

FÜR EIN MUSEUM FÜR ARCHITEKTUR UND INGENIEURSKUNST IN NORDRHEIN-WESTFALEN

In der überaus reichen und differenzierten internationalen Museumslandschaft muss man Architektur-Museen buchstäblich mit der Lupe suchen: von den etwa 60.000 Museen, die es weltweit gibt, beschäftigen sich - nach eigenen Angaben - nur rund 100 mit Architektur, und wiederum nur ein Bruchteil von diesen 100 Häusern sind ausschließlich diesem Thema gewidmet; im deutschsprachigen Raum gerade einmal vier, zu dem jetzt ein fünftes, das Museum für Architektur und Ingenieurskunst in Nordrhein-Westfalen hinzu kommt.

Angesichts des Umstands, dass es nahezu zu allen Sachgebieten Museen gibt, erscheint dieser Befund erklärungsbedürftig – und verweist unmittelbar auf die theoretischen wie praktischen Fragestellungen, die mit der Konzeption, der Gründung und dem Betrieb eines Museums für Architektur verbunden sind. Sie berühren zugleich die Frage, was ein zeitgemäßes Museum heute sein und leisten kann:

I.

Darin der künstlerischen Arbeit vergleichbar, geht das museale Denken und Arbeiten vom Konkreten, vom Einzelnen, vom Besonderen aus und sucht dessen mögliche Bedeutung für einen größeren Zusammenhang zu bestimmen, zu entfalten und zur Anschauung zu bringen. Voraussetzung für eine solche Tätigkeit ist an erster Stelle eine Figur-Grund Unterscheidung: die Wahrnehmung der Welt als eine Ansammlung von Gegenständen, die sich voneinander absetzen lassen. Ihr folgt als nächste Operation die Auswahl, bei der über das Erkennen von Mustern, die für bestimmte Gegenstände identisch erscheinen, Gemeinsamkeiten und Verwandtschaften wahrgenommen werden. Das Erkennen von möglichen Gruppierungen und Kontinuitäten wird durch die nächste Operation, das Sammeln der entsprechenden Gegenstände befestigt und ermöglicht weitere Differenzierungen in der Wahrnehmung der Objekte. Allerdings setzt diese Operation in der Regel die Fähigkeit voraus, die entsprechenden Gegenstände aus ihrer Umwelt herausnehmen und an einen anderen Ort bringen zu können: Das auswählende Sammeln führt notwendig zu einer mehr oder weniger umfassenden Zerstörung der Wirklichkeit, innerhalb derer es ausgeübt wird: es zerlegt sie und schafft handhabbare Fragmente. Die vielfältigen Strategien dieser Form der Wirklichkeitsaneignung sind bekannt: sie reichen vom Auflesen und Finden über das buchstäbliche Aufspießen bis zu Kauf und Raub und stellen immer einen Akt zumindest symbolischer Gewalt dar. Das Museum ist der gesellschaftliche Ort, an der die Ergebnisse dieser Form der physischen und symbolischen Aneignung der Welt zur Anschauung kommen.

Vom wissenschaftlichen, künstlerischen und praktischen Arbeiten unterscheidet sich der museale Umgang mit den wie auch immer erworbenen Gegenständen vor allem dadurch, dass sie als Fragmente aus der Wirklichkeit erhalten und weitere physische Operationen an ihnen ausgeschlossen werden. Im Museum werden die Gegenstände ästhetisiert, was nichts anderes bedeutet, als dass sie allen praktischen Funktionen entzogen bleiben und nur noch symbolisch bearbeitet werden können. Ziel dieser symbolischen Bearbeitung im Rahmen des Museums ist aber, die Fragmente anschaubar und über ihre Anschaubarkeit zu Semiophoren,¹ also zu Objekten zu machen, die etwas bedeuten: ein spezifisches Wissen in sich speichern. Von einer einfachen Sammlung unterscheidet sich das Museum sich mithin dadurch, dass es die in im versammelten Objekte interpretiert, also in einen Zusammenhang stellt, der für die Wirklichkeit steht, aus dem sie stammen.

Als Institutionen des Konkreten operieren Museen nicht nur mit Fragmenten, sondern mit wie immer begrenzten Beständen. Museale Operationen können daher niemals eine Wirklichkeit rekonstruieren, sondern müssen diese mit dem, was ihnen zur Verfügung

steht, konstruieren: Sie zielen auf die Erkenntnis einer Totalität, die sie mit den Fragmenten, die aus ihr stammen, zur Anschauung zu bringen versuchen. Museale Konstruktionen haben daher immer den Charakter eines Modells. Als Modelle sind sie jedoch nicht nur grundsätzlich verschieden von der Totalität, um deren Darstellung sie sie bemüht sind, sondern stehen sie zwischen Wissenschaft und Kunst und stellen überdies eine strukturelle Alternative zu den Medien dar: Im besten Fall ergeben sich museale Konstruktionen aus einer Integration wissenschaftlicher und künstlerischer Methoden der Weltaneignung in einem autopoietischen System, das heißt in einem individuellen sozialen Organismus, der sich seine Geschichte und Verbindlichkeit selbst erschafft und aktiv mit und in seiner Umwelt agiert.

Voraussetzung dafür ist ein klar definiertes Programm, ein *Mission-Statement* oder, mit Jürgen Habermas gesprochen: explizites Erkenntnisinteresse, in dem die Zielsetzung mit dem Sammlungsgebiet und den grundlegenden operativen Schritte des Museums verbunden und eindeutig definiert werden. Erst mit einem solchen Programm kann eine konzeptionelle Autonomie und Geschlossenheit, das heißt die Unterscheidbarkeit eines Systems von seiner Umwelt, erreicht werden - und dies gilt auch die Konstruktion eines Museums.

II.

Vor dem Hintergrund dieser groben Skizze einer Theorie des Museums kann deutlich werden, worin die besonderen Probleme der Idee eines Architektur-Museums liegen: Insoweit sie sich auf Gegenstände richtet, die aufgrund ihrer Dimensionen und als Immobilien nur im Ausnahmefall in der angedeuteten Weise musealisiert werden können, steht sie vor dem sehr grundsätzlichen Problem, wie eine Sammlung aus einer Totalität konstituieren werden kann, die als lebendige Realität außerhalb des Museums besteht und weiter bestehen wird.

Will man an dieser Stelle nicht gleich aufgeben oder bestreiten, dass ein Architektur-Museum überhaupt möglich ist, so lohnt ein Blick auf bestehende Museen, die Architektur ausstellen. Dabei lassen sich fünf Gruppen unterscheiden: erstens die Freilichtmuseen, zu denen hier auch die Bauausstellungen – von der ersten Weltausstellung 1851 in London über die Millenniums-Ausstellung 1896 in Budapest, die 'Erste Deutsche Bauausstellung' 1900 in Dresden, der Ausstellung der Künstlerkolonie auf der Mathildenhöhe 1901 in Darmstadt und der Werkbundausstellung 1914 in Köln, bis zur Weißenhofsiedlung 1927 in Stuttgart, der Interbau 1957 in Berlin und IBA-Emscher ab 1995 im Ruhrgebiet – gerechnet werden; zweitens Museen, die ganze Bauten musealisieren – als zwei bedeutende Beispiele seien hier das Berliner Pergamon-Museum und das Museu Nacional d'Art de Catalunya in Barcelona genannt; drittens historische Gebäude, die in Architektur-Museen, tatsächlich fast immer in monographische Architekten-Museen umgewandelt wurden – als ein prominentes und typisches Beispiel für diese größte Gruppe mag die The Frank Lloyd Wright Foundation in Scottsdale, Arizona fungieren; viertens Museen, die, wie das Deutsche Architektur-Museum in Frankfurt und das Baseler Architektur-Museum, Zeichnungen, Pläne und Modelle sammeln. Fünftens, schließlich, als eine neu entstehende Museumsform, einige wenige Häuser, wie das New Yorker Skyscraper Museum, die ganz auf dem Einsatz von elektronischen Medien basieren und keine Realien sammeln.

Angesichts dieses Befundes – dass da, wo tatsächlich Architektur ausgestellt wird, sie allenthalben auf ihren formalen und Kunstwert reduziert ist - kann man die Auffassung von Jan Pieper bestätigt sehen, der schon 1980 konstatierte, dass, weil die Architektur nicht aus ihrem Nutzungszusammenhang heraus genommen werden kann, ein Architektur-Museum sich nolens volens vornehmlich mit den in Architektur manifestierenden Ideen beschäftigen müsse und sinnvoll sein könne vor allem als ein Instrument der Architektur- und Städtebauteorie.² Dabei sah Pieper die Notwendigkeit, die Architekturtheorie um die Einsichten der Architekturanthropologie zu erweitern, und

stellte der so befruchteten kulturwissenschaftlichen Architekturtheorie die Aufgabe, "den Gegenpol zu den notwendigerweise apodiktischen Architektenideen zu bilden" und der "Entwicklung einer Vorstellung von den möglichen Dimensionen der Architektur als Gegenbild zu einer fragmentierten zeitgenössischen Praxis" Geltung zu verschaffen.³ Dem etwas pessimistischen Unterton seiner immer noch lesenwerten Abhandlung zum damaligen Stand der Diskussion um Architektur-Museen entsprechen Piepers Überlegungen zur Architektur als Exponat: "Ungeachtet aller anders lautenden Lobgesänge in den Weltausstellungskatalogen wird die Architektur ein rein theoretische Übung in dem Maße, in dem sie zum Exponat wird, ist der Aspekt der Architektur, der zum Ausstellungsgegenstand geworden ist, der normalen, realisierten Architektur abhanden gekommen. (...) Erst die Erkenntnis, dass jeder architekturimmanente Ansatz seine Grenzen in der kulturellen Gesamtverfassung finden muss, dass die Misere der Architektur letztlich nur spezifischer Ausdruck einer viel umfassenderen Krise ist, verbietet der Architekturausstellung ihren panaceischen (?) Anspruch und verlangt nach anderen Formen der institutionellen Reflexion (...). Die aktuelle Notwendigkeit des Architekturmuseums geht also zurück auf die kontroverse Diskussion um die Architekturausstellung als Theorieform. Das Architekturmuseum wurzelt also in einer Exponatgeschichte der Architektur, die im Kern eine Geschichte der immer offensichtlicheren Ratlosigkeit ist (...); sie musste das Augenmerk schließlich auf das eigentliche architekturtheoretische Problem lenken: auf die Frage nach dem Sinn und den Ursachen des modischen Bruchs mit den durch Jahrtausende unveränderten klassischen Prinzipien der Architektur und auf die Entwicklung einer Vorstellung davon, wie die Welt der Architektur ohne diesen Bruch aussehen würde."⁴

Nun sind Piepers Überlegungen auch davon geprägt, dass er sich ein Architektur-Museum offensichtlich nur in zweierlei Gestalt: als Sammlung von realen Architekturen vom Typ Bauausstellung oder als Entwurf-, Plan- und Modellsammlung, mithin von Objekten vorstellen konnte, die selbst keine Architektur sind. Das zeugt von einem relativ konventionellen Verständnis des Museums als einem Ort der Repräsentation, das allerdings auch heute noch von einer Mehrheit selbst unter Museumsleuten geteilt wird. Dabei haben sich die Strategien und Formen musealer Konstruktion in den letzten Jahren nicht nur weiterentwickelt – ein Beispiel dafür sind die virtuellen Museen im Internet, die allerdings meistens nicht über das Niveau von Sammlungen hinaus kommen –, sondern gibt es zumindest ein bedeutendes historisches Beispiel für ein Architektur-Museum, das bis heute allen theoretischen wie praktischen Ansprüchen an ein solches Unternehmen genügt: Das ist das seit 1837 öffentlich zugängliche und seit diesem Jahr nahezu unveränderte *Soane's Museum* in London, das im Vergleich winzige Gegenstück zum British Museum und als solches die Mutter des modernen Museums – nicht nur für Architektur:⁵

III.

Das von Sir John Soane (1753 – 1837) - einem erfolgreichen Architekten und Freimaurer, der neben zahllosen Landhäusern die Bank of England und verschiedene Regierungsgebäude baute - in jahrzehntelanger Arbeit errichtete Museum war und bleibt ein Modell für eine Form des Wissens und Erkennens, das, am Konkreten geschult, auf ästhetischer Rationalität fußt. Es ist ein Museum, das nicht nach Perspektiven konstruiert ist, sondern Ansichten, Durch- und Rückblicke bietet und ein Verhalten im Raum vorschlägt; es ist ein Museum, das sein Material nicht entlang einer linearen Erzählung organisiert, sondern im Raum entfaltet und den Betrachter umfassen lässt, ja ihn geradezu rahmt, ein Museum, das auf Vieldeutigkeit und Ambivalenz hin angelegt, den Betrachter nicht zu informieren versucht oder durch Didaktik entmündigt, sondern ihn, ganz im Gegenteil, sich selbst als Subjekt erfahren lässt.

Die Vieldeutigkeit und Ambivalenz dieses, mit Sir Soane's Wohn- und Atelierhaus identischen Museums, das sich sowohl als sich Architektur, die auf ihr Umfeld Bezug nimmt, wie auch als spezieller Innenraum thematisiert und dabei an die 30.000 Objekte

– Zeichnungen und Pläne, Gipsabgüsse von Gebäudeteilen, echte Fragmente und Skulpturen, Modelle und Gemälde, ja sogar einen steinernen Sarkophag in einem buchstäblich unüberschaubaren Arrangement – beherbergt, ist allerdings nicht als ein Produkt einer an der Postmoderne geschulten Wahrnehmung zu verstehen. Vielmehr verdankt es sich sowohl einer gezielten Sammlungstätigkeit wie überlegten Präsentation, die sehr bewusst mit rhetorischen Mitteln umgeht und dieses Haus als die Urform eines *ironischen Museums* verstehen lässt - ein Begriff, den der britische Historiker Stephan Bann als Idee gegen die Eintönigkeit der Geschichtsmuseen entwickelte, indem er "alternative, doch nicht gänzlich widersprüchliche Lesarten der ausgestellten Objekte" forderte⁶ und vorschlug, dass sie sich dabei "sowohl der integrativen, verbindenden Mechanismen der Synekdoche als auch der dispersiven, isolierenden Mechanismen der Metonymie bedienen könnten," doch nicht darauf abzielen sollten, diese zu hierarchisieren, sondern zu wechselnden Bewusstseins- und Wahrnehmungsmöglichkeiten des Publikums zu nutzen."

Dass diese Forderung im Soane's Museum nicht nur erfüllt ist, sondern nachgerade als sein Konstruktionsprinzip gelten kann, lässt sich am deutlichsten am so genannten *Model Room* des Hauses erfahren, mit dem Sir John mehrfach in seinem Haus umherzog, bis er 1835 seinen heutigen Platz in der 2. Etage, dem ehemaligen Schlafzimmer seiner Frau, fand: Architekturmodelle waren ein besonderes Steckenpferd von Sir Soane. Soane besaß über 100 Modelle der von ihm selbst gebauten Häuser und darüber hinaus etwa 20 Gipsmodelle antiker Gebäude in ihrem originalen, das heißt rekonstruierten Zustand; weiterhin 14 Modelle aus Kork, die antike Gebäude in ihrem aktuellen, also Zustand als Ruinen veranschaulichen. Die meisten Modelle wurden im *Model Room* gezeigt. Dieser wurde von einem Ausstellungsmöbel beherrscht, das speziell für Soane's Haupt- und Lieblingsstück in dieser Sammlung, ein Korkmodell der Ruinen von Pompeii im Zustand von 1820, angefertigt worden war. Es handelt sich es hier also nicht nur um eine um geographische und zeitliche Distanzen völlig unbekümmerte Versammlung einiger der berühmtesten Gebäude der Antike, sondern um eine sehr eigentümliche, wenngleich systematische Konfrontationsstruktur, in der die Ruinen dieser Gebäude als Korkmodelle Gipsmodellen konfrontiert sind, die dieselben Gebäude in einem nicht mehr erhaltenem: einem angenommenen ursprünglichen Zustand, in einer idealen Form also, zur Anschauung bringen. Dabei repräsentieren diese Modelle nicht nur die wichtigsten Referenzstücke für Soane's eigene Bauten, deren wichtigste Beispiele in Holzmodellen in der untersten Etage des Ausstellungsmöbels präsentiert waren, sondern, klar unterschieden nach Material: in Kork und Gips, die beiden Ideale der Romantik: Ruine und originales Meisterwerk. Zusätzlich dazu verweist Soane in seinen *Descriptions* darauf hin, dass in seinem Museum reale Fragmente der in den Modellen dargestellten Gebäude zu finden seien, so zum Beispiel Kapitelle von der Villa Adriani oder einige Pilaster vom Pantheon.

Wir haben es hier also mit einer systematischen Verschränkung unterschiedlicher Darstellungs- und Argumentationsmethoden zu tun, und zwar zum einen mit der synechdotischen Strategie, mit Hilfe von realen Fragmenten die wahre Größe der betreffenden Bauwerke zu evozieren und in der Phantasie entstehen zu lassen, und zum anderen mit einer Art mikroskopisch-metonymischen Strategie, mit deren Hilfe die gesamte Antike auf einem Tisch verfügbar gemacht wird, wobei diese Modellwelt wiederum im synechdotischen Sinn als Modell für die Realität zu sehen ist, die der Architekt Soane ja nachhaltig mitgestalten konnte bzw. gestalten wollte. Den entscheidenden Hinweis hierauf gibt der Umstand, dass der *Model Room*, bevor er seinen heutigen Platz fand, im Dachgeschoß des Hauses lokalisiert war, einem Raum, von dem aus man die City of London überblicken und die realen – aufgrund der Entfernung auf Modellmaß verkleinerten - Gebäude im Zusammenhang mit den Modellen wahrnehmen konnte. Soane's Haus und Museum bekam damit selbst einen strategischen Platz im Gebäudeensemble der Stadt, eine Bedeutung, die keineswegs zufällig entstand, sondern dem, allerdings selbstironisch gebrochenen Anspruch des Hausherrn, eine Schule für Architekten zu begründen, entsprach.

IV.

Mag an diesem historischen Beispiel erkennbar werden, dass die Konstruktion eines Museums weit über das Sammeln von einschlägigen Gegenständen hinaus geht, und dass die Konstruktion eines der Architektur gewidmeten Museums nicht an den Dimensionen und der Immobilität seiner Sammlungsgegenstände scheitern muss, so bleibt die Frage, wie denn ein zeitgemäßes Architektur-Museum beschaffen sein könnte, das nicht nur historische Entwicklungen dokumentiert, sondern durch seine Tätigkeit auch mit Bezug auf das aktuelle und zukünftige Baugeschehen Wirkung entfalten. Im *Mission-Statement* des Museums für Architektur und Ingenieurskunst (M:AI) findet sich der entscheidende Hinweis auf die Strategie, durch die es gelingen kann, die spezifischen Probleme eines Architektur-Museums zu lösen: indem es als dezentrales, mobiles Museum in Nordrhein-Westfalen konzipiert wird.

Mit diesem Ansatz, systemtheoretisch gesprochen, seiner Grundoperation, löst das M:AI das Sammlungsproblem aller Architektur-Museen, indem es die Landesgrenzen von Nordrhein-Westfalen als seine 'Mauern' definiert und damit alles in diesem Gebiet Gebaute zu einem Teil seiner Sammlungen. Dieser Schritt ist kein Trick, sondern macht sich lediglich den Umstand zunutze, dass die Musealisierung als eine besondere Form der Wahrnehmung, als eine programmatische Anweisung zum Sehen, nicht notwendig ein Gebäude voraussetzt, sondern schon durch eine spezifische Rahmung innerhalb eines lebenspraktischen Zusammenhangs erreicht werden kann, mit deren Hilfe sich das Gerahmte von seinem Kontext isoliert betrachten und gegebenenfalls auch physisch aus seinem Kontext herausnehmen lässt. Je nach dem, wie ein solcher Rahmen gesetzt und von welchen Faktoren er bestimmt ist, können daher unterschiedliche Dinge auf ähnliche Weise und ein und dieselben Dinge auf unterschiedliche Weise Gegenstand der Reflexion werden. Ein Museum im klassisch-konventionellen ist im Sinne dieser Definition als ein fester Rahmen zu verstehen, also als ein Gehäuse, in dem Gegenstände gesammelt und als Anschauungsgegenstände vorgezeigt werden.

Indem das M:AI alles in Nordrhein-Westfalen Gebaute als Teil seiner Sammlung erklärt, steht es vor dem Problem, die jede museale Konstruktion zu lösen hat: der Frage, wie es das in seinem *Mission-Statement* definiertes Erkenntnisinteresse, also die Realität, der es Geltung verschaffen will, anhand seiner kontingenten Sammlung zur Anschauung bringen kann. Dies geschieht durch die nächsten Operationen: durch die wiederholte Setzung von Rahmen, die, jeweils um weitere Faktoren codiert, die Wahrnehmung und die Auswahl aus dem 'alles in NRW Gebaute' unter den definierten Gesichtspunkten ermöglichen. Entsprechend lassen sich dann die durch diese Rahmen konstituierten oder zusammengefassten Gegenstände unter den spezifischen Gesichtspunkten wahrnehmen und in einer Schausammlung zu einem Modell im oben beschriebenen Sinn zusammenbauen.⁷

Es ist der entscheidende Vorzug des M:AI, dass es die für die spezifische Wahrnehmung notwendige Setzung von Rahmen durch seinen Charakter als mobiles Museum flexibel halten kann: So erhält und bewahrt das M:AI schon in seiner Struktur die Multiperspektivität und Polivalenz, die am Beispiel des Soane's Museums skizziert wurde. Als ein Museum, das sich gewissermaßen innerhalb seiner Sammlung bewegt, kann das M:AI den kolonialen Blick auf die Welt, der konventionellen Museen eigen ist, aufgeben und die spezifische Leistung der musealen Wahrnehmung, Gegenstände durch die Herstellung von Anschaubarkeit in ihrem Kontext hervorzuheben, aus seiner Sammlung heraus: dem Potential dessen, was mit 'Architektur' und 'Bauen' in Nordrhein-Westfalen wie immer assoziiert werden kann, entwickeln.

Ein solches Konzept weist auch dem Besucher des M:AI eine neue Rolle zu: Wie wiederum am *Soane's* Museum exemplarisch ablesbar, wird man als Besucher des M:AI nicht nur die Chance haben, die übliche Besucherrolle in Museen: die Rolle und Haltung

als mehr oder weniger ehrfürchtiger Rezipient, aufgeben zu können, sondern kann, ja muss aktiv wie ein Sammler auftreten, als ein Beobachter, der nach Maßgabe seiner eigenen Interessen auswählt und bestimmt, was er wie betrachten und beobachten will.

V.

Das Museum für Architektur und Ingenieurskunst hat, strukturell gesehen, im 1909 von Karl Ernst Osthaus in Hagen gegründeten 'Deutschen Museum für Kunst in Handel und Gewerbe' (DM) einen zwar weithin unbekannt, doch zu seiner Zeit überaus erfolgreichen Vorgänger. Dieses Museum, das als Organ des Deutschen Werkbunds (DWB) fungierte und dessen Zielsetzung die bessere Gestaltung von handwerklichen und industriellen Produkten war und aus heutiger Sicht als ein Marketing-Museum verstanden werden könnte, bestand bis 1922. In der Zeit zwischen 1909 und 1917 veranstaltete es über 200 Ausstellungen im In- und Ausland einschließlich den USA, beschickte verschiedene große Ausstellungen, wie die Weltausstellung in Gent 1911 oder die Werkbundausstellung 1914 in Köln, und war, wie jetzt das M:AI, als ein nomadisches Museum angelegt: In seiner Hagener 'Ausstellungszentrale' hielt es zweiundzwanzig Ausstellungen parat, die von interessierten Ausstellern abgerufen werden konnten und so konzipiert waren, dass sie ohne große Schwierigkeiten verschickt und auch in nicht-musealen Räumlichkeiten – Osthaus wünschte sich Messen, Schaufenster, Eisenbahnen und Schiffe, also Orte des Alltagsleben als Ausstellungsorte - aufgebaut werden konnten. Wie das M:AI heute, verstand sich das DM als eine Plattform: damals für die im Deutschen Werkbund gebündelten Interessen der an besserer Gestaltung engagierten Produktivkräfte: Gestalter, Unternehmer, Theoretiker, Vertreter des Handels und nicht zuletzt des Staats, und beschied sich nicht damit, vorhandene Produkte zu dokumentieren und auszustellen, sondern griff - im Sinne eines Laboratoriums – durch eigene Werkstätten und durch Aufträge an hervorragende Gestalter oder deren Vermittlung an Produzenten aktiv in die Produktion ein.

Was dieses historische Beispiel für die Entwicklung des M:AI interessant und bedeutsam macht, ist aber vor allem der Umstand, dass an ihm erkennbar ist, dass ein mobiles oder dezentral angelegtes Museum keineswegs unverbindlichen Charakter haben muss. Ganz im Gegenteil, dadurch dass sich das M:AI nicht in ein Gebäude zurückzieht und dort in einer Schausammlung seine Sicht auf die Welt konstruiert, sondern diese an verschiedenen Orten im Land, im Kontext selbst präsentieren wird, wird es weit mehr als andere Museen mit der möglichen Wirkung seiner Arbeit auf die entsprechenden Situationen konfrontiert sein. Darin besteht jedoch nicht nur die Chance zu einer beständigen Reflexion der eigenen Arbeit. Vielmehr dürfte sich aus der Mobilität des Museums der Zwang ergeben, seine Argumentationen so vielfältig wie robust und hart an der Realität des Alltags orientiert zu gestalten.

Ohnehin hat sich das M:AI mit dem Arbeitsfeld 'Architektur und Ingenieurskunst in NRW' ein Thema gesetzt, das weit über das bestehende Architektur-Museen hinausgeht und eben auch die Aspekte von Architektur und Baugeschehen in den Blick nimmt, von denen Architekten nicht gerade träumen, die aber einen großen Teil des Gebauten ausmachen und den Alltag bestimmen. Indem das M:AI die Bautätigkeit als Gestaltung und als technische Leistung zum Thema macht, kann schließlich auch eine Gefahr aller musealen Konstruktionen: die Beschränkung auf das Augenfällige, auf die sich als Sammlungsgegenstand gewissermaßen selbst anbietenden Objekte gebannt werden. Denn sein *Mission-Statement* verlangt nicht zuletzt, quer zu bestehenden Sparten neue und andere Zuschnitte des Themenfeldes zu entwickeln und eben auch das, was normalerweise nicht sichtbar ist, zum Beispiel die Infrastrukturen von Gebäuden und Städten, zur Anschauung zu bringen.

Es bleibt schließlich festzuhalten, dass auch ein mobiles Museum nicht ohne eine Sammlung und einen festen Ort, von dem aus es operiert, existieren kann. Wie beim *Soane's Museum* wäre hier an einen *Model Room* und an eine Sammlung von Fragmenten

zu denken, an denen die realen Dimensionen der Objekte und ihre Faktur erfahrbar werden können. Zusammen mit einer einschlägigen Sammlung von Zeichnungen und Konstruktionsplänen – die Bauämter der Städte dürften hier wahre Fundgruben sein – ergäbe sich mit diesem Material die Grundlage für eine museale Konstruktion, durch deren Wahrnehmung der Blick auf die Realität geschult werden könnte. In diesem Zusammenhang ist das Laboratorium, das das M:AI einzurichten plant von strategischer Bedeutung: Es könnte nicht nur wie die Ausstellungszentrale des DM als Plattform für Ausstellungstourneen und Kampagnen dienen, sondern hätte besondere Bedeutung als ein Ort, an dem auf der Grundlage der Sammlung des M:AI neue Modelle der Welt entwickelt und ausprobiert werden könnten.

¹ Vgl. Kryztof Pomian, *Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln*, Berlin 1988

² Jan Pieper, *Architektur als Exponat. Skizze zur Vorgeschichte des Architekturmuseums*, in: *Kunstforum International*, Band 38, 2/1980, S. 15-53

³ a.a.O., S. 23

⁴ a.a.O., S. 27

⁵ Zu diesem Abschnitt vgl.: Michael Fehr, *Krise der Maße im Museum*, in: Roland Burkholz, Christel Gärtner, Ferdinand Zehentreiter (Hrsg.), *Materialität des Geistes. Zur Sache Kultur – im Diskurs mit Ulrich Oevermann*, Weilerswist 2001, 331-352

⁶ Vgl. Stephan Bann, *Das ironische Museum*, in: Jörn Rüsen et. al. (Hrsg.), *Geschichte sehen. Beiträge zur Ästhetik historischer Museen*, Paffenweiler 1988, S. 63; hier auch die folgenden Zitate.

⁷ So ist die gängigste Form der Musealisierung die Betrachtung einer Lebenswelt in einer historisch begründeten Rahmung, durch die sie aus einer jeweiligen Gegenwart als deren 'Vergangenheit' ausgegrenzt werden und als deren Genealogie erscheinen kann.