

## → IV. FUNDAMENTALKATEGORIEN DES EXPONATES: ECHTHEIT UND INTERAKTIVITÄT

In wissenschaftlichen Ausstellungen gibt es zwei Arten von Exponaten: solche, die der Wirklichkeit außerhalb der Ausstellung entstammen, und solche, die eigens zu dem Zweck angefertigt worden sind, in der Ausstellung Wirklichkeit auszulegen. Die Ausstellungsrelevanz beider Arten von Exponaten beruht auf Grundkategorien, die das Verhältnis des Exponates zur Wirklichkeit außerhalb und innerhalb der Ausstellung und auch zur Wirklichkeit des Besuchers bestimmen.

Die Kategorie der Echtheit bezieht sich auf das Verhältnis des Exponates zur unverfügbaren Wirklichkeit, der es entstammt und/oder auf die es verweist. Ein Altes Objekt ist echt im Hinblick auf den ursprünglichen Verwendungszusammenhang, dem es zugeschrieben wird; ein wissenschaftliches Experiment zeigt entweder einen echten oder einen simulierten, »getürkten« natürlichen Effekt. In beiden Fällen bedeutet Echtheit, dass sich am Exponat tatsächlich das zeigt, was es zu zeigen scheint.

Von der Kategorie der Echtheit unterscheidet sich die der Richtigkeit. Diese bezieht sich nicht auf das Exponat selbst, sondern auf die Aussage, die von ihm vermittelt wird. Richtigkeit ist vor allem für die Exponatform »didaktisches Modell« im naturwissenschaftlich-technischen Museum entscheidend. Im Hinblick auf die Wirklichkeit, die es auslegt oder demonstriert, ist das Modell richtig oder unrichtig. Das heißt, das Modell ist auf Grund richtiger oder falscher Annahmen über diese Wirklichkeit entstanden und verkörpert diese Annahmen. Ein Diorama mit dem Modell eines Wasserrades der Frühindustrialisierung stellt technische Funktion, Bedienung und Verwendung eines Artefaktes in einer bestimmten geographischen, historischen und kulturellen Situation korrekt oder fehlerhaft dar. Das Modell des Wasserrades verweist auf einen als überliefert anerkannten Typus von Wasserrad, ohne dabei Spur oder Rest eines solchen Wasserrades zu sein. Um auf diese Art zu verweisen, muss das Modell gleichwohl in der Tradition des Wasserradbaus stehen. Dies aber bedeutet, dass nicht nur die Kontinuität des Materielles, sondern auch die Kontinuität der Konzeption eine zeigende Annäherung an das Gewesene ermöglichen kann.

Die Kategorie der Interaktivität schließlich bestimmt Ausmaß und Qualität der Wechselwirkungen zwischen Besucher und Exponat und erlaubt Aussagen über die Nähe des Exponates zum Besucher. Damit ist keine physikalische oder geistige Nähe gemeint, sondern das Aufgehen des Exponates in Handlungsabläufe. Interaktive Elemente dynamisieren die Wirklichkeitsstrukturen einer Ausstellung, indem sie den Besucher vom Beobachter zum Betei-

lichten machen, der das Ausgestellte verändert. Der Besucher wird zu einem Teil der ausgestellten Wirklichkeit und gestaltet diese mit. Es ist das historische Verdienst der interaktiven Ausstellungselemente, dass sie neben das Erlebnis des Echten das echte Erlebnis gestellt haben. Nicht mehr nur das Wahrnehmen von Echtem, sondern auch das echte Hervorbringen des zu Zeigenden gehört heute zu den Geboten des gehalt- und effektvollen Ausstellens.

#### **IV.1 Echtheit**

##### **Echtheit und Einzigartigkeit**

An zentraler Stelle seines berühmten Aufsatzes über das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit setzt sich Walter Benjamin mit dem Begriff der Echtheit auseinander. Echtheit, das ist für Benjamin die Eigenschaft des Exponates, die sein »einmaliges Dasein« ausmacht, sein »Hier und Jetzt«. Auf der Echtheit des Exponates beruhe seine Aura,<sup>1</sup> worunter er im weitesten Sinne die Fähigkeit des Exponates versteht, Fernes nah und Fremdes vertraut erscheinen zu lassen. Diese Aura, so Benjamin, werde durch die modernen Reproduktionstechniken, wie sie etwa in der Fotografie verwendet werden, vernichtet.

So sehr der Begriff der Aura auch seine Nützlichkeit für die Analyse des Exponates erwiesen hat, so wenig hilft »Einmaligkeit« bei der Klärung des Echtheitsbegriffs weiter. Denn einmalig ist jeder Gegenstand. Um nicht einmalig zu sein, müsste ein Gegenstand mit einem anderen identisch sein. Jeder Gegenstand ist aber nur mit sich selbst identisch. Daraus folgt, dass jeder Computer, jeder Bleistift, jede Fliege, jede Barbie-Puppe und jedes geklonte Schaf auf Grund seiner Differenz zu allen anderen Gegenständen einmalig und in diesem Sinne auch echt ist. Er steht singulär im Raum-Zeit-Kontinuum und bildet für sich selbst den Referenzpunkt seiner Echtheit. Insofern ein Gegenstand er selbst ist, ist er echt. Die Trennschärfe eines solchen Echtheitsbegriffs – und damit seine Tauglichkeit für den wissenschaftlichen Museums- und Ausstellungsbetrieb – ist gleich null.

Indes: Wenn der Begriff der Einmaligkeit nichts über den Ausstellungs- und Sammlungswert des Exponates aussagt, so kann es der Begriff der Ein-

---

1 Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Produzierbarkeit. In: Ders.: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt a.M. 1996, S. 7-44, dort S. 11 ff.

zigartigkeit umso eher tun. Einzigartigkeit wird umgangssprachlich oft mit Einmaligkeit gleichgesetzt. Zu Unrecht: Die Einzigartigkeit eines Exponates sagt nichts über seine Singularität aus, dafür aber viel über seine Ersetzbarkeit und über seinen Wert. Einzigartig bedeutet einzig in seiner Art, das heißt, es gibt nichts Vergleichbares. Einzigartiges ist unersetzlich. Dabei ist der Wert, der das Unersetzliche ausmacht, nicht notwendigerweise materieller Natur. Das Erworbene, Gefundene oder Geborgene kann auch auf Grund seines ideellen oder affektiven Wertes für den Sammler einzigartig und unersetzlich sein. Schließlich kann Einzigartigkeit auch ein Merkmal sein, das sich sozusagen zwischen den Exponaten entfaltet, wenn das an und für sich triviale Ding mit anderen Dingen eine Serie oder ein Ensemble bildet – etwa in Form eines Briefmarkenalbums.

Exponate, die einzigartig sind, werden Unikate genannt. Der Gegenbegriff zum Unikat ist das Serienstück. Ob ein Exponat ein Unikat ist, das hängt davon ab, wie man es klassifiziert und wie man die Merkmale der »Art« festlegt, in der das Ding einzig ist. Nichts ist einzigartig, wenn der Begriff, unter den man das Ding subsumiert, allgemein genug ist. Alles aber ist einzigartig, wenn man den Begriff des Gegenstandes eng genug fasst. So kann man beispielsweise Münzen danach spezifizieren, in welchem Jahr sie geprägt wurden und ob ihre Form besondere Unregelmäßigkeiten aufweist. Wenn die Spezifikation fein facettiert genug ist, wird jede Münze einzigartig. Die Eigenschaft der Einzigartigkeit kann nicht einfach von den Dingen abgelesen werden wie beispielsweise die genuine Eigenschaft der Farbe oder des Volumens. Es bedarf dafür eines Lesenden, der die Eigenschaften des Gegenstandes feststellt, vergleicht, beurteilt und bewertet. Erst der Betrachter des Gegenstandes bestimmt die Merkmalskonstellation, aus der sich die Einzigartigkeit des Gegenstandes ergibt.

Nicht alle Museumsunikate waren einzigartig, als sie noch ihrer ursprünglichen Bewandnisanzgehörten. So wurden im antiken Rom bestimmte Lampen schon in Serie hergestellt und im ganzen Imperium Romanum verkauft. Sie sind heute wertvoll, weil sie als ehemalig Austauschbares heute unaustauschbar sind. Auf eine einzigartige Weise repräsentieren sie das, was einst alltäglich war.

Exponate, die keine Unikate sind, lassen sich ersetzen. Gleichwohl können auch serielle Exponate einen hohen Ausstellungswert haben. Der Gläserne Mensch des Deutschen Hygiene-Museums in Dresden beispielsweise war niemals ein Unikat, sondern stets ein Serienmodell und von Anfang an als solches angelegt. Seit 1928, als der erste Gläserne Mann entstand, sind rund 150 Gläserne Männer und Frauen gebaut worden. Die Feststellung, dass der Gläserne Mensch echt sei, ist nicht viel interessanter als die Aussage, dass es

sich bei einer bestimmten Cola-Flasche um ein echtes Stück handele. Die Besonderheiten der Einzelexemplare – zum Beispiel die Auswirkungen unterschiedlicher Schönheitsideale auf die Proportionierung der Figur – werden nur im sequenziellen Kontext der ganzen Serie fassbar. Entscheidend für die Attraktivität des Exponates »Gläserner Mensch« sind die Ideen, die hinter den Einzelexponaten stehen: zum einen die Idee der Durchschaubarkeit des Menschen durch die Lebenswissenschaften (die zur Idee der Machbarkeit und Lenkbarkeit des Menschen überleitet), zum anderen die Idee der unendlichen Kopierbarkeit dieser Transparenz. Der Gläserne Mensch war und ist gleichzeitig Symbol und Vehikel dieser Ideen – unabhängig davon, welche der 150 Figuren nun gezeigt wird.

### **Authentizität und Originalität**

Es gibt zwei miteinander verwandte, aber doch unterscheidbare Aussagearten über die Echtheit eines Alten Objektes. Das Potenzial eines Gegenstandes, Ehemaliges, Entferntes, Jenseitiges oder Naturgesetzliches zu bezeugen, wird Authentizität genannt. Der Begriff der Authentizität bezieht sich auf das Verhältnis des Gegenstandes zu seinem primären Entstehungs- und Verwendungskontext. Authentizität verlangt nach einer Autorität, die den entsprechenden Gegenstand für authentisch erklärt – sei es, dass es sich um einen Wissenschaftler, eine religiöse Instanz oder um einen Hüter mündlicher Überlieferung handelt.<sup>2</sup> Diese beglaubigende Autorität geht gewissermaßen auf den authentisierten Gegenstand über. Der Begriff der Originalität dagegen bezieht sich auf die Identität eines Gegenstandes mit der Vorstellung, die von diesem Gegenstand besteht. Das Original ist echt, weil es identisch mit dem Gegenstand ist, dessen Vorstellung oder Bild wir im Kopf haben. Das Authentische dagegen ist insoweit echt, als es richtig und stimmig ist. Das Surrogat, das Plagiat, die Fälschung oder die Kopie sind Gegenbegriffe zum Original; der Gegenbegriff zum Authentischen ist das historisch Unstimmige. Man spricht von einer authentischen Textilmaschinenhalle der Frühindustrialisierung oder vom authentischen Wortlaut einer Rede Bismarcks, wenn es sich

---

2 Helmut Lethen hat darauf aufmerksam gemacht, dass der Begriff des Authentischen aus dem Diskurs der Macht stammt. Ein authentisches Siegel beglaubigt seit jeher die Echtheit einer Kopie. Helmut Lethen: Versionen des Authentischen: Sechs Gemeinplätze. In: Hartmut Böhme und Klaus R. Scherpe (Hg.): Literatur und Kulturwissenschaften. Positionen, Theorien, Modelle. Reinbek bei Hamburg 1996, S. 205-231.

dabei um Gegenstände handelt, deren Struktur in sich stimmig und unverfälscht ist. Es tut der Authentizität keinen Abbruch, wenn die Maschinenhalle nachgebaut worden ist und die Rede Bismarcks von einem Schauspieler gesprochen wird; ein authentisches Objekt ist nicht notwendigerweise ein Altes Objekt. Wenn man dagegen vom Original der Deutschen Reichskrone spricht, das heute in der Wiener Hofburg zu sehen ist, dann setzt man voraus, dass es sich genau um die Kaiserkrone handelt, die den deutschen Kaisern, vermutlich von spätottonischer Zeit an,<sup>3</sup> auf die Häupter gesetzt wurde und deren Vorstellung man aus der Lektüre von Geschichtsbüchern gewonnen hat. Allerdings stellt sich die Frage, welcher Teil der Krone nun der originale ist, denn ihre verschiedenen Teile wurden zu unterschiedlichen Zeiten angefertigt. Insofern sind die Einzelteile zwar authentisch, aber nicht original im Sinne der Zugehörigkeit zu einer von Anfang an kompletten Einheit. Das Parthenon in Nashville ist nicht das originale Parthenon, denn es bezeugt nicht die Zeit des Perikles, sondern den unbefangenen Umgang amerikanischer Architekten und Stadtplaner mit der Formensprache der europäischen Architekturgeschichte. Man kann sich aber auf den Standpunkt stellen, dass der Bau in Nashville authentischer ist als die marmorweißen Überreste des Parthenons in Athen, denn durch seine üppige Bemalung vermittelt er ein genaueres Bild des Zustands, in dem sich der griechische Tempel vor 2500 Jahren befand.<sup>4</sup>

Echtheit im Sinne von Originalität wird erst dann möglich, wenn ein tradierbares Bild des entdeckten Alten Objektes schon vorausgesetzt werden kann. Der Begriff der Originalität kann sich nicht auf Neuentdeckungen erstrecken, weil diese keine Vorstellungen eines Gegenstandes weiterführen, sondern eine solche erst begründen. In diesem Sinne sind Originale gerade nicht originell: Sie begründen nichts Neues, sondern entsprechen einer Vorstellung, die man schon zu kennen glaubt, beispielsweise der Vorstellung der deutschen Kapitulationsurkunde vom 8. Mai 1945. Man betrachtet Originale als Belege der Tatsächlichkeit; sie werden in diesem Sinne, als Garant festen Bodens unter den Füßen und als gewissermaßen magische Abwehr von An-

---

3 Zur Geschichte der Reichskrone vgl. Bernhard Graf: Ansätze der Kunstbetrachtung am Beispiel der Deutschen Reichskrone. In: Hildegard Viereg, Marie-Louise Schmeer-Sturm, Jutta Thinesse-Demel und Kurt Ulbricht: *Museumspädagogik in neuer Sicht. Erwachsenenbildung im Museum*. Hohengehren 1994 Bd. I, S. 166-184.

4 Umberto Eco: *Die Grenzen der Interpretation*. München 1995, S. 244.

zweiflungen des Faktenwissens instrumentalisiert, auf das man sich sicher glaubt verlassen zu können.

Authentizität dagegen wird nicht auf Grund der Spannung zwischen Gegenstand und Vorstellung, sondern zwischen einem betrachtenden Heute und einem betrachteten Damals zugeschrieben. Im Umgang mit dem Alltäglichen mag Stimmigkeit und Unverfälschtheit im Sinne von Authentizität da sein, aber man wird des Authentischen nicht gewahr. Der kognitive Akt, der zur Identifikation des Authentischen führt, setzt einen Bruch zwischen dem Vergangenen und der Gegenwart voraus, der aber auch gleich bedeutend mit einem endgültigen Verlust des Authentischen ist. Das Authentische muss zuerst der Vergangenheit angehören und damit gerade seine Authentizität verlieren, ehe es zum authentisch empfundenen Gegenstand werden kann: »Authentizität ist immer schon und für immer verloren, aber im Bruch zum Danach scheint sie auf als das in sich bruchlose Davor.«<sup>5</sup> Mit anderen Worten: Eine authentische Sache wird ohne Distanz und unmittelbar erlebt. »Es gibt keine Trennung zwischen rezipierendem Subjekt und dem reinen, echten Ereignis, keine Analyse ist notwendig, um sich konstruierend oder rekonstruierend an ein Geschehen oder ein Kunstwerk heranzuarbeiten.«<sup>6</sup> Um es bewusst paradox ausdrücken: Gezeigtem, das authentisch ist, wohnt immer auch ein Moment des Unechten inne, weil es gezeigt wird. In gewissem Sinne verliert jeder Gegenstand ständig an Authentizität, da er in der Geschichte steht und seine Bewandnisanzheit ständig im Flusse ist. Aber er bleibt ein Original, sofern er tatsächlich der bleibt, den wir meinen und dessen Identität wir bestimmt haben.

Nicht nur für die Bewertung historischer oder kunstgeschichtlicher Exponate ist die Kategorie der Echtheit unentbehrlich. Sowohl Zeitzeugenschaft, als auch Naturzeugenschaft kann wahr oder unwahr, das betreffende Exponat entsprechend echt oder unecht sein. Bei einem Gesteinsbrocken, von dem jemand vorgibt, er sei vom Mars, der in Wirklichkeit aber aus Arizona stammt, ist dies offensichtlich. Es erweist sich dabei, dass Authentizität Originalität voraussetzt und umgekehrt. Erst wenn ich die authentische Geschichte des Marsbrockens kenne und in seine Bewandnisanzheit integriert habe, kann ich ihm Originalität zuschreiben. Und erst wenn ich den originalen

---

5 Wolfgang Pauser: »Guten Morgen, du Schöne«. Die Presse, 7./8. September, 1991.

6 Hoffmann, authentische Erinnerungsorte, S. 33.

Marsbrocken untersuche, kann ich die authentische Geschichte rekonstruieren.

Kraft seiner Originalität und Authentizität ist das echte Exponat im Sinne Benjamins auratisch. Es verbindet das Einst mit dem Jetzt, die Ferne und die Nähe.<sup>7</sup> Nehmen wir als Beispiel eine ausgestellte römische Münze. Diese Münze ist nicht mehr in ihren originären Weltzusammenhang eingebettet und daher kein Zahlungsmittel mehr. Sie ist ein Stück Metall in einer Vitrine aus Sicherheitsglas – ein besonderes Stück Metall allerdings, an dem sich erkennen lässt, dass es einmal Geld gewesen ist. Ist das Exponat als echt eingestuft worden, so bringt es scheinbar etwas zurück, das längst vergangen ist. Es bezeugt die Wahrheit vergangener Lebenswelten und lässt paradoxerweise das Ferne, das längst Versunkene nah erscheinen, auch wenn dieses natürlich fern bleibt. Die Ferne erscheint nah, »so fern sie sein mag«, wie eine berühmte Formulierung Benjamins lautet.<sup>8</sup> Dadurch wird das echte Exponat zum Surrogat des Unverfügbaren. Es wird sozusagen zur semitransparenten Folie, durch die Geschichte hindurchschimmert und verfügbar erscheint. Bezogen auf den originären Weltzusammenhang des Gegenstands ist diese Nähe eine Illusion; bezogen auf das Exponat als anwesender Spur ist sie real. Geschickt präsentiert, vermag diese Spur die Fantasie des Betrachters anzufachen: Wie viel war die Münze wert, wer mag sie in der Hand gehalten haben, was alles wurde damit gekauft?

Die Kunst des Kurators besteht darin, das auszustellende Exponat im Hinblick auf seine Aussagekraft und Wirkung als Original zu prüfen und es anschließend so in einen Sammlungs- und Ausstellungskontext einzubetten, dass es Authentizität entfaltet. Metaphorisch ausgedrückt, kommt es darauf an, das musealisierte Ding zum Sprechen zu bringen: Die Uhr Friedrichs II. von Preußen ist in anderer Hinsicht aufschlussreich und authentisch als eine moderne Cäsium-Atomuhr; das Hörrohr Beethovens bezeugt andere Geschehnisse und hat eine andere Aura als die Originalurkunde der Konstantinischen Schenkung, die als authentische Fälschung des Mittelalters nur vorgibt, eine Original aus der Zeit Konstantins des Großen zu sein. Auch Objekte wie die von Konrad Kujau gefälschten Hitler-Tagebücher können authentisches Zeugnis über die Zeit ihrer Entstehung ablegen. Sie sagen zwar sehr

---

7 Korff/Roth, historisches Museum, S. 17. Dazu auch die Überlegungen von Waidacher, Handbuch der Allgemeinen Museologie, S. 170.

8 Benjamin, das Kunstwerk, S. 15.

wenig über das Dritte Reich selbst aus, sind aber sehr sprechende Exponate im Hinblick auf die Medienlandschaft der Bundesrepublik Deutschland in den frühen achtziger Jahren. Sie zeigen, wie mit der Geschichte des Dritten Reiches in dieser Zeit umgegangen wurde. In diesem Zusammenhang sind sie gar keine Fälschungen, sondern Originale, die unbestreitbar echt sind. Nur insofern sie vorgeben, etwas zu sein, was sie gar nicht sind – nämlich Hitlers Tagebücher – sind sie unecht. Jede Fälschung und auch jede Kopie ist echt, wenn man sie an ihrer Funktion als Fälschung und Kopie misst. Doch sind sie eben nicht mit dem »gemeinten« Original identisch, auf das der Kopist ausdrücklich und für den Leser erkennbar, der Fälscher in täuschender Absicht Bezug nimmt.

### **Die Kopierbarkeit des Echten**

Wie wichtig sind nun Originalität, Authentizität, Echtheit und Einzigartigkeit für den heutigen Umgang mit Vergangenen? 1999 wurde dazu in Weimar ein interessantes und provozierendes Experiment durchgeführt, das überaus geschickt als »Event« vermarktet wurde: Goethes Gartenhaus wurde kopiert und zusätzlich zum Original des Hauses den Besuchern zugänglich gemacht.<sup>9</sup> Der Kern dieser Aktion bestand also darin, dem Original seine Einzigartigkeit zu rauben – und das anhand eines Exponates, das auf den wohl berühmtesten Repräsentanten eines Originalitätskultes verweist, zu dem auch der Glaubenssatz von der Inkommensurabilität, der Nichtkopierbarkeit des schöpferischen Individuums gehört. Das Experiment warf eine ganze Kaskade von Fragen auf: Wurde nun mit der Kopie der Form des Originals auch seine Echtheit kopiert? Ist die echte Echtheit wertvoller, echter als die kopierte Echtheit?

Solche Irritationen werden verständlich, wenn der Ursprung des heute üblichen Echtheitsbegriffs bedacht wird. Der Begriff der Echtheit, sofern er für Originalität und Authentizität steht, bildete sich in vorindustrieller Zeit, als die Herstellung »täuschend echter« Kopien einen sehr großen Aufwand erforderte<sup>10</sup> und nur in der Kunst – beispielsweise als Technik des trompe

- 
- 9 Lorenz Engell: Von Goethes Gartenhaus zu Mc Goethe. In: Die klassische Kopie. Goethes zweites Gartenhaus im Park an der Ilm, Weimar vom 12.03.1999, Vernissage Nr. 5/1999, S. 14-21.
  - 10 Peter Weibel: Digitale Doubles. In: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer und Elisabeth Schweeger: Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität. Ostfildern 1995, S. 192-207, dort S. 194.

l'oeuil-Effektes, aber auch als Fälschung – praktiziert wurde. In der Regel waren das Echte und das Falsche eindeutig voneinander zu unterscheiden. Angesichts der Fortschritte der digitalen Medien, der Kopiertechnik, aber auch der Gentechnik, bei denen die Fragen nach Original, Kopie und Fälschung schon aus technischen Gründen sehr erschwert, manchmal auch sinnlos sind, ist dieser Begriff der Echtheit brüchig geworden. Auch wenn im Fall des Goetheschen Gartenhauses nur die äußere Oberfläche, hinter der sich moderne Holzfaserplatten verbargen, kopiert wurde: Mit Blick sowohl auf den ästhetischen, als auch auf den wissenschaftlichen Wert ist es vorstellbar, Kopien eines Tages so genau anzufertigen, dass sie nicht mehr von ihrem Original unterschieden werden können. Es ist heute nicht mehr utopisch, anzunehmen, dass die äußeren Merkmale einer mittelalterlichen Urkunde – die Beschaffenheit des Pergaments, die Zusammensetzung der Tinte, des Siegels usw. – eines Tages mit ebenso hinreichender Präzision kopiert werden können wie die Merkmale des Inhalts. Auch wäre es denkbar, Michelangelos Pietà so zu kopieren, dass selbst Spezialisten nicht mehr in der Lage wären, die Kopie vom Original zu unterscheiden. Höchst irritierend für Verfechter des traditionellen Originalitätskultes muss es sein, dass in St. Petersburg gerade die Kopie des legendären Bernsteinzimmers fertig gestellt worden ist. Da in diesem Fall das Original verschollen ist, tritt die Kopie an die Stelle des Originals. Doch niemand weiß, ob die Ausführung der Kopie die des Originals getroffen hat. Was passiert aber, wenn das Original des Zimmers aufgefunden wird? Ist dann die Kopie möglicherweise das primäre Original, weil sie ein grandioses Stück Archäologie des Kunsthandwerks verkörpert, und wird dann das wieder gefundene Original zu einer Art antizipierter Kopie?

### **Das Echte als Zeuge**

Schwindel erregende Perspektiven, wird man sagen. Aus der Sicht des durchschnittlichen Ausstellungsbesuchers hat eine Kopie eine schwächere Wirkung als ein Original. Man will nicht, dass die Mona Lisa in absolut ununterscheidbaren und »täuschend echten« Kopien in jedem Stadtmuseum und jedem Vorstandszimmer hängt; nicht nur für Bildungsbürger wäre dies ein Albtraum. Warum will man es nicht? In einem elementaren Anthropomorphismus weist der Betrachter dem originalen Gegenstand die Funktion eines Zeugen zu, so als könne er aussagen: Ich war der Marmor, der von Michelangelos Händen behauen wurde, ich war das Hörrohr, das Beethovens Schwerhörigkeit linderte, wir waren die Magdeburger Halbkugeln, an denen Otto von Guericke Pferde zertritten und die das Geheimnis des Vakuums preisgaben. Ich war die Schiffsglocke der Titanic, die in jener Nacht des Jahres 1911 zu spät geläutet wurde, ich war das Blatt Papier, auf dem Dönitz' Unterschrift

die Kapitulation der Wehrmacht besiegelte. Die beredte Zeitzugehörigkeit der Gegenstände ist nach wie vor das wichtigste Kapital des historischen Museums. Steht man schon keinem Zeitzeugen aus Fleisch und Blut gegenüber, so will man doch wenigstens Zeitzeugnisse haben, und nicht deren Kopien.

Die Tendenz, den dabei gewesenen Gegenstand zu mystifizieren und dem Original quasi die Fähigkeit zu erzählen zuzuschreiben, ist offensichtlich. Gleichwohl ist der populäre Wunsch nach »echter« Zeitzugehörigkeit ein gesunder Wunsch. Völlig zu Recht setzt er voraus, dass Gegenstände, die in keiner Kontinuität zu dem stehen, was sie bezeugen sollen, unglaubwürdig sind. Nur wer sie als Einheit mit ihren ursprünglichen Zusammenhängen denkt, setzt ihr Potenzial frei, Zeugnis des Vergangenen abzulegen. Die Situation, die den historischen Gegenstand initiiert, beispielsweise der Versuch Otto von Guericke oder der Untergang der Titanic, lässt sich nicht vom Gegenstand ablösen, ebensowenig wie die Situation sich ohne seine Gegenstände denken lässt. Dass die jeweilige Situation der Vergangenheit angehört, heißt nicht, dass sie nichts mehr ist. Als Spur ist sie im Alten Objekt gegenwärtig und mehr als nichts.

### **Das Echte als Urheber**

Doch beruhen Wirkung und Funktion des Echten nicht nur auf dieser Sehnsucht nach Zeitzugehörigkeit der Materie, sondern auch auf seinen Urheberqualitäten. Denn das echte Stück geht der Kopie und der Fälschung zeitlich und kausal voraus. Es ist nicht abgeleitet, sondern alle Kopien und Fälschungen leiten sich von ihm ab. Es ist eine Art unbewegter Bewegter des ästhetischen Empfindens und der historischen Reflexion. Dies hat nicht zuletzt eine ethische Dimension. Ohne den Urmeter in Paris wären Messungen in Metern wahrscheinlich auch durchführbar, aber weniger glaubwürdig. Ein Maß lässt sich leichter anlegen und wird auch leichter akzeptiert, wenn man sich – ausgesprochen oder unausgesprochen – auf ein Urmaß bezieht. Indem das Original festlegt, was vor ihm gewesen ist und nach ihm kommen wird, was ihm ähnelt und von ihm verschieden ist, eicht es die Wirklichkeit und strukturiert damit auch die Welt außerhalb des Museums. Es legt Identitäten und Ableitungsverhältnisse fest, ordnet die Beziehungen zwischen den Dingen und richtet Zeit aus. Dies ist der Grund, warum ein Plagiat niemals den Wert des Originals haben wird: Nur Originale sind Bezugspunkte abgeleiteter Gegenstände wie der Vervielfältigung, der Fälschung oder der Annäherung. Mag ein Komponist noch so kongenial im Stile Mozarts komponieren – sofern er aus seiner tatsächlichen Urheberschaft keinen Hehl macht, wird er sich vergeblich um Aufnahme ins Köchelverzeichnis bemühen. Denn ohne den historischen Mozart hätte er nicht so wie Mozart schreiben können.

Daraus ergibt sich, dass die Echtheit eines Gegenstands mehr bedeutet als Originalität und Authentizität. Echtheit bedeutet auch soviel wie Verlässlichkeit gebend durch Unabgeleitetheit. Sie garantiert die Verwendbarkeit von Maßstäben und erweist sich dadurch als eine profane Variante des Heiligen. In gewissem Sinne sind echte Musealien heilige Gegenstände inmitten einer säkularisierten Welt. Dementsprechend sind Vitrinen Monstranzen der Moderne und der Museumsbesuch hat viel von einer kultischen Handlung. Originale sind quasi heilig, weil in ihnen der Gegensatz von Gegenstand und Vorstellung, von Bild und Vor-Bild aufgehoben erscheint. Aus diesem Grunde wird der Raub von Alten Objekten – wie beispielsweise im irakischen Nationalmuseum Bagdad im Frühjahr 2003 – mit Recht als Frevel empfunden. Fehlen solche Gegenstände, so nimmt auch der Glaube an die Verlässlichkeit des Wissens und damit auch an die Erkennbarkeit der Welt Schaden, und dies ist – bei aller gebotenen Skepsis gegenüber absoluten Gewissheiten – keine gute Perspektive.

### **Echtheit im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit**

Die Hochschätzung des Authentischen und des Originals, die nach wie vor in den Museen am greifbarsten ist, stellt eine Art von modernem Platonismus dar. Dieser hebt die Originale in den Rang von ewigen, unteilbaren und einzigartigen Ideen, an denen jeder teilhaben kann, indem er sie betrachtet. Es ist anzunehmen, dass sich das Verlangen nach dem Echten und Ursprünglichen, der diesem musealen Platonismus zugrunde liegt, in Zukunft noch verstärken wird. Schon 1993 hat der »Spiegel« einen allgemeinen »Drang zur Authentizität« diagnostiziert.<sup>11</sup> Wir leben in einer Gesellschaft, »auf der das Siegel des Nichtauthentischen liegt«,<sup>12</sup> das heißt, in einer Zeit der Schneekanonen, der Solarien und der Erdbeeren im Januar. Im Alltag lässt sich das Echte, das heißt das Unverfälschte und Unkopierte, aber auch das aus traditionellen Zusammenhängen Erwachsene – also die Erdbeeren im Frühsommer – mitunter kaum noch ausmachen. Insbesondere die Hypermedien verwischen die Grenzlinien, die zwischen der echten Vorlage einerseits, und Fäl-

---

11 »Der Spiegel« vom 27. Dezember 1993, S. 168 f.

12 Claude Lévi-Strauss: *Strukturelle Anthropologie*. Frankfurt a.M. 1967, S. 391, ferner – auf das Thema Authentizität im Museum bezogen – Gottfried Korff: *Zur Eigenart der Museumsdinge* (1992). In: Martina Eberspächer, Gudrun Marlene König und Bernhard Tschofen: *Museumsdinge. Deponieren – Exponieren*. Köln/Wien 2002, S. 140-145, dort S. 141.

schung und Kopie andererseits verlaufen. Und virtuelle Realitäten sind hinsichtlich ihrer Echtheit zutiefst aporetisch. Sie sind real, obwohl sie unecht sind. Oder sind sie echt, obwohl sie unreal sind? Die Verunsicherung, die aus diesen Fragen resultiert, wird mehr und mehr als störend und letztlich unproduktiv empfunden. Sie wird die Sehnsucht nach dem Echten, ferner nach einem Ort anfachen, wo man sich in der – freilich illusionären – Sicherheit wiegen lassen kann, dass A tatsächlich A ist und einem nichts vorgespielt wird. Das A eines Ausstellungsexponates ist zwar niemals ganz, sondern immer nur zum Teil das A des Objektes in seinem ursprünglichen Lebenszusammenhang. Insofern ist es zutreffend, Exponate als »Abbilder von Originalen« zu sehen, »die so (oder überhaupt) gar nicht existierten.«<sup>13</sup> Doch bleibt die Unterscheidung von Echtem und Fälschung, von Authentizität und Fiktion unerlässlich, wenn denn Erkenntnis der Welt und ein sinnvolles Handeln in ihr möglich bleiben soll. Ansonsten wären beispielsweise Gerichtsverhandlungen gar nicht möglich, noch wäre es vertretbar, zwischen Geschichtswissenschaft und propagandistischer Verfälschung des Vergangenen zu unterscheiden. Wenn man eine solipsistische Weltsicht ablehnt, nach der es keinen Unterschied zwischen Wirklichkeit und Realität, sondern nichts als konstruierte Wirklichkeit gäbe,<sup>14</sup> dann müssen Echtheit – und auch Wahrheit! – Leitvorstellungen wissenschaftlichen und auch alltäglichen Handelns bleiben.

Auf Grund seiner quasi religiösen Implikationen ist die Faszination des Originalen und Authentischen ungebrochen – auch und vielleicht gerade im Zeitalter der digitalen Reproduzierbarkeit. Die Möglichkeit, Originales und Authentisches zu kopieren, hat dessen Bedeutung sogar noch erhöht, weil es nun als Kopiervorlage unerlässlich geworden ist. Allerdings konzentriert sich das Interesse am Echten nun nicht mehr auf das, was es sagt, sondern auf

---

13 Wolfgang Ernst: Geschichte, Theorie, Museum. In: Gottfried Fliedl, Roswitha Muttenthaler und Herbert Posch (Hg.): Erzählen, Erinnern, Veranschaulichen. Theoretisches zur Museums- und Ausstellungenkommunikation. Klosterneuburg 1992, S. 7-40, dort S. 30.

14 Eine Übernahme radikalkonstruktivistischer Positionen findet sich bei Michael Fehr: Das Museum als Ort der Beobachtung Zweiter Ordnung. In: Rosmarie Beier (Hg.): Geschichtskultur in der Zweiten Moderne. Frankfurt a.M. 2000, S. 149-165, dort S. 163 f. Ob Fehr die Auffassung des Science-Fiction-Films MATRIX teilt, in dessen Handlung Wirklichkeit auf eine mentale Interpretation elektrischer Signale reduziert wird, wird offen gelassen.

das, was es ist.<sup>15</sup> Das aus wissenschaftlicher Sicht Wertvollste des echten Stücks, seine authentische Aussagekraft, ist weitgehend kopierbar und nur selten an das Original gebunden. Es ist das bloße Vorhandensein des Gegenstandes, das noch heute auratisch wirkt.

Das Publikum ist mit den Subtilitäten der Systemtheorie nicht vertraut und stellt in der Regel die Frage nicht, ob Echtheit vielleicht eine traditionalistische Chimäre sei und deshalb dekonstruiert werden müsse. Dies hat beispielsweise der phänomenale, weltweite Erfolg der Ausstellung »KörperWelten« gezeigt, in der plastinierte Leichen zur Schau gestellt werden, aber auch die Besucherzahlen der Titanic-Ausstellung 1998, in der unter anderem die originale Schiffsglocke des in 4000 m Tiefe liegenden Wracks zu sehen war. In solchen Ausstellungen triumphiert heute das Auratische. Benjamins Einschätzung, dass die Aura im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit zugrunde gehen würde, hat sich als unzutreffend erwiesen. Man kann einwenden, dass die Titanic-Ausstellung nur eine flankierende Maßnahme zur Vermarktung des gleichnamigen Films gewesen sei. Doch beruht der Erfolg auch des Films »Titanic« ganz entscheidend auf der Nähe zum Original. Es ist bekannt, dass James Cameron, der Regisseur, höchstpersönlich mit einem U-Boot das originale Wrack der Titanic besucht und gefilmt hat. Die dabei gemachten Aufnahmen wurden, wenn man der Filmwerbung glauben schenken darf, als authentische Komponente in die Handlung des Spielfilms inseriert.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Begriff der Echtheit immer weniger an der materiellen Struktur des Gegenstandes festgemacht werden kann. Es ist anzunehmen, dass sich früher oder später von jeder materiellen Struktur eine Kopie herstellen lässt, die täuschend echt aussieht. Dies wird aber nicht notwendigerweise das Ende der Echtheit bedeuten, vorausgesetzt, Echtheit wird von einem materiebezogenen zu einem mehr situationsbezogenen Begriff. Das heißt, Echtheit sollte sich mehr als bisher auf den historischen Zusammenhang beziehen, dessen tatsächliches Geschehen der jeweilige Gegenstand verbürgt. Entscheidend an der Echtheit wäre dann, dass das Exponat wirklich dabei gewesen ist, und nicht, dass es bestimmte äußere, früher oder später kopierbare Merkmale aufweist. Von der Perspektive des Ausstellungsbesuchers gesehen würde Echtheit dann endgültig von einem ablesbaren Merkmal zu einer Hypothese werden, die nur durch eine lückenlose Überlieferungsgeschichte nachprüfbar wäre. Da jedoch eine solche in Ausstellungen nur bedingt vermittelbar ist, würde die Echtheit von Exponaten

---

15 Dazu John Berger: *Ways of Seeing*. London 1972, S. 21.

mehr als bisher zu einer Sache des Vertrauens, das die Besucher in die Wissenschaftler beziehungsweise das Museum investieren müssten. Das heißt: Da das Patina der Exponate lügen kann, muss man sich mehr als bisher darauf verlassen können, dass das, was man unter der Vitrinhäube oder auf dem Podest sieht, tatsächlich das Original ist, das es zu sein vorgibt. Ohne ein solches Vertrauen und eine entsprechende Glaubwürdigkeit der Wissenschaft beziehungsweise des Museums wird auch in der zukünftigen Welt Orientierung unmöglich sein.

## IV.2 Interaktivität

### Die Echtheit des interaktiven Exponates

Auch interaktive Exponate können unecht sein, wenn nämlich die Wirkung eines Naturgesetzes oder die Tendenz einer technischen Vorrichtung nur »getürkt« werden, anstatt sie tatsächlich zu zeigen. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn der Besucher per Knopfdruck ein Windrad zum Drehen bringt: Er glaubt, er habe einen Luftstrom erzeugt, der auf das Windrad einwirkt; in Wirklichkeit aber dreht ein Elektromotor das Rad, der für den Besucher nicht sichtbar ist. Nicht untypisch wäre es in solch einem Fall, wenn ein elektromagnetischer Effekt noch eine Windfahne aufrichtete, so dass weniger scharfe Beobachter in den falschen Glauben versetzt würden, das bestrickend ehrliche Museum entfessele sogar für seine kleinen Modelle echte Naturgewalten.

Inwieweit sind solche interaktiven Versuche nun original oder authentisch? Nur wenn die Historizität eines Versuchsaufbaus selbst – beispielsweise im Fall des Versuchstisches von Otto Hahn – im Zentrum des kuratorischen Interesses steht, geht es um die »originalen« Qualitäten des Exponates selber. Bei interaktiven Versuchen geht es aber nicht in erster Linie um ihre Apparatur, sondern um das, was sich an der Apparatur zeigen soll. Dementsprechend ist das gesamte technische Zubehör des Versuchs ohne Bedeutungsverlust austauschbar. Mehr noch: Die Versuche sind ihrem Wesen nach multiple Exponate. Sie sind beliebig oft wiederholbar und auf jeder technisch geeigneten Apparatur durchführbar, so dass nichts weniger auf diese Versuche zutreffen kann als der Benjaminsche Begriff des »einmaligen Daseins«. Interaktive Versuchsapparaturen sind Zeug, das in der Handlung des Besuchers aufgeht. Als solches Zeug können sie weder original noch authentisch sein, denn: Die Zuschreibung beider Eigenschaften setzt die Rekonstruktion einer ursprünglichen Bewandnisganzheit und damit zeitliche Distanz voraus. Eine solche Distanz zu einem Ding entsteht aber nicht, solange man mit ihm umgeht, um etwas anderes als das Ding selbst zu zeigen. Die Echtheit, die beim

interaktiven Versuch eine Rolle spielt, ist also die Echtheit des an ihm deutlich werdenden Effektes, und nicht die Echtheit des Versuchsaufbaus.

### **Zum Begriff der Interaktivität**

»Interaktion« und »Interaktivität« gehören heute zu den Schlüsselwörtern in der Museumsszene.<sup>16</sup> Insbesondere Mitarbeiter naturwissenschaftlich-technischer Museen trauen sich kaum noch, einen Fachvortrag zu halten oder eine Veranstaltung für Museumsleute zu moderieren, ohne diesen Begriff möglichst häufig in ihre Rede einfließen zu lassen. Allerdings besteht über die Bedeutung dieses Begriffs kein Konsens. Klar ist nur, dass sein Siegeszug mit dem Aufkommen eines angeblich neuen Museumstyps zusammenhängt. Dieser Museumstyp wurde 1969 von Frank Oppenheimer durch die Gründung des Exploratoriums in San Francisco ins Leben gerufen, des ersten Science Centres. Zweifellos war dies ein innovativer Schritt, auch wenn die Science-Centre-Bewegung sehr frühe Vorläufer in der Berliner Volksbildungsstätte Urania und dem Deutschen Museum in München hatte.<sup>17</sup>

»Interaktiv« im Museum bedeutet zum einen so viel wie »Aktivität provozierend«. Ein Objekt kann nicht aktiv werden, sondern nur die Aktivität des Menschen wecken, der dem Objekt gegenüber steht. Zum anderen bedeutet das Präfix »inter« in diesem Fall, dass die Aktivität des handelnden Menschen über die Veränderung des Objektes auf ihn zurückschlägt, so dass eine Wechselwirkung zwischen Handelndem und Behandeltem entsteht. Infolgedessen ist der Handelnde nach der Aktion nicht mehr derselbe wie vorher, sondern er hat etwas gelernt.

Zusätzlich zu dieser entscheidenden Merkmal der Wechselwirkung zwischen Besucher und Exponat hat das Konzept der Interaktivität folgende praktische und pädagogische Implikationen:

- Interaktive Ausstellungselemente verlangen vom Besucher den Einsatz seines Körpers, vor allem seiner Hände (»hands-on«-Elemente). Das Expo-

---

16 Zu den praktischen Implikationen dieser Begriffe vgl. James M. Bradburne: Interaction in the museum. Observing Supporting Learning. Amsterdam 2000.

17 Zur Geschichte der Urania vgl. Otto Lührs: Vom Schauen und Anfassen. Technische Museen und ihr Wandel. In: Kultur & Technik 3/1992, S. 49-53

Zur Geschichte der Science Centre-Bewegung vgl. Hilde Hein: Naturwissenschaft, Kunst und Wahrnehmung. Der neue Museumstyp aus San Francisco. Stuttgart 1993, bes. S. 45 ff.

nat soll physisch erfahren, möglichst auch angefasst werden. Dies wird in einem Gegensatz gesehen zum angeblich passiven Anschauen eines »konventionell« präsentierten Objektes.

- Interaktive Ausstellungselemente verändern sich durch den Zugriff des Besuchers. Dieser in der Regel manuelle Zugriff – zum Beispiel das Umlegen eines Hebels – bewirkt eine Veränderung des Zustandes, in dem sich das Element vor der Aktion befunden hat. Diese Veränderung soll unerwartet sein.
- Die Veränderung des Exponates führt zu einer Lernerfahrung des Besuchers, das heißt zur Befestigung oder Erweiterung individuellen Wissens. Dies kann durch Benennung eines dem Besucher unbekanntes Phänomens geschehen – etwa in der Art, dass ihm vermittelt wird: Dieses Phänomen wird Elektrizität genannt. Oder aber, es wird ein Schluss nahegelegt, der das Zustandekommen nicht nur des beobachteten, sondern gleicher oder ähnlicher Phänomene erklärt, beispielsweise, wenn der Besucher erfährt, dass das Brennen einer Lampe auf die elektrische Leitfähigkeit eines Metalls zurückzuführen ist. Im letzteren Fall handelt es sich um die induktive Methode des Experimentierens in ihrer museumstauglichen Form.
- Ein interaktives Exponat lässt mehrere Resultate zu. Die Art, wie der Besucher das Exponat bedient, hat konkrete Auswirkungen auf den Ablauf des Versuches. Dies impliziert auch die Möglichkeit, dass der Besucher etwas falsch machen kann, ferner, dass er mehrere Anläufe nehmen kann, um das gewünschte Resultat zu erzielen.
- Die Veränderung des Exponates ist nahezu beliebig oft wiederholbar. Nach jeder Veränderung muss sich der ursprüngliche Zustand des interaktiven Elementes wieder einstellen.

Im Gegensatz zu Alten Objekten sind interaktive Exponate nicht Teil von dem, was durch sie deutlich wird. Der intendierte Effekt – man denke an einen Versuchsaufbau zur Demonstration der Pendelgesetze – zeigt sich *an* ihnen, nicht *in* ihnen. Daher sind sie auch – im Unterschied zu Alten Objekten, aber auch zu Modellen – keine Zeichen. Sie sind keine Zeichen, denn sie sind Zeug.

Die interaktiven Exponate melden etwas oder etwas äußert sich an ihnen. Das heißt, ein vom Besucher induzierter Prozess läuft an ihnen ab, der durch vorgegebene Gesetze, Tendenzen oder Zusammenhänge bedingt ist. Da sie Prozesse zeigen, trifft die Definition der Ausstellung als »erstarteter Zeige-

handlung«<sup>18</sup> nur eingeschränkt auf sie zu. Sie sind aber doch insofern starr, als sie immer denselben Prozess zeigen.

### Zur Geschichte des Begriffs

Frank Oppenheimer, der Gründer des Exploratoriums, nannte museumstaugliche Experimente, die Naturphänomene sichtbar werden lassen, »Phänobjekte«. Ein Naturgesetz wird an ihnen zum Phänomen. Ist das Phänobjekt interaktiv, was in der Regel, aber nicht immer der Fall ist, so scheint der Besucher für kurze Zeit über ein Stück Natur verfügen zu können. Er bestimmt, wann der betreffende Effekt auftritt, und er bestimmt, wie lange er andauert.

Ende der 1960er Jahre, in der Zeit der Gründung des Exploratoriums also, wurde das aus dem Englischen entlehnte Wort Interaktion zum ersten Mal verstärkt im Deutschen verwendet. Dies geschah vor allem in den Sozialwissenschaften.<sup>19</sup> Wann genau der Begriff in die deutsche Museumsszene Eingang gefunden hat, ist schwer zu sagen. Es war wohl Anfang der siebziger Jahre, als das Schlagwort von der »Bildungsreform« auch im Museumswesen Fuß fasste und viel von »Bildung für alle« und einem Abbau der »Schwellenangst« die Rede war, die man gegenüber dem Museum wahrzunehmen glaubte.<sup>20</sup> Vertretern dieser Richtung galt das Museum in erster Linie als Lernort, dessen Funktion die Vermittlung von möglichst viel Information an möglichst viele Besucher war. Im Deutschen Museum in München war dies die große Zeit der Druckknopfexperimente, die beispielsweise in den damals realisierten Abteilungen für technische Chemie und Chemie in großer Anzahl eingesetzt wurden. Im Hinblick auf die Einbeziehung des Besuchers stellten diese Ausstellungen gegenüber klassischen Abteilungen des Deutschen Museums wie der Physik, die um 1960 aufgebaut worden war, eher einen Rück-

---

18 Darauf weisen die Belege in der Sprachkartei der Redaktion des Duden hin. Im Englischen bedeutete Interaktion ursprünglich soviel wie Wechselwirkung. Der erste Beleg für eine Verwendung des Begriffs »interaktiv« im Deutschen stammt aus einer Ausgabe der Fachzeitschrift »Elektronik« aus dem Jahr 1971 und bezog sich auf Prozessoren. Ich danke der Redaktion des Duden für diese Hinweise.

19 Schärer, 700 Jahre, S. 54.

20 Vgl. Detlef Hoffmann: Drei Jahrzehnte Museumsentwicklung in der Bundesrepublik – Trends, Strukturen, Perspektiven. In: Alfons W. Biermann (Hg.): Vom Elfenbeinturm zur Fußgängerzone. Drei Jahrzehnte deutsche Museumsentwicklung. Versuch einer Bilanz und Standortbestimmung. Opladen 1996, S. 13-23, dort S. 14 ff.

schritt dar. Druckknopfexperimente erlaubten es zwar, viele Experimente nacheinander in Gang zu setzen und ihren Ablauf zu beobachten, gestatteten aber keine Eingriffe in das Experiment selbst. Die Folge war, dass insbesondere die jugendlichen Besucher des Museums häufig ziellos, wenn nicht sogar rabaukenhaft auf die betreffenden – übrigens roten – Knöpfe draufhauerten, die aus gutem Grund groß und robust waren. Das Verstehen des Experimentes war keine Voraussetzung für seine erfolgreiche Beendigung, es lief von selbst ab. Von Interaktivität im Sinne einer Wechselwirkung zwischen Besucher und Exponat konnte keine Rede sein.

In den 1980er Jahren wurden museumspädagogische Konzepte, die auf eine möglichst große Quantität des zu vermittelnden Wissens gesetzt hatten, mehr und mehr in Frage gestellt. In dieser Zeit begann man zunehmend auf die Eigeninitiative des Besuchers zu setzen und griff dabei gerne auf die Terminologie der sich emanzipatorisch und liberal gebenden Sozialwissenschaften zurück. »Interaktiv« wurde zum Kampfbegriff einer sich avantgardistisch gebenden Kuratoren generation gegen die traditionelle Methodik, die das hierarchische Gefälle zwischen wissendem Kurator und unwissendem Besucher gleichermaßen voraussetzen und zu bekräftigen schien. Diese neue Haltung ging mit großer Aufgeschlossenheit gegenüber audiovisuellen Medien und multimedialen Systemen einher. Die Kehrseite dieser Entwicklung bestand in der antikommunikativen Konsequenz dieser Art von Interaktivität. Kommunikation, dies war die implizite Zielsetzung, sollte automatisiert werden. Die Funktion des erwidern und auf die eigene Rede und Handlung reagierenden Gegenübers wurde in das Exponat gelegt. Erst allmählich werden heute Automatisierung und Kommunikation als Gegensätze erkannt. Durch Korridore für kommunikatives Verhalten – beispielsweise breite Screens von Multimedia-Elementen, welche die Teilnahme von mehreren Besuchern zulassen – versuchen die Ausstellungsmacher diesem Gegensatz die Schärfe zu nehmen.

### **Interaktivität heute**

Heute sind interaktive Exponate in naturwissenschaftlichen Ausstellungen selbstverständlich geworden. Dagegen steht der Einzug solcher Elemente in Ausstellungen kunst- oder kulturhistorischer Ausrichtung insgesamt noch bevor. Es ist seltsam, dass sich die besondere Art der Objekterfahrung, auf die der Begriff der Interaktivität verweist, ausgerechnet in der Institution Museum entfalten konnte. Denn eigentlich ist das moderne Museum, wie es sich seit dem späten 19. Jahrhundert entwickelte, kein Ort des Mitmachens und des Anfassens gewesen. Ganz im Gegenteil: Die Dinge und Gegenstände, die in den Museen aufbewahrt und ausgestellt wurden, sollten dem Gebrauch

und damit dem Verschleiß entzogen werden; sie verfielen damit in eine gewisse Starrheit. Die Distanz zwischen Betrachter und Exponat wurde betont, wobei Nutzlosigkeit für den Lebensalltag die Voraussetzung des Ausstellungswertes war. Komplementär zur Tendenz, das Exponat zu verewigen, schien auf der Seite des Betrachters eine Haltung des Staunens und Abstandhaltens gegenüber dem Wertvollen, Raren und Geheimnisvollen angebracht.

Es ist das große Verdienst der modernen Wissenschaftsmuseen, dass sie das Nützliche mit dem Bedeutsamen versöhnt und die so genannten Meisterwerke vom Podest geholt haben. Ein Pendelversuch ist in einem solchen Museum nicht um seiner selbst willen ausgestellt oder wegen seines Charakters als Zeitzeugnis – es sei denn, es handelt sich um einen historisch bedeutsamen Versuchsaufbau, mit dem Wissenschaftsgeschichte geschrieben wurde. Entscheidend am Versuch ist, dass er die Auswirkung eines Naturgesetzes zeigen, dessen Gültigkeit belegen und von jedermann nachvollzogen werden kann. Der Versuchsaufbau ist im Hinblick auf das pädagogische Ziel, das Naturgesetz verständlich zu machen, überaus nützlich. Außerdem verweist dieser nützliche Versuch auf etwas sehr Bedeutsames, ein Naturgesetz. Diese Leistung des Verweisens erschöpft sich nicht darin, nützlich zu sein. Denn was die Welt erklärt, ist nicht nur nützlich; es trägt zu ihr bei, indem es sie transparent macht.

Allerdings ist für diese historisch bedeutsame Leistung der naturwissenschaftlich-technischen Museen auch ein hoher Preis gezahlt worden. Denn in den Ausstellungen dieser Museen und der Science Centres sind die Gegenstände am Verschwinden. Das Zeug und der Krusch, sei es in mechanischer oder elektronischer Form, sind auf dem Vormarsch. Zeug aber, so haben wir gesehen, zeigt sich nicht. Man hat die Gegenstände aus den Vitrinen und von den Podesten geholt und sie dem Besucher in die Hand gedrückt. In dieser Hand erweisen sie sich aber als bloße Hilfsmittel ohne auratische Wirkung. Sie lenken den Geist zwar auf das Phänomen weiter, das gezeigt werden soll, halten ihn in der Regel aber nicht beim Gegenstand fest. Flüchtigkeit und Ruhelosigkeit stellen daher Wesensmerkmale vieler Science Centres dar, Symptome für die Unfähigkeit, sich dem gegenständlichen Sein denkend zu nähern.

Im Übrigen bleibt zu fragen, ob die starke Betonung des Manuellen in interaktiven Ausstellungen – an sich eine erfrischende Ergänzung des traditionellerweise visuell orientierten Mediums Ausstellung – nicht den Blick für das interaktive Potenzial der konventionellen Medien verstellt. Denn auch die Annäherung beispielsweise an eine alte, stillgelegte Dampfmaschine kann zur interaktiven Erfahrung werden. Man betrachtet die Maschine von ferne,

auf Grund des Gesamteindrucks nähert man sich ihr und nimmt ein Detail ins Visier, woraufhin man erneut die gesamte Maschine in den Blick nimmt, vielleicht um sie herum läuft und – falls dies nicht verboten ist – sie berührt. Im Grunde genommen sind alle Exponate interaktiv, die den Besucher zur Annäherung einladen und ihn so beeinflussen, dass die beim Annähern gemachten Erfahrungen auf die geistige Erschließung des Exponates zurück wirken.