

Vom populären Sinn des Museums : Dagobert Duck als Kulturpolitiker

Autor(en): **Heller, Martin**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **12 (1999)**

Heft 3

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-121069>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Vom populären Sinn des Museums

Der ägyptische Stararchitekt Kantengut hat die Ur-Pyramide entworfen. Direktor Schnarch und Donald Duck bringen sie ins Architekturmuseum Entenhausen. Nach allerhand Turbulenzen wird das Museum geschlossen; das kommt aber am Ende gut. Martin Heller, der künstlerische Direktor der Expo.01, kommentiert das Schicksal des Museumsdirektors Schnarch.

Im Bücherregal meiner siebenjährigen Tochter steht Walt Disneys «Lustiges Taschenbuch Nr. 228» neben Astrid Lindgrens «Karlsson vom Dach», den Abenteuern der Schlümpfe und einem Buch über die Spice Girls. Es enthält einen ungeschliffenen Diamanten der Kulturosoziologie: Die Geschichte von der Ur-Pyramide des ägyptischen Stararchitekten Kantengut und vom Entenhausener Architekturmuseum.

Populärliteratur interessiert ja aus mindestens zwei Gründen. Zum einen, weil sie verführerisch ist, auch dem zerstreuten Publikum zugänglich, oft wohlthuend trivial – sonst wäre sie nicht populär. Und weil sie, zum andern, Auskunft gibt über sensible Zonen der öffentlichen Meinung und über die mentale Disposition des Volkes, was wiederum bedeutet: von uns allen.

Aus solcher Perspektive entpuppt sich die Kantengut-Story als eine ebenso komplexe wie zutreffende Darstellung der Problemlage, in der sich Museen als Institutionen des Sammelns, Forschens und Vermittelns heute befinden. Bis hin zur Schlusspointe, die das Verhältnis zwischen Museum und Museumsshop illusionslos neu bestimmt, werden nahezu sämtliche kulturellen wie ökonomischen Faktoren vorgeführt, die an dieser Lage beteiligt sind. Dabei klumpen sie sich um drei Themen: Rentabilitätsdruck, Kulturpolitik, Virtualisierung.

Rentabilitätsdruck

Im Laufe der letzten Jahre ist Kultur zur Wirtschaftsförderung mutiert. Festspiele, Ausstellungen, Openairs, Konzertreihen, Theatertreffen: Sie alle sollen das Geld, das die öffentliche Hand und Privatsponsoren investieren, wieder zurückflessen lassen. Das kann direkt geschehen, durch Eintritte und Nebeneinnahmen, die mit den konkreten Anlässen unmittelbar verbunden sind, oder durch Umwegrentabilität – was nichts anderes meint als die Stimulierung sämtlicher Sparten touristischer Wertschöpfung. Was kein oder zu wenig Geld bringt, ist entweder gefährdet oder verkommt zur Nische. Interessan-

terweise haben die kulturellen Institutionen diese Argumentation unter dem Druck der Verhältnisse rasch verinnerlicht. Sie reden von Besucherquoten, Eigenfinanzierungsgrad und Merchandising mit einer vorausseilenden Geläufigkeit, die vor kurzem noch undenkbar schien. Fazit: Kultur ist Kulturökonomie, oder sie ist keine Kultur.

Natürlich stimmt das nicht. Aber die Gefahr ist gross, dass Simplifizierungen dieser Art selbstverständlich werden. Das hat wesentlich mit dem Image der Museen zu tun, in denen sammel-eifrige Weltfremdheit nistet, verkörpert durch Beamte auf Lebenszeit, gestützt durch einen hinfälligen Apparat. Und obschon die Wirklichkeit das Image längst überholt hat, stimmt dieses Klischee fatalerweise da und dort. Also ersetzt die Aktivierung von Feindbildern die Problemanalyse – Professor Schnarch und sein Faktotum Donald bringen ein ganzes System in Misskredit.

Zu analysieren bliebe nämlich einiges. Wo der Druck zum Zwang wird, macht er Programm. Diese Einsicht gilt für das geringste aller Dorfmuseen ebenso wie für die prestigebeladenen Luxusdampfer der Museumswelt. Wie weit sich Rentabilitätskriterien mit dem kulturellen Auftrag vertragen, bleibt allzu oft unbefragt. Nicht zufällig überwindet Direktor Schnarch die letzte Hemmschwelle in jenem Moment, in dem er – die lockende Finanzierung durch Dagobert Duck vor Augen – zur wissenschaftlich und ethisch gleichermaßen unkorrekten Falschinterpretation der entscheidenden Textstelle Hand bietet. Solche Praktiken haben Folgen, nach innen wie nach aussen.

Kulturpolitik

Der Rentabilitätsdruck ist nicht zu trennen von kulturpolitischen Entwicklungen. In Zeiten leerer Stadtkassen wird Kultur schnell einmal als Luxus verstanden. Entenhausen ist überall, und der Entenhausener Sparkommissar, der «unrentable oder gar unnötige Ämter und Abteilungen aus Kostengründen schliessen» soll, gehört zu einer

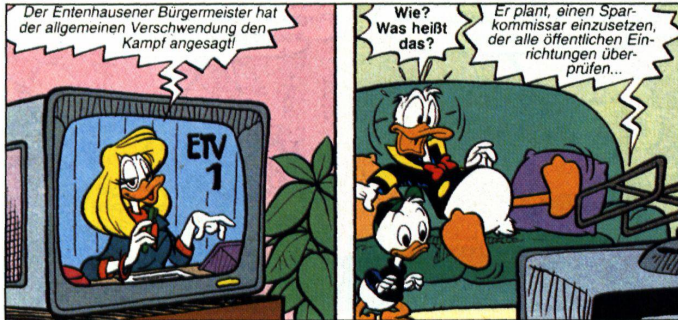
Wachstumsbranche. Auch im ideologischen Sinne: Ein unlängst in Zürich verteiltes Flugblatt der Schweizer Volkspartei listet als «Verschwendung» nicht nur die üblichen Sozialkredite an Randgruppen auf, sondern gleich die gesamten städtischen Kulturaufwendungen. Auch das erzeugt einen Druck, dem standgehalten werden muss. Zumal Dagobert den Sparjob nicht nur aus Rachegelüsten übernimmt, sondern damit im eigenen Interesse höhere Steuern vermeiden will.

Kulturpolitik in der Demokratie verlangt kulturellen Einrichtungen je länger, je deutlicher einen konkreten Nutzen ab, der da heisst: Popularität, Bildungsnutzen, Besucherfreundlichkeit. Dagegen ist im Prinzip nichts einzuwenden – solange nicht, als derartige Empfehlungen ein Ideal beschreiben. Sobald daraus Imperative abgeleitet werden, erweist sich das Ideal als Eigentor. Weil damit ein Freiraum verspielt wird, der dem Museum offen stehen muss. Denn nur dieser Freiraum macht die Sache auf die Dauer interessant und verhindert, dass der Kulturbetrieb zur Betriebskultur verkommt und nur noch allseits bekömmliche Uniformität produziert. Schliesslich müssen wirklich anspruchsvolle Kunden – so die gängige Terminologie des New Public Management – herausgefordert und nicht bloss zufriedengestellt oder gar nur bedient werden.

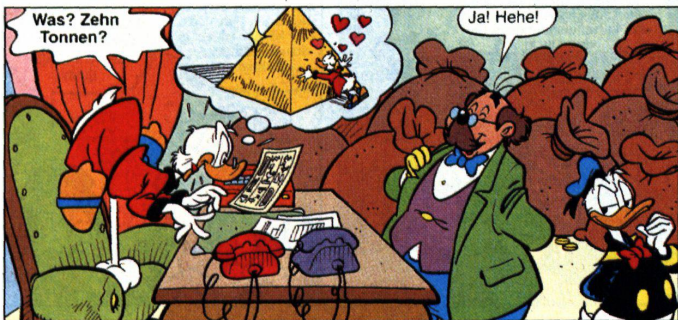
In diesen Zusammenhang gehört weiter der Kern des Kantengut-Plots: Museen kann man nicht nur eröffnen, sondern auch schliessen. Diese Spielregel war der öffentlichen Institution Museum bisher fremd – die Zeit vergeht, die Museen bleiben. Aber in einer Zeit, in der private Museumsgründungen gleich reihenweise für neue Allianzen zwischen Kunst, Business, Wissenschaft, Mode, Unterhaltung, Architektur und individuellem Eigenlob sorgen, ist anscheinend vieles möglich. Nicht zufällig hat der zuständige Regierungsrat vor drei Jahren die Liquidierung des Museums für Gestaltung Basel samt Personal und Sammlungen mit dem Hinweis auf die Neugründun-



Wer jemals den Weg nach Entenhausen findet, sollte sich auf keinen Fall die Mühe machen, dem städtischen Museum für Architektur einen Besuch abzustatten. Die Bestände sind dürrig, das Haus heruntergekommen, und auch das Personal – Aufseher Donald und Professor Schnarch, Direktor – hat wenig zu bieten. Kurz: Eine Idylle verbeamteter Kulturpflege, die sich



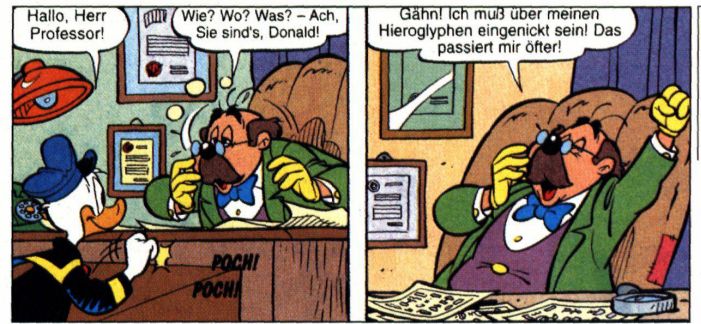
die Abendnachrichten eine böse Überraschung bereitet. Die Entenhausener Stadtverwaltung scheint finster entschlossen, unrentable oder gar unnütze Abteilungen aus Kostengründen zu schließen. Im Klartext: Das Museum für Architektur ist verloren. Die Belegschaft versammelt sich zur Krisensitzung und sucht verzweifelt nach Möglichkeiten, die Erhaltung eines so



Grossversion als Grabmal bestellte. Donald und Schnarch sind sich einig: Ein Exponat dieser Güteklasse würde die Schliessung abwenden. Bleibt die nicht unwesentliche Frage, wer eine Ausgrabung finanzieren könnte, wo doch der Etat nicht einmal für die Anschaffung einer Schaufel reicht. Wozu aber hat man einen reichen Onkel? Eine gezielt windschiefe Überset-



Wind bekommen haben. Unter der glühenden Sonne wird erst einmal die Spitze der im Sand vergrabenen Kantengut-Pyramide freigelegt. Allerdings kann Dagobert dem Fund wenig abgewinnen, den faulen Ausreden des Museumsdirektors zum Trotz. Die Panzerknacker machen dem folgenden Streit jedoch ein abruptes Ende. Sie bringen Dagobert, Schnarch und Donald gefesselt ins Innere des nahen Tempels und wollen mit Drohungen die Wahrheit her-



jede Störung routiniert vom Halse zu halten versteht. Um jener Leidenschaft zu frönen, die den Museumsjob erst richtig attraktiv macht: dem tiefen, von der öffentlichen Hand bezahlten Schlaf. Und wenn dann am Ende des Nachmittags der Wecker klingelt, treten Donald und Schnarch in Frieden mit sich und der Welt den Heimweg an. Im trauten Heim allerdings halten



angenehmen Arbeitsplatzes zu sichern. Professor Schnarch, dessen ganze Leidenschaft den Hieroglyphen gehört, sieht eine Möglichkeit. Eine altägyptische Inschrift, die er einst in einer Schlafpause entzifferte, bezeichnet nämlich den Erfinder namens Kantengut wie auch den Standort der Ur-Pyramide – jenes Modells, aufgrund dessen der Pharaon sofort eine



zung bringt Dagobert Duck ins Spiel. Die «Steinpyramide» wird ihm als «Goldpyramide» schmackhaft gemacht; sie soll in seinem Geldspeicher deponiert werden, während sich das Museum aus Sicherheitsgründen mit einer Kopie zu begnügen hätte. Wenig später ist die Expedition unterwegs, heimlich begleitet von den Panzerknackern, die von der Goldsuche



ausfinden. Not macht erfinderisch: Donald erzählt den Ganoven von Kantenguts sagenhafter Mutter aller Pyramiden und gibt vor, der Direktor des Architekturmuseums von Entenhausen sei bereit, dafür eine Million Taler zu bezahlen. Daraufhin blockieren die Panzerknacker per Sprengung den Eingang des Tempels, graben die Pyramide mühevoll aus («Jetzt weiss ich, was die Sklaven bei den Pharaos gefühlt haben!») und bringen ihren Schatz unter anhalten-

gen der Fondation Beyeler oder des privaten Puppenmuseums entschuldigt.

Virtualisierung

Schon lange geht die Rede von der Ablösung unserer realen Wirklichkeit durch eine neue, virtuelle Welt. Dieser Diskurs hatte selbstverständlich Auswirkungen auf die Museen und ihr Selbstbild. Bis hin zur Vorstellung einer im Internet verfügbaren universalen Wunderkammer, eines musealen Schlafaffenlands, das sich vom Museum als Gefäß und als Denkraum emanzipiert. An diesem Horizont wetterleuchtete es, und der Widerschein dieses Leuchtens korrespondierte auf seltsame Weise mit dem Museumsboom der achtziger Jahre.

Mittlerweile ist ein Teil dieser Vorstellungen wahr geworden. Die Virtualisierung des Alltags bestimmt eine Vielzahl lebenspraktischer Zusammenhänge und Begriffe. Wir bewegen uns in einer Welt hybrider Realitäten, in der auch die Exponate des Museums nicht länger kraft ihrer spezifischen Materialität von bestimmten Sachverhalten Zeugnis ablegen, sondern ein Empfinden nähren, das kategorische Unterscheidungen zwischen «wirklich» und «unwirklich», zwischen «hier» und «dort» oder «echt» und «unecht» als irrelevant abweist. Gegenstände sind diesem Empfinden primär Spielzeuge, Materialproben, Versatzstücke, Indikatoren einer ästhetischen Unrast. Sicherheit darf von ihnen ebensowenig erwartet werden wie Beunruhigung; ihr Status hat sich unwiderruflich verändert.

Was hat das alles mit Entenhausen zu tun? Viel – wenn auch in einer bezeichnend gebrochenen Weise. Es gibt in der Dramaturgie der Kantengut-Story eine unkommentierte Wendung, an der die Geschichte scheinbar ins Schwimmen gerät. Jenen Moment nämlich, an dem die Pyramide endlich ausgestellt ist, attraktiv inszeniert, von den Zeitungen lanciert – ein Ereignis für Laien und Fachleute. Nur: Weder die einen noch die anderen interessieren sich dafür. Die Besucherströme bleiben aus; Donalds Hoffnung auf ebensoviel Schlaf

wie früher geht schneller als erwartet in Erfüllung.

Die vermeintliche Sensation ist also für den Fortgang der Erzählung bedeutungslos. Nicht nur deshalb, weil das Ursprungsland (eine Debatte, die zurzeit international hohe Wellen schlägt) die Pyramide zurückfordert und sie auch erhält, sondern weil selbst architektonische Inkunabeln sich der Konkurrenz zwischen historischem Raum und Cyberspace nicht zu entziehen vermögen.

Das Rätsel

Das also sind einige der Lehren, die in «Die Kantengut-Pyramide» zu finden sind. Ein Rätsel aber bleibt bestehen. Warum und wie in aller Welt kommt eine derart hellsichtige, intellektuell stimmige und anspruchsvoll witzige Geschichte in Walt Disneys «Lustiges Taschenbuch»? Pädagogische Ansprüche im engeren Sinne fallen wohl ausser Betracht. Kinder werden diese Geschichte kaum anders lesen und verstehen als herkömmliche Disney-Comics.

Je länger ich darüber nachdenke, desto plausibler wird der Verdacht, für einmal sei ein Insider am Werk gewesen. Einer, der die Materie kennt wie sein Depot; der weiss, wovon Sponsoren träumen; der Leiden und Freuden seiner Arbeit mit einer Öffentlichkeit teilen musste, die ihre Inkompetenz als demokratische Sorge tarnt; einer, der seine Fantasie in langen Dienstjahren nicht verschüttet, sondern im Gegenteil geschärft hat.

Diesem unbekannten Autor, dieser Autorin erweise ich meine Reverenz. Möglich, dass es sich dabei um ein Opfer jener Entwicklung handelt, die so überzeugend dargelegt wird. Möglich, dass gar Professor Schnarch mit von Blasen gequälten Händen seine eigene Geschichte zu Papier brachte. Zutrauen wäre es ihm. Denn Gelehrten seines Schlages ist zumindest etwas nicht fremd, was den Trendforschern, die sie ablösen, so ziemlich abhanden gekommen ist: Selbstironie.

Martin Heller



der Plackerei nach Entenhausen. Das Expeditionstrio kann sich mit Hilfe einer Kamelpatrouille der Wüstenpolizei befreien und findet ebenfalls zurück, nachdem Dagobert neben den übrigen Kosten auch für die Tempelreparatur aufkommen musste. Der Showdown beginnt – vorerst im Architekturmuseum, wo die Panzerknacker deprimiert und mit leeren



Händen abziehen müssen. Die Museumscrew triumphiert und hofft – «Je mehr Besucher, desto weniger Schlaf!» – auf moderate Auswirkungen ihres Erfolgs. Dagobert jedoch will seine Niederlage keineswegs hinnehmen. Eine Gegenexpertise der Hieroglyphen, die den ganzen Schwindel bestätigt, bringt ihn zur Weissglut. Zum neuen Sonderkommissar für die



Einsparung unnötiger öffentlicher Einrichtungen der Stadt Entenhausen ernannt, gilt seine erste Amtshandlung den Schlafplätzen im Architekturmuseum. Das Museum wird umgehend geschlossen, zumal der ägyptische Staat die illegal ausgeführte Pyramide zurückfordert, um sie in Kairo auszustellen. Schnarch und Donald erhalten die fristlose Kündigung. Ihr harter



sozialer Fall wird indessen durch eine Merchandising-Offensive Dagoberts abgefedert, die auch ohne das Original der Ur-Pyramide Gewinn einfahren soll: Die einstigen Kulturbeamten dürfen an Trennscheibe und Schleifmaschine tätig mithelfen, Kantenguts Ruhm mit Hilfe von Miniatur-Repliken aus echt ägyptischem Marmor in alle Welt zu verbreiten.

Quelle: Walt Disneys Lustiges Taschenbuch, Nr. 228, Ehapa Verlag / Egmont AG, © 1996 DISNEY ENTERPRISES INC. Abdruck mit freundlicher Genehmigung der Egmont AG.