

Wollen den Museums-
besuch zu einem
Erlebnis machen: Frank
Matthias Kammel (l.)
und Michael John
Gorman im Bayerischen
Nationalmuseum.



„Ein Museum ist ein bisschen wie eine Zwiebel“



Ein Gespräch mit Frank Matthias Kammel und Michael John Gorman über **Neugier im Museum**, die Wittelsbacher in 3D und warum es manchmal gut ist, Unordnung in eine Sammlung zu bringen

Fotos **Sebastian Arlt**

Gegen Ende des 16. Jahrhunderts entstanden die Wunderkammern, also Sammelsurien ganz verschiedener Dinge, völlig ungeordnet. Deswegen gerieten sie irgendwann in Verruf. Es ging dabei aber um Sensationen, um Staunen und Wundern. Ich möchte gerne damit starten: Wo kommt das Museum her, was hat ursprünglich Neugier erweckt?

Kammel: Was hat Neugier erweckt? Ich glaube, das Gleiche, was heute auch noch Neugier erweckt. Das, was uns fremd ist, denn das Eigene, das kennen wir. Wir sind immer auf den Anderen neugierig, das Gegenüber. Und deswegen ist Neugier eine anthropologische Konstante, weil es immer ein Gegenüber gibt. Das kann ein Lebewesen sein, eine andere Kultur, die Welt oder ein Gestein. Ich will wissen, was das ist, und ich will wissen, in welcher Beziehung das zu mir steht, und was diese Beziehung mit mir macht.

Gorman: Im Bereich Natur hat Neugier eine lange Geschichte, Sie haben die Wunderkammern erwähnt. Für mich war Athanasius Kircher eine sehr interessante Persönlichkeit. Er hat eine große Wunderkammer in Rom geschaffen, dort konnte man alles entdecken, von Sirenen bis zum ägyptischen Obelisken. Später erhielten Wissenschaftsmuseen eine eher didaktische Rolle. Heute leben wir in einer Zeit, in der man die Neugier der Besucher neu wecken muss. Und alle Wissenschaft beginnt mit Neugier, alle Kunst auch. Für uns bei BIOTOPIA ist Neugier das erste wichtige Element des Museumserlebnisses. Es fängt an mit Neugier, aber wir haben weitere Themen, die wichtig sind. Das zweite ist Empathie, das dritte Initiative. Initiative heißt handeln, aktivieren. Wie können wir die Besucher dazu bringen, etwas zu tun?

Gibt es eine Art Kausalzusammenhang, von der Neugier zur Empathie und zur Initiative?

Gorman: Ich sehe das als eine Sequenz. Das Museum hat die Aufgabe, Neugier zu wecken, damit die Menschen überhaupt in das Museum kommen. Dann folgt der Perspektivwechsel. Das ist schwieriger, dass die Leute die Welt und sich selbst ein bisschen anders sehen nach dem Museumsbesuch. Und der dritte Punkt ist der Schwierigste, das ist wohl nur ein kleiner Prozentsatz der Leute, die wirklich begeistert sind und aktiv werden wollen. Dafür braucht es mehr als einen Museumsbesuch an einem verregneten Sonntag. Man muss die Leute immer wieder ins Museum bringen. Deswegen wollen wir auch freien Eintritt im Erdgeschoss von BIOTOPIA, damit sich die Leute dort treffen können.

Haben Sie schon eine Vorstellung, wie diese Initiative aussehen könnte?

Gorman: Wir organisieren das Museum nicht wie ein klassisches Naturkundemuseum, nach Taxonomie und Geographie. Wir organisieren alles über Verhaltensweisen, Aktivitäten und Prozesse wie Essen, Fortpflanzen, Fortbewegen – und schon ist etwas Aktivität enthalten.

Weil man einen Bezug zu sich selbst hat ...

Gorman: Genau. Die Idee ist, dass man Vergleiche ziehen kann zwischen anderen Lebewesen und sich selbst. Daher wird es bei uns auch Labore geben, in denen man aktiv werden kann, etwa ein Esslabor, wo man mit nachhaltigem Essen experimentieren kann. Es wird auch ein Neurolabor geben oder Exkursionen. Für mich ist ein Museum ein bisschen wie eine Zwiebel: Außen muss es ganz angenehm sein und Neugier erwecken, und dann muss man die Leute nach innen bringen und mehr Tiefe anbieten. Aber wenn man versucht, schon außen zu viel Information zu bringen, ...

... dann erschlägt sie eher.

Gorman: Ja, das funktioniert nicht. Voltaire hat gesagt: „Il ne suffit pas de conquérir; Vous devez apprendre à séduire“ (Es reicht nicht zu erobern, man muss lernen zu verführen). Beim Museum ist das genauso.

Herr Kammel, ist das Museum für Sie auch eine Zwiebel? Wie funktioniert Neugier bei Ihnen?

Kammel: Zwiebel gefällt mir sehr gut. Ich glaube, wir leben in einer immer komplizierteren Welt, wir haben immer mehr Informationen und Möglichkeiten, insofern ist nichts mehr selbstverständlich. Ich komme aus einer Generation, für die das Museum etwas Selbstverständliches war, wenn man ein bestimmtes Bildungsniveau hatte. Das ist nicht mehr so. Wir haben sehr viele andere Medien, mit denen man sich genauso gut, aber anders informieren kann. Deswegen meine ich, wir müssen das Museum umdenken, und da ist Neugier für mich ein Schlüsselbegriff. Nur mit der hohen Bildung werde ich viele Menschen nicht erreichen, weil sie sagen: Bildung bekomme ich über andere Kanäle viel einfacher, schneller und zeitgemäßer. Museum muss daher ein Erlebnis sein. Und vor das Erlebnis ist die Neugier geschaltet. Was treibt mich an, wenn ich

etwas erleben möchte? Dass ich es noch nicht erlebt habe. Oder dass ich es so toll fand, dass ich es wieder erleben möchte. Und das sind Dinge, die man sehr gut mit Bildung und im Museum mit Atmosphäre koppeln kann: Neugier plus Atmosphäre. Deshalb bin ich dafür, dass das Museum etwas bietet, das wir Unterhaltung nennen können. Das ist ein schwieriger Begriff, aber ich glaube, wir müssen neu darüber nachdenken. Sie hatten vorhin die Wunderkammer erwähnt, das Ungeordnete. Das war eine Ordnung, die später als Unordnung deklariert wurde, und es folgte eine Zeit, in der man alles systematisierte und in eine bestimmte Ordnung brachte. Das Museum, das ich leite, hat genau diesen Prozess durchlaufen. Und heute fragen wir: Was ist unser Ansatz? Was möchte die interessierte Öffentlichkeit wissen? Wir hoffen, über Fragen neugierig machen zu können: Nicht das Zwiebelmuster am Tellerrand ist interessant, sondern: Wieso hatten bestimmte Menschen riesige Mengen von Porzellan? Weil es um Repräsentation ging. Viele Menschen saßen um den Tisch und schauten zu, wie der Fürst durch Essen seine Macht repräsentierte. Diese Dinge wurden vollkommen verschüttet, weil man Ordnung ins Museum brachte. Und deswegen – ich sage das etwas salopp – sind wir wieder dabei, Unordnung ins Museum zu bringen. Oder eine andere Ordnung. Ich glaube, dass sich das Museum immer nach Fragestellungen der jeweiligen Zeit ordnen muss. Wenn wir Menschen neugierig machen, dann werden sie auch neugierig und spielen die Neugier zurück.

Gorman: Sie haben den Begriff Unterhaltung genannt. Das ist interessant, denn lange war das Museum eine Quelle der Information, aber es war kein Ort für Dialog und Unterhaltung. Da geschieht momentan eine große Veränderung. Die Museen, die

heute gut funktionieren, bringen sich in die großen Diskussionen unserer Zeit ein, auch mit ihren Sammlungen. Das ist uns auch bei BIOTOPIA ganz wichtig. Das Museum ist eine Bühne für solche Diskussionen.

Gibt es Beispiele für Museen, die das besonders gut machen oder mit dem Begriff Neugier operieren?

Gorman: Sehr viele Museen operieren mit dem Begriff Neugier. Aber Museen, die tatsächlich eine bidirektionale Neugier verfolgen – also auch neugierig sind auf die Besucher –, gibt es wenige. Es ist extrem wichtig, dass wir die Besucher nicht nur als Nummer im Jahrbuch sehen, etwa: Wir hatten 300.000, 400.000 Besucher im Jahr. Wir müssen die Besucher vielmehr als eine Quelle für Ideen für das Museum begreifen. Das machen nicht viele Museen. Man muss dazu das Museum umdenken, und man muss Personal haben, das die Besucher auch unterhalten kann und mit ihnen diskutiert.

Kammel: Es gibt viele Museen, die in den letzten Jahren einen Umdenkungsprozess gemacht haben, weg von der Erzählung, wie sich Kunst über einen bestimmten Zeitraum entwickelt, hin zur Frage, was spiegelt Kunst über eine bestimmte Zeit wider. Menschen wollen etwas von der Atmosphäre einer Zeit erfahren. Wie waren diese Zeiten, was haben die Menschen gedacht? Ich bin ein absoluter Verfechter der Meinung, dass man aus Geschichte lernen kann. Wir sind permanent vor Entscheidungen gestellt, wie die Menschen früher. Über Atmosphäre können wir uns in sie hineinversetzen.

Herr Gorman, Sie waren Gründungsdirektor der Science Gallery in Dublin. Inwiefern spielte da Neugier eine Rolle?

Gorman: Die Science Gallery war ein Experiment, um Wissenschaft und Kunst zusammenzubringen, in einem Neugierbereich sozusagen, wo die normalen Regeln nicht gelten. Es gab keine Dauerausstellung, es war alles dynamisch, flexibel, wir haben mit zeitgenössischen Themen gearbeitet. Die Science Gallery begann als Experiment, und dann entstand daraus ein internationales Netzwerk. Die Idee war, dass man gezielt auf junge Erwachsene zugeht, die normalerweise nie ins Museum gehen ... Was ich von dort mitnehme, ist, dass Veranstaltungen und die Forumsrolle von Museen extrem wichtig sind. Sie hatten letztes Jahr in

„Menschen wollen etwas von der Atmosphäre einer Zeit erfahren.“



Science Galleries bringen Wissenschaft und Kunst zusammen. Im Bild eine interaktive Installation der Gruppe Scenocosme.

„Alle Wissenschaft beginnt mit Neugier, alle Kunst auch.“

der Bayerischen Akademie der Wissenschaften eine große Veranstaltung zum Insektensterben. Es gibt weitere dringende Fragen wie etwa den Klimawandel. Wir müssen ein Forum anbieten, um diese Themen zu diskutieren und um Fachleute und Öffentlichkeit zusammenzubringen.

Wie packen Sie die Leute? Wie macht man sie neugierig?

Kammel: Ich beginne mit einem Beispiel. Vor 30, 40 Jahren gab es in Deutschland viele Menschen, die Porzellan gesammelt haben. Diese Leidenschaft bestimmte vielfach die Fragen. Das gibt es heute so nicht mehr. Dennoch haben Besucher weiterhin Fragen zu den Dingen, nicht primär zum Stil oder zur Stilentwicklung, sondern zu Funktionen oder Zeichenhaftigkeit. Aktualität ist also ein

wichtiger Punkt. Das macht mich neugierig, das bringt mich zum Staunen, zum Fragen. Ein wichtiger Punkt ist auch, dass im Museum tätige Geisteswissenschaftler umdenken müssen. Wir müssen überlegen, welches Thema passt für eine Tagung und welches passt für eine Ausstellung. Ich gehe ja auch nicht zum Orthopäden, um zu erfahren, was auf dem letzten Orthopädenkongress diskutiert wurde, sondern ich will wissen, warum mein Knie wehtut. Das ist aufs Museum übertragbar.

Ich möchte gerne die Digitalisierung ins Spiel bringen. Herr Kammel, Sie sagten, die Atmosphäre bekommt man nur im Museum. Über Digitalisate kann man aber Bezüge schaffen, vielleicht sogar neue Kontexte. Profitieren Museen davon, oder ist das eine Konkurrenz?

Kammel: Ich glaube, das kann man nicht trennen. Ich will aber nicht verschweigen, dass es eine enorme Herausforderung ist. Denn es potenziert genau das, was wir ohnehin schon haben: Ich kann mir alles nach Hause holen. Aber wir sollten zunächst einmal bei den Vorteilen anfangen. Es gab noch keine Generation vor uns, die in dieser Geschwindigkeit an Informationen gelangte. Wir müssen diese Medien daher als Möglichkeiten nutzen, davon bin ich absolut überzeugt. Hier im Nationalmuseum gibt es in dieser Hinsicht noch einiges

zu tun. Wir müssen den Gesamtbestand online stellen. Ich glaube, darin steckt auch ein großes Werbepotential.

Ich komme vielleicht sogar näher ran an das Digitalisat als im Museum?

Kammel: Genau, ich komme näher ran. Und ich werde neugierig. Aber die Herausforderung bleibt: Wenn alles online ist, warum soll ich dann ins Museum gehen? Und da setzt das an, worüber wir reden: Neugier schaffen, Atmosphäre anbieten, Unterhaltung, Dialog ... Es ist ja etwas Tolles, in ein Museum zu gehen. Wir erleben das hier in München gerade beim Ein-Euro-Sonntag. Es ist wichtig, dass wir auf dieses Atmosphärische, auf das Original großen Wert legen.

Herr Gorman, Sie wollen die Natur erhalten, Sie wollen Initiative fördern, deshalb sollte die wahrscheinlich nicht nur auf Bildschirmen stattfinden, oder?

Gorman: Es gibt im Moment einen Trend zu Museen, die völlig digital sind, zum Beispiel das M9 Museo del Novecento in Mestre bei Venedig, in Rio de Janeiro das Museu do Amanhã – aber ich bin gegen solche Museen. Da fehlt etwas. Man geht ins Museum, um Erlebnisse zu haben, die man nicht zuhause haben kann. Trotzdem gibt es viele tolle Dimensionen der Digitalisierung. Ein interessantes Beispiel ist das Metropolitan Museum in New York, das



eine Kooperation mit Wikipedia einging. Da gab es eine Rüstung von Heinrich VIII., die hatte bislang niemand angeschaut, und bei Wikipedia wurde sie plötzlich wichtig, als Bild für den Artikel über Heinrich VIII. Millionen von Menschen schauten das Bild an, es entstand ein großes Interesse. Andere Dimensionen sind etwa Virtual Reality oder Augmented Reality. Wir haben einen Vogel-flugsimulator, in dem man wie ein Steinadler durch den Nationalpark Berchtesgaden fliegen kann. Und man fühlt wirklich den Wind im Haar! Das ist interessant, aber im Museum selbst funktioniert es nicht so gut, weil es kein soziales Erlebnis ist. Gute Beispiele für Digitalisierung habe ich auch in Melbourne im Museum Victoria gesehen. Und dann gibt es ganz neue Sachen, etwa Artificial Intelligence. Ein gutes Beispiel dafür gab es bei einer Ausstellung im Cooper Hewitt Museum in New York. Vielleicht erinnern Sie sich an das letzte Nördliche Breitmaulnashorn namens Sudan, das vor einiger Zeit gestorben ist. Im Museum haben sie Sudan digital zurückgebracht, mit 3D-Animation und Künstlicher Intelligenz, um seine Verhaltensweisen zu reproduzieren. Es wirkte wie ein lebendes Nashorn, dabei war alles improvisiert von dieser Künstlichen Intelligenz – wie ein Zoo mit ausgestorbenen Tieren. Das hat bei mir einen starken emotionalen Eindruck hinterlassen.

Sie könnten also ausgestorbene Tiere wieder zum Leben erwecken oder auch, sagen wir, die Wittelsbacher!?

Kammel: Das ist wirklich interessant. Da gibt es auch für kulturgeschichtliche Museen viele Perspektiven. Wir haben zum Beispiel die Drechselbank der bayerischen

Herzöge. Es gehörte im Barock dazu, dass der Fürst das Elfenbeindreheln lernte, um sich in Präzision und Geduld zu üben. Wir zeigen auf einer Medienstation, wie diese Drechselbank überhaupt funktionierte. Und das könnte man natürlich weiterdenken, man könnte manchen Herzog in virtueller Realität entwickeln ...

Es ist wirklich toll, wenn man ein Objekt auch in Gebrauch sehen kann.

Kammel: Ja, da gibt es schon Ansätze, und das ist gerade wieder die Brücke zum Museum. Manche Menschen halten das für neomodisches Zeug, aber wir können dadurch auch Dinge schützen. Wir haben sehr fragile, hoch kompliziert gestaltete Möbel aus dem Barock, etwa Sekretäre mit vielen Schubladen und Geheimfächern. Animationen machen es möglich, dass ich selbst plötzlich diese Schubladen benutze.

Gorman: Aber ich denke, das Digitale sollte nicht dominieren. Das Leben ist schon genug von digitalen Geräten dominiert. Das Museum soll auch ein Refugium sein.

Kammel: Ja, es geht um eine gute Austarierung beider Seiten.

Durch das Digitale könnte auch das Bedürfnis nach dem Echten wieder wachsen.

Gorman: Ja, dass es ganz viele Bilder von der Mona Lisa gibt, heißt nicht, dass die Leute die echte Mona Lisa nicht sehen wollen, im Gegenteil! Aber eines ist lustig: Gegenüber der Mona Lisa hängt die „Hochzeit von Kana“ von Veronese. Dieses Bild war vorher nicht sehr bekannt, aber jetzt, wegen des Selfies, wegen der neuen Technologie schauen alle plötzlich auf dieses Bild, und es wird nun fast so oft gesehen wie die Mona Lisa.

Neugier auf die Natur wecken:
Beim „Hautnah“-Fest von BIOTOPIA ging es 2018 um Stoffe der Zukunft.

Was macht Sie selbst neugierig?

Gorman: Mich macht es neugierig, mit verschiedenen Leuten, z.B. mit Wissenschaftlern und Künstlern, zu diskutieren. Man lernt immer wieder etwas Neues, denn man bekommt eine neue Perspektive. Das macht mir Spaß, das macht Museumsarbeit zu etwas, das meine Neugier füttert. Kammel: Mich machen drei Dinge neugierig. Das eine ist, ganz banal, das Neue, das ich noch nicht kenne. Die Frage der Neugier schlechthin: Was ist in dem Museum drin? Der zweite Punkt sind wiederholte Erlebnisse, also wenn ich irgendwo hinkomme, wo ich vor Jahren war und Erinnerungen an bestimmte Objekte habe, die ich mir gerne wieder anschauen und dann sehe, ob sie mich noch faszinieren. Und drittens bin ich neugierig darauf, wie Museen Geschichten erzählen. Welche Geschichten erzählen sie und wie? Ich finde es immer wieder faszinierend, wie das unterschiedliche Museen tun.

Fragen und Podcast: Ir

Dr. Frank Matthias Kammel

ist seit 2018 Generaldirektor des Bayerischen Nationalmuseums. Vom Berliner Bodemuseum kam er 1995 nach Nürnberg zum Germanischen Nationalmuseum, zunächst als Leiter der Skulpturensammlung, später außerdem als Leiter des Programmbereichs Sonderausstellungen, seit 2015 war er Stellvertreter des Generaldirektors.

Prof. Dr. Michael John Gorman

ist Gründungsdirektor des BIOTOPIA Naturkundemuseums Bayern und Inhaber des Lehrstuhls für Life Science in Society an der LMU München. Zuvor war er Gründungsdirektor der Science Gallery am Trinity College Dublin sowie Dozent für „Science Technology and Society“ an der Stanford University.

Das Gespräch fand am 22. Mai 2019 im Bayerischen Nationalmuseum statt.