. on the following: Michael Thompson: Mülltheorie. Über die Schaffung und Vernichtung von Werten. (1979), Essen 2003; M.F., Müllhalde oder Museum - Endstationen der Industriegesellschaft, in: Museum - Verklärung oder Aufklärung, Loccumer Protokolle 52/1985, p. 113-128; strongly expanded version in: Michael Fehr/Stephan Grohé (eds.), Geschichte-Bild-Museum. Zur Darstellung von Geschichte im Museum, Cologne 1989, p. 182-196.

V.

The most common form of trivializing objects within the framework of the museum is to classify them in historical taxonomies. This type of treatment is characteristic of the modern museum, it is applicable to all things and so popular because, by shunting things off into the historical, not only can they be robbed with ease of their effects on a respective present, but the present, modernity, is what is hereby produced in the first place.⁸ A second, no less effective form of trivialization, frequently appearing in combination with an historicizing one, is presenting things in the mode of artworks. It detaches the things from even the last possible references to their or our reality, it reifies them to mere objects of contemplation and thus makes them bend to arbitrary attributions; yet this is precisely something that did not apply to Duchamp's ready-mades, on which this form of dressing has unfortunately been modelled.⁹

Seen as a ubiquitous and constantly growing system, the museum is therefore the new Tower of Babel which we are building; a Great Construction whose taxonomies we use to subjugate everything from the past to our present-day and, by attempting to order the world in retrospect and belatedly, celebrate our own immaturity as historical subjects.

I therefore wish the museums a Babylonian moment, a moment of dissociation of the structures of thought and knowledge, a moment that would make the ideology of the *language of objects* disintegrate and allow many different ways of speaking about the objects. It would be a moment of enlightening the museum in the name of aesthetic rationality in the sense of Baumgarten and Kant, as a place where we, to use the words of Donald Preziosi, seek to understand "*what we see when we see ourselves seeing museums imagining us.*"ⁱ Yet as far as I can see, only artistic work has the means and possibilities on hand to realise such an enlightenment of the museums.

Translation from German by Karl Hoffmann

ⁱ Donald Preziosi, *Haunted by Things. Utopias and Their Consequences*, lecture held on 03/03/2001, Hohenhof Hagen

⁸ Cf. Donald Preziosi, *The Art of Art History*, in: same (ed.), *The Art of Art History: A Critical Anthology*, Oxford, New York, 1998, p. 510.

⁹ Cf. the texts in note 2.