

# **Archäologie Schweiz**

---

## **Kontextualisierung**

Das Landesmuseum Zürich ergänzte durch einen Erweiterungsbau der Architekten Christ und Gantenbein den Altbau aus der Zeit des Historismus. Dieser skulptural anmutende Erweiterungsbau verlangte unweigerlich eine Neuinterpretation der Sammlungen. Unter anderem sollte die archäologische Sammlung des Landesmuseums Zürich szenografisch interpretiert und als neuer Teil der Dauerausstellung ausgerichtet werden. Die als Wettbewerb ausgeschriebene Neuinterpretation der Ausstellung wurde vom Atelier Brückner aus Stuttgart konzipiert und umgesetzt. Die relativ geringe Fläche von 500 m<sup>2</sup>, die für den Dauerausstellungsteil zur Verfügung stand, bedingte eine hohe Verdichtung der vielen Sammlungsstücke. Intention der Kurator/-innen war es, die Dauerausstellung zum Schlüssel für eine spannende Auseinandersetzung mit dem Thema ›Schweiz und ihre Umwelt‹ werden zu lassen (vgl. Atelier Brückner 2017: 5). Thematisch behandelt das Landesmuseum Zürich Schweizer Geschichte von den Anfängen bis heute, aktuelle Themen sowie die schweizerische Identität und Vielfalt der Geschichte und Kultur des Landes.<sup>1</sup>

Das Museum hat eine historische und kulturhistorische Ausrichtung. Der gesetzliche Auftrag des Museums lautet, die Geschichte der Schweiz darzustellen und sich mit der vielfältigen Identität der Schweiz auseinanderzusetzen. Zielpublikum der Ausstellungen sind verschiedene Besucher/-innengruppen, wobei ein Schwerpunkt auf Schulen, Familien und Touristen gelegt wird. Die 2016 gestaltete Dauerausstellung *Archäologie Schweiz* widmet sich durch die Präsentation archäologischer Bodenbefunde über Medienstationen und Texte der Geschichte der heutigen Schweiz. Ziel der Ausstellungsmacher war es, diese attraktiv und verständlich aufzubereiten, zu vermitteln und zu präsentieren. Die Intention der Kurator/-innen lag darin, »die Dauerausstellung Archäologie zum Schlüssel für die spannende Auseinandersetzung mit dem Thema ›die Schweiz und ihre Umwelt‹ werden zu lassen« (Atelier Brückner 2017: 5). Die Rahmenbedingungen vonseiten der Kuration wur-

---

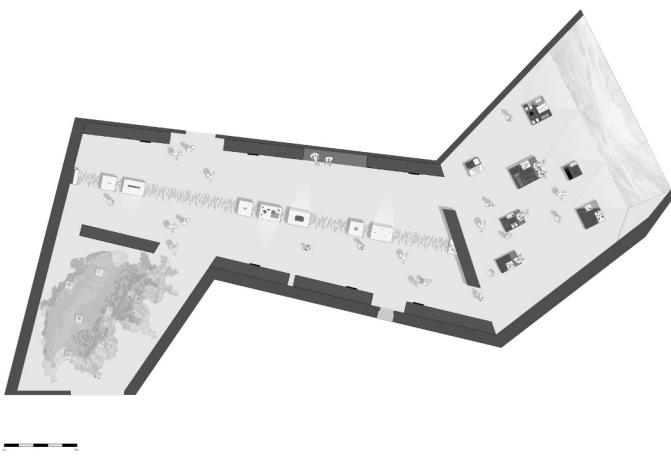
<sup>1</sup> Vgl. <https://www.nationalmuseum.ch/de>

den vordergründig klar umrisseen und auf diese Weise wesentliche Anhaltspunkte für die Gestaltung, Vermittlung und Ausführung der Inhalte vermerkt.<sup>2</sup>

## Deskription der Ausstellung

Den Szenografen stand ein Z-förmiger Raum zur Verfügung, den sie in drei Bereiche einteilten: einen Prolog ›Terra‹, einen Mittelteil ›Homo‹ und einen Epilog ›Natura‹. In ›Terra‹ werden sieben Fundstücke in Relation zur Topografie der Schweiz gezeigt, in ›Natura‹ werden die Besucher/-innen zum eigenen Forschen eingeladen und in ›Homo‹ sind über 1.300 Fundstücke aus über 10.000 Jahren zu Raumbildern arrangiert. (Abb. 3)

Abbildung 3



Im Folgenden soll ein Besucherrundgang in der Dauerausstellung skizziert werden, um schließlich den Charakter der Ausstellung zu erfassen und Aspekte der Repräsentation, Partizipation und Zugänglichkeit herauszuarbeiten.

---

2 Die Ausstellung sollte von zwei Seiten her begangen und betreten werden können, eine offene Präsentationsform wurde verlangt (kein Raum im Raum), um somit einen Dialog mit dem bestehenden gebauten Raum herzustellen, Langlebigkeit der Ausstellung und somit ein Einfluss auf das gewählte Material, eine gewisse Flexibilität, um ggf. wechselnde Schwerpunkte des Museums jederzeit anpassen zu können: Ein klarer Objektfokus wurde vermerkt, interaktive Medienstationen, die die Inhalte einfach vermitteln, sowie die Mehrsprachigkeit mussten gewährleistet werden.

## Vor der Ausstellung

Das gegenüber dem Bahnhof Zürich gelegene Museum empfängt die Besucher/-innen mit einem großen Vorplatz, dessen eine Seite im Sommer von einem Café genutzt wird. Darüber hinaus laden lange, großzügig gestaltete Sitzbänke zum Verweilen ein. Der kiesbedeckte Boden führt bis vor die wenigen Treppenstufen zum Museumseingang. Vor dem Museum deutet nichts auf die Ausstellung *Archäologie Schweiz* hin. Einige Plakatwände sind zwar vorhanden, bewerben jedoch andere im Museum gezeigte Ausstellungen. An der digitalen Anzeige, die im Foyer aushängt, wo sich auch der Kassenbereich, das Bistro, der Zugang zum Altbau und den darin präsentierten Ausstellungen, der Museumsshop und der Treppenabgang zu den Toiletten und Garderoben befinden, wird die Ausstellung nicht angezeigt. Ein erster Hinweis auf die Dauerausstellung findet sich im großzügigen und sehr hohen Foyer. Eine Orientierungshilfe, auf der verschiedene Signaletiken angebracht sind (Toilette, Bistro), zeigt über drei kleine Bilder die Ausstellungen im Neubau an, darunter auch die gesuchte Ausstellung *Archäologie Schweiz*. Neben dem Bistro und vor dem Eingang in den Ausstellungsbereich des Neubaus gibt es ein Stehpult, wo die Ticketkontrolle stattfindet. Hinter diesem Stehpult hängt ein weiteres kleines Bild, welches die Dauerausstellung anzeigt. Als Besucher/-in schlängelt man sich nach dieser Ticketkontrolle fast labyrinthartig durch die großzügigen Räume und Teile der Ausstellungen im Neubau aus Beton. Der ausladende Treppenaufgang führt die Besucher/-innen in ein Obergeschoss, auf welchem sich ebenfalls Ausstellungsflächen befinden. Weitere kleine Bilder, die als Signaletik zur gesuchten Ausstellung dienen, zeigen an, dass die Besucher/-innen hier geradeaus gehen sollen, um zu *Archäologie Schweiz* zu gelangen. Man erreicht einen schmalen Treppenabgang, der ins Untergeschoss führt. Insgesamt drei kleine Bilder kündigen an, dass die Dauerausstellung nicht mehr weit sein kann. Die Bilder sind alle jeweils an Abzweigungen oder Treppenzu- und -abgängen angebracht, um den Weg zu weisen. (Abb. 4 und 5)

*Abbildung 4*



*Abbildung 5*



### **Beim Ausstellungseingang**

Im Gegensatz zur zentralen Treppe im Neubau wirkt der Treppenabgang ins Untergeschoss beinahe eng. Das fensterlose Untergeschoss mutet insgesamt sowieso beengender an als die oberen helleren, hohen und großzügigen Räumlichkeiten. Auffallend sind dabei die hochwertigen Materialien wie Sichtbeton oder geschliff-

fener Beton mit einem Geländer aus Baubronze. Auf der untersten Stufe angelangt, fällt der Blick auf die offenen Flügel einer riesigen Tür, die einen ersten Einblick in die Ausstellung zulassen. Linkerhand im Raum erblickt man eine große Vitrine, rechts davon und eher mittig im Raum eine große schwarze Stele, die Titel, Untertitel und einen Saaltext sowie einzelne Objekte zur Ausstellung enthält. (Abb. 6)

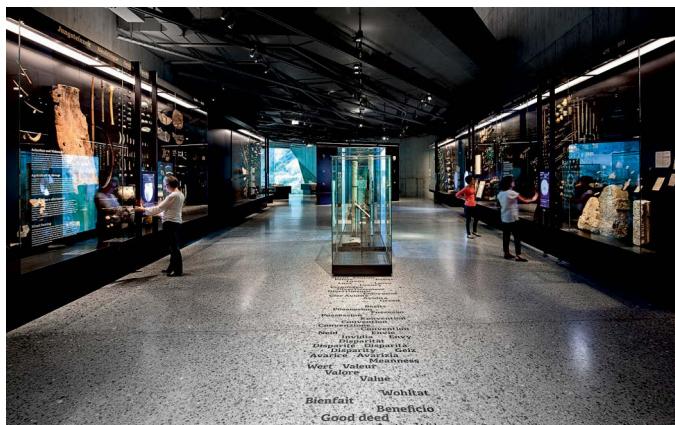
Abbildung 6



## Übersichtlichkeit

Nichts deutet auf einen Orientierungsplan hin, der die drei Räume übersichtlich und mit ihren inhaltlichen Schwerpunkten präsentiert. Die drei Stelen, die in den einzelnen Abschnitten stehen und die drei Themenbereiche einführen, sind die einzigen Elemente, die als eine Art Orientierungshilfe für die Besucher/-innen dienen. Sie verweisen mittels Titel, Untertitel, eines beschreibenden Textes sowie der dazugehörigen Objekte auf den jeweiligen Inhalt des Ausstellungsabschnittes. Der fehlende Übersichtsplan zur zusätzlichen Orientierung scheint für diese Ausstellung nicht störend zu sein. Die großzügigen und offenen Räumlichkeiten und die Übersicht in den jeweiligen Themenabschnitten sowie einzelne Durchsichten zu den anderen Themenbereichen lassen die Ausstellung selber relativ übersichtlich erscheinen. Die Ausstellung bietet so den jeweiligen Themen und den darin ausgestellten Objekten genügend Raum. (Abb. 7)

Abbildung 7

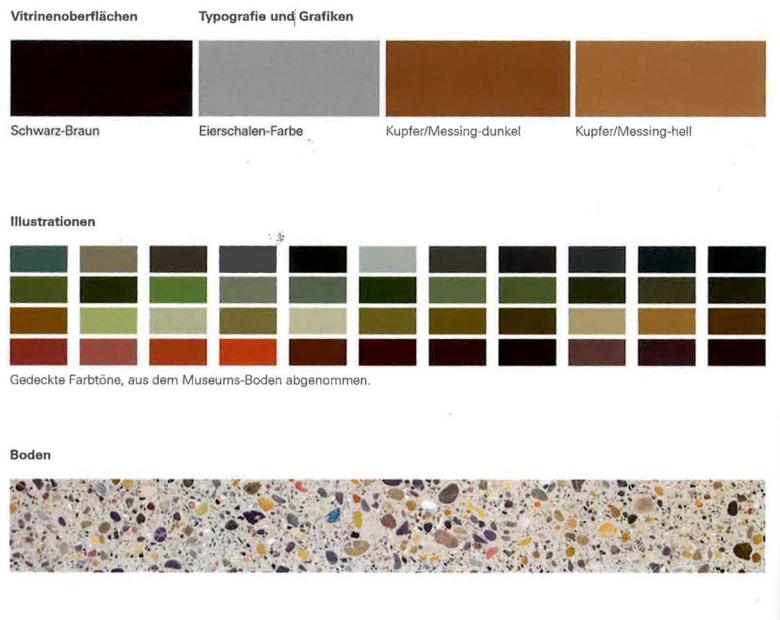


## Ausstellungsräumlichkeiten

Über eine schwere und fast raumhohe Tür aus Messing kann der Ausstellungsraum betreten werden. Die Tür, die wahrscheinlich nicht immer offen steht, lässt sich nur mit einem kraftvollen Ruck öffnen. Der Raum ist trotz fehlender Fenster durch eine durchgehende Grundbeleuchtung gut ausgeleuchtet. Die fehlende natürliche Lichtquelle durch nicht vorhandene Fenster, die schwer wirkenden und auch in dunklen Farbtönen gehaltenen Materialien der Ausstellungsarchitektur, welche dem Material des Museumsbodens entnommen wurden, sowie die bestehende Architektur selber lassen den Raum trotzdem etwas düster wirken.<sup>3</sup> (Abb. 8)

Von der Treppe des Neubaus kommend und so im Eingangsbereich der Ausstellung stehend, stellt man fest, dass es möglich scheint, die Ausstellung durch einen anderen, direkt gegenüberliegenden Ein- oder Ausgang zu verlassen. Ein Schild zeigt an, dass die Ausstellung auch von der anderen Seite (dem Altbau) her zugänglich ist. Dieser Zugang ist ebenfalls durch eine raumhohe Tür erschlossen. Die Atmosphäre und die Ausstellungssprache dieses Raums wirken sehr klassisch und erinnern an die alten ehrwürdigen Ausstellungshallen, in denen Stillschweigen geboten war, was auch an den hohen Wänden und Decken liegen mag. Der Raum wirkt durch die Anordnung der szenografischen Elemente und Vitrinen aus Glas trotz der Fülle an Sammlungsobjekten relativ großzügig und überschaubar. Fast

<sup>3</sup> Bei den Farben, welche dem Museumsboden entnommen wurden, handelt es sich um Schwarz-Braun, Eierschalen-Farbe, Kupfer/Messing-Dunkel, Kupfer/Messing-Hell sowie gedeckte Farbtöne.

*Abbildung 8*

meint man, in einer Nachbildung eines alten archäologischen Museums zu stehen. So erinnert dieser Abschnitt aufgrund des starken Objektfokus an die traditionellen und heute in vielen archäologischen oder ethnografischen Museen noch immer gängigen Ausstellungstypologien. Eine sehr ähnliche Anordnung, Anmutung und Atmosphäre sind beispielsweise im Musée d'ethnographie de Genève (MEG) oder im Pergamonmuseum in Berlin vorzufinden. Großzügige Hallen, Ruhe und ästhetische Präsentationen, freie Objektanordnungen oder großzügig gestaltete Vitrinen aus hochwertigen Materialien, die Durchsichten auch auf andere Objekte zu lassen, kennzeichnen diese Art von Ausstellungen. (Abb. 9 und 10)

Abbildung 9 und 10



## Rundgang

Vom Neubau kommend, betritt man den Bereich ›Homo‹, wie der Schriftzug an der im Raum stehenden schwarzen Stele informiert. ›Homo, Archäologie Schweiz‹ – so lautet der Titel in goldenen Lettern auf dem dunklen, hochwertig aussehenden Untergrund der Stele, die die Besucher/-innen um einiges überragt – zeigt sechs kleine Objekte unterschiedlicher Art, die über der Ablage zu schweben scheinen. Zudem sind vier kurze beschreibende Textblöcke in den drei Landessprachen Deutsch, Französisch, Italienisch und der vierten offiziellen Sprache Englisch vorhanden. Die Beschreibungen erklären den Inhalt dieses Raumabschnittes ›Homo‹. Dieser Abschnitt scheint der größte und somit zentrale Teil zu sein, umrahmt von einem etwas weiter hinten und somit direkt hinter der Stele liegenden sowie einem vom Eingang her ersichtlichen Bereich, der durch eine weitere Stele gekennzeichnet ist. Von diesem hintersten Ausstellungsteil ist vom Eingang her nur eine wandsfüllende Projektion zu sehen, die den hintersten Raum erhellt. Räumlich geschulte Besucher/-innen erkennen auf diese Weise die Z-Form der gesamten Dauerausstellung.

Im Abschnitt ›Homo‹ wird den Besucher/-innen die Menschheitsgeschichte bis zum modernen Menschen durch zwei miteinander verknüpfte Erzählstränge geschildert. Die ›Protagonisten‹ der Erzählung sind die Objekte. So präsentieren sich den Besucher/-innen zu beiden Seiten dieses Abschnittes ›Homo‹ raumhohe Vitrinen, die die großen sechs Epochen der Menschheitsgeschichte vermitteln und ein chronologisches Band bilden (vgl. Atelier Brückner 2017: 78). Dabei werden in jeder Vitrine entsprechende Objekte präsentiert. Kurze, ebenfalls in vier Sprachen angebrachte Texte an den Vitrinen erzählen Hintergründe zu den jeweiligen Epochen. Die einzelnen Objekte können entweder direkt oder aber mittels einer Art ›Vergrößerungsgerät‹ betrachtet werden, welches den Vitrinen entlang gestoßen

Abbildung 11



oder gezogen werden kann. Das Gerät ermöglicht es den Besucher/-innen, einzelne Objekte näher ›heranzuzoomen‹. (Abb. 11)

Das Gerät bietet auch die Option, Informationen wie kurze Filme oder weitere Bilder mittels Touchscreen abzurufen, die das Objekt beschreiben. Auf diese Weise ist es Besucher/-innen möglich, vertiefende Angaben zu einzelnen ausgestellten Artefakten zu erhalten. Insgesamt sind an den Epochenvitrinen sechs solcher ›Zoom-‹-Elemente befestigt. Es fällt auf, dass die Objekte in den einzelnen Vitrinen in jeder Epoche einer unterschiedlichen Anordnung unterliegen. In ihrer Präsentation vermitteln sie auf diese Weise ein für die jeweilige Epoche zentrales ›Raumbild‹, wie ein Museumsangestellter einer Besucher/-innengruppe erklärt. (Abb. 12) Ohne dieses Wissen könnten unbedarfte Besucher/-innen diese Zuordnung wohl kaum erkennen. (Abb. 13)

In der Mitte des Raums befinden sich sieben in Reihe und Glied angeordnete Vitrinen, welche größere Objekte als diejenigen in den Epochenvitrinen zeigen. Sich einem dieser Objekte nähernd, sind nebst der sorgfältigen Präsentation ebenfalls kurze, den Gegenstand beschreibende, jedoch sehr klein gedruckte, weiß auf schwarzem Grund geschriebene Texte in den vier Ausgangssprachen (Deutsch, Französisch, Italienisch, Englisch) zu lesen. Bei eingehender Betrachtung einer der Vitrinen, welche fünf filigrane und scheinbar aus Gold gefertigte Objekte zeigt, ist ein Interaktionsangebot festzustellen. Der an der Vitrine angebrachten Aufforderung folgend, diese Interaktion auszulösen, können Besucher/-innen den Finger auf die vorgesehene Stelle am Glas legen. Als Folge davon wird die Vitrine opaque geschaltet und eine, die ganze Rückseite der Glasvitrine einnehmende Animation flimmt auf, die den Betrachtenden den Gebrauch und die Geschichte des Gegenstands vermittelt.

Abbildung 12

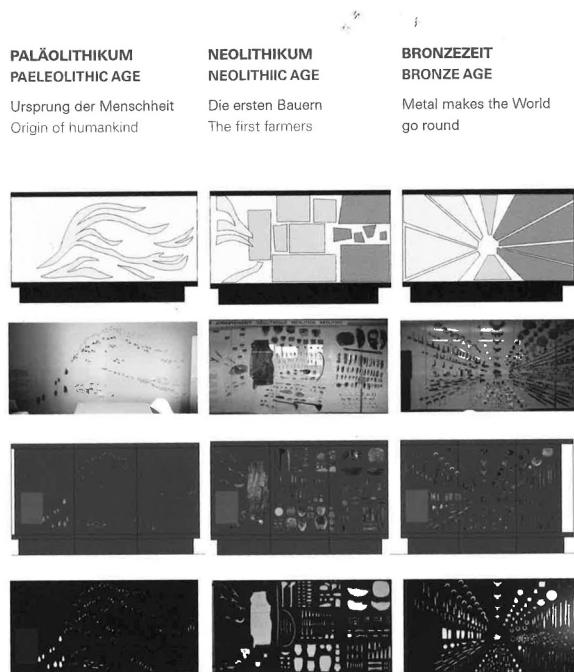


Abbildung 13



Solche interaktiv ausgelösten Projektionen sind auch in drei weiteren in diesem Raum vorhandenen Vitrinen installiert. Grundsätzlich fällt auf, dass in der Ausstellung die Informationen zum Objekt aus einer wissenschaftlichen und archäologischen Perspektive erzählt werden. Durch die Animationen, die als vertiefende Informationen gedacht sind, werden die Objekte in einer Geschichte kontextualisiert. (Abb. 14)

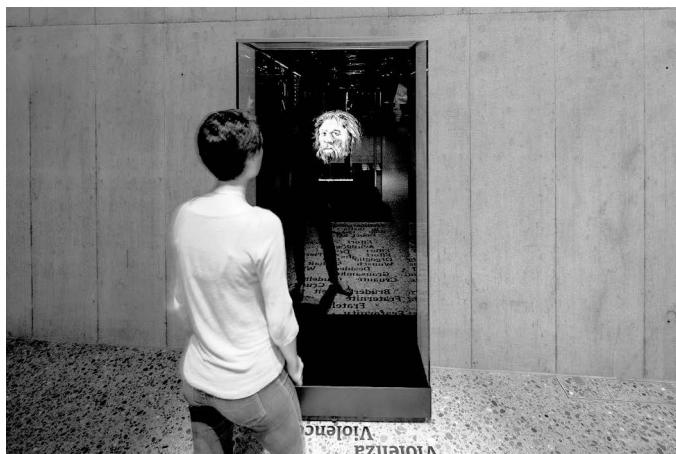
In einer geraden, sich in der Mitte des Raums befindenden und die Vitrinen verlängernden Linie ist eine Grafik in schwarzen Lettern auf dem Terrazzoboden angebracht. Bei eingehender Betrachtung erkennt man Worte wie ›Wohltat‹, ›Beneficio‹, ›Good deed‹, ›Disparität‹, ›Neid‹, ›Gier‹, ›Envie‹ etc. Die Worte alleine scheinen losgelöst von der Ausstellung und ihren Objekten zu stehen. Sie sollen auf diese Weise als Zeitachse zwischen der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft fungieren. (Abb. 15)

Abbildung 14 und 15



Erst jetzt ist zu erkennen, dass die Mittelachse des Raums durch die sie verbindende ›Wortgrafik‹ auch einen Beginn und ein Ende im Ausstellungsteil ›Homo‹ aufweist. Die erste Vitrine, die sich an der hintersten Wand, gleich rechts neben dem Eingang befindet, scheint demnach den Anfang der Zeitachse zu markieren. Kaum merklich erst und schließlich immer stärker erkennen Besucher/-innen sich überlagernde und verändernde Projektionen von Gesichtern in der Vitrine, die die Entwicklung des Menschen darstellen. Durch die leicht verspiegelte Fläche dieser ansonsten leeren Vitrine wird das Spiegelbild der Besucher/-innen Teil der sich überlagernden Gesichter und damit der sich stetig verändernden Menschheitsgeschichte. (Abb. 16)

Der Zeitachse entlang spazierend, in Richtung ›Zukunft‹, wie der Museumsführer erklärt, ist eine weitere Stele zu finden. Darin ist eine Sitzmöglichkeit integriert. Diese Stele grenzt den Abschnitt ›Homo‹ von ›Natura‹ ab. Die Sitzmöglichkeit erinnert in ihrer Ausgestaltung an eine Vitrine, die auf einer Seite geöffnet

*Abbildung 16*

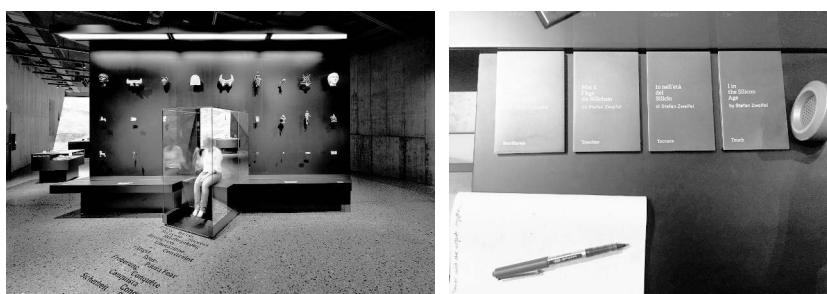
ist und somit die Besucher/-innen einlädt, sich zu setzen. In der Vitrine sitzt bereits eine Besucherin auf einer schwarzen Sitzgelegenheit. Sie hat eine, an einem Kabel befestigte einzelne Hörmuschel in der Hand und lauscht offensichtlich einer Tonaufnahme, lächelt ab und an, legt schließlich den Hörer wieder an seinen Platz und verlässt die Vitrine. Beim Nähertreten erkennt man auch hier kurze erklärende Textröckchen zum Inhalt des Hörspiels eines Schweizer Autors. Das Hörspiel ist fiktiv und wagt einen Ausblick in die Zukunft. In dieser Vitrine selber ausgestellt, erkennen Besucher/-innen, dass sie sich hier am anderen Ende der Zeitachse befinden und so auf die vergangenen Menschheitsentwicklungen ›zurückblicken‹. Ein eigenartiges Gefühl, sich am anderen Ende zu befinden, stellt sich ein, gleichzeitig aber auch ein gewisses Unbehagen, sich in der Vitrine ausgestellt zu wissen, wo unweigerlich alle anderen Besucher/-innen kurz fragend hinblicken. Schließlich kann man den Raumabschnitt, der sich hinter der Vitrine mit dem Hörspiel befindet, betreten. (Abb. 17-19)

Die Raumatmosphäre hier unterscheidet sich von derjenigen in ›Homo‹. Die werkstattähnliche und interaktive, aber auch bewegtere und durch Geräusche unterstützte Ausstellungsatmosphäre wirkt sehr lebendig. Im Gegensatz zum eher objektfokussierten Ausstellungsabschnitt ›Homo‹ wird in ›Natura‹ zum Experimentieren eingeladen. Die wandhohe Projektion, die die Architektur in die Ausstellung mit einbezieht, bildet einen schönen und ästhetisch ansprechend illustrierten Rahmen.

Abbildung 17



Abbildung 18 und 19



Sie zeigt ein sich wahrscheinlich in der Schweiz befindendes Tal. Die Atmosphäre dieses Abschnitts schlägt sich auch in der Ausstellungssprache nieder, denn diese erinnert an diejenige von Science-Museen, wo interaktive und spielerische Elemente im Zentrum stehen.

In ›Natura‹ sind die Objekte haptisch erfahrbar und generieren deshalb ein anderes Ausstellungserlebnis als im Abschnitt davor. Dieser Raumabschnitt ist geprägt von sieben tischhohen Kuben. (Abb. 20)

*Abbildung 20*

Näher an einen der Tische herantretend, leuchtet auf einmal eines der sich unter einer Vitrine befindenden Exponate auf. Zeitgleich ist festzustellen, dass sich animierte Illustrationen als Projektion an der Wand zeigen. Diese »erwecken« das entsprechende Exponat auf dem Tisch zum Leben und betten es in die Landschaft ein. Durch die ihnen so formverleihende Animation werden die Objekte leichter in die Jetztzeit übertragbar, greifbar und verständlich gemacht.

Insgesamt sind sieben Forschertische mit den Schwerpunkten Holz, Apfel, Kuh und Hund vorhanden. Die Tische mit interaktiven Stationen zeichnen sich dadurch aus, dass sie einen spielerischen interaktiven Zugang zu den sieben Themenbereichen vermitteln. Zusätzlich sind auf den Tischen Infografiken, Hauptexponate und weitere, das Thema illustrierende Exponate zu finden. Die Interaktion wird den Besucher/-innen über haptisch erfahrbare Objekte ermöglicht. Diese grenzen sich über Silhouetten von Tieren oder Pflanzen durch ihre Materialität klar von den Originalen ab. Einzelne Elemente der kubischen Forschertische lassen sich öffnen und werden auf diese Weise zu Schubladen. In diesen Schubladen sind teilweise erklärende Texte zu den jeweiligen Themen der Tische zu finden. Anders als in »Homo« wird den Besucher/-innen hier die Narration anhand einer Kombination von Objekten wie musealen Artefakten, nichtmusealen und spielerisch erfahrbaren Objekten sowie Text und animierten Illustrationen, mit Ton untermalt, vermittelt. Insgesamt sind drei Sitzgelegenheiten vorhanden, die in die interaktiven Kuben eingelassen sind und den Besucher/-innen das ruhige Betrachten der Projektion an der abgeschrägten Wand ermöglichen. (Abb. 21-25)

Abbildung 21 und 22



Abbildung 23 und 24



Abbildung 25



Um nun in den dritten Ausstellungsteil zu gelangen, müssen Besucher/-innen durch den Abschnitt ›Homo‹ zurückgehen. Hinter der Stele, die in die Ausstellung und den Teil ›Homo‹ einführt, ist der dritte thematische Abschnitt ›Terra‹ zu finden. Das Erste, was man hier wahrnimmt, ist ein Licht- und Schattenspiel an den Wänden, welches durch changierende Lichtverhältnisse und deren Projektion auf ein an der Decke angebrachtes Relief der Schweiz ausgelöst wird. (Abb. 26)

Abbildung 26



Dieser Raumabschnitt kennzeichnet sich gestalterisch durch eine neue Sprache und weist eine andere Atmosphäre auf als die beiden vorangegangenen Ausstellungsabschnitte. Hier wird eine relativ lockere Anordnung der Objekte bevorzugt, welche durch die auf Stelen stehenden Vitrinen fast schwebend wirken. Diese sieben unterschiedlich hohen Vitrinen bestehen aus einer Glashaube mit verschiedenen kleineren Artefakten und stehen jeweils auf einem dünnen Sockel. Zentrales Thema dieses Ausstellungsbereiches ist die Archäologie-Landschaft Schweiz (vgl. Atelier Brückner 2017: 49). Die sieben Objekte, welche den Schwerpunkt in diesem Raum bilden, stehen für sieben ›besondere‹ Lebensräume der Schweiz. Auf diese Weise wird in das Thema der Archäologie eingeführt. Pendelleuchten dienen als Verbindungsstücke zwischen den auf dem Boden stehenden Vitrinen und dem jeweiligen Fundort, der auf diese Weise auf dem Relief markiert wird. Das über den Vitrinen schwebende Relief der Schweiz stellt so die jeweiligen Vitrinen und Objekte, die sich darunter befinden, in den Kontext ihrer Fundorte. Die Schatten an der Wand verändern sich während der Verweildauer in diesem Abschnitt stetig. Dem Museumsmitarbeiter lauschend, ist zu erfahren, dass es sich bei diesen sich verändernden Lichtverhältnissen um einen simulierten Tagesverlauf handelt, der

auf diese Weise dargestellt wird. Dieses Lichtspiel, welches in einem Loop gezeigt wird, symbolisiere zudem den Lauf und das Vergehen der Zeit.

Ein Blick vom Ein- respektive Ausgang her zurück in die Ausstellung lässt vermuten, dass die architektonischen Gegebenheiten eine wesentliche Rolle für die Materialität und Farbigkeit der Ausstellung gespielt haben müssen. Der Neubau von Christ und Gantenbein arbeitet dabei mit edlen Materialien, die jedoch allesamt einen schweren und behäbigen Eindruck hinterlassen. Das Vorhandene scheint unverrückbar und »in Stein gemeißelt«. Die gewählte Farbigkeit der Architektur spiegelt sich beispielsweise in den Animationen und deren Farbgebung wider: Hier werden die gedeckten Farbtöne des Museumsbodens benutzt. Das Gleiche gilt für das Mobiliar. Wo beispielsweise die bestehende Architektur des Neubaus Sichtbeton und geschliffenen Beton mit Zusätzen von Baubronze verwendet, werden für die Ausstellungselemente Forex, HPL und Baubronze eingesetzt. Viele leicht spiegelnde Materialien kommen zudem zum Einsatz, was vielleicht auch am fehlenden Tageslicht liegen mag. Dass sich die Ausstellung im Untergeschoss befindet, führt dazu, dass die Lichtverhältnisse eher als schummrig wahrgenommen werden. Steinboden, Bronze und Beton der Architektur sowie die daraus aufgenommene Farbigkeit für die Ausstellungselemente führen insgesamt zu einer zwar ruhigen, aber eher kühl wirkenden Atmosphäre ohne langen oder angenehmen Verweilcharakter. Die Gesamtkomposition in der Ausstellung scheint somit stark von der vorhandenen Architektur bestimmt zu werden. (Abb. 27)

*Abbildung 27*



## Angemessenheit der Kommunikationsmedien

Die Beteiligung des Publikums über die Interaktion ist zentrales Element der Ausstellung. Um Informationen zu den Objekten zu erhalten, sind die Besucher/-innen angehalten zu interagieren. Die eingesetzten Mittel und Medien fungieren dabei

als Schnittstellen zwischen Besucher/-in und Objekt(-en). Die Interaktionsmittel nehmen vom Anfang bis zum Ende der Ausstellung zu und werden fortlaufend komplexer und vielseitiger. Dies hat einen direkten Zusammenhang mit der szenografischen Konzeptidee, die eine Zunahme des interaktiven Ablaufs in der Ausstellung vorsieht. Von Bewegungssensoren im Abschnitt ›Terra‹ zu Touchscreens und Auslöseknöpfen für die Projektionen oder das Hörspiel in ›Homo‹ bis hin zu schließlich analogen und haptischen Möglichkeiten in ›Natura‹ bauen sich die Interaktionen zusehends auf. (Abb. 28 und 29)

Abbildung 28 und 29



Die digitalen und technischen Hilfsmittel begünstigen diesen interaktiven Zugang und führen hier dazu, dass ein heterogenes Publikum mit individuellen Hintergründen abgeholt werden kann. Im Weiteren bewirken sie eine schlichte und schön inszenierte Ausstellungspräsentation, die den Objekten genügend Raum lässt und diese so eindeutig in den Mittelpunkt stellt. Dennoch fällt auf: Partizipation findet hier über digitale wie auch haptische Elemente statt. Um vertiefende Informationen zu erhalten, sind diese Interaktionen unerlässlich, da kaum zusätzlich erklärender Text vorhanden ist. In ›Homo‹ beispielsweise liegt der Fokus klar auf den interaktiven Elementen. So sind die Inhalte, welche über Bilder, einzelne vertiefende Texte, Audio und Projektionen zu den Objekten vermittelt werden, nur in der Interaktion erfahrbar. Texte oder kurze Filmsequenzen werden hierbei als vertiefende Ebenen zu den Objekten genutzt und sind per Knopfdruck oder über Touchscreens abrufbar.

In ›Homo‹ ist zusätzlich eine autoaktive Projektion vorzufinden. Dabei handelt es sich um eine Projektion, die die Entwicklung des Menschen zeigt. Dieses autoaktive Element erhält seine tiefere Bedeutung erst in der Interaktion mit den Museumsbesucher/-innen: Deren Spiegelung und somit Überlagerung mit den gezeigten Bildern führt zur Aufforderung, sich selbst in die Menschheitsgeschichte einzurichten und somit Teil davon zu werden. Der geforderte Einsatz von interaktiven Medieninseln im kuratorischen Konzept wird im letzten Ausstellungsteil ›Natura‹

eingelöst. Die sieben quadratischen ›Forschertische‹ mit den Themen Holz, Apfel, Kuh, Hund, Weizen, Kupfer und Pferd können dabei interaktiv erkundet werden. Nebst den sieben Hauptexponaten, die in den Vitrinen liegen, sind Objekte vorhanden, die zum Anfassen auffordern. Im Weiteren laden die Schubbladen oder Klappen zum Öffnen ein und ermöglichen vertiefende und erklärende Informationen zum jeweiligen Thementisch. Die Kombination von Bildern, Texten, Bewegtbildern und haptischen Elementen lassen schließlich die interaktiven Medieninseln zu einem Experimentier- und Forschungsort werden. Die haptisch erfahrbaren Objekte erleichtern den Zugang zu den Inhalten und heben sich gleichzeitig von den Exponaten der Sammlung deutlich ab. Die wandfüllende Projektion eines Schweizer Tals direkt auf den Sichtbeton des Raums dominiert diesen Ausstellungsteil. Die Besucher/-innen ›bevölkern‹ im übertragenen Sinne das Schweizer Tal, indem sie sich den Forschertischen annähern und so gleichzeitig die jeweiligen Hauptexponate aktivieren. Diese wiederum werden zeitgleich in die Landschaft projiziert. Über eine Animation werden sie schließlich in den Kontext und in Bewegung versetzt. Interaktiv ausgelöste Lichtelemente, die über den jeweiligen Forschertischen schweben, leuchten bei Annäherung an die Tische auf. Insgesamt wirken hier alle interaktiven Elemente sehr selbsterklärend.

## Gesamtwirkung

Beim Format der Ausstellung handelt es sich um eine Dauerausstellung im herkömmlichen Sinne: eine auf Dauer ausgelegte Ausstellung mit Objekten aus der Sammlung des Museums. Diese auf Langlebigkeit angelegte Sichtweise der Ausstellung scheint sich in der Wahl des hochwertigen Materials, welches zur Gestaltung verwendet wurde, widerzuspiegeln. Dabei wirken die Vitrinen und Stellwände fast unverrückbar und in den bestehenden Raum eingepasst. Eine mögliche Flexibilität lässt sich über den Medieneinsatz erreichen, nicht aber über die Gestaltung und Positionierung des Mobiliars, das sehr statisch wirkt. Dabei können die Medieninhalte natürlich jederzeit überarbeitet oder Objekte ausgetauscht werden. Die Ausstellung präsentiert das Thema *Archäologie Schweiz* durch ihre gestalterische Übersichtlichkeit und großzügigen Platzverhältnisse in den Räumen klar und strukturiert. Der Titel der Ausstellung *Archäologie Schweiz* wird den Inhalten gerecht. Deren Vermittlung, die sich nur über einen aktiven und interaktiven Zugang vertiefend erschließt, ist selbsterklärend. Die Vertiefungsebenen sind für ein heterogenes Publikum in einfacher Sprache respektive Bildsprache gehalten und scheinen somit für unterschiedliche Besucher/-innengruppen adäquat. Zudem erübrigen sich durch die vielen Bilderklärungen ein Sprachführer und mehrsprachige Texte, was die Ausstellung sehr textarm erscheinen lässt. Durch die Reduktion der Texte, die nur informativ sind, rücken die Objekte klar in den Vordergrund. Die chronologische Erzählweise innerhalb der einzelnen Zonen führt dazu, dass die

Inhalte einfach, verständlich und sehr übersichtlich präsentiert werden. Die tonlosen Animationen werden dabei als Kunstgriff genutzt, indem sie den Anspruch an eine universelle und einfach verständliche ‚Sprache‘ zu erfüllen scheinen. Die im Abschnitt ‚Natura‘ eingefügten Geräusche von Tieren haben demnach ebenfalls Universalanspruch und werden wohl von den meisten Besucher/-innen verstanden. Die Art der Interaktionsmöglichkeiten zeigt im Weiteren, dass Besucher/-innen als Rezipient/-innen und Konsument/-innen der ihnen dargebotenen Informationen betrachtet werden. So finden sich beispielsweise keine Möglichkeiten, als Besucher/-innen auch selber Informationen in der Ausstellung zu hinterlassen.

Insgesamt wirkt die Ausstellung einfach zugänglich, aber ebenso sehr eindimensional in ihren vermittelten Inhalten. Daran ändern auch die interaktiven Zugänge und die digitalen Medien nichts, die der ganzen Ausstellung eine sehr ästhetische und einheitliche Bildsprache und Stimmung verleihen. Die Ausstellungserfahrung kann vielleicht mit dem Lesen eines schönen Bildbands verglichen werden, den man durchblättert und sich in einzelne Bilder und die dazugehörenden Texte vertieft. So besucht man die Ausstellung aufgrund eines schönen Objekts vielleicht wieder einmal. Das Storytelling bleibt jedoch sehr eindimensional und lockt nicht mit weiteren multiperspektivischen oder persönlichen Geschichten, die einen mehrmaligen Besuch fördern würden.