

## Visualisierung von Vergangenheit – Erfahrungen im Neanderthal Museum

*Bärbel Auffermann*

Vergangenheit fasziniert. Ausgräberinnen und Ausgräber kennen die Fragen von Passanten am Rand der Grabungsfläche, die das Interesse des Laien verraten. Nicht nur Indiana Jones, sondern auch Dokumentarfilme zur Archäologie erreichen hohe Einschaltquoten. Wir Menschen interessieren uns für unsere Geschichte und den langen Weg, der hinter unserer Art liegt. In archäologischen oder historischen Museen allerdings ist von dieser Faszination nur selten etwas zu spüren. Geschichte wird hier meist reduziert auf Exponate, die zusammen mit Texten für sich sprechen sollen. Dabei besitzt das "Medium" Museum im Gegensatz zum Film den Vorteil der Authentizität. Beim Betrachten von Filmen wird Vergangenheit aus zweiter Hand erfahren, im Museum kann die räumliche Nähe der historischen Objekte erlebt werden.

Die Exponate im Museum sind Zeugen der Vergangenheit. Über diese Zeugen können Informationen über frühere Zeiten vermittelt werden. Die bloßen Objekte können aber nicht für sich sprechen, sondern sind Fragmente aus der Vergangenheit, die über Erläuterungen wieder in ihren Kontext gestellt werden müssen, um verstanden zu werden. Dennoch behandeln Museen ihre Exponate häufig, als könnten diese für sich selbst sprechen. Besucher werden dazu gezwungen, mit ihrem vorhandenen Wissen zu assoziieren.

Traditionell werden zusätzliche Informationen über Texte vermittelt. Auch dieses Medium wird in einigen Museen nur spärlich eingesetzt, in anderen in geradezu elitärer Weise: von Wissenschaftlern selbst geschrieben, werden in Texten Fachbegriffe verwendet, die dem "Normalbesucher" das Verstehen verwehren oder zumindest erschweren.

Museen haben die Aufgabe, Kulturgut zu sammeln, zu bewahren und auszustellen, es also der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Sie sollten der Öffentlichkeit aber auch das Verständnis dieses Kulturgutes ermöglichen. Einige Museumsdirektoren schätzen an langweiligen Museen, daß sie ihnen die lästigen Besucher vom Leib halten. Auf der Tagung des Deutschen Archäologenverbandes im Juni 1999 erklärte ein Kollege, Direktor eines der bedeutendsten archäologischen Museen Deutschlands, sein Museum sei nicht für das

allgemeine Publikum konzipiert. In seinem Museum käme der Fachmann auf seine Kosten, und unter Fachleuten fände die Art der Präsentation auch ein positives Echo.

Was bei einer derartigen Haltung übersehen wird, ist die Verpflichtung, die sich aus dem Verbrauch öffentlicher Gelder dem Publikum gegenüber ergibt. Eine stärker besucherorientierte Haltung der Verantwortlichen in den Museen würde sich auch auf die Konzeption der Ausstellungen positiv auswirken. Besucherorientiertheit umfaßt nicht nur das Aufstellen von Sitzgelegenheiten und Wickeltischen, sondern auch eine entsprechende, verständliche Präsentation, die Lust macht, Kultur zu erleben.

Archäologen und Anthropologen rekonstruieren Prozesse und Kontexte aus wenigen Knochen, Steinen oder Scherben. In ihren wissenschaftlichen Publikationen entwerfen sie ein Bild der Menschheitsgeschichte und tauschen sich auch auf Fachtagungen darüber aus. Die Öffentlichkeit wird über diese Erkenntnisse nur sporadisch informiert. Populärwissenschaftliche Bücher zum Thema erscheinen – zumindest in Deutschland – nur selten. Kollegen hierzulande fürchten, sich durch populäre Publikationen ihren wissenschaftlichen Namen zu verderben. Ohne jegliches Verantwortungsbewußtsein überlassen wir den Journalisten die Aufgabe der populären Wissensvermittlung.

Museen haben die Chance, die von den Wissenschaftlern rekonstruierten Bilder erlebbar zu machen. Sie sollten kein Ort statischer Präsentation einiger Reliquien sein, sondern ein Ort, an dem Menschen ihre Geschichte erleben. Dieses Erlebnis kann nur erreicht werden, wenn die Ausstellungsobjekte in einen Kontext gestellt werden. Dieses Einbinden in einen größeren Zusammenhang kann durch die Art der Informationsvermittlung, durch den Medieneinsatz und durch Inszenierungen erfolgen.

An zwei Beispielen der Präsentation aus dem Neanderthal Museum möchte ich verdeutlichen, wie wir versuchen, Objekte zum Sprechen zu bringen und Geschichte erlebbar zu machen.

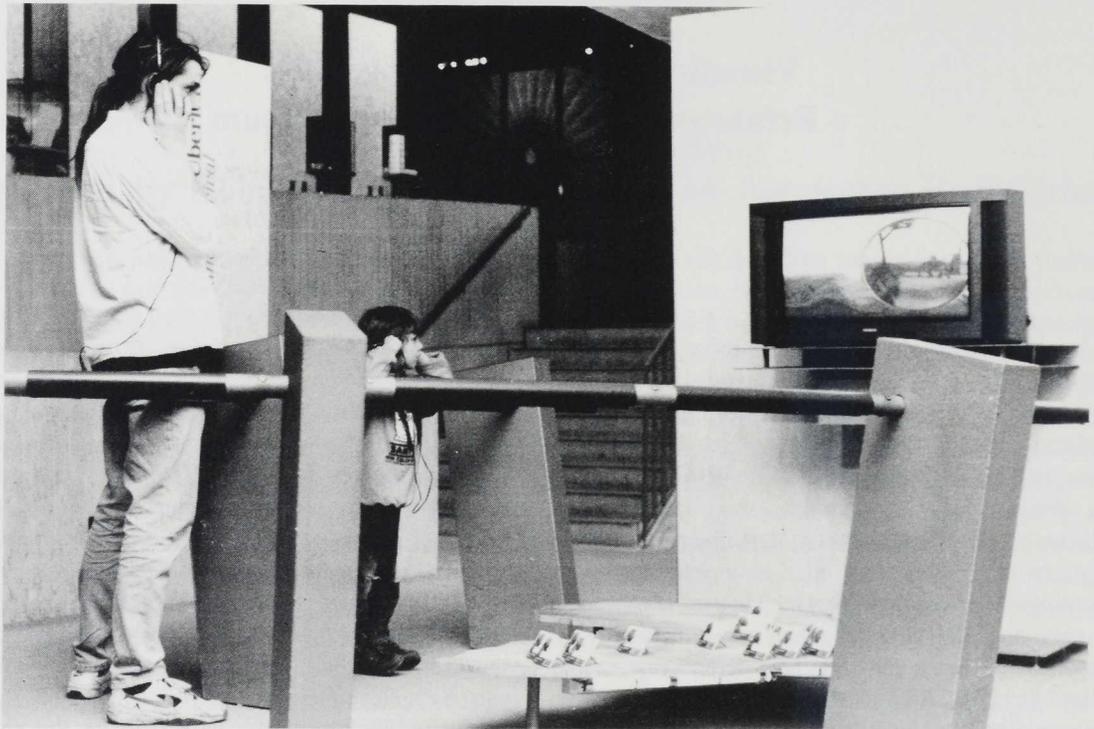


Abb. 1 Multimediale Inszenierungen und Hörerlebnisse vermitteln die Geschichte der menschlichen Entwicklung.

### Basisinformationen zum Neanderthal Museum

Das Neanderthal Museum wurde im Oktober 1996 im Neandertal eröffnet. Ermöglicht wurde dies durch die Förderung zweier Sponsoren: der Nordrhein-Westfalen-Stiftung für Naturschutz, Heimat- und Kulturpflege und der RWE AG. Träger des Museums ist die Stiftung Neanderthal Museum, eine Stiftung des privaten Rechts. Das Museum ist dazu angehalten, die laufenden Betriebskosten zu einem großen Teil selbst zu tragen. Für das verbleibende Betriebskostendefizit kommt der Kreis Mettmann auf. Im Jahr 1999 gelang es uns, 70% der Betriebskosten selbst zu erwirtschaften.

Das Neanderthal Museum präsentiert auf 1.200 m<sup>2</sup> Ausstellungsfläche nicht nur die Neanderthaler und ihre Zeit, sondern die gesamte Entwicklungsgeschichte der Menschheit. In verschiedenen Themenbereichen, wie *„Umwelt und Ernährung“* und *„Werkzeug und Wissen“*, wird jeweils ein chronologischer Rundgang geboten. Die Dauerausstellung wurde in Zusammenarbeit mit dem Gestalter-Team Créamuse, Strasbourg, konzipiert und realisiert.

Das Neanderthal Museum erzählt den Besuchern über die Elemente der klassischen Museumpräsentation *Exponat* und *Lesetext* hinaus durch multimediale Inszenierungen und Hörerlebnisse die Geschichte ihrer Entwicklung (Abb. 1). In jedem Raum können

die Besucher darüber hinaus an PC-Stationen die an den einzelnen Ausstellungselementen angesprochenen Themen vertiefen.

Das Museum verfügt über keinen eigenen größeren Sammlungsbestand. Es wurde aber dennoch nicht darauf verzichtet, die Erzählung immer wieder durch Realia zu dokumentieren. Originale wurden als Dauerleihgaben bundesweit aus den Beständen anderer Museen zur Verfügung gestellt.

Seit Oktober 1996 haben über 900.000 Menschen das Museum besucht (Stand Juni 2001): Schüler und Familien, Gruppen, Einzelbesucher und Touristen aus aller Welt. Für die verschiedenen Besuchergruppen werden Führungen angeboten. Als Reaktion auf das große Interesse der Schulklassen wurde darüber hinaus in den Räumen des alten Neanderthal-

Museums die Steinzeitwerkstatt eingerichtet. Hier finden Mitmachaktionen und Demonstrationen steinzeitlicher Techniken statt.

### Beispiele aus der Dauerausstellung

*Beispiel 1: Die Visualisierung eines Fundes und seiner Geschichte: Das Skelett aus dem Neandertal.*

Zielsetzung dieses Ausstellungselements war, außer der Präsentation des Fundes und der Befundsituation,



Abb. 2 Die Vitrine mit den Knochen des ersten Neandertalerfundes ist in eine Rekonstruktion der kleinen Feldhofer Grotte eingebunden.

den Besuchern einen nachhaltigen Eindruck von dem Skelettfund und der Zeit, in der er gefunden wurde, zu vermitteln.

Der Zufallsfund zweier Steinbrucharbeiter aus dem Jahre 1856 hat weltweite Bedeutung erlangt. Er gab einer ganzen Menschenart den Namen, deren Stellung im menschlichen Stammbaum unter Wissenschaftlern bis heute für Diskussionsstoff sorgt. So spektakulär seine Bedeutung, so unscheinbar sein Äußeres: aus nur 16 Knochen und Knochenfragmenten besteht dieser Fund. Wie können diese so präsentiert werden, daß sie ihre Geschichte erzählen?

Bei diesem Ausstellungselement wurde wie im gesamten Museum das Prinzip verfolgt, daß *Verstehen* bereits auf bloßer Betrachtungsebene möglich sein muß, ohne Nutzung der Audio- und digitalen Medien. Die Bedeutung erschließt sich den Besuchern durch das Zusammenspiel von Inszenierung, Exponat und texten. Die Vitrine mit den Knochen ist in einen rekonstruierten Höhlenraum eingebunden, der die zerstörte Fundstelle der kleinen Feldhofer Grotte darstellt (Abb. 2). Modellierung und Farbgebung wirken zwar wie ein echter Höhlenraum, doch den Vordergrund oder den Rahmen bildet eine glatte Platte, die deutlich die Idee einer Rekonstruktion hervorhebt. In der Vitrine liegt neben den – zum besseren Verständnis in anatomischer Position ausgebreiteten – Knochen ein Fak-

simile der Titelseite des Barmer Bürgerblatts vom 9. September 1856 mit der ersten Fundmeldung. Die Höhle wird links und rechts von je einem Wandtext flankiert: *“Der Fund”* und *“Der Beweis”*. Die Texte thematisieren zum einen die Fundumstände und zum anderen die Bedeutung des Fundes in der damaligen Zeit. An der Höhlenwand lehnen Arbeitsgeräte der Steinbrucharbeiter. Die Szene soll den Eindruck erwecken, die Arbeiter hätten die Höhle gerade verlassen, um ihre Entdeckung zu melden.

Die Arbeitsgeräte bilden eine visuelle Brücke zum zugehörigen Audiotext, der mit Hack- und Schaufelgeräuschen sowie einer Unterhaltung der Steinbrucharbeiter einsetzt. Hier kommt das Audiosystem *Influx* zum Einsatz. Jeder Besucher erhält einen Kopfhörer, mit dem er sich an bestimmten Stationen einstecken kann und dann individuell einen Text von Beginn an hört. Der Hörtext an der Feldhofer Grotte ist wie die meisten anderen Hörtexte so gestaltet, daß nach einem hörspielartigen Einstieg (hier die Entdeckung durch die Steinbrucharbeiter) zu einem sachlicheren Text übergegangen wird. Das Einstecken in die Influxgeländer schafft den Übergang von der Betrachtungs- in die Erlebnisebene. Zusätzliche Vertiefungsmöglichkeiten bietet ein PC mit Informationen zum Fund, zur Fund- und Talgeschichte sowie zur Verbreitung der Neanderthaler allgemein.



**Abb. 3** Eine Ahnengalerie mit rekonstruierten Menschenformen.

Das Neanderthal Museum ist nicht im Besitz der Originalknochen des Neanderthalerskelettes. Diese werden immer wieder nur für eine Leihfrist von einigen Monaten vom Rheinischen Landesmuseum zur Verfügung gestellt. Die Erfahrung lehrt uns, daß es für unsere Besucher von untergeordneter Bedeutung ist, ob in der Vitrine die Originalknochen oder deren Kopien liegen. Der Stellenwert der Originalknochen tritt hinter der Präsentation im Ganzen zurück.

*Beispiel 2: Vier Millionen Jahre auf 100m<sup>2</sup>:  
Ein kurzer Abriß der Entwicklungsgeschichte  
der Menschheit*

Im Einführungsraum des Neanderthal-Museums stehen 100m<sup>2</sup> zur Verfügung, um die entscheidenden Zeitabschnitte der Humanevolution vorzustellen. Diese Zeitabschnitte werden dann in den folgenden Themenbereichen weiter vertieft. Im Einführungsraum muß also aufgrund der räumlichen Beschränkung, Geschichte im Zeitraffer vermittelt werden. Zielsetzung war, nicht nur Exponate zu den jeweiligen Zeitabschnitten zu präsentieren, sondern auch Informationen zur Umwelt, zum Aussehen der Menschen sowie zur technischen Entwicklung in den jeweiligen Zeitabschnitten zu vermitteln.

Vier Millionen Jahre Entwicklungsgeschichte der Menschheit werden in fünf Zeitabschnitte eingeteilt:

- (1) Wie alles anfang (4 Mio.-120.000 Jahre vor heute): von den Anfängen in den afrikanischen Savannen bis zur Ausbreitung des *Homo erectus* nach Asien und Europa,
- (2) Robuste Typen (120.000-40.000 Jahre vor heute): die Zeit der Neanderthaler,
- (3) Weltenwanderer (40.000-10.000 Jahre vor heute): die Ausbreitung des modernen Menschen nach Amerika und Australien während der letzten Eiszeit,
- (4) Siedler mit Hacke und Herde (10.000-5.000 Jahre vor heute): die Seßhaftwerdung und die Entwicklung von Ackerbau und Viehzucht,
- (5) Städter und Weltbewohner (ab 5.000 Jahre vor heute): von den ersten Städten im Vorderen Orient bis in die Gegenwart.

Eine Leuchtschrift am Ende stellt die Frage nach der Zukunft: "Wohin gehen wir?"

Die Einteilung wurde aus didaktischen Gründen relativ weit gefaßt. Sie folgt nicht den sonst üblichen wissenschaftlichen Chronologie-Schemata, kann aber auch vom Nicht-Fachmann leicht nachvollzogen werden. Ebenso wurden auch in sämtlichen Texten Fachbegriffe weitgehend vermieden. Die Lese- und Hörtexte für das gesamte Museum wurden in Zusammenarbeit mit Wissenschaftsjournalisten erstellt.

Die sechs Etappen der Menschheitsgeschichte werden in einer Abfolge inszeniert, in deren Zentrum eine Ahnengalerie mit rekonstruierten Menschenformen steht (Abb. 3). Hier stehen die Besucher ihren Vorfahren Auge in Auge gegenüber. Die Vitrine für den fünften Zeitraum ist leer und trägt die Beschriftung "Museumsbesucher/in". Jeder kann eintreten und somit selbst die Ahnenreihe ergänzen.

Die Ahnengalerie wird entlang der linken Wand durch eine Objektgalerie begleitet, in deren Vitrinen die technische Entwicklung gezeigt wird. Das Rad der Geschichte dreht sich immer schneller; die technischen Innovationen haben in immer kürzeren Zeitabschnitten zugenommen. Dies soll anhand der präsentierten Objekte verdeutlicht werden. Von Zeitabschnitt zu Zeitabschnitt nehmen die Objekte in der zugehörigen Vitrine nicht nur mengenmäßig zu, sondern sind auch immer diverser und spezialisierter. Für die Gegenwart ist es unmöglich, die uns umgebenden Objekte auszustellen, deshalb sind in der letzten Vitrine nur Katalogstapel von Firmen aus unterschiedlichen Branchen zu sehen.

Auf der anderen Seite der Ahnengalerie stehen TV-Bildschirme, in denen die Umweltgeschichte präsentiert wird. Ein Film pro Zeitraum zeigt die für den jeweiligen Zeitabschnitt typischen Lebensräume: zunächst die Naturräume mit der entsprechenden Tier-

welt, später dann Kulturräume und Stadtansichten. Auch in diesem Bereich dreht sich das Rad der Geschichte immer schneller: im Laufe der Zeit hat der Mensch immer mehr Lebensräume in Besitz genommen und diese immer stärker modifiziert. Mittels einer Zunahme der Schnitte von Film zu Film wird versucht, diese Ausbreitung zu verdeutlichen.

Informationen können in jedem Zeitabschnitt über einen Wandtext und einen Audiotext abgerufen werden.

#### Einige Ergebnisse einer Besucherbefragung aus dem Jahr 1997

Für die Befragung wurden 1.000 Besucher zufällig ausgewählt. Für die Mehrzahl war das Motiv für den Museumsbesuch der Wunsch nach Wissenserweiterung (Abb. 4). Mehr als ein Drittel der Befragten erhoffte ein Kulturerlebnis, 20% wollten sich amüsieren und entspannen. Die 12%, die aus beruflichem oder schulischem Interesse kamen, können mit dem Anteil an Schulklassen an den Gesamtbesuchern erklärt werden. Interessanterweise bleibt die Rangfolge der Motive über alle Altersklassen hinweg konstant.

Die meisten Besucher verweilen 1,5-2 Stunden im Museum (Abb. 5). 28% bleiben bis zu 1,5 Stunden.

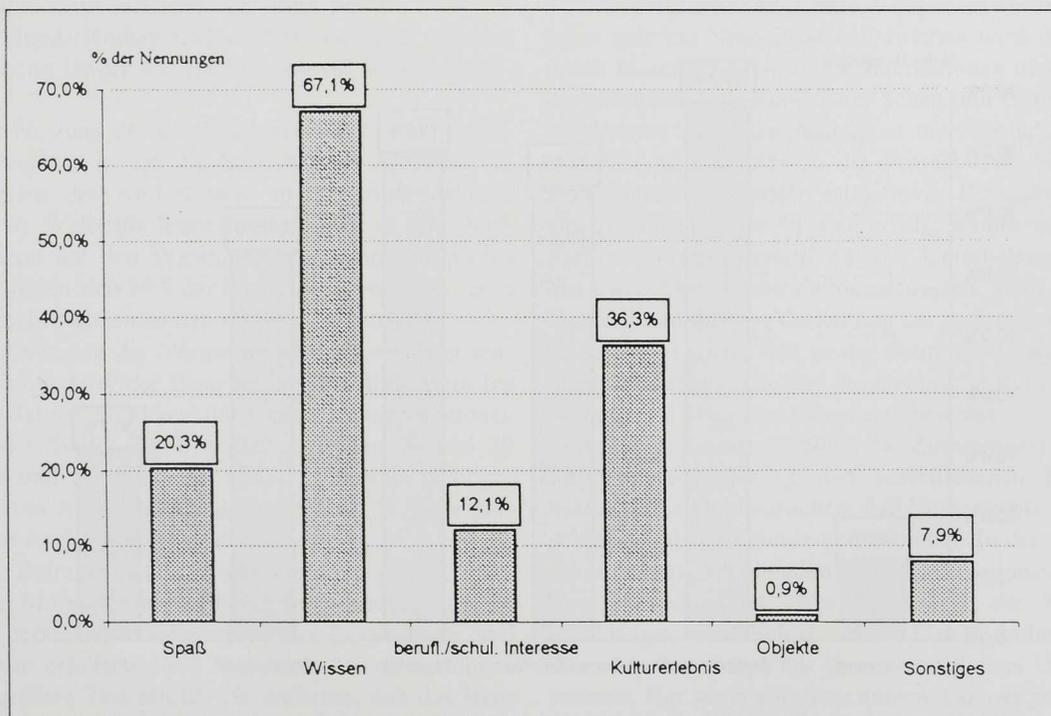
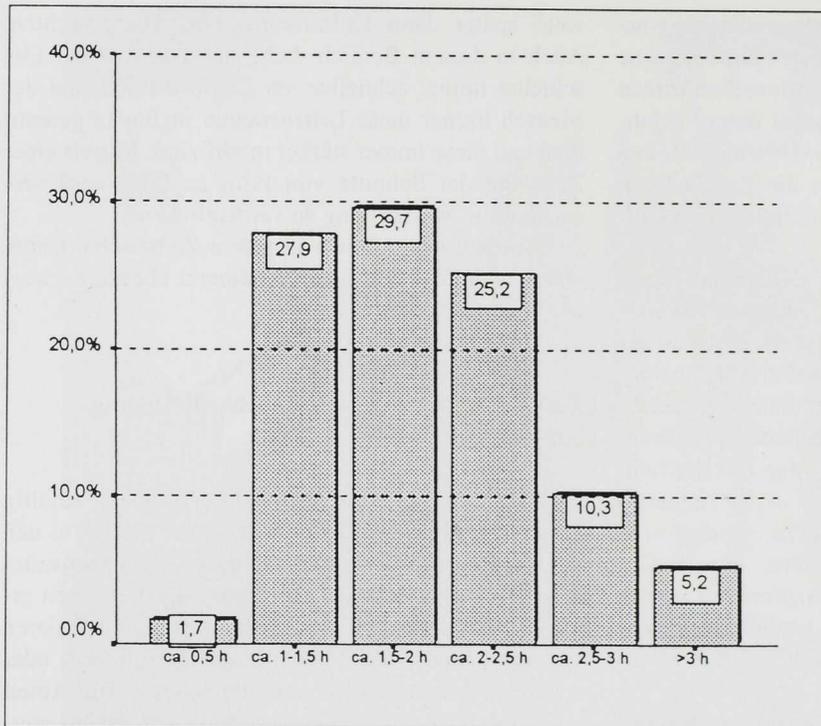
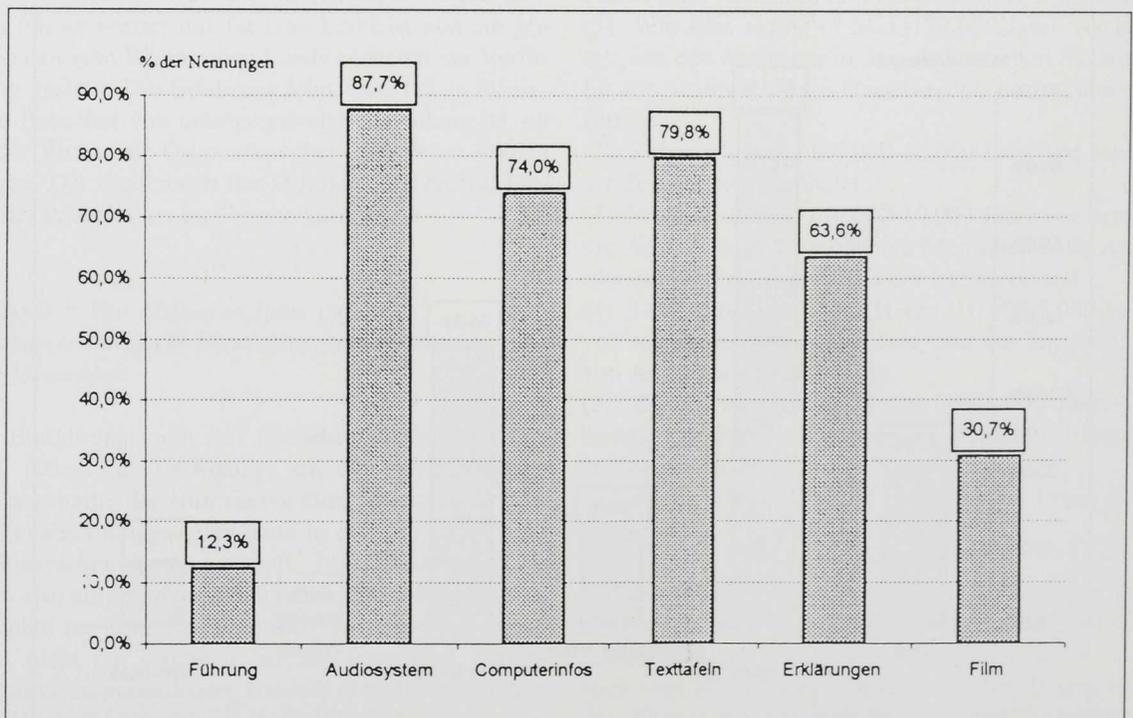


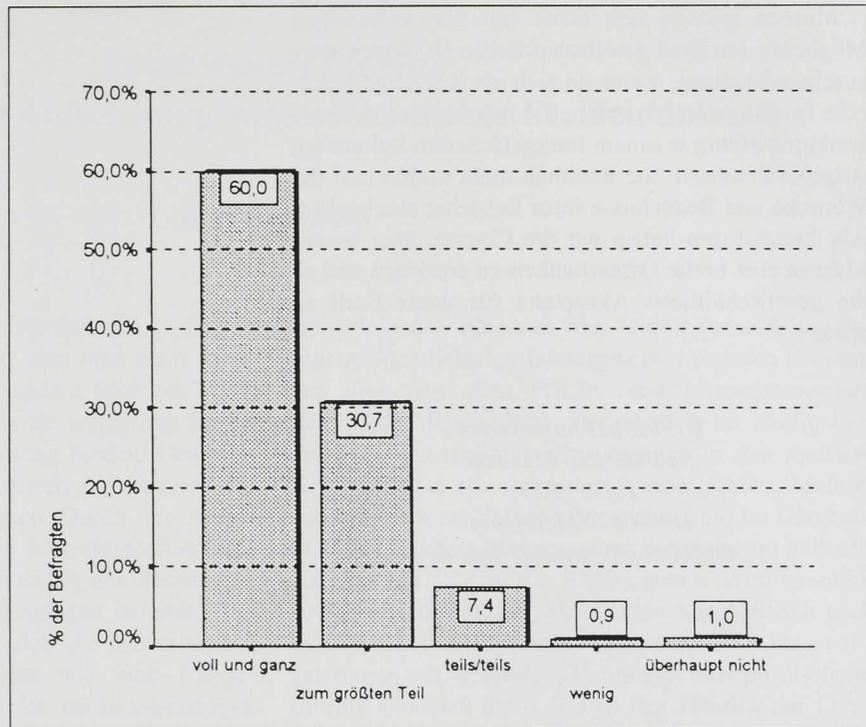
Abb. 4 Gründe oder Motive für den Museumsbesuch.



**Abb. 5** Aufenthaltsdauer der Befragten im Neanderthal-Museum.



**Abb. 6** Nutzung der Vermittlungsangebote.



**Abb. 7**  
Erfüllung der Erwartungen.

Ein Viertel der Befragten bleibt bis zu 2,5 Stunden und 15% verweilen sogar länger. Bei einem Vergleich der Aufenthaltsdauer mit dem jeweiligen Wohnort der Befragten zeigt sich, daß vor allem Besucher aus anderen Bundesländern und aus der sonstigen weiteren Umgebung länger als 2,5 Stunden im Museum bleiben.

Zur Nutzung der verschiedenen Vermittlungsangebote zeigte sich, daß die Besucher mit fast 90% am häufigsten das Audiosystem in Anspruch nehmen (Abb. 6). Weiterhin lesen die Befragten zu etwa 80% die Texte auf den Wandtafeln. Mit den Computern beschäftigen sich 74% der Probanden, etwa 64% lesen die Beschriftungen an den Ausstellungsobjekten.

Die Nutzung der Vermittlungsangebote hängt teilweise vom Alter der Besucher ab. Bei Besuchern bis zu 19 Jahren rangieren die Computer-Informationen an erster Stelle. Für Besucher zwischen 20 und 29 Jahren sind Texttafeln auf Platz 1, allerdings dicht gefolgt vom Audiosystem. Befragte über 70 Jahre nutzen das Audiosystem am häufigsten.

Die Befragten sind mit dem Gesamtergebnis Neanderthal Museum mehrheitlich sehr zufrieden (Abb. 7). Nach dem Besuch sahen 60% ihre Erwartungen voll und ganz erfüllt, weitere 30% sahen ihre Erwartungen zum größten Teil erfüllt. 7% äußerten, daß das Haus mit seinen Leistungen nur teilweise ihren Erwartungen entsprach. Nur 1% waren wenig oder überhaupt

nicht zufrieden mit dem Museumsbesuch. Dabei handelte es sich vor allem um jüngere Besucher.

Das museographische Konzept *Erkenntnis durch Erleben* geht im Neandertal auf. Erleben wird möglich durch Inszenierungen, durch Interaktionen und durch die simultane Stimulation von Sehen und Hören. Unverzichtbar für diesen Auftritt ist die Einbindung der verschiedenen Medien in die Präsentation. Sie sind kein Appendix, sondern integrativer Bestandteil des Gesamtkonzepts. Ihr Einsatz erfolgt immer mit dem Ziel der Wissensvermittlung. Der Unterhaltungswert, den diese Medien zweifellos aufweisen, steht nie im Vordergrund. Bei der Gestaltung der Ausstellung wurde darauf geachtet, daß genug Raum für Imagination bleibt. Das inhaltliche und das technische Konzept des Neanderthal Museums haben sich bewährt.

Ausstellungsmacher sollten das Zusammenspiel von Exponat, Inszenierung und verschiedenen Medien nutzen, um zu verdeutlichen, daß Vergangenheit mehr beinhaltet als Goldfunde und Mumien. In der Gesellschaft haben sich Standards der Informationsvermittlung herausgebildet, denen sich auch die Museen nicht länger verschließen können. Den Besuchern sind diese Medien längst aus ihrem alltäglichen Umgang vertraut. Nur wenn wir diese nutzen, kann es gelingen, die Faszination für Vergangenheit auf die Besucher zu übertragen.

Museen müssen sich heute mit den technischen Möglichkeiten ihres gesellschaftlichen Umfeldes aktiv auseinandersetzen, wenn sie sich als lebendige kulturelle Institutionen begreifen. Sie müssen sich auch als konkurrenzfähig in einem breitgefächerten kulturellen Angebot erweisen. Sie kommen nicht umhin, auf die Wünsche und Bedürfnisse ihrer Besucher einzugehen. Als Archäologen haben wir die Chance, über unsere Museen eine breite Öffentlichkeit zu erreichen und so die gesellschaftliche Akzeptanz für unser Fach zu stärken.

*Dr. Bärbel Auffermann  
Neanderthal Museum  
Talstr. 300  
D - 40822 Mettmann  
auffermann@neanderthal.de*