

# Kernaussstellung

---

## Kontextualisierung

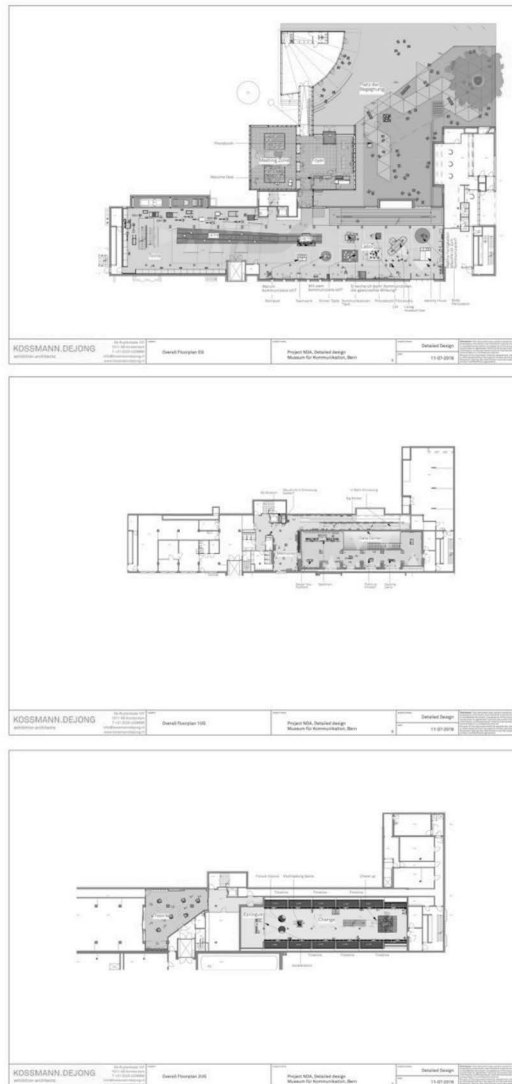
Die Ausschreibung zu Konzeption, Gestaltung und Umsetzung der neuen Dauerausstellung im Museum für Kommunikation, Bern fand im Jahr 2013 statt. Sie enthielt mehrere Schritte, bei denen in einer ersten Auswahlrunde aus über dreißig Kandidaturen schließlich fünf Teams ausgewählt wurden, um in einer zweiten Runde ihre Konzeptideen vorzustellen. In Form von Arbeitsproben sollten die ausgewählten Teams die für sie wesentlichsten Aspekte von Kommunikation präsentieren. Museumsseitig war Folgendes wesentlich: interaktive Stationen, der Einbezug des Publikums durch ›Austausch-Stimmungen‹, eine intuitive Besucher/-innenführung sowie eine gewisse Offenheit und Flexibilität. Das Szenografiebüro Kossmann de Jong aus Amsterdam gewann schließlich die Ausschreibung und konnte die Umsetzung der neuen Dauerausstellung vornehmen. Diese lehnte sich an die genannten Ansprüche des Museums an und legte den Fokus auf zwei zentrale Elemente: die Ansprache des Publikums einerseits durch reale und virtuelle Kommunikatoren, die sich direkt an die Besucher/-innen wenden und sie so persönlich und individuell ansprechen, andererseits durch die Fotomomente, die den Prolog und den Epilog der Ausstellung bilden und so den Museumsbesuch abrunden. Damit soll unterstrichen werden, dass die Besucher/-innen im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen. Das Leitmotiv *It's all about me. And I'm not alone.* der Ausstellung unterstreicht zudem, dass es um den Einbezug des Publikums auf einer individuellen und persönlichen Ebene geht. Um dies zu erreichen, wird eine Mischung von haptischen Interaktionen, aber auch virtuellen Technologien eingesetzt und genutzt.

## Deskription der Ausstellung

Die Ausstellung ist auf drei Stockwerken des Museums zu finden. Ebenerdig befindet sich der Eingang, der einen Einstieg in das Thema der Kommunikation liefert. Im ersten Untergeschoss tauchen die Besucher/-innen in verschiedene vertiefen-

de Themenbereiche der Kommunikation ein und im zweiten Untergeschoss findet sich u.a. eine historische Auseinandersetzung mit dem Thema der Kommunikation sowie Kommunikationstheorien. Es handelt sich um eine stark interaktiv begeh- und erlebbare Ausstellung, die das Thema in all seinen Facetten behandelt und für alle Besucher/-innen etwas zu bieten hat. (Abb. 30)

Abbildung 30



## Vor der Ausstellung

Bereits am Bahnhof Bern lassen sich Hinweise auf die Kernaussstellung entdecken. Diese wird dabei großformatig über die Leuchtanzeigen am Treffpunkt im Bahnhof beworben. Auf dem Weg ins Museum durch die Stadt Bern trifft man zudem immer wieder auf verschiedene Plakate, die auf die neue Ausstellung verweisen. Vor dem Museum schließlich, auf dem ›Platz der Begegnung‹, sind weitere Plakate angebracht, ebenso am Museumsgebäude selber. Es ist schwer auszumachen, ob die vielen unterschiedlichen Werbeformen (in erster Linie Plakate und Filme), die auf die Ausstellung aufmerksam machen sollen, noch ein Überbleibsel der Eröffnung darstellen oder ob auch in Zukunft mit weiteren Ausstellungen so verfahren wird. Die Werbungen zeigen dabei jeweils verschiedene Objekte aus der Ausstellung.<sup>1</sup> Zusammen mit den ebenfalls unterschiedlichen Titeln wie ›Museum für Tweets‹, ›Museum für Lügen‹ etc. scheinen sie indirekt auf das ›Imaginäre Museum‹<sup>2</sup> von Malraux zu verweisen und somit zu zeigen, dass für jeden und jede etwas Passendes dabei ist. Dies erscheint als ein wichtiges Element zur persönlichen Involvierung der Besucher/-innen. (Abb. 31)

Abbildung 31



- 1 Siehe auch <https://www.persoendlich.com/kategorie-werbung/relaunch-setzt-auf-vielseitigkeit>
- 2 Das ›Imaginäre Museum‹ von André Malraux bezeichnet die Idee eines Museums, welches sich aus verschiedenen, über die Welt verstreuten Werken zusammenstellt. Malraux stellte diese Idee dar, indem er 1947 eine Vielzahl von fotografischen Abbildungen auf dem Boden verstreute und so die unterschiedlichen Werke aus diversen Ländern und Epochen in einen direkten Dialog treten ließ.

## Beim Ausstellungseingang

Nach dem Durchqueren des Museumsshops stehen die Besucher/-innen vor einer Schiebetür aus Glas, durch die sie einen ersten Einblick in die *Kernaussstellung* erhalten. Das Thema der Ausstellung wird ihnen mittels einer auf einem großen Bildschirm gezeigten Animation im Eingangsbereich bildhaft vermittelt. Im ganzen Raum verteilt sind in großen Lettern einzelne Schlagworte und ›highlightende‹ Sätze angebracht, die das Thema Kommunikation betreffen. Diese untermalen das Subjekt der Ausstellung zusätzlich. Ergänzt werden diese durch Illustrationen von Personen in Kommunikationssituationen. (Abb. 32 und 33)

Abbildungen 32 und 33



## Übersichtlichkeit

Es ist keine Übersichtlichkeit in Form eines Übersichtsplanes beim Eingang gegeben. Einzig im Treppenhaus sind Pläne zur eigenen Verortung im Haus angebracht. Durch die sich stark unterscheidende Gestaltung der Räume können sich die Besucher/-innen dennoch gut verorten und die Themenbereiche auf diese Weise differenzieren. Die einzelnen Abschnitte der Ausstellung befinden sich in großen

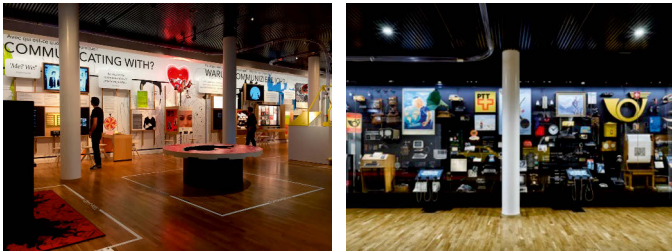
und offenen Räumen ohne Trennwände. So erhalten die Besucher/-innen jeweils beim Betreten der einzelnen Stockwerke einen ersten Überblick über das Geschehen. (Abb. 34) Auf dem Boden angebrachte Signaletik kennzeichnet zudem die thematischen Abschnitte in dieser offenen Struktur und ermöglicht eine zusätzliche Orientierungshilfe. (Abb. 35)

Abbildung 34 und 35



Die Übersichtlichkeit der behandelten Themen ergibt sich in dieser Ausstellung aber sicherlich in erster Linie über die einzelnen Raumbilder, welche die verschiedenen Themen räumlich illustrieren. Dies ähnelt ein wenig dem Einsatz von Bühnenbildern, die bekannte (oder auch unbekannte) Räume nachbilden. Die dadurch entstehenden Raumbilder entsprechen auf diese Weise einem Labor oder Experimentierraum, einem Spielplatz, einem Datenzentrum oder einem klassischen Ausstellungsraum mit Objekten in Vitrinen. Spannend erscheint, dass gerade diese szenisch umgesetzten Raumbilder die Besucher/-innen zu der einen oder anderen Verhaltensweise animieren. Auf diese Weise erkennen Besucher/-innen relativ gut, wo ihre individuelle Interaktion, spielerische Experimentierfreudigkeit oder aber eine eher passive Betrachtung gefragt sind. (Abb. 36-41)

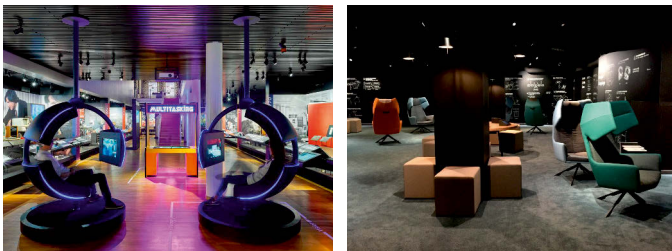
*Abbildung 36 und 37*



*Abbildung 38 und 39*



*Abbildung 40 und 41*



## Ausstellungsräumlichkeiten

Bereits im Erdgeschoss zeigt sich, dass die Ausstellung mit starken Raumbildern arbeitet, die die einzelnen Themenbereiche voneinander abgrenzen. Hier lehnt sich das erste Raumbild linkerhand an ein Labor mit Experimentierstationen an und er-

innert somit an Ausstellungseinheiten, wie sie beispielsweise im Verkehrshaus Luzern zu finden sind. Kossmann de Jong, die Gestalter/-innen, haben hierzu bereits in anderen von ihnen entworfenen Ausstellungen eine ähnliche Ausstellungssprache in der Kreation ihrer Räume verwendet. (Abb. 42)

*Abbildung 42*



Das zweite Raumbild im Erdgeschoss wirkt dagegen musealer und ruhiger. Es liegt ein starker Fokus auf den Objekten. Die Besucher/-innen bleiben hier stärker in der Betrachter/-innenrolle. (Abb. 43) Über eine Rampe wird man in das Untergeschoss geführt. Dieser Abgang ist nur leicht inszeniert. Einzelne Objekte, die an den Wänden angebracht sind, begleiten die Besucher/-innen auf dem Weg nach unten. Hier angekommen, betritt man einen Zwischenraum, in dem eine große Skulptur in Form eines Gehirns die Aufmerksamkeit auf sich zieht. (Abb. 44 und 45) Von hier aus gelangt man durch eine Tür in das ›Datencenter‹. Dieser Raum ist in seiner Ausgestaltung tatsächlich einem Datencenter nachempfunden. Die Lichtstimmung, die Geräusche, die Materialien und eine Art Nachbau eines solchen Zentrums untermalen dieses Raumbild und -gefühl. (Abb. 46)



Abbildung 43



Abbildungen 44 und 45



Von da geht es über eine Treppe in das zweite Untergeschoss (Abb. 47). Hier meint man, im Gegensatz zu den oberen beiden Etagen, eine gewisse Unschlüssigkeit in der Anmutung, Ausgestaltung und Atmosphäre wahrzunehmen: So ist hier kein klar ersichtliches Raumbild vorhanden. Die Objekte scheinen relativ starr und chronologisch an der Wand aufgereiht zu sein. Die etwas düstere und nicht gerade motivierende Farbgebung erinnert an die Philatelieausstellung desselben Museums aus den Jahren 2000–2003. (Abb. 48)



Abbildung 46 und 47



Abbildung 48



Ein Sammelsurium an aufgereihten Objekten geht dabei fast in unterschiedlichen Textebenen unter. Diese Art der Darstellung erscheint durchaus spannend, denn auf diese Weise werden die Objekte in einen Kontext eingebunden, weshalb der Fokus eher auf einem Zeitabschnitt und den historischen Geschehnissen liegt als auf den Objekten selbst. Diese fungieren somit als Zeitzeugen. Im Gegensatz zu den anderen Stockwerken, die stark mit bekannten Bildern und deren »aufgeblasenen« Qualitäten im Raum arbeiten, findet sich hier keine so starke Assozia-

tion und die Darstellung fällt hier entsprechend etwas ab. Der an diesen Raum anschließende Ausstellungsraum arbeitet ebenfalls mit einem bekannten Bild und mutet in der Ausgestaltung an eine Lobby oder Besprechungsräume an, mit weichem und dämpfendem Teppich ausgelegt. Dieser Raum fungiert deshalb eher als Aufenthaltsort mit der zusätzlichen Möglichkeit, sich zu informieren.

## Rundgang

Die Ausstellung beginnt bereits außerhalb des Ausstellungsraums, und zwar im Foyer, wo sich nebst der Kasse auch ein kleiner Museumsshop befindet. Nach dem Bezahlen des Tickets wird ein Jeton ausgehändigt mit der Anweisung, diesen im Log-in-Bereich zu verwenden. Im Raum rechts neben der Kasse sind mobile Tribünen aus Holz zu sehen, auf denen eine Schulklasse sitzt und ihrem Lehrer zuhört. Durch eine Schiebetür tretend, stehen die Besucher/-innen vor dem markanten Auftakt zur Ausstellung. Dabei handelt es sich um eine Stele mit integriertem Bildschirm, auf dem eine Animation mit zwei Figuren zu sehen ist. Diese führen in das Thema der Kommunikation und ihre vielfältigen Bedeutungen ein. Solcherart animierte Figuren trifft man auf dem Rundgang vor jedem neuen Themenbereich immer wieder an. Hinter dem Bildschirm verläuft ein roter Teppich nach rechts. Direkt dahinter ist die Log-in-Station zu finden, wobei eine aufgestellte Kamera den Besucher/-innen eine Momentaufnahme in Form eines Selbstporträts ermöglicht. (Abb. 49) Die Kamera wird mithilfe des optischen Codes ausgelöst, der auf dem an der Kasse erhaltenen Jeton angebracht wurde. Nach rechts den Rundgang beginnend, flanieren die Besucher/-innen über den langen roten Teppich. Großflächige Videoprojektionen sind zu beiden Seiten des roten Teppichs aufgebaut. Die verlangsamten Videoprojektionen zeigen Personen unterschiedlichen Alters bei ihrer alltäglichen Kommunikation. Diese verlangsamten Aufnahmen haben eine beruhigende Wirkung auf die Betrachter/-innen. (Abb. 50) Über Hörstationen ist es möglich, den Geschichten einzelner Personen zu lauschen. Diese werden in den vier Sprachen Deutsch, Französisch, Italienisch oder Englisch bereitgestellt. Am Ende des roten Teppichs angelangt, steht den Besucher/-innen ein weiterer Bildschirm frontal gegenüber. Auf ihm vereinen sich die unterschiedlichen Situationen aus den jeweiligen Stationen der einzelnen Bildschirme.

Bereits vom roten Teppich aus können Besucher/-innen einzelne Sammlungsobjekte wahrnehmen, die sich ihnen nun im Ausstellungsteil ›Tools‹ präsentieren. Dabei handelt es sich beispielsweise um ein Postauto oder eine Kutsche etc. Die Präsentation dieser Objekte entspricht einer eher klassischen Ausstellungssituation. Die Objekte werden zum Teil in Vitrinen, zum Teil von der Decke hängend gezeigt. (Abb. 51)

Abbildung 49 und 50



Abbildung 51



Auf diese Weise wird die gesamte Raumhöhe des Ausstellungsraums genutzt, der sich über eine Galerie und somit über zwei Stockwerke erstreckt. Viele der kleineren Objekte in den Vitrinen sind den Besucher/-innen aus ihrem Alltag bekannt (z.B. Telefone, Spielkonsolen). (Abb. 52) Vor den Sammlungsobjekten stehen einzelne Bildschirme mit dreibeinigen Sitzgelegenheiten, die es den Besucher/-innen erlauben, einzelne Objekte näher zu betrachten und Informationen dazu anzufordern. (Abb. 53)

Abbildung 52 und 53



Auf der anderen Seite des Raums präsentiert sich eine ganz andere Art von Ausstellungssituation. Diese zeigt sich als eine überlagernde und sinnesstrapazierende Installation, die sich als ›Labor‹ entpuppt. Die Umsetzung gleicht einem Spielplatz oder einer Werkstatt. Hier ist es den Besucher/-innen möglich, mit unterschiedlichen Kommunikationsarten des Alltags in Berührung zu kommen. Aktives Entdecken ist angesagt. Acht unterschiedliche Themenbereiche werden in der Mitte des Raums verhandelt. Die einzelnen Themenbereiche des ›Labors‹ nennen sich ›Lift‹, ›Identity‹, ›Film-Karaoke‹, ›Dinner Table‹, ›Body Percussion‹, ›Teamwork‹ und ›Kommunikatoren-Tisch‹. Bei allen Stationen können sich die Besucher/-innen aktiv einbringen und sich spielerisch den Inhalten annähern. (Abb. 54) An den Wänden entlang befinden sich vier Vertiefungsthemen. Dabei scheint es jedoch schwierig, die Übersicht zu behalten und Beginn und Ende der einzelnen Vertiefungen wahrzunehmen, denn ihre Gestaltung überlagert sich. (Abb. 55)

Abbildung 54 und 55



Hier lassen sich unterschiedliche Ebenen erkennen. Zitate befinden sich dabei zuoberst. Einige von ihnen sind den Besucher/-innen bekannt, andere wiederum nicht. Illustrationen von Figuren in Kommunikationsprozessen sind ebenfalls vorhanden. Darunter befinden sich kürzere Texte, die die jeweiligen Themenbereiche kurz erklären. Schließlich folgt eine sich ungefähr auf Augenhöhe der Besucher/-innen befindende Objektebene. Diese besteht z.T. aus Objekten aus der Sammlung oder aus spielerischen Elementen, mit deren Hilfe sich den Themen individuell angenähert werden kann. (Abb. 56)

Abbildung 56



Die Besucher/-innen können von hier aus schließlich über eine Rampe, welche vom Erdgeschoss in das erste Untergeschoss führt, gelangen. Entlang dieser Rampe sind verschiedene Installationen, Objekte oder auch Texte zu finden, die die Besucher/-innen auf ihrem Weg in den unteren Ausstellungsbereich begleiten und sie »in das nächste Thema einführen und so auf den besinnlicheren Teil vorbereiten« (Auszug aus dem Konzepttext zum dramaturgischen Ablauf der Ausstellung). (Abb. 57) Im ersten Untergeschoss angelangt, eröffnet sich der Themenbereich »Mémoire«. Dieser kennzeichnet sich einerseits durch ein großes künstlich angefertigtes Gehirn, welches in der Mitte des Raums von der Decke hängt. Andererseits finden sich hier großflächige Projektionen an den Wänden, die Szenen von einer Hochzeit oder vom Spiel mit Kindern zeigen. Einzelne Objekte, die einen Bezug zur Vergangenheit der Besucher/-innen aufweisen könnten, illustrieren das Thema »Mémoire« zusätzlich. Dabei wird die Erinnerung oder »Mémoire«, wie der Ausstellungsraum treffend benannt wird, als zentrales Element der Kommunikation verhandelt. Zusätzlich könnten Besucher/-innen in diesem Raum Audioguides benutzen, um vertiefende Informationen zu einzelnen Objekten zu erhalten, die in weißen Kästen an der Wand angebracht sind. Persönliche und private Geschichten werden hier erzählt und mit den Objekten als »Erinnerungsobjekte« verknüpft. Im selben Raum befindet sich die interaktive Station »My Museum«, eine als Tempel anmutende Installation. Hier besteht für die Besucher/-innen die Option, auf einem Bildschirm gezeigte Objekte anzuwählen und auszusuchen. In der Folge wird diese Auswahl in die Installation eingespielt und als Hologramm ersichtlich. Auf diese Weise soll es Besucher/-innen möglich sein, eine »eigene Ausstellung« zu kuratieren. (Abb. 58) Neben dieser Installation ist ein anderer Bildschirm angebracht, der in einem Film zeigt, wo sich die Sammlung des Museum für Kommunikation befindet und wie die Objekte dort gelagert werden. Daneben ist ein weiterer Bildschirm zu erkennen, über den eine Einsicht in die gesamte Sammlung des Museums möglich wird. Anhand spezifischer Auswahlmöglichkeiten und -kriterien, wie beispielsweise der Suche nach gelben, blumigen Objekten, ist es möglich, die Sammlungsstücke einzusehen.

Abbildungen 57 und 58



Beim Betreten des Themenbereiches ›Data Center‹ finden sich die Besucher/-innen in einem Raum, welcher einem Datenzentrum nachempfunden ist. (Abb. 59) Dunkelblaues, schimmerndes Licht, Überlagerungen von Bildern, flimmernde Bildschirme, Geräusche von Maschinen – thematisiert werden hier Datenströme, Geldflüsse und Machtstrukturen, worüber auch ein großer einleitender Wandtext informiert. Es geht um Daten, um digitale Kommunikation, Big Data, um die Frage nach der Sicherheit im Netz und die Schattenseiten der elektronischen Errungenschaften. Dieser Raum gliedert sich in verschiedene kleinere Bereiche, die unterschiedliche Stationen enthalten. Es sind dabei jeweils Filme, Objekte oder kurze Texte zu den einzelnen Bereichen zu finden. Die Objekte werden entweder in einer kleinen Vitrine, die in die Raumarchitektur eingelassen ist, präsentiert oder in kleinen Safes, die die Besucher/-innen erst knacken müssen, um sie öffnen und daraus Informationen entnehmen zu können. Auf der rechten Seite, gleich neben dem Eingang, befindet sich die Station ›Design your postcard‹. Hier ist es möglich, eine gültige und selbst gestaltete Briefmarke zu kreieren sowie eine Ansichtskarte zu schreiben, diese auszudrucken und abzuschicken (leider war die interaktive Station zum Zeitpunkt des Besuches der Ausstellung außer Betrieb).



Abbildung 59



Einen ersten Fokus legt der Themenbereich ›Speichern‹ links des Eingangs. Speichermedien aus der Vergangenheit und der Gegenwart werden in einer Vitrine präsentiert. Ein Bildschirm mit einem beweglichen Interface steht davor. Damit ist es den Besucher/-innen möglich, Informationen über die einzelnen Speichermedien abzurufen. Als weiterer thematischer Fokus folgt ›Big Data‹. Das Thema wird über einen Film präsentiert. Thematisiert werden die globale Vernetzung sowie die benötigten Speicher- und Rechnerkapazitäten. Weitere, dem Thema zuträgliche Aspekte und Objekte sind in diesem Bereich zu finden. Im nächsten Raumabschnitt wird das Thema ›Value‹ behandelt. Inhaltlich geht es um Datenspuren der digitalen Kommunikation im Netz. Auf einem Touchtable wird spielerisch die Problematik des Datenschutzes erklärt. Die Touchstation lockt die Besucher/-innen unter dem Stichwort ›Secrets‹. Hier entscheiden die Besucher/-innen, welche Bilder auf ihrem Facebookaccount als privat oder als öffentlich einzustufen sind. Plötzlich taucht auf dem Bildschirm ein Foto auf, welches die Besucherin bzw. den Besucher der Station in der momentanen Situation zeigt. Die Station fotografiert die Besucher/-innen unaufgefordert. Mit der Wahl, ob dieses Foto veröffentlicht werden soll oder nicht, entscheiden sich die Fotografierten aktiv dafür, ob das Foto entweder vergrößert an der gegenüberliegenden Wand gezeigt wird oder aber verschwindet. Im nächsten Bereich zum Thema ›Sicherheit‹ geht es um die Überwachung und Kontrolle, NSA und Wikileaks, Cyberterrorismus und Datenspionage, Spam, Viren und Trojaner, Pishing und Hacking, Cookies und Tracking. Die digitale Welt als undurchschaubarer Schauplatz für dubiose und bedrohliche Aktivitäten jeglicher Art wird hier thematisiert (aus dem dramaturgischen Konzept-

text der Ausstellung). Die Machtlosigkeit gegenüber einem Rechtssystem aus der analogen Welt, die im virtuellen Raum kaum greift, wird dabei als wichtiger Aspekt hervorgehoben. In der Mitte dieses Themenbereichs steht ein Tisch mit einem Hacker-Game, das zu zweit gespielt werden kann.

Eine große Projektion, die man bereits vom Eingang des Raums her wahrnehmen kann, entpuppt sich als Kooperationsprojekt mit Studierenden der Hochschule der Künste Bern (HKB). Hier wird den Besucher/-innen ein Einblick in die Informationen gegeben, welche im World Wide Web zugänglich sind. Die Besucher/-innen erahnen auf diese Weise nur die schier unglaublichen Möglichkeiten, die diese immensen Datenströme bieten. Webseiten werden präsentiert, die Daten in Echtzeit zeigen. Es wird klargemacht: Das Internet ist ein gigantischer und unüberschaubarer Wissensspeicher. Eines der letzten Themen auf dieser Galerie des ›Data Center‹ ist die Station ›Schattenseiten‹. Thema ist die dunkle Seite der Herstellung von Smartphones.

Eine Bildreportage auf einer großen Leinwand verdeutlicht die Konsequenzen dieser Ausbeutung für Mensch und Umwelt und hinterfragt dabei das Konsum- und Verbraucherverhalten der Besucher/-innen: Was werfen wir weg? Wann kaufen wir neu? Und was kaufen wir neu? Auf der gegenüberliegenden Seite der Bildreportage und vor dem Treppenabgang in den untersten Stock nähern sich die Besucher/-innen einer Vitrine, in der ein Fairphone ausgestellt wird. Hier erfahren sie, dass es fast unmöglich ist, solche Geräte vollständig fair herzustellen. Die Frage nach dem Warum wird in den Leuchtkästen an der Wand beantwortet: »Da werden alle Rohstoffe vorgestellt, die ein iPhone enthält – darunter Zinn aus Malaysia oder Seltene Erden aus der Mongolei und aus dem Kongo« (aus dem dramaturgischen Konzepttext der Ausstellung). (Abb. 60)

Abbildung 60



Von dieser letzten Station aus ist es den Besucher/-innen möglich, den Blick zurück durch den Raum schweifen zu lassen. Man sieht die raumbreite Projektion des Kooperationsprojekts mit den Studierenden der HKB, die über allem schwebt, und gleichzeitig in den untersten Stock, wo Kinder an einem interaktiven Tisch stehen, Bildschirme flimmern und Besucher/-innen sich in eierschalenförmigen Sitzgelegenheiten vor weiteren Bildschirmen befinden. (Abb. 61)

*Abbildung 61*



In diesem untersten Geschoss angelangt, steht in großen Lettern der Titel des Raumthemas: »Change« handelt von Entwicklungen in der Kommunikation. (Abb. 62) Im hinteren Bereich des Raums wird durch eine Bodenbeleuchtung und einen Farbverlauf von Wand zu Wand das Thema des Wandels, der Erfindungen und der Veränderungen unterstützend visualisiert. Die Besucher/-innen begeben sich in diesem hinteren Teil erst einmal zu einer verandaähnlichen Konstruktion mit Liegesesseln und Bildschirmen davor. Diese Station mit Namen »Ceck-up« erlaubt es, das eigene Kommunikationsverhalten zu testen. Gegenüber sind auf einer großen Tapete Eiger, Mönch und Jungfrau abgebildet. (Abb. 63)

## Abbildungen 62 und 63



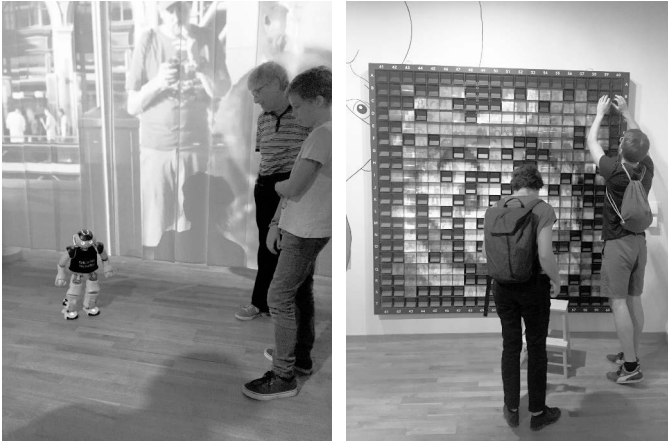
Suggeriert dies etwa das Auskurieren der eigenen Social-Media-Sucht in einer gesunden Alpenpanoramasicht? Weiter geht es mit der »Timeline«, die den ganzen Raum auf beiden Seiten einfasst und die Entwicklungen in einer chronologischen Abfolge zeigt: Jede Nische beleuchtet einen Zeitabschnitt und konzentriert sich auf ein Leitobjekt. Dabei wird nicht nur auf bekannte Persönlichkeiten und Ereignisse fokussiert, sondern aufgezeigt, welche gesellschaftlichen Veränderungen die Erfindungen auslösten. Objektebenen, Touchscreens mit vertiefenden Informationen, Texte an den Fototapeten zum zeitgeschichtlichen Kontext, analoge Stationen beispielsweise mit der Möglichkeit, mittels Morsezeichen Botschaften zu verschicken, wechseln sich hier ab. (Abb. 64) In der Mitte des Raums sticht eine leuchtende Station hervor, die einem Spielautomaten nachempfunden ist und die Überschrift »Multitasking-Game« trägt. Besucher/-innen können hier ihre Multitaskingfähigkeiten spielerisch testen. (Abb. 65) Zwei eierförmige, halbrunde Sitze mit Bildschirmen, die aus einem Science-Fiction-Film zu stammen scheinen, sind hinter dem Multitaskingtisch zu sehen. Durch Drehen der Sitze kann gezielt einer der gezeigten Filme angesteuert werden. Inhaltlich geht es bei den Filmen um die Zukunft der zwischenmenschlichen Kommunikation.

*Abbildungen 64 und 65*

Sich von den Sitzen erhebend, steht man vor einem in einzelne Streifen geschnittenen weißen Vorhang, auf dem großflächige Projektionen gezeigt werden. (Abb. 66) Die Bilder wechseln und zeigen verschiedene Ausschnitte aus Sendungen, Dokumentationen, Kinofilmen etc. Die Besucher/-innen bleiben nur kurz stehen und gehen schließlich um den Vorhang herum auf die dahinter liegende Seite. Hier befindet sich der ›Log-out‹-Bereich. Drei große Bildschirme fordern die Besucher/-innen auf, den beim Eingang erhaltenen Jeton in eine eigens dafür vorgesehene Maschine zu werfen. Auf dem Bildschirm dieser Maschine erscheint das Foto, welches die Besucher/-innen beim ›Log-in‹-Bereich von sich geknipst haben. Schließlich ist es möglich, das Foto als Abziehbild auszudrucken. An der gegenüberliegenden Wand sind in drei großen Rahmen bereits verschiedene Abziehbilder der anderen Besucher/-innen zu sehen. Die Besucher/-innen können ihr eigenes Bild in einen der Rahmen hängen. Den entsprechenden Rahmen wählen die Besucher/-innen bereits auf dem Bildschirm vor dem Ausdrucken des Bildes aus. Eine Positionsangabe auf dem Foto zeigt an, an welche Stelle das Foto gehängt werden soll. Insgesamt ergeben die einzelnen Fotografien in den jeweiligen Rahmen ein Gesamtbild, welches sich aus den einzelnen Fotografien als Pixelbild zusammensetzt. (Abb. 67)

Die Besucher/-innen verlassen diesen Ausstellungsraum durch eine offene Tür und gehen einen kurzen Korridor entlang. Linkerhand befindet sich ein künstlich konstruierter Baum, an dem vogelhausähnliche Objekte hängen, durch deren Türchen man blicken kann. Dahinter befindet sich ein Paternoster, der verschiedene Objekte vorbeifahren lässt. Diese Station ist für Kinder gedacht, die aufgefordert werden, bestimmte Objekte ausfindig zu machen. (Abb. 68)

Gegenüber dieser Installation befindet sich der letzte Raum der Ausstellung. Dieser ist dunkel, mit weichem, mintfarbenem Teppichboden und wirkt gedämpft und ruhig im Gegensatz zu den sich überlagernden Bildschirmen, Objekten und Stimmen der anderen Ausstellungsräume. Die komplett schwarzen, an Wandtafeln

*Abbildungen 66 und 67*

erinnernden Wände sind mit weißen Kreidezeichnungen bedeckt. Jeder Wandabschnitt widmet sich dabei unterschiedlichen Kommunikationstheorien. Im Raum stehen bequeme Sessel. Die hohe Lehne ermöglicht es, sich vor den anderen Besucher/-innen und umliegenden Geräuschen abzuschirmen. In der Mitte des Raums sind kleine Bildschirme eingelassen. Hier kann man sich in einige der präsentierten Kommunikationstheorien vertiefen. Andernfalls ist es auch möglich, diese in einem ausgelegten Heft nachzulesen. (Abb. 69)

*Abbildungen 68 und 69*



## Angemessenheit der Kommunikationsmedien

Der vielseitige Medieneinsatz in der Ausstellung fördert eine starke und individuelle Besucher/-innenbeteiligung. Spielerische Elemente und der Zugang mittels ›Hands-on‹, die sowohl digital als auch analog vorhanden sind, legen den Fokus auf das spielerische und individuelle Erfahrung in der Ausstellung. Dies unterstützt gleichzeitig die Reflexion über das eigene kommunikative Verhalten. Die Objekte stehen bei dieser Ausstellung nicht im Fokus, obwohl sie in einzelnen Bereichen noch immer eine wichtige Rolle spielen. Vielmehr bleiben aber die interaktiven und partizipativen Momente haften. Obwohl klare Raumbilder die Themenbereiche fassen, ist innerhalb dieser Themenbereiche kein deutlich einzuhaltender dramaturgischer Ablauf vorgegeben. Die Stationen sind vielmehr interessenbasiert erfahrbar. Zusätzlich zu den Technologien, die den Zugang zu Informationen erlauben, sind auch analoge Möglichkeiten zur Informationsvermittlung vorhanden. (Abb. 70-74)

Im Weiteren fallen die Kommunikatoren im Raum auf: durch schwarze T-Shirts gekennzeichnetes Museumspersonal, das eine persönliche und zwischenmenschliche Kommunikation fördern soll. Analog hierzu ist das Projekt *Kultur-Dialog/Dialog-Kultur* des Museum der Kulturen Basel zu nennen, welches diese Art der Vermittlung bereits 2012 in den Museumsraum integrierte (A.S. 2012). Es ist also kein neues Konzept, Personal im Dialog zu schulen, um das Publikum auch auf zwischenmenschlicher Ebene zu integrieren. Die Kommunikatoren sollen den Austausch zwischen den Besucher/-innen und Inhalten unterstützen, Fragen stellen, Zusatzinformationen oder Anregungen geben.<sup>3</sup> (Abb. 75) Die Mittel und Medien zur Kommunikation und Vermittlung der Inhalte finden demnach auf unterschiedlichen Ebenen statt: über haptische ›Hands-on‹-Stationen, digitale und technische Hilfsmittel oder eine zwischenmenschliche Art und Weise. Die beiden Ersteren ereignen sich spielerisch und bauen Wissen über individuelle Erfahrungen auf.

---

3 Beim ersten Besuch der Ausstellung wurde ich zwar von allen freundlich angelächelt, mit Stift und Notizblock bewaffnet hat mich jedoch kein/-e Kommunikator/-in während des gesamten Besuchs angesprochen. Erst als ich selber eine Frage direkt an eine Kommunikatorin richtete, kam ich ins Gespräch. Beim zweiten Besuch allerdings wurde ich von einer Kommunikatorin im Bereich des ›Data Centers‹ angesprochen. Inwiefern die Kommunikatoren also die Besucher/-innen tatsächlich auf dem Besuch begleiten und ansprechen, wird sich wohl noch herausstellen. Dabei habe ich beobachtet, dass Personen mit Kindern eher angesprochen und auf Dinge aufmerksam gemacht werden als Erwachsene ohne Kinderbegleitung.



Abbildungen 70–72



Abbildungen 73 und 74



Abbildung 75



## Gesamtwirkung

Die Ausstellung steht ganz im Zeichen der Kommunikation: So werden die Besucher/-innen bereits beim Ausstellungseingang außerhalb der Museumsmauern auf dem ›Platz der Begegnung‹ erwartet. Sitzgelegenheiten, ein Café, ein Spielplatz für Kinder und eine großzügig gestaltete Sitzlandschaft aus Holz sind hier zu finden, die einen Dialog und kommunikativen Austausch fördern könn(t)en. In der Ausstellung selbst wird man mit neuen Technologien überrascht, die ein individuelles Ausstellungserlebnis unterstützen: Tracking, Barcodeerkennung und virtuelle Inhalte sind dabei als tragende Elemente vorhanden. Das Thema der Ausstellung beinhaltet die Kommunikation in all ihren Facetten und zieht sich klar durch sämtliche Ausstellungsbereiche: Dabei erweist es sich als ein schier überwältigendes Thema und als eines, »das flüchtig und ständig im Wandel ist« (petb/kell 2017). Christian Rohner, der Kurator der Ausstellung, bezeichnet dabei die Interaktion als »Zauberwort« (ebd.) und meint weiter: »Wir haben ein Credo: erleben, erfahren, begreifen. Uns geht es darum, dass man nicht zuerst lesen muss, sondern man kann erleben.« (Ebd.)

Die Ausstellung, die auf drei Stockwerken angelegt ist, bietet den Besucher/-innen eine enorme Fülle an unterschiedlichen Informationsebenen, Interaktionsmöglichkeiten, Farben, Tönen und Bildern und kann so schon ein wenig reizüberflutend wirken. So ist man, im zweiten Untergeschoss angekommen, bereits zu müde, um sich auf den Abschluss und den ›Log-out‹ zu konzentrieren. Da kommt der schwarze und gedämpfte Raum mit bequemen Sesseln am Schluss der Ausstellung gerade recht. Die unterschiedlichen Raumbilder und die Unmengen an Informationen lassen aber auch die Möglichkeit zu, die Ausstellung mehrmals zu besuchen. Dennoch könnte es ratsam sein, den Besucher/-innen Anhaltspunkte oder mögliche thematische Rundgänge anzubieten, um sich in den doch sehr unübersichtlich gehaltenen Themenüberlagerungen schneller zurechtzufinden oder eine Einführung in die Ausstellung zu erhalten.<sup>4</sup> Grund dafür ist, dass sich oftmals eine gewisse Orientierungslosigkeit breit macht, die sicherlich nicht beabsichtigt ist, sich aber mit dem Anspruch des kuratorischen Konzepts an intuitiver Besucherführung nicht verträgt. Zudem scheint gerade im Einsatz neuer Medien ein immer wieder zu beobachtendes Problem aufzutreten: Die Technologien reagieren aufgrund der intensiven Nutzung durch unterschiedliche Besucher/-innen noch immer sehr empfindlich. So fallen wiederholt einige Stationen aufgrund technischer Probleme, Abnutzung oder Überlastung weg, was wiederum den Fluss

---

4 In einem Gespräch mit einer Ausstellungsgestalterin kurz vor der Rente hat sich herausgestellt, dass diese Ausstellung für sie zu überfordernd wirkte. Da die einführenden Worte der Kommunikatoren fehlten und sie nur die Fülle an Informationen, Bildern und Stationen vor sich sah, hat sie die Ausstellung gar nicht erst betreten.

des Storytellings stören und beeinflussen kann oder auch eine gewisse Frustrationsgrenze der Besucher/-innen übersteigt. Nach dem Ausstellungsbesuch bleiben viele Eindrücke zurück, wie zum Beispiel die unterschiedlichen und zum Teil starken Raumbilder. Die *Kernaussstellung* ist insgesamt eine individuell erfahrbare und spielerisch interaktive Ausstellung mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Stationen, die ein großes Thema auf zahlreichen Ebenen mehrschichtig beleuchten – eine durch diese Mehrschichtigkeit sich oftmals überlagernde visuelle Flut an Möglichkeiten, sich den Inhalten anzunähern. Dass man sich hier locker einen ganzen Tag lang die Zeit vertreiben kann oder mehrmals wiederkommt, ist unbestritten.

