

## Archäologische Museen im Umbruch

### Erlebnisort Ausstellung – ein Event?

Brigitte Fischer

Unter *Event* wird hier nicht das ephemere Ereignis im Zusammenhang mit der Kulturarbeit der Museen betrachtet, sondern es sollen Ausstellungen und Museen auf das *Eventhafte* im Ausstellungskonzept selbst befragt werden. Der Besuch eines archäologischen Museums oder einer archäologischen Ausstellung muß etwas Besonderes für uns sein, ein Besuch, an den wir uns erinnern können, der unsere Erfahrungen durch ein besonderes Erlebnis bereichert. Das Ausstellungskonzept muß ein in der Erinnerung haftendes Erlebnis in sich bergen. Es soll im Verlauf dieses Beitrags deswegen darum gehen, nach den Mitteln zu fragen, die das archäologische Exponat lebendig werden lassen.

Die Idee, mehr zu sein als ein wohlgeordnete Sammlung gab es auch früher. Im Vorderasiatischen Museum in Berlin wird z.B. versucht, dem Besucher die Kostbarkeiten aus einer entfernten Region zu vermitteln. Im Jahr 1928 war Walter Andrea als Museumsdirektor in der glücklichen Lage, seine künstlerische Fähigkeit als Zeichner und auch seine wissenschaftlichen Kompetenz als Ausgräber für die Einrichtung und Gestaltung des neu zu konzipierenden Museums zu nutzen. Seine Konzeption im Südflügel des Pergamonmuseums in Berlin ist bis heute in ihren Grundzügen erhalten. Sein Ziel war, die Originalfragmente aus den Ausgrabungen über Rekonstruktion von Teilen der Gesamtarchitektur dem Besucher zu veranschaulichen. Es ging ihm nicht nur um eine wissenschaftlich korrekte Ausstellungsgestaltung, sondern auch um eine lebendige Begegnung mit der Welt des alten Orients. Rekonstruktionen wie das Ischtar-Tor (Abb. 1) und die Prozessionsstraße von Babylon sollten den Besucher neugierig machen auf die übrigen Ausstellungsobjekte der Sammlung. Nach wie vor ist die präzise Rekonstruktion des Ischtartores beeindruckend. Andrea lies viele Testglasuren herstellen, bis die Schönheit des Originals erreicht schien. Die changierende Farbigkeit, die Motive und Ornamente sind in Ihrer Pracht und Vollständigkeit beeindruckend. Der unvorbereitete Besucher weiß jedoch nichts über Original und Rekonstruktion. Die Details können zwar in ihrer Schönheit wahrgenommen werden, ein näheres

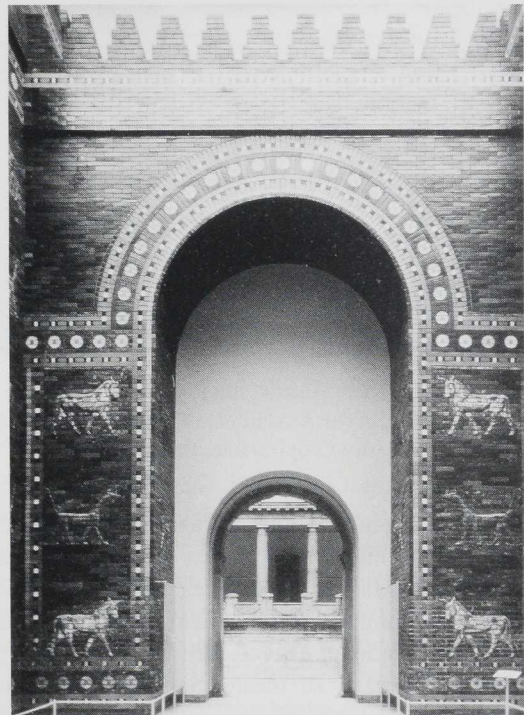


Abb. 1 Sammlung und Bildung: Rekonstruktion des Ischtar-Tores im Vorderasiatischen Museum, Berlin.

Verständnis über Herkunft und Bedeutung von Motiven wird aber nicht vermittelt. Die Rekonstruktionen und Originale lösen die Neugierde des Besuchers aus, und diese Neugierde könnte besser genutzt werden. Wie hat man sich ein Leben in diesen Architekturen vorzustellen, welcher religiöse Kult bedingt derartige Wunderwerke?

Zur Darstellung der Funde in ihrem kulturhistorischem Umfeld werden in den Museumsräumen großformatige Gemälde der Ausgrabungssituation gezeigt. Es wird also versucht, dem Betrachter sowohl das archäologische Objekt als auch die Situation vor Ort zu vermitteln. Ein präzise formuliertes Leitmotiv, dessen Art der bildhaften Informationsvermittlung es jedoch schwer hat, unsere heutigen Sehgewohnheiten nachhaltig zu beeindrucken.





**Abb. 2** Ein Event: Auftritt von P3, dem künstlichen Menschen, in der Ausstellung "7-Hügel" im Martin-Gropius-Bau, Berlin.

Medien sind heute allorts gefragt. In der Ausstellung "7 Hügel" im Martin-Gropius-Bau in Berlin findet sich diese aktuelle Art der Vermittlung (Abb. 2). Diese Ausstellung formuliert den einmaligen Anspruch, den Standpunkt der Gesellschaft zu Beginn des 21. Jahrhunderts zu formulieren. Als kulturelles Pendant zur *Expo 2000* in Hannover sieht sie sich. Es ist eine themenbezogene Ausstellung, sicher ein Vorteil für die Unverwechselbarkeit einer Präsentation. Das Thema ist die Frage an die Zukunft der Menschheit. Der Besucher soll sich im Laufe des Dargebotenen sein eigenes Bild davon machen, wie die rasante Entwicklung von Technologien die Welt verändern wird.

Sieben Gestalter haben die einzelnen Themen transformiert. Sie kommen aus unterschiedlichen Berufszweigen und haben die Inhalte entsprechend unterschiedlich übersetzt. Bei jedem Thema ist die Kombination von Kommunikationstechnologien und Originalen, darunter außerordentliche, jahrtausendealte Kulturgüter, der Stoff, aus dem die Ausstellung zusammengesetzt ist.

Interessant für den Vergleich mit der archäologischen Ausstellung ist die Kombination von Kommunikationstechnologien und Originalen. Die Ausstellung verwendet Objekte, die bereits durch ihre Vielzahl und ihren Wert eventverdächtig wären. Diese

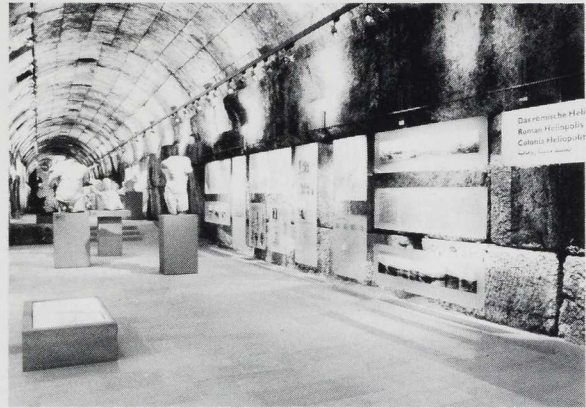
Fülle der Bilder und Zeichen wird in den meisten Ausstellungsräumen thematisiert: In gläsernen Schaukästen, in raumfüllenden Möbeln, als lose Rauminstallation oder – konsequent – im Regal sind die materiellen Hinterlassenschaften archiviert. Im Zusammenspiel mit den Kommunikationstechnologien, in sehr üppigem Maß in der Ausstellung als über *Touchscreen* zu benutzende Computer vorhanden, soll der Besucher die Fragestellungen aufnehmen und seine eigene Vision entwickeln.

Die Originale sind beeindruckend, die multimediale Aufarbeitung ist überwältigend, auf jeden Fall quantitativ. Und hierin liegt das Dilemma der Ausstellung. Kein Besucher wird die Flut an Information bewältigen können und leider werden auch viele der außerordentlichen Objekte nicht in der Erinnerung des Besuchers haften bleiben. Der Fehler liegt trotzdem nicht unbedingt in der Fülle, er liegt im allzu flüchtigen Blick auf das Original. Die teuer ausgeliehenen Objekte degenerieren zur Untermauerung der inhaltlichen Idee. Ein weiteres Problem liegt in der Wertigkeit zwischen den beiden Ausstellungskomponenten. Die Räume sind, den technischen Forderungen der Medien gerecht werdend, dunkel gehalten.

Da flimmern die Bildschirme, bauen sich leinwandgroße Bilder vor unseren Augen auf und diese Lichteffekte lenken die Aufmerksamkeit unwillkürlich ab von den Objekten, den stummen Zeugen der Menschheit. Die "7 Hügel"-Ausstellung muß unter dem Gesichtspunkt der Präsentation des archäologischen oder historischen Exponats kritisiert werden: Es ist eine Ausstellung über die Aussage der Bilder und Zeichen im 21. Jahrhundert, es sollte also darum gehen, daß das Original sich durch den ihm eigenen Reiz des Echten im Gedächtnis des Betrachters verfestigt. Eine Anregung der eigenen Gedanken, die Bildung von eigenen Zukunftsvisionen aus den Ausstellungsfragen wäre nicht zuletzt bedingt durch die intensive Wahrnehmung der Originale.

Trotz dieser Kritik wird die Ausstellung "7 Hügel" sicher großen Zulauf haben. Muß man also doch immer größer, immer effektvoller, immer schneller, immer teurer werden um den Besucher zu binden? Muß das archäologische Exponat zum Beiwerk erklärt werden, dienend einer inhaltlichen Idee? Oder ist das archäologische Exponat doch tauglich für ein Erlebnis. Kann es uns die eigene Existenz vor Augen führen, uns einbinden in die kontinuierliche Geschichte der eigenen und der übrigen Welt? All die Töpfe, Scherben und Fragmente, was können sie erzählen? Dinge erzählen Geschichten! Es geht darum, eine Lesart zu vermitteln, ein Spannungsfeld zwischen Objekt, Objektpräsentation, Bild und Text aufzubauen. Bedenkt man,





**Abb. 3** Eine beeindruckende Gesamtraumwirkung soll den Museumsbesucher empfangen. Deswegen basiert unsere Gestaltung des archäologischen Museums in Baalbek, Libanon, auf der steigenden Wirkung des Bestandsraumes durch den Einsatz von Licht, Informationstafeln und Exponaten. Blick in den Ausstellungsbereich in den Kryptoportiken unter dem Jupiterheiligtum.

daß es *den* Besucher noch nie gab und heute erst recht nicht gibt, so muß man die Idee verwerfen, *die* besuchergerechte Information zu suchen. Gefragt ist eine eigene inhaltliche Botschaft, eine eigene Geschichte, die durchaus auf mehreren Ebenen erzählt werden kann. Gedankliche Ketten, Notizen am Rande aber auch assoziative Bilder gehören zur Erzählung einer guten Geschichte. Das Besondere einer Ausstellung ist, daß sie sich in einem realen Raum befindet und sich den visuellen, akustischen und haptischen Weg zur Informationsvermittlung zu Nutze machen kann. Und das Besondere der archäologischen Ausstellung ist die physische Präsenz des Originals. Wissen muß, wie auch immer, ausgehend vom Objekt vermittelt werden. Das Original ist der Grundstock einer Ausstellung.

Für die Kunstform der Literatur hat der Schriftsteller Italo Calvino in seinem Buch "6 Vorschlägen zum nächsten Jahrtausend" folgendes formuliert: "die Integration des menschlichen Wissens in eine Ordnung und eine Form von stabiler Kompaktheit ist in der Literatur die Zeit des Mittelalters. [...] Eine Vielzahl von Interpretationsmöglichkeiten, Denkweisen und Ausdrucksformen in ihrem Zusammenstoß kennzeichnet die moderne Literatur."

Es ist die Vision, die Vielschichtigkeit der Welt zu erfassen, die Idee, eine offene Enzyklopädie zu erstellen. Und diese Idee birgt Möglichkeiten, selbst für die archäologische Sammlung. Die Lesart objektbezogen zu wählen, die Gelegenheit, sich näher mit einem einzelnen Objekt oder einer einzelnen Problematik zu beschäftigen, wo wird das geboten? Die Begrenzung und die präzise Formulierung einzelner Themen wäre spannend. Gerade im Zeitalter der Vernetzung muß das Thema des archäologischen Museums nicht unbedingt der chronologische Überblick sein. Die Objekte könnten, einem gedanklichen Spiel verpflichtet, völlig neuen Ordnungsstrukturen folgen.

Wir beschäftigen uns speziell damit, wie man eine archäologische Sammlung heute als kulturelles Angebot attraktiv machen kann. Wie kann man also umfassendes Wissen zu einem vielschichtigen Erlebnis werden lassen?

#### *Punkt 1: das Raumerlebnis*

Die erste Maßnahme bei der Ideenfindung für die Rauminstallation einer Ausstellung ist, daß man sich den Raum in seiner Eigenart zunutze macht (Abb. 3). Es gibt einige hervorragende Beispiele moderner Architektur, welche diese Notwendigkeit bereits einplanen. Erwähnen möchte ich das jüdische Museum von Daniel Libeskind in Berlin, welches durch das Begehen des Raumes bereits heute, ohne Exponate, eine Idee der späteren Inhalte vermittelt. Der Besucher ist verwirrt, ergriffen, erkennt Prinzipien, deren Sinn sich ihm jedoch verwehren. Nicht jeder Raum ist von vornherein so sprechend. Viele Räume können jedoch zum Sprechen gebracht werden.

Als Ausstellungsgestalter haben wir meistens mit Rohlingen von Räumen zu tun. Ein glücklicher Umstand ist, wenn die raumprägenden Elemente wie Boden- und Wandbehandlung sowie Lichtgestaltung zum Teil des Auftrags gehören. Denn das sind unsere Materialien: Raumstruktur, Material, Licht, Exponat und die Bewegung des Besuchers im Raum (Abb. 4). Wir trennen hier nicht zwischen Information und Objekt, da bei der ersten Überlegung alles unter dem Gesichtspunkt der gewünschten Gesamtwirkung betrachtet wird. Insbesondere ist die Information für uns keine Beigabe, sondern ein räumlich wirksames Element.

Und es muß das Erleben des Raumes sein, das Eintauchen in eine spezifisch gestaltete dritte Dimension, die dem Besucher eine ganz besondere Art der Informa-





**Abb. 4** Auf seinem Weg durch die Ausstellung begegnet der Besucher den nur leicht zum Betrachter erhöht aufgestellten "Personen aus Stein". Die auf transluzente Tafeln gedruckte Bild-Text-Information längs der Seitenwände läßt das beeindruckende Quadermauerwerk durchschimmern.

tionsaufnahme ermöglicht. Das Zusammenspiel von Raum, Exponat und Information muß sich die Möglichkeit der räumlich-sinnliche Erfahrung zunutze machen.

#### *Punkt 2: die Wahrnehmung*

Jede Zeit hat ihre eigene Ästhetik. Für die Vermittlung von Inhalten gibt es eine visuelle Logik, ein allgemein vereinbartes Prinzip, ein visuelles Denkmuster. Gleichzeitig hat sich unsere Wahrnehmungsfähigkeit verändert. Durch die Flut der Bilder haben wir das genaue Sehen verlernt. Die Aufgabe der Übersetzung der Inhalte ist deswegen die Wahrnehmungsschulung.

Bei der Ideenfindung für die Umsetzung von Inhalten in Erlebnisse sind anregenden Grundgedanken gefragt. Design braucht eine inhaltlich motivierte Idee. Je präziser die Vorgaben durch die Museumsfachleute sind, umso eigenwilliger kann der Ausstellungsmacher an die Übersetzung herangehen. Ein präzise formulierter Leitgedanke bewahrt sowohl vor Banalität als auch vor effektvoller Beliebigkeit. Ziel muß sein,

daß der Besucher mit allen Gedanken und Sinnen in Anspruch genommen wird vom Exponat selbst. Die Ausstellungsarchitektur verhält sich dienend zu den Exponaten. Diese beherrschen den Raum. Die Ausstellungsarchitektur bildet den Rahmen, der den Objekten dazu verhilft die Umgebung zu prägen.

Und nicht nur schöne Dinge wollen die Exponate sein. Erinnerung und assoziatives Denken wollen sie auslösen, denn hierin liegt die Möglichkeit der stummen Zeugen.



**Abb. 5** Die Ausstrahlkraft eines von der Bevölkerung als "Glücksspender" angesehenen Altarsteins wird genutzt, um den Besucher beim Eintreten persönlich anzusprechen.

#### *Punkt 3: den Moment der Berührung*

Das Besondere des archäologischen Exponats ist sein Alter, seine Schönheit und sein ehemaliger Gebrauch oder Sinn. Die Berührungspunkte zwischen Betrachter und Objekt liegen im Aufzeigen dieser Themen, im Bewußtmachen, daß das Exponat in Menschenhand gelegen hat. Diese primäre Affinität gilt es zu wecken.



**Abb. 6** Für das Ausstellungsthema "Römische Bestattung" werden die Eigenheiten eines mittelalterlichen Turms genutzt.

Nicht durch nie gesehene Effekte und aufwendige Spektakel, sondern durch den Moment der persönlichen Berührung durch das Original sollte ein archäologisches Museum für den Besucher zum attraktiven Ort werden (Abb. 5).

Wir können von heute aus Zugang zu einzelnen Individuen und spezifischen Themen der Vergangenheit finden. Wenn es gelingt, den Besucher durch sehr persönliche Spuren und Ideen des frühen Menschen zu berühren, stellt sich eine Beziehung ein, die den heutigen Menschen mit dem früheren verbindet. Die Vergangenheit besteht dann nicht mehr aus Resten von Bauwerken, Alltagsgegenständen und Kunst. Die

Fragmente werden von Menschen geschaffene oder benutzte Dinge (Abb. 6). Unser Ziel ist, daß der Besucher das Exponat nicht losgelöst, allein unter wissenschaftlichen, ästhetischen oder funktionalen Aspekten sieht. Es ist ein Ereignis, wenn es einer Ausstellung gelingt, daß eigene Leben eingebunden in die Geschichte des Menschen zu erfahren.

*Brigitte Fischer, Architektin  
fischer + müller - Ausstellungsgestaltung  
Erkelenzdam 59-61  
D - 10999 Berlin*