

gelang es schließlich, alle nötigen Genehmigungen für die Reise zu bekommen und alle Funde wohlbehalten zurückzubringen. Andere internationale Leihgeber verzichteten schließlich auf die Entsendung von Kurieren.

Summary

The special exhibition »Leben am Toten Meer. Archäologie aus dem Heiligen Land« [Life on the Dead Sea. Archaeological Finds from the Holy Land] is the first exhibition anywhere in the world devoted to the cultural history of the Dead Sea region. The Royal Palace Museum in Paderborn presented exhibits that were up to 12,000 years old from Jerusalem, Oxford, Berlin and London. However, the staging of the special exhibition was considerably hampered by the Coronavirus pandemic.

Samenvatting

Hoewel de opbouw van de tentoonstelling sterk werd gehinderd door de Coronapandemie, is voor het eerst in de wereld een speciale tentoonstelling gewijd aan »Leben am Toten Meer. Archäologie aus dem Heiligen Land« de cultuurgeschiedenis van het gebied rond de Dode Zee. In de Kaiserpfalz in Paderborn zijn tot 12.000 jaar oude artefacten uit Jerusalem, Oxford, Berlijn en Londen geëxposeerd.

Literatur

Martin Peilstöcker/Sabine Wolfram, Leben am Toten Meer. Archäologie aus dem Heiligen Land. Ausstellungskatalog Chemnitz, Paderborn (Dresden 2019). – **Martin Peilstöcker/Sabine Wolfram**, Life at the Dead Sea. Proceedings of the International Conference held at the State Museum of Archaeology Chemnitz (smac), February 21–24, 2018 (Münster 2019).

Dauerausstellung

Dafür nehmen wir uns Zeit! Renovierung des Kubus »Zeit« im LWL-Museum für Archäologie

LWL-Museum für Archäologie, Herne

André Luiz Ruivo
Ferreira Burmann,
Susanne Jülich

Es ist jetzt 17 Jahre her, dass das LWL-Museum für Archäologie eröffnet wurde. Und obwohl die Dauerausstellung über alle Erwartungen gut gealtert ist, gibt es doch hier und da dringenden Bedarf für Verschönerung und Erneuerung. Eine dieser Stellen ist schon seit geraumer Zeit der Kubus zum Thema Zeit in der Mitte der Ausstellung (Abb. 1).

Die sehr helle Gestaltung, die recht komplizierte Medieninszenierung mit Licht und Ton, die Leuchtschrift auf den Gazeen – nichts hat mehr so recht funktioniert. Der Zahn der Zeit hat daran genagt und gewonnen.

Das bisherige Gestaltungskonzept des Kubus beruhte zum einen auf einem dualen Zeitrhythmus von »Tag und Nacht« sowie »Helligkeit und Dunkelheit«. Zum anderen wurde die Entwicklung der Zeitmessung thematisiert. Lichtwechsel, zwei unterschiedlich gestaltete Zeitstrahlen auf den Kubus-Wänden und akustische Elemente unterstrichen den Rhythmus. Ein Zeitstrahl war mit schwarzer Farbe auf die Wand aufgebracht worden und daher bei Helligkeit sichtbar. Er präsentierte Highlights der Geschichte der Zeitmessung. Der untere Zeit-



strahl wurde mit gelber, phosphoreszierender Farbe realisiert und thematisierte die Beherrschung der Dunkelheit durch Lichtquellen vom Feuer bis zu Halogen-Lampen. Die Leuchtschrift verblasste jedoch und war zum

Abb. 1 Blick auf den Kubus während der Renovierung (Foto: LWL-Museum für Archäologie/A. Burmann).



Abb. 2 Blick in den Kubus: Unter den Gobo-Projektionen laufen die Animationen der Zeitprotagonistinnen und Zeitprotagonisten (Foto: LWL-Museum für Archäologie/A. Burmann).

Schluss kaum noch lesbar. Mehrere Uhren tickten gegeneinander an, sodass die Rhythmen sich überlagerten. Ein Vorhang am Eingang des Kubus sollte einen geschützten Erlebnisraum schaffen, ließ aber im Inneren nur eine geringe Luftzirkulation zu.

Es wurde also höchste Zeit, das Konzept zu überdenken und den kleinen Raum zu renovieren. Die Kuben sollen sinnliche Erfahrungen bieten und somit einen weiteren Zugang zu den wichtigen Themen der Menschheitsgeschichte schaffen. Das subjektiv Wahrnehmbare an der Zeit ist das Empfinden, dass sie vergeht, verstreicht, vorbeizieht. Jeder Mensch hat ein eigenes Empfinden dafür und häufig genug ist es abhängig von den Lebensumständen und der Kultur, in der man lebt. Hier setzt das neue Konzept an.

Zeit ist ein entscheidendes Thema in der Archäologie und ein zentrales Ordnungselement unserer Dauerausstellung. Auf einem Steg mit Datierungsangaben bewegen sich die Besucherinnen und Besucher vorbei an den archäologischen Highlights aus Westfalen – von der Altsteinzeit bis ins 21. Jahrhundert. Dieses archäologisch-historische Zeitkonzept ist nicht das einzige, das in der Forschung diskutiert wird. Unterschiedliche Disziplinen wie Soziologie, Philosophie, (Astro-)Physik oder Geologie haben ihre eigenen Definitionen.

Alle Ansätze in einem Kubus mit einer Innenfläche von 6,6 m² wiederzugeben, ist kaum machbar. Zeit als komplexes und abstraktes Konstrukt darzustellen, schon eher. Eine sinnliche Erfahrung ist ebenso gewünscht wie eine selbstständige Auseinan-

dersetzung mit dem Thema. Zeit vergeht, verstreicht, zieht vorbei – aber wie? Und wie stehe ich dazu?

Für das neue inhaltliche Konzept diente die Zeitdefinition der Archäologin Antje Theel (2014) als Grundlage. Sie definiert »Zeit« als »ein[en] Universalbegriff, in dem sich die menschliche Fähigkeit subjektiver Wahrnehmung von Zeitlichkeit mit der kulturellen Ausbildung von spezifischen Zeitkonzepten und Zeitpraktiken verbindet.« Demzufolge ist Zeit in ihrer Wahrnehmung subjektiv. Allerdings spielt die kulturelle Prägung beim Umgang mit der Zeit eine entscheidende Rolle. Während die individuelle Ebene archäologisch meist nicht fassbar ist, lässt sich aus der materiellen Überlieferung (Messgeräte, Zeiteinteilungen) ein kulturell unterschiedlicher Umgang mit Zeit rekonstruieren. Um für den Zeitkubus dennoch beide Ebenen (Individuum und Kultur/Gesellschaft) sichtbar zu machen, wurden historische Zeitkonzepte und der Umgang mit der Zeit mittels sogenannter Zeitprotagonistinnen und -protagonisten visualisiert (Abb. 2).

Gemeinsam mit der Stuttgarter Gestaltungsagentur raumhoch (Natalie Kleemann und Catherine François) entwickelte das Museum zehn Figuren, die exemplarisch für Zeitkonzepte bestimmter Gruppen stehen. Sie vollziehen plakativ Handlungen, die auf das dahinterliegende Konzept verweisen, und nutzen unterschiedliche Methoden und Instrumente zur Messung und Einteilung von Zeit. Während z. B. ein Kind beim Spielen die Zeit vergisst, muss die Nomadin die saisonalen zyklischen Wanderungen ihrer Jagdbeute beachten. Dies entwickelt sich bis zur Brokerin, die in Sekundenbruchteilen bedeutende Entscheidungen trifft.

Die Visualisierung und Animation setzte der Künstler Sven Gossel (Freiberg am Neckar) um. Zwölf Sekunden lang und möglichst beständig sollten die Videos sein. Als Referenzen und Vorlagen dienten ihm sowohl vorhandene Filme als auch eigens gefilmtes Material. Die einzelnen Bilder der Animationen entstanden in Rotoskopie und »digitaler Mischtechnik«. Charakteristisch für die Videos ist der schlichte, schwarz-weiße Tuschestil auf flächigen Hintergründen in Grautönen. Die Handlungen der dargestellten Personen ziehen die Betrachterinnen und Betrachter regelrecht in die Szenerie.

Wände, Boden und Decke sind einheitlich in einem neutralen Grau gehalten. Auf die-



sem nüchternen und zugleich edlen Hintergrund spielt die Dramaturgie. Diese ist dreiphasig und basiert auf einer »multimedialen Collage« aus Animationen (Monitore), Geräuschen (Lautsprecher), Wandtexten (Gobo-Projektoren), einem Spiegel und drei Exponaten (Wandvitrinen).

Beim Eintreten lösen die Besucherinnen und Besucher eine Lichtschranke aus, die die Animationen aktiviert – zeitversetzt und in Dauerschleife. Nach und nach vermehren sich so die Eindrücke und die Geräuschkulisse wächst. Dabei nehmen Schnittgeschwindigkeit und Bildanzahl von Film 1 bis 10 zu. Der zunehmende »Takt der Zeit« wird auch durch den abnehmenden Abstand der Monitore unterstrichen. Währenddessen werden Begriffe zu passenden Zeitkonzepten an die Wände projiziert: »zyklisch«, »religiös«, »terminiert«, »synchronisiert« usw. Schließlich laufen alle Animationen gleichzeitig und die Handlungen können zeitgleich betrachtet und verglichen werden.

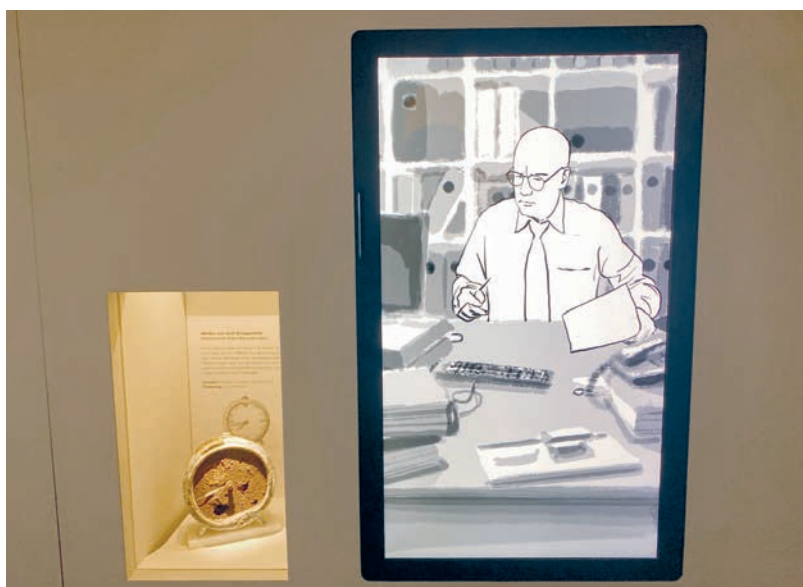
Plötzlich gehen alle Monitore, Lautsprecher und Lichter aus. Auf der zentralen Wand erscheint die Frage »Was ist DEINE Zeit?«. Gleichzeitig leuchtet der Spiegel neben dem Ein- bzw. Ausgang (Abb. 3). An dieser Selfie-Station und mit der zentralen Frage sollen Besuchende angeregt werden, über (den Umgang mit) Zeit nachzudenken. Welches Zeitkonzept nutze ich? Nach und nach schalten sich auch die anderen Gobo-Projektoren wieder an. Nun kann das eigene Zeitkonzept mit den anderen abgeglichen werden.



Abb. 3 Ein Spiegel fragt nach der persönlichen Zeitempfindung und lässt Besuchende Teil der Ausstellung werden (Foto: LWL-Museum für Archäologie/A. Burmann).

Abb. 4 Fragment einer bronzenen Kirchenglocke aus dem Atrium vor dem Westbau der Klosterkirche Corvey. Die Glocke (Durchmesser 25,5 cm) wurde im 11. Jahrhundert gegossen und im 16. Jahrhundert zerschlagen (Foto: LWL-Museum für Archäologie/A. Burmann).

In der letzten Phase verschwinden die Projektionen und die Wandvitrinen erstrahlen. Die Exponate treten in den Vordergrund. Zwischen der Nonne und dem Schmied liegt das Fragment einer bronzenen Kirchenglocke von der Klosterkirche Corvey, Stadt Höxter (Abb. 4). Das zweite Exponat ist die obere Hälfte einer elfenbeinernen Klappsonnenuhr aus Dülmen, Kreis Coesfeld. Es unterstreicht die in einer Animation dargestellte Handlung des Händlers auf einer Tagesreise. Auf dem Tisch des Verwalters steht ein Wecker, ähnlich dem vom Domplatz in Münster, der aus dem Kriegsschutt geborgen wurde (Abb. 5).



Während das Innere des Kubus nun also ein runderneutes Erlebnis bietet, blieb das äußere Erscheinungsbild gleich. Zu lesen sind Zitate wie etwa: »Jedes Ding hat seine Zeit.« (William Shakespeare). Passend zu der Erneuerung des Kubus! Denn: Zeit war es dafür!

Abb. 5 Neben der Animation des Verwalters steht der gut erhaltene, wenn auch korrodierte Wecker aus dem Kriegsschutt in Münster (Foto: LWL-Museum für Archäologie/A. Burmann).

Summary

After 17 years an update to the exhibition space (cube) devoted to the subject of time was long overdue. A new dramatic concept consisting of a mixture of digital media and analogous original finds now allows visitors to use all their senses to experience time and the different ways of dealing with it. Visitors are also encouraged to look at their own perception of the subject matter by asking: what is YOUR time?

Samenvatting

Na zeventien jaar moest de tentoonstellingsruimte (kubus) over het onderwerp tijd dringend geactualiseerd worden. Door een vernieuwde presentatie samengesteld uit een

combinatie van digitaal materiaal en analoge gepresenteerde vondsten, is het voortaan mogelijk om tijd en allerhande denkbeelden met betrekking tot het concept tijd zintuigelijk te ondervinden. Ook is eigen inbreng met betrekking tot het onderwerp gewenst: wat is JOUW tijd?

Literatur

Das Rätsel Zeit. GEO kompakt 27, 2011. – **Manfred K. H. Eggert**, Über Zeit und Archäologie. EAZ – Ethnographisch-Archäologische Zeitschrift 52,2, 2011, 215–238. – **Sabine Reinhold/Kerstin P. Hofmann (Hrsg.)**, Zeichen der Zeit. Archäologische Perspektiven auf Zeiterfahrung, Zeitpraktiken und Zeitkonzepte (Themenheft). Forum Kritische Archäologie 3 (2014). DOI 10.6105/journal.fka.2014.3.5. – **Antje Theel**, Zeit in der Archäologie. In: Doreen Mölders/Sabine Wolfram (Hrsg.), Schlüsselbegriffe der Prähistorischen Archäologie (Münster 2014) 327–331.

Kultur digital

Aus der Krise geboren – neue Online-Vermittlungsformate des LWL-Museums für Archäologie

Michael Lagers,
Doreen Mölders

LWL-Museum für Archäologie, Herne



Abb. 1 Dreharbeiten für die digitale Führung »Pest auf Sendung« zur Sonderausstellung »Pest!« (Foto: LWL-Museum für Archäologie/D. Mölders).

Die Corona-Pandemie hat das gesellschaftliche Leben überraschend und zweifellos hart getroffen. Der Kulturbereich musste und muss zahlreiche Einschränkungen hinnehmen, bis hin zu monatelangen Schließungen mit dem einhergehenden Verzicht auf Publikum vor Ort. Als in diesem Zuge auch das LWL-Museum für Archäologie am

14. März 2020 das erste Mal nicht mehr zugänglich war, lief gerade die große Sonderausstellung zum Thema »Pest!«. Es war ungewollt die Museumspräsentation der Stunde. Die Parallelen zwischen den Pestwellen und der Corona-Pandemie, wie die Verordnung von Quarantäne, die Entstehung von Verschwörungstheorien, die Versuche, durch politische Maßnahmen die Pandemie einzugrenzen, waren in der Ausstellung so deutlich sichtbar, dass wir diese Erkenntnis weiterhin unserem Publikum zugänglich machen wollten. Allerdings blieb als einzige Möglichkeit, die Präsentation und ihre Inhalte online zu stellen.

Nur wenige Tage nach Schließung des Hauses für die Öffentlichkeit gingen wir mit dem ersten Video »Pest auf Sendung« zur Pest-Ausstellung ins Netz (**Abb. 1**). Es folgten zahlreiche weitere. Die aus der Not geborene Idee war, dass wir eine Führung durch die Themen der Ausstellung in kurzen Beiträgen ähnlich einer Netflix-Serie auf unserem Youtube-Kanal veröffentlichten. Interessierte hatten damit die Gelegenheit, sich entweder in maximal 15 Minuten, zu einem speziellen Thema über die Pest zu informieren oder