

Änne Söll und Samira Kleinschmidt

EDITORIAL: MUSEUMSRÄUME



Abb. 1: Candida Höfer: Museum Ludwig I 2001, 2001, © Candida Höfer, Köln; VG Bild-Kunst, Bonn 2016.

Die zweite Ausgabe des Onlinejournals GA2 nimmt die historische Entwicklung der Ausstattung und Gestaltung von Museumsräumen in den Blick. Wie kam es zu den uns mittlerweile so vertrauten weißen Wänden, dem White Cube, der die Innenraumgestaltung von Kunstmuseen bis heute dominieren? Welche Alternativen gab und gibt es dazu? Welche Vorstellungen und Theorien von „display“ kommen hier zum Zuge? Wie sahen die unterschiedlichen Möglichkeiten der Objektpräsentation in Museen aus und was waren und sind ihre ideologischen und politischen Bedingun-

gen? Welche Rezeptionstheorien und welche museumsdidaktischen Prämissen liegen den unterschiedlichen Räumen zu Grunde?

Die Wände des Ausstellungsraums im Kölner Museum Ludwig, den Candida Höfer 2001 fotografiert, sind nicht gänzlich weiß. Der Raum befindet sich in einer Übergangsphase vor der nächsten Ausstellung. Er zeigt sich menschenleer und ohne Werke, im Fokus stehen ein Baugerüst und der mit Malerfolie bedeckte Boden – die Konstruktion des White Cube. In ihren Museumsfotografien lenkt Höfer den Blick auf Inszenierungspraktiken und museale Wissensordnungen, womit der Museumsraum als Verhandlungsort lesbar wird. Die von Studierenden des Kunstgeschichtlichen Instituts der Ruhr-Universität Bochum verfassten Texte, Interviews und Rezensionen verstehen sich als Beiträge zu einer kritischen Museumsforschung, die das Museum als solch einen Aushandlungsort sozialer und gesellschaftlicher Prozesse ansehen. Museen, das hat zum Beispiel die Debatte um das Humboldt Forum und die Präsentation von nicht-westlichen Kunstobjekten in Berlin gezeigt, sind keine neutralen Orte der Wissensvermittlung, sondern sind Plattformen, auf denen sich gesellschaftliche Konflikte, wie beispielsweise der Umgang mit kolonialer Vergangenheit oder der Bezug zu regionalen Kulturtraditionen, abbilden. Die Gestaltung von Museumsräumen hat an der Aushandlung solcher Konflikte einen entscheidenden Anteil, denn durch sie materialisiert sich das museale Selbstverständnis. Zusammen mit der Museumsarchitektur bilden die Innenräume das programmatische Grundgerüst, durch das die Museen Wissen vermitteln, Kunst zeigen und ihre gesellschaftlich-didaktischen Aufgaben erfüllen. Zudem werden die musealen Grundaufgaben, das Sammeln, Bewahren, Ausstellen – Kulturtechniken, die einst selbstverständlich waren, – hinterfragt und aktualisiert. Während weltweit immer neue Museen und Ausstellungsräume aus dem Boden schießen, wie der Louvre Abu Dhabi, der sich als Franchise des Pariser Mammut-Museums in die Reihe der Konsumtempel in der Wüste einreihet, oder das Museum of Icecream, dessen einzige *raison d'être* seine Nutzung als Kulisse für Selfies zu sein scheint und es zum Instagram-Hotspot macht, werden die traditionellen Aufgaben des Museums infrage gestellt. Welche Möglichkeiten bietet das Museum in einer globalisierten, vernetzten Welt und wie machen es sich die Künstler*innen, Kurator*innen und Architekt*innen zu eigen?