

Michael Fehr

DAS WÜRFELMUSEUM **Repräsentation einer Fiktion**

Lässt man beim Stichwort "Museum" seiner Phantasie freien Lauf, so wird sich lediglich die Vorstellung von einem Gehäuse, von einem mehr oder weniger ausgedehnten Innenraum entwickeln. Nimmt man hingegen die Begriffe "Theater" oder "Kirche" auf, so dürfte im Unterschied dazu mit großer Wahrscheinlichkeit die Vorstellung von begrenzten und gerichteten Innenräumen entstehen und, im Fall der Kirche, darüber hinaus die Vorstellung einer Außenform, eines Baukörpers mit betonter Höhe. Anders gesagt: Für das Museum hat sich kein eigener architektonischer Typus entwickelt. Vielmehr wurden für Museen immer schon bestehende Gebäude umfunktioniert oder Anleihen bei traditionellen Gebäudetypen und deren architektonischen Vokabularien gemacht, namentlich beim Tempel, der Kirche und beim Schloss. Und so wurde das Museum geradezu zwangsläufig von den Architekten dieses Jahrhunderts als 'letzte' Möglichkeit entdeckt, öffentliche Gebäude größerer Dimension individuell planen und bauen zu können. Allerdings zeigt sich bei den einschlägigen Ergebnissen einmal mehr, dass das Museum allenfalls als technischer Kanon einen architektonischen Typus herausbilden konnte; in ikonographisch-formaler Hinsicht blieb es den Einfällen der Architekten und den Repräsentationswünschen der Bauherrn allemal ausgeliefert und konnte sich - ähnlich wie 'Kunst im öffentlichen Raum' - nur in Ausnahmefällen einen relevanten Platz in der Struktur der Stadt erobern.

Die geringe Verbindlichkeit des Museums als Architektur-Typus hat verschiedene Ursachen. Eine wichtige kann man darin erkennen, dass das Museum als bestimmter Zusammenhang von Objekten kaum reflektiert wurde. Vielmehr blieb das Museum im Verständnis auch der meisten Museumsleute bis heute ein Ort der wissenschaftlichen Taxonomien. Dabei ist hervorzuheben, dass die klassische Gebäudekonzeption des Museums, die Aufteilung in Flügel, Säle, Vitrinen und Plätze, seine rhetorische Grundstruktur überdeckt:

Museen haben immer eine andere Realität zum Gegenstand als diejenige, der sie selbst angehören. Aus diesem Grundsatz folgt, dass Museen zumindest einen quantitativ geringeren Umfang haben müssen als die Realität, die in ihnen jeweils thematisch ist. Und das bedeutet in der Regel, dass Museen immer eine Auswahl von Dingen aus einer bestimmten Realität umfassen und diese durch die Auswahl, also durch ihre Sammlungen, repräsentieren. Das Verhältnis zwischen musealen Sammlungen und der Realität, die sie repräsentieren, ist dem Inhalte nach unbestimmt, formal aber festgelegt: es folgt dem synekdochischen oder dem Prinzip des pars pro toto, mithin der Setzung eines engeren Begriffs für einen umfassenderen oder der Setzung einzelner Teile für ein Ganzes.

Im Kern basiert das synekdochische Prinzip auf einem zirkulären Schluss, der sich für den hier gemeinten Zusammenhang schematisch etwa so skizzieren läßt: Museale Sammlungen entstehen aufgrund von Deutungen der Realität, aus der ihre Objekte stammen; insofern gehen solche Deutungen den Objekten voraus und legitimieren sie. Andererseits können Deutungen einer bestimmten Realität nur anhand von Objekte-Sammlungen entwickelt werden - und insofern gehen die Sammlungen den Deutungen voraus und legitimieren sie ihrerseits. Mithin haben Objekte-Sammlungen selbst-evidenten Charakter. Denn sie sind Objekt-Zusammenhänge, die aufgrund von Deutungen zustande kommen, die sich an jenen selbst legitimieren. Dieser zirkuläre Mechanismus wirkt immer und in allen Museen. Er erweitert sich ins Dreidimensionale, wenn weitere Elemente des Museums berücksichtigt werden: Zirkularität besteht auch mit Bezug auf die Kriterien, aufgrund derer Deutungen zustande kommen - solche Kriterien können sowohl der Realität, aus der die Objekte stammen, entnommen werden,

als auch der, der das Museum angehört; sie besteht weiterhin im Verhältnis zwischen Objekten und den Objekte-Sammlungen, denn in Sammlungen werden nur solche Objekte aufgenommen, die den Sammlungskriterien genügen, es lassen sich aber durchaus auch neue Sammlungskriterien aufstellen, um bestimmte, soweit nicht erfasste Dinge aufnehmen zu können; und Zirkularität besteht schließlich im Verhältnis zwischen allen Inhalten und dem Gehäuse des Museums, insoweit dieses alles umfasst, doch seinerseits erst durch jene konstituiert wird.

Was das Verhältnis zwischen einer Realität und den aus ihr gewonnenen Objekten, diesen und den Objekte-Sammlungen, jenen und der Schausammlung und schließlich wiederum dieser und dem Museumsgehäuse angeht, so haben wir es also, um ein Bild zu gebrauchen, mit einer Schneckenhaus-förmigen Struktur zu tun, einer Struktur, die als sich verändernde mit sich identisch bleibt und als solche in dem Maße Evidenz erlangt, wie sie sich entfaltet.

Die rhetorische Grundstruktur der Museen haben wir uns zunutze gemacht für die Entwicklung und Legitimation der Ausstellung "Aus dem Würfelmuseum". Die Ausstellung wurde konzipiert als Schausammlung des Würfelmuseums, also als eine Auswahl aus der Würfel-Menge, die wir uns zugänglich machen konnten (Objekte-Sammlung) und die ihrerseits selbstverständlich nur ein Bruchteil des Gesamts aller existierenden und denkbaren Würfel (Realität) sein konnte. Dass die Ausstellung (von rund sechzig Würfeln) in der Tat den Anspruch führen konnte, eine repräsentative "Schausammlung" aus dem Würfelmuseum zu sein und nicht bloß eine Ausstellung von Würfeln, verdankte sie jedoch nicht der rhetorischen Figur eines pars pro toto, sondern dem Umstand, dass das Würfelmuseum gänzlich anders aufgebaut ist als alle anderen Museen. Das Würfelmuseum hat im Unterschied zu den bestehenden Museen keine rhetorische Grundstruktur. Vielmehr ist diese in ihm aufgehoben und ersetzt durch eine konstruktiv-wissenschaftliche: Seine Konstruktionsprinzipien sind identisch mit denen seines Gegenstandes.

So mussten an die Würfel, die wir uns zugänglich machen und ausstellen konnten, keine ihnen fremden Repräsentations-Maßstäbe angelegt werden, sondern konnte die Auswahl aus den Beständen ausschließlich nach Kriterien erfolgen, die aus den Würfeln selbst entwickelt wurden. Aus deren Vergleich und wechselseitigem Aufeinander-Beziehen ergaben sich die Umrisse des Würfelmuseums. Dabei machten wir uns die Einsicht zunutze, dass ein Würfel hinreichend durch drei seiner Kanten definiert werden kann - und bezeichneten die Kanten des Würfelmuseums entsprechend als Würfel (aleatorisches Prinzip) – Kubus - Hexaeder.

In dieser Matrix läßt sich jedem Würfel, den es gibt oder der gedacht werden kann, ein eindeutiger Platz zuweisen - und jeder Würfel, der in das Würfelmuseum aufgenommen wird, definiert es real. Denn im Würfelmuseum als einem konstruktiven Zusammenhang von Würfeln verweisen diese nicht auf ein Drittes, sondern differenzieren seine Idee konkret aus.

Damit wäre das Würfelmuseum - anders als die real-existierenden - in der Tat ein wissenschaftliches Museum, wissenschaftlich als räumliche Organisation von Körpern, als eine Konstruktion. Gegenüber bestehenden Museen hätte es überdies den entscheidenden Vorteil, dass es nicht nur als Innenraum gedacht werden könnte, sondern als ein Baukörper, der über sein Inneres Auskunft gibt. Darin wäre im übrigen auch formal erfahrbar, dass das Würfelmuseum vermutlich das einzige Museum wäre, dass angemessen nicht als prinzipiell erweiterbar zu denken ist, sondern - wie unsere Welt - als Differenzierung eines allgemein gültigen Prinzips. Als solches aber könnte das Würfelmuseum als ein brauchbares Modell unserer Welt fungieren.

Freilich steht außer Frage, dass das Würfelmuseum je gebaut werden könnte. Vielmehr kann es nur als Fiktion oder in einer Ausstellung Gestalt gewinnen. Dennoch muß nicht

ausgeschlossen bleiben, dass es als utopisch-idealer Gegenentwurf zu realen Museen auf diese eine Wirkung haben könnte.

© 1989/2003 Michael Fehr