

## Der Einsatz von Multimedia im Neanderthal Museum

*Bärbel Auffermann*

Mit der Eröffnung des Neanderthal Museums am 10.10.1996 wurden jahrzehntelange Bemühungen verwirklicht, an dem weltbekanntesten Standort ein neues Museum zu errichten.

Die Realisierung des Projektes wurde durch die Gründung der Stiftung Neanderthal Museum, die Träger des Museums ist, und durch die Förderung von Sponsoren ermöglicht. Die Gestaltung der Ausstellung erfolgte in Zusammenarbeit mit der französischen Firma Créamuse, die nicht nur Inneneinrichter war, sondern gemeinsam mit der Planungsgruppe auch die Filme und Multimediaprogramme für das Museum erstellt hat.

In diesem Beitrag soll nicht ausschließlich über den Einsatz von Multimedia im Neanderthal Museum berichtet werden. Um darzustellen, warum PCs in die Ausstellung integriert wurden und wie sie eingesetzt werden, ist es unerlässlich, die Gesamtkonzeption des Hauses mit seinem mehrschichtigen Informationsangebot vorzustellen.

Das Neanderthal Museum ist ein Museum zur Entwicklungsgeschichte der Menschheit. Es präsentiert nicht nur die Zeit der Neanderthaler, sondern die gesamte Menschheitsgeschichte, von den Anfängen in den afrikanischen Savannen bis in die Gegenwart und mit einem Ausblick in die Zukunft. Bei der Planung konnte auf keine umfangreiche Sammlung zurückgegriffen werden. Das Museum wurde nicht errichtet, um eine Sammlung zu präsentieren, sondern der Ort selbst war der Anlaß. Dem weltberühmten Fundort Neandertal sollte das neue Haus gerecht werden. Das Konzept des Museums ist das eines Erlebnismuseums. Nicht Objekte stehen im Mittelpunkt der Präsentation, sondern Prozesse und Kontexte. Es wurde aber nicht darauf verzichtet, die Erzählung immer wieder gezielt durch Realia zu dokumentieren. Originale wurden als Dauerleihgaben bundesweit aus den Beständen anderer Museen zur Verfügung gestellt, darüberhinaus werden auch Abgüsse und Rekonstruktionen präsentiert.

Das Museumsgebäude hat eine offene Architektur. Es gibt keine geschlossenen Räume, die Ausstellung



**Abb. 1** Blick in einen der Themenbereiche des Neanderthal Museums.

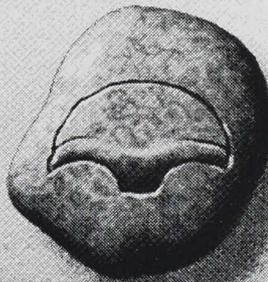
findet auf einer sich über drei Ebenen nach oben windenden "Zeitspirale" statt. Die Dauerausstellung gliedert sich in einen Einführungsbereich und fünf Themenbereiche. Der Museumsrundgang beginnt mit einer Präsentation der Tal- und Fundgeschichte. Daran anschließend werden sechs Zeitabschnitte der Human evolution präsentiert: "Wie alles anfing" (4 Mio-120.000 Jahre vor heute), "Robuste Typen" (120.000-40.000 Jahre vor heute), "Weltenwanderer" (40.000-10.000 Jahre vor heute), "Siedler mit Hacke und Herde" (10.000-5.000 Jahre vor heute), "Städter und Weltbewohner" (5.000 Jahre vor heute bis heute), "Wohin gehen wir?" (Zukunft). Diese Zeitabschnitte werden in den folgenden Themenbereichen "Leben und Überleben", "Werkzeug und Wissen", "Mythos und Religion", "Umwelt und Ernährung", "Kommunikation und Medien" immer wieder aufgegriffen. In jedem dieser Themenbereiche gibt es also wieder einen chronologischen Rundgang von den Anfängen bis heute.

# Mythos und Religion

ber Mythos und Religion zu erfahren...



Wie alles anfing



Robuste Typen



Weltenwanderer

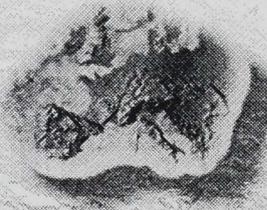
Abb. 2a Ausgangsbildschirm eines der PC-Programme

**Mythos und Religion**  
Weltenwanderer

 Inhalt

 Höhlenmalereien

Die Bilderhöhlen sind in ganz Europa verbreitet, von Spanien bis zum Ural. Besonders häufig sind sie im frankokantabrischen Raum. Die ältesten Malereien sind etwa 30 000 Jahre alt, die jüngsten 13 000 Jahre.

 Verbreitungskarte der Bilderhöhlen

 Motive

 Techniken

Abb. 2b Bildschirmseite mit *icons* zum weiteren Vertiefen sowie zum Zurückkehren in vorherige Kapitel

Informationen werden auf drei Ebenen vermittelt: über Texttafeln, Audiotexte und PC-Informationen (Abb. 1). Das Museum kann ohne Kopfhörer und ohne Nutzung der PCs besucht und nur durch die Konfrontation mit Objekten und Inszenierungen sowie durch das Lesen der Texte verstanden werden. Durch die Audiotexte ist eine erste Vertiefungsebene gegeben. Diese Interaktion schafft ein intensiveres Erleben des Museums. Eine zweite Vertiefungsebene und weitere Interaktion bieten die PCs mit *touchscreens*. Durch das System der unterschiedlichen Informationsebenen werden die verschiedenen Interessenlagen der Besucher angesprochen. Der Museumsbesuch wird je nach Interesse und Kenntnisstand der Besucher individuell gestaltet. Darüberhinaus reizen die Vertiefungsmöglichkeiten zum Wiederholungsbesuch.

Die Texttafeln setzen sich aus einem deutschen Text und einer englischen Zusammenfassung zusammen. Tafel- wie auch Audiotexte entstanden in Zusammenarbeit mit Wissenschaftsjournalisten. Dabei wurden Fachbegriffe weitestgehend vermieden. Eine maximale Länge der deutschen Tafeltexte von ca. 130 Wörtern wurde eingehalten. Auf jeder Texttafel erleichtert ein "Zeitstein" den Besuchern die chronologische Zuordnung. Die Zeitsteine stehen als Symbole für die sechs Zeitabschnitte der Menschheitsgeschichte, die im Einführungsbereich eingeführt werden.

Durch multimediale Inszenierungen und Hörerlebnisse wird die Menschheitsgeschichte erzählt. Insgesamt sind 60 Min. Audiotext und 45 Min. Filmsequenzen zu hören und zu sehen.

Das Neanderthal Museum verfügt über das individuelle Audiosystem *Influx*. Jeder Besucher erhält einen Kopfhörer, mit dem er sich an bestimmten Stationen einstecken kann und dann individuell einen Text von Beginn an hört. Die meisten der Hörtexte sind so gestaltet, daß nach einem hörspielartigen Einstieg zu einem sachlicherem Text übergegangen wird. Die Audiotexte dauern maximal 3 Min. Es gibt zwei technisch unterschiedlich ausgestattete Kopfhörerserien: Mit den einen können deutsche, mit den anderen englische Texte abgerufen werden.

In jedem Themenbereich stehen darüberhinaus zwei charakteristische blaue PC-Säulen, an denen themenbezogene Informationen abgefragt werden können. Die Zeitsteine der Tafeltexte werden auch hier wieder aufgegriffen. Sie bilden die *icons* der Ausgangsoberfläche, d. h. die Symbole, durch deren Berühren die Besucher das Programm aktivieren und mehr über einen bestimmten Zeitabschnitt erfahren können (Abb. 2a). Die Programme haben eine hierarchische, sich

verzweigende Struktur mit ständigen Rückkehrmöglichkeiten in verschiedene Ebenen (Abb. 2b).

Das Erstellen der Multimedia-Programme erwies sich als ein zeit- und arbeitsintensiver Prozeß. Die Datensammlungen zu den verschiedenen Zeitabschnitten der einzelnen Themenbereiche wurden von externen Mitarbeitern erstellt. Diese berücksichtigten bereits eine mögliche spätere Hierarchisierung und gaben Vorschläge für Illustrationen oder Animationen. Im Neanderthal Museum und bei Créamuse erfolgte eine Reduzierung der Datenfülle, die Hierarchisierung sowie das Schreiben der endgültigen Texte, die Bildrecherche und die Bildauswahl. Es handelte sich hierbei um einen Arbeitsprozeß mit vielen Korrekturphasen und einem nicht zu unterschätzenden Arbeitsaufwand. Die endgültige Programmierung erfolgte bei Créamuse. Die Programme werden im Museum über CD-Rom eingelese, dies ermöglicht eine problemlose Aktualisierung der Informationen. Am Ende des Rundganges durch die Dauerausstellung stehen vier PC-Säulen, auf denen die PC-Informationen aller Themenbereiche noch einmal abgerufen werden können.

Da noch keine Besucherbefragung stattgefunden hat, kann auf die Annahme der PC-Informationen durch die Besucher nur aufgrund von Beobachtungen durch Mitarbeiter geschlossen werden. Die PCs werden von allen Altersgruppen angenommen, von Schülern bis hin zu Senioren. Die Besucher sitzen einzeln oder zu zweit vor den *touchscreens*, z. T. halten sie sich bis zu einer Viertelstunde vor den PCs auf. Nach dem ersten Halbjahr Museumsbetrieb können wir unsere Erfahrungen mit einem mehrschichtigen Informationsangebot im Museum sowie dem Einsatz von Multimedia als überaus positiv bezeichnen. Den Besuchern ist es freigestellt, wie intensiv sie sich mit den Themen auseinandersetzen möchten. Die Vielschichtigkeit regt zudem einen wiederholten Besuch an.

Dr. Bärbel Auffermann  
Neanderthal Museum  
Talstr. 300  
D - 40822 Mettmann