

1. DIE AUSSTELLUNG ALS RAUMBILD UND DIE BESUCHER ALS ORTE DER INNEREN BILDER

Bei der Arbeit mit inszenatorischen Mitteln wird versucht, die musealen Objekte nicht als singuläre Schätze zu präsentieren, sondern diese in einen Kontext einzubinden und in einen inhaltlichen oder assoziativen Zusammenhang mit dem Ziel eines Gesamteindrucks zu stellen. Korff vertritt die These: „Das Museum bebildert nicht; es ist Bild.“¹ Er pointiert damit seine Überlegung, dass das Museum als Ort der Sammlung und Bewahrung anschaulicher Objektwelten eine Institution der sinnlich-ästhetischen Wahrnehmung sei. Das originale Objekt fordere die Inszenierung als erklärende Darstellung schon allein deshalb, weil es nicht nur Dokument sei, sondern ebenso über eine sinnliche Qualität verfüge.² Aus diesem Grund scheinen für Korff die „Re-Dimensionierung“ und „Re-Kontextualisierung“ von Dingen mit den Mitteln der bildhaften Inszenierung angemessen und legitim. Unter Re-Kontextualisierung versteht Korff die Notwendigkeit, die authentisch überlieferten Objekte, die jedoch wie andere Quellengruppen nur bruchstückhaft vorhanden sind, zu erklären und zu deuten. Dies bedeutet eine klare Abwendung von einer scheinbar neutralen Präsentation.³ In konsequenter Weiterführung der These von der Notwendigkeit bildhafter Präsentation stellt Fehr fest, dass „der Historiker als Ausstellungsmacher zu einem Bildproduzenten [wird] – und sich damit nolens volens der Kritik aus einem Bereich aus[setzt], den gerade Historiker traditionell gerne meiden: den Bereich der Kunstwissenschaft und Kunstgeschichte.“ (Fehr 2000, S. 149)

-
- 1 Korff zitiert in Fehr, Michael: Das Museum als Ort der Beobachtung. Einige Überlegungen zur Zukunft des Museums. In: Beier 2000, S. 149.
 - 2 Korff, Gottfried: Bildwelt Ausstellung – Die Darstellung von Geschichte im Museum. In: Borsdorf, Ulrich/Grütter, Heinrich Theodor (Hrsg.): Orte der Erinnerung. Frankfurt/New York 1999, S. 331.
 - 3 Korff, Gottfried/Roth, Martin (Hrsg.): Das historische Museum – Labor, Schaubühne, Identitätsfabrik. Frankfurt/New York 1990, S. 18.

Die Feststellung der Notwendigkeit der Re-Kontextualisierung und Re-Dimensionierung als Formen der Inszenierung und als Mittel der visuellen Rhetorik besagen jedoch noch nichts über ihre jeweils konkrete Realisierung und die möglichen Darstellungsformen.⁴ Eine Bildwissenschaft, die beispielsweise allgemeine Kriterien für die zahlreichen verschiedenen Arten der Bilder und deren Analysen aufstellt, hat sich bisher noch kaum ausgebildet.⁵ Die Gründe hierfür sind vielfältig. Ein wesentlicher Aspekt ergibt sich aus der Heterogenität der Phänomene, die wir mit dem Ausdruck Bild bezeichnen. Man spricht von Weltbildern, Menschenbildern und Leit- oder Idealbildern ebenso wie von Spiegelbildern, Sprachbildern und mentalen Bildern.⁶

Zunächst kann eine Hauptunterscheidung zwischen materiellen und mentalen Bildern getroffen werden. Nach Belting rechtfertigt sich der Bildbegriff nur als anthropologischer Begriff, der sich von dem Doppelsinn nicht trennen lässt, den wir ihm geben, wenn wir von mentalen Bildern sowie von den Artefakten der künstlerischen und technischen Bildproduktion sprechen.

„Der Doppelsinn innerer und äußerer Bilder ist vom Bildbegriff nicht zu trennen und verrät gerade dadurch dessen anthropologische Fundierung. Ein Bild ist mehr als ein Produkt der Wahrnehmung. Es entsteht als das Resultat einer persönlichen und kollektiven Symbolisierung. Alles, was in den Blick oder

-
- 4 Grütter, Heinrich Theodor: Die Präsentation der Vergangenheit. Zur Darstellung von Geschichte in historischen Museen und Ausstellungen. In: Fußmann 1994, S. 182.
 - 5 Obwohl eine fächerübergreifende Bildwissenschaft noch nicht existiert, ist innerhalb der Geisteswissenschaft, insbesondere unter Kunst- und Medienhistorikern eine rege Debatte darüber entstanden, wie sie aussehen könnte und welche Themen vorrangig behandelt werden sollten. Unter dem Schlagwort „Iconic Turn“, der den Wandel von der textbasierten Kommunikationsgesellschaft hin zum bildmedialen Zeitalter fokussiert, fand eine interdisziplinäre Vorlesungsreihe an der Ludwig-Maximilians-Universität München statt, in der internationale Experten aus verschiedensten Perspektiven zu diesem Thema referierten. Die Vorträge sind nun in einem Sammelband publiziert. Maar, Christa/Burda, Hubert: Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder. Köln 2004. Siehe auch: <http://www.iconic-turn.de> (letzter Zugriff: 04.01.05).
 - 6 Sachs, Hombach, Klaus/Rehkämper, Klaus (Hrsg.): Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft. Wiesbaden 1998, S. 9.

vor das innere Auge tritt, läßt sich auf diese Weise zu einem Bild klären oder in ein Bild verwandeln.“⁷

In Bezug auf meine Untersuchung sind beide Aspekte relevant. Mit der Visualisierung von historischen Ereignissen werden sowohl materielle als auch mentale Geschichts- und Erinnerungsbilder erzeugt. Die materiellen Bilder entstehen durch die konkrete, im Raum vorhandene dreidimensionale Situation. Sie beziehen sich also nicht nur auf das klassisch zweidimensionale Bild, sondern im Sinne eines Bühnenbildes auf das Arrangement der einzelnen bildkonstituierenden Elemente im Raum. Diese materiellen Bilder stehen jedoch in direktem Zusammenhang mit den mentalen Bildern. Bei der Frage um die mentalen Bilder geht es um die Qualität der transportierten Inhalte und welche Vorstellungsbilder kreiert werden.

1.1 Arbeitsdefinition Inszenierung

Bereits Shakespeare stellte fest, dass die ganze Welt eine Bühne sei. Doch erst in der Moderne ist Inszenierung zu einem Leitbegriff unserer Gesellschaft geworden. Seit Mitte der achtziger Jahre scheint das gesellschaftliche Phänomen der Inszenierung allgegenwärtig zu sein.

„Wohin man sich auch dreht und wendet, zu den Künsten oder zu den Wissenschaften, zur Politik, zur Populärkultur oder zum Sport, zur Religion, zur Natur oder schlicht zur Alltagssphäre, nahezu überall drängt sich der Faktor Inszenierung auf. Sie scheint so allgegenwärtig wie die Hintergrundmusik im Kaufhaus, der bunt flimmernde Bildschirm und die sogenannten neuen Medien.“⁸

Gegenwärtig wird Inszenierung auch für das *In-Szene-Setzen* verschiedener anderer Bereiche verwendet, beispielsweise für die Werbung, ebenso bei Medienspektakeln sowie für Architektur. Die Raffinesse der Zusammenstellung von Dingen und die Aura der Inszenierung trivialer bis wertvoller Gegenstände in Ausstellungen haben eine lange kultur-

7 Belting, Hans: Bild-Anthropologie – Entwürfe für eine Bildwissenschaft. München 2001, S. 11.

8 Früchtl, Josef/Zimmermann, Jörg: Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines gesellschaftlichen, individuellen und kulturellen Phänomens. In: Früchtl, Josef/Zimmermann, Jörg (Hrsg.): Ästhetik der Inszenierung. Frankfurt am Main 2001, S. 9.

historische Tradition. Das Zurschaustellen von Artefakten aller Art – Gemälde, Skulpturen, Preziosen, bibliophile und naturwissenschaftliche Sammlungen, Archivalien und Kuriosa – blieb bis zum Beginn des 19. Jahrhunderts ein Privileg des Adels und des Patriziats. Mit Beginn der Weltausstellungen veränderte sich das Zielpublikum. Nicht nur eine gebildete Elite, sondern auch ein breites Massenpublikum sollte angesprochen werden.⁹

Die Präsentationsformen der Museen und somit auch die Inszenierungen in Ausstellungen sind in der museumsgeschichtlichen Literatur bisher wenig behandelt worden. Dies bestätigt, was Jörn Rüsen in Bezug auf das historische Museum angemerkt hat. Er stellt fest, dass das historische Museum im Allgemeinen unter den Aspekten Politik und Wissenschaft betrachtet werde, dass aber die Dritte im Bunde, die spezifische Eigenart der Darstellung – er nennt es Ästhetik – unbeachtet bleibt. Dabei bezieht gerade das historische Museum hieraus seine öffentliche Wirkung und nicht daraus, dass es wissenschaftlich fundiert oder politisch instrumentalisierbar erscheint (Rüsen 1988, S. 11). Matthias Götz vom Museum für Gestaltung in Basel formuliert die für ihn hohe Bedeutung des Ausstellens eindeutig: „Das Ausstellen ist nicht eine Unterabteilung des Museums und des musealen Triviums Sammelnbewahrenvermitteln, sondern viel mehr ist das Museum eine dem Ausstellen untergeordnete Institution.“ (Götz zitiert in Schwarz 2001, S. 11)

Inszenierungen in Ausstellungen können keineswegs als zeitgenössische Phänomene betrachtet werden. Gegenwärtig werden zum Teil ähnliche Themen besprochen, die bereits vor hundert Jahren diskutiert wurden. Boockmann verweist darauf, dass bei Diskussionen um Ausstellungspräsentationen auch eine Betrachtung der historischen Entwicklung aufschlussreich sein kann. Selbst wenn dies keine Lösung für gegenwärtige Gestaltungsfragen liefert, so bietet der historische Blick vielleicht die Chance, „[...] Irrtümer nicht noch einmal zu begehen und in längst ausgesprochenen Sackgassen nicht wiederum herumzuirren.“ (Boockmann 1987, S. 7)

9 Das Ansprechen eines großen Massenpublikums zählte zu den großen Herausforderungen und auch Errungenschaften der internationalen Weltausstellungen. Es mussten andere Präsentationsformen entwickelt werden, um den gestellten kommerziellen publikumsbezogenen Ansprüchen gerecht zu werden. Damit wurde Neuland in der musealen Welt beschritten. Vgl. dazu Plato 2001, S. 101.

Die *malerische Präsentationsweise* ist ein Begriff, der bereits im 19. Jahrhundert verwendet wurde, ohne inhaltlich präzise bestimmt worden zu sein. Gemeint ist damit eine Aufstellung von Objekten fern jeder chronologischen, typologischen, material- oder funktionsbezogenen Systematik, die darauf zielt, möglichst alles zu zeigen und einen malerischen Gesamteindruck hervorzurufen.¹⁰ Von einer der großen Industrie- und Gewerbeausstellungen (Düsseldorf 1880), die auch die Museumseinrichtungen beeinflussten, ist folgende Schilderung überliefert, die die Besonderheiten der Präsentation gut vermittelt:

„Wie Geisterodem weht es uns beim Eintritt in die von farbengedämpftem Licht erfüllten Räume entgegen, unwillkürlich hemmen wir, von dem Totalindruck gefesselt, den Schritt: Die Wände sind bedeckt mit kostbaren Gobelins und alterthümlichen Waffen, zwischen den Möbeln und Glasschränken, aus denen uns Kleinodien von unschätzbarem Werth, kunstvoll gearbeiteten Broncen und Porzellane entgegenblicken, stehen, eisengepanzten Rittern gleich, schwere Rüstungen, Zeugnis gebend von der hohen Blüte des mittelalterlichen Kunstgewerbes und – der Körperkraft unserer Alvordern. [...] Wir sehen die Culturentfaltung eines klassischen Volkes von der formvollendeten Bronzefigur in Lebensgröße, das Steinbeil und den reich verzierten Musqueton aus der Zeit seiner ersten Herstellung. Köstliche Erzeugnisse der Vorzeit sind hier aufgestapelt.“¹¹

Die scheinbare Einheit der überlieferten Relikte und der für das Museum hergestellten Kopien mit dem Museumsbau selbst war auch im Bayerischen Nationalmuseum in München zu finden. An vielen Orten wurde die Architektur den auszustellenden Gegenständen angepasst, kirchenbauartige Architekturelemente für die Kirchenkunst und burgähnliche Architektur-Attrappen für die laikale Kunst des Mittelalters geschaffen. Verbindungslinien zwischen Museum und Theater gab es in mehrfacher Hinsicht. Auch wenn man im Hinblick auf Museumsräume von Inszenierungen damals nicht sprach: Diese Räume sahen den Bühnenbildern, in denen zur selben Zeit Historien-Dramen aufgeführt wurden, sehr ähnlich.

10 Foerster, Cornelia: Zwischen malerischer Präsentation und historischer Dokumentation. Darbietungsformen in Geschichtsmuseen des 20. Jahrhunderts. In: Museumskunde 60. (1995) S. 88.

11 Westfälischer Anzeiger Nr. 76, 29.6.1880. So zitiert nach Foerster 1995, S. 89.



Abbildung 1: Blick in den Kirchensaal des Bayerischen Nationalmuseums im Jahr 1900.

Die Ähnlichkeit lag auch darin, dass hier wie dort der Gesamteindruck wichtig war. Was heute meist als selbstverständlich gilt, nämlich dass jeder Museumsgegenstand mit Hilfe eines Schildchens kurz bezeichnet wird, verstand sich damals keineswegs von selbst. In Nürnberg konnten die Besucher die einzelnen Stücke erst seit dem Jahre 1893 mit Hilfe von Anschriften identifizieren. Die Einbettung der Exponate in einen inszenierenden architektonischen Rahmen resultierte in den ersten, für die Allgemeinheit eingerichteten, fürstlichen wie bürgerlichen Museen aus dem Streben um Repräsentation und aus didaktischer Intention. Sowohl die Absicht des Fürsten, seinem Mäzenatentum ein eindrucksvolles Denkmal zu setzen, wie auch der Versuch, ein Ambiente zu schaffen, das die Kunstwerke erläutert, ließ die Museen zu eigenen Kunstwerken geraten (Herles 1996, S. 110).

Das Gesamtbild war ein wesentliches Ziel der malerischen Präsentation. Es ging um die Gesamtheit der kulturellen Äußerungen einer Epoche. Ein vorgestelltes Lebensgefühl etwa der Renaissance war das geistige Band, das die Anordnung der Objekte miteinander verknüpfte. Die

Objekte sollten einen Blick für das Leben, Fühlen und Denken der Menschen eröffnen. In malerischer Präsentation konnten sowohl Ensembles als auch Einzelobjekte gezeigt werden. Entscheidend war die intuitive Vermittlung. Der Geist der Epoche sollte in sinnlicher Darbietung erlebt werden. Die dingliche Überlieferung wurde dabei nicht so sehr als Quelle betrachtet, die wissenschaftlich zu erschließen war, sondern als bedeutsamer Zeuge der Vergangenheit und als Reliquie, die Geschichte unmittelbar verkörperte.

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts entstand eine neue Form von Museen, die sogenannten *Hygiene- und Sozialmuseen*. Sie bewahrten nicht in erster Linie das kulturelle Erbe der Vergangenheit, sondern versuchten, für aktuelle Probleme praktikable Lösungen zu propagieren. Sie zeigten konkretes Anschauungsmaterial, waren aber vor allem bestrebt, mit modernster Technik ihre Botschaften zu vermitteln und eine Verhaltensänderung zu bewirken. Diese Museen waren ausdrücklich informativ, lehrhaft und handlungsorientiert, sie waren nicht auf stille Betrachtung angelegt. Dies bedeutete jedoch nicht, dass hier ein rationales Studium als angemessene Rezeptionsform gewünscht war. Vielmehr wirkten gerade die neuen Medien mit starker Suggestivkraft. Film, Ton und Licht sowie graphische Mittel waren geeignet, eine gewünschte Aussage plakativ hervorzuheben.¹² Der volkspädagogische, letztlich demokratische Anspruch dieser Darbietungsformen erfuhr allerdings in der Folgezeit eine inhaltliche Verkehrung. Die neuen Möglichkeiten und Methoden der Darstellung wurden von der nationalistischen Propaganda für ihre Zwecke vereinnahmt.¹³ In Deutschland kam es nach dem Zweiten Weltkrieg zu einer Zäsur bei der Inszenierungspraxis. Dies ist wohl auf den ideologischen Missbrauch durch den Nationalsozialismus und deren Propagandamaschinerie zurückzuführen.¹⁴

12 Zu diesen Präsentationsformen siehe ausführlich: Roth, Martin: Heimatmuseum. Zur Geschichte einer deutschen Institution, Berlin 1990, S. 191-242.

13 Zum Thema dramaturgisch inszenierter Propagandaausstellungen siehe Kapitel 4, S. 187ff.

14 Bei einem vergleichenden Blick mit den USA lässt sich feststellen, dass dort kein derartig klarer Einschnitt zu erkennen ist, sondern dass sich die Inszenierungspraxis kontinuierlich mit verschiedensten Ausprägungen entwickelte. Vgl. Kulik, Gary: Designing the Past: History-Museum Exhibitions from Past to the Present. In: Leon, Warren/Rosenzweig, Roy:

In den fünfziger und sechziger Jahren waren die Präsentationen von einer wissenschaftlichen Nüchternheit und Konzentration auf das reine Objekt geprägt. Nach der Text- und Lesewelle der siebziger Jahre veränderten sich in den achtziger Jahren die Gestaltungen musealer Darbietungsformen, für die dann die Bezeichnung Inszenierung verwendet wurde. Obwohl im 19. Jahrhundert in Museen inszeniert wurde, gab es dafür noch nicht diese Bezeichnung. Seit wann Inszenierung und Inszenieren für die Tätigkeit des Zur-Schau-Stellens in Ausstellungen genau verwendet werden, ist nicht ganz klar. Es dürfte sich dabei aber um eine relativ neue Wortübernahme handeln. Im Jahr 1972 fand dieser Begriff in der Praxis von historischen Museen und Ausstellungen noch keine Anwendung (Schober 1994, S. 9ff.). Ein Wiederaufgreifen der Praxis des Inszenierens im großen Stil einer kulturhistorischen Ausstellung fand in Deutschland im Jahr 1981 mit der Berliner Ausstellung „Preußen – Versuch einer Bilanz“ statt (Boockmann 2000, S. 310).¹⁵

Die Abkehr von der nüchternen Vitruvianischen Präsentation hin zu inszenierten Räumen erwächst aus der Forderung, den Besucher wieder mehr ins Blickfeld zu nehmen. Dies bedeutet einen Perspektivenwechsel von der Objektorientierung hin zu besucherorientierten Ausstellungen. Die zwei wichtigen Argumente, die diese Entwicklung förderten, waren zum einen, dass die Museen im Sinne der Demokratisierung ihren Bildungsauftrag stärken sollten. Zum anderen bedeutete es eine Abkehr vom elitären Musentempel für hauptsächlich akademisches Fachpublikum. In der wachsenden Erlebnisgesellschaft sollten auch in Museen Bildung für breite Bevölkerungsschichten sowie Spaß und Unterhaltung möglich sein. Einzelobjekte sollten nicht mehr isoliert in Vitrinen gezeigt werden. Dies kann zwar den Nicht-Wissenschaftler ästhetisch beeindrucken, jedoch ohne Hintergrundinformationen sind für einen Großteil der Besucher die historischen Zusammenhänge kaum zu erschließen: die Objekte bleiben stumm. Schuck-Wersig formulierte ein Plädoyer für eine neue Sehkultur und stellte die rhetorischen Frage mit ihrem Buch „Die Lust am Schauen oder müssen Museen langweilig sein?“¹⁶

History Museums in the United States. A critical assessment. Urbana/Chicago 1989, S. 3-37.

15 Eine Ausstellung der Berliner Festspiele GmbH im Martin-Gropius Bau in Berlin, 15. August bis 15. November 1981.

16 Schuck-Wersig, Petra: Die Lust am Schauen oder müssen Museen langweilig sein? Plädoyer für eine neue Sehkultur. Berlin 1986.

Unter dem Begriff Inszenierung lässt sich vieles subsumieren. Fasst man den Begriff sehr weit, so ist jegliche intentionale Platzierung, Zusammenstellung mit anderen Objekten, jeder Einsatz von Licht, Farben, Sockeln usw. bereits ein *In-Szene-setzen*. Das Spektrum von Präsentationsmitteln ist dabei sehr breit. Mit künstlerischem Selbstverständnis geschaffene Rauminstallationen, ebenso wie Rekonstruktionen historischer Räumlichkeiten und Situationen oder schlicht die Hervorhebung eines bestimmten Exponats durch Beleuchtung oder besondere Umgebung werden dann als Inszenierung begriffen.

Fasst man den Terminus Inszenierung jedoch so weit, dass er jede Platzierung und Konfiguration mit anderen Objekten und jeden Einsatz von Licht, Farbe und Sockel beinhaltet, wird der Begriff überdehnt und sein Informationsgehalt sinkt. Das Konzept Inszenierung, das programmatische Inszenieren in Ausstellungen, das den Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit darstellt, muss somit deutlich enger gefasst und charakterisiert werden. Semantisch ist festzuhalten, dass der Begriff der Inszenierung dem Umfeld des Theaterbegriffs angehört. Sucht man im Brockhaus unter dem Begriff Inszenierung, findet man eine Definition, die sich ausschließlich auf Theater bezieht:

„französisch: die, darstellende Kunst: 1) die der Aufführung eines Bühnenstücks oder der Umsetzung eines Drehbuchs dienende Vorbereitung, Bearbeitung und künstlerische Gestaltung (Regie); 2) die Aufführung als Ergebnis dieser Vorgänge“ (Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, 2001)

Die Tätigkeit des Inszenierens im Theater umfasst alle Verrichtungen, die damit zusammenhängen, ein Stück auf die Bühne zu bringen: das technische und künstlerische Vorbereiten, Gestalten und Leiten von Aufführungen und Dreharbeiten. Inszenieren bedeutet damit, etwas – im Theater einen Text – zu visualisieren und für die Bühne umzusetzen. Die Umsetzung eines Stoffes – seine Inszenierung – geschieht immer aus einer bestimmten Perspektive. Bei jeder neuen Aufführung wird der ursprüngliche Text neu bearbeitet. Inszenieren enthält damit immer auch ein visualisierendes Deuten und Interpretieren (Schober 1994, S. 9). An dieser Stelle berühren sich die Absichten von Theater und Museum. Ähnlich ist dabei vor allem die Bedeutung, die den visuellen Gestaltungsmitteln zukommt, wobei das Interesse des Museums an Inszenierungen vor allem von den Ideen inspiriert wird, die das Theater bei der Gestaltung von Bühnenbild und -raum sowie Requisiten entfaltet.

So weit gefasst wie der Inszenierungs-Begriff ist, kann er aus verschiedenen Perspektiven definiert werden. Um die Vielschichtigkeit des Begriffes aufzuzeigen, sollen hier stellvertretend zwei Definitionen angeführt werden, die den Vorgang der Inszenierung aus den Perspektiven der Pädagogik und Philosophie schlaglichtartig beleuchten. Die Arbeitsgruppe für Empirische Bildungsforschung betont die Tatsache, dass jede Form der Präsentation eine Interpretation der Inhalte darstellt.¹⁷

„Als Inszenierung verstehen wir solche Präsentationsformen, die mit anschaulichen Mitteln deuten. Dabei soll ausdrücklich mehr und anderes geschaffen werden, als eindimensionale Erklärungszusammenhänge von Objekt und Text. Inszenierungen sollen vielmehr durch das absichtsvolle Arrangement von Original und Medien und anderen Ausstellungsmitteln Kontexte schaffen, die auf die Vermittlung vernetzter Bezüge und Wechselwirkungen hin angelegt sind.“ (ebd., S. 8)

Mittels Inszenierung wird bewusst der Versuch unternommen, keine eindimensionalen Erklärungen zu geben, sondern Kontexte zu schaffen, die es dem Besucher ermöglichen, Inhalte im Zusammenhang kennen zu lernen und somit auch Wechselwirkungen kritisch hinterfragen zu können. Der Bildung wird dabei ein besonderer Stellenwert eingeräumt.

Aus dem Blickwinkel der Philosophie sind für Martin Seel Inszenierungen absichtsvoll eingeleitete oder ausgeführte sinnliche Prozesse, die vor einem Publikum dargeboten werden, so dass sich eine auffällige, spatiale und temporale Anordnung von Elementen ergibt, die auch ganz anders hätte ausfallen können.¹⁸ Jede Inszenierung ist nach Seel eine Inszenierung der Gegenwart. Sie will etwas in seiner augenblicklichen Besonderheit hervortreten lassen. Diese Begegnung ist als solche weder

17 Die Arbeitsgruppe für empirische Bildungsforschung e.V. beschäftigte sich von 1987 bis 1989 im Rahmen eines vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Projekts mit dem Thema „Weiterbildung von Museumspersonal für Vermittlungsaufgaben“. Unter besonderer Berücksichtigung eines Bildungsverständnisses für Inszenierung analysierte die Arbeitsgruppe zwei Ausstellungen als Fallstudien. Die daraus resultierenden Ergebnisse wurden in einer Dokumentation festgehalten. Paatsch, Ulrich: Konzept Inszenierung: Inszenierte Ausstellungen – einer neuer Zugang für Bildung im Museum? Ein Leitfaden. Heidelberg 1990.

18 Seel formuliert zunächst eine formale Bestimmung, die er jedoch im weiteren Verlauf seiner Thesen zu gehaltvollen Aussagen führt. Vgl. Seel, Martin: Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs. In: Früchtl/Zimmermann 2001, S. 49.

ästhetisch noch ästhetisch inszeniert. Ästhetische Inszenierungen erzeugen vielmehr eine Gegenwart, die als solche auffällig wird. Sie machen Gegenwart bemerkbar: Das ist ihre primäre Leistung. Inszenierung, stellt Seel fest, ist die öffentliche Herstellung eines vorübergehenden räumlichen Arrangements von Ereignissen, die in ihrer besonderen Gegenwärtigkeit auffällig werden (ebd., S. 54ff.).

„Inszenierungen sind freilich nicht einfach Phänomene des Erscheinens, sie stellen etwas in seinem Erscheinen heraus, markieren es, um es für eine gewisse Dauer in einem öffentlichen Raum spürbar zu machen. Sie zielen darauf, das Geschehen, das sie ausmacht, in ihren momentanen und simultanen Bezügen zum Vorschein und damit zu einer vorübergehenden auffälligen Gegenwart kommen zu lassen.“ (ebd., S. 57)

Aktuell wird für inszenierte Ausstellungen auch der Begriff *Szenographie* verwendet, der primär von Seiten der Gestalter eingeführt und geprägt wurde.¹⁹ Insbesondere die Verantwortlichen für den Themenpark der Expo 2000 bedienten sich des aus dem Französischen entlehnten Begriffs. Pointierte, sinnlich aufgeladene Bilder sollen Aussagen verdichten und ein weites Assoziationsfeld eröffnen. Der Begriff *Szenographie* meint die künstlerische Interpretation und szenische Umsetzung von Inhalten, die durch gestalterische Mittel deutlicher und prägnanter in ihrer Wirkung und damit in ihrer intendierten Aussage sind. Dies ähnelt durchaus dem Anspruch eines Inszenierungskonzeptes. Während Inszenierungen jedoch primär von architektonischen und Bühnenbildnerischen Maßnahmen geprägt sind, betont und praktiziert die *Szenographie* zudem die Integration von Tanz und Film, Techniksimation und Musik, Choreographie und Kunst unter Einbeziehung sämtlicher technischer Möglichkeiten.²⁰ Durch die Entwicklung der *Eventkultur* verlässt das Medium Ausstellung immer mehr das Museum, und umgekehrt hält die *Szenographie* Einzug in das Museum. Die Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe, die seit Beginn der neunziger Jahre einen Lehr-

19 Bewusst verwende ich den aktuell modischen Begriff *Szenographie* nicht, da dieser meiner Ansicht nach zu sehr auf Technisierung, Mediatisierung und Environment setzt und dem musealen Objekt eine untergeordnete Bedeutung zumisst.

20 Drescher, Bettina: Im Westen nichts Neues? Themenpark und Sieben Hügel. Präsentationsästhetiken im Vergleich. 2000, S. 1, www.ulmer-verein.de/drescher.html (letzter Zugriff: 03.07.01).

stuhl für Szenographie eingerichtet hat, definiert ihr Lehrgebiet folgendermaßen:

„Interdisziplinäres Arbeiten ist das Ziel der Ausbildung mit dem Schwerpunkt der Szenografie an der HFG. Vor allem das Berufsbild des Bühnenbildners, auf den sich die Ausbildung bezieht, ist derzeit im Wandel begriffen. Der Weg zeigt weg von der klassischen Theaterbühne hin zum medienorientierten Arbeiten bei Film, Fernsehen und Eventagenturen, und zur Vernetzung mit dem Ausstellungs- und Lichtdesign unter Einbeziehung neuer Technologien.“²¹

Deutlich wird in dieser Formulierung, wie sehr sich die Grenzen zwischen den einzelnen Sparten auflösen und vermischen. Szenografen stehen an den Schnittstellen von Projekten zwischen Performance, Aktionskunst, Theater, Ausstellung, Media Plays, Scenic Environment und Multimedia Events.

Wie bereits der Inszenierungsbegriff sehr weit und unterschiedlich aufgefasst werden kann, so gibt es auch in Bezug auf konkretere Bestimmungen eine Vielzahl von Bezeichnungen, die jeweils aus verschiedenen Perspektiven interpretiert werden. Im Hinblick auf die strukturelle Gliederung der Ausstellungsexponate unterscheiden Schuck-Wersig/Wersig zwischen *Ensemble* und *Konfiguration*. Der Begriff Ensemble bezieht sich in diesem Fall auf rekonstruktive Bildräume, in denen Objekte zur Rekonstruktion eines ursprünglichen Bezugs zusammengeführt werden. Der Begriff Konfiguration verweist auf Inszenierungen, in denen sich Objekte und Informationen gegenseitig erläutern und eine Idee ausdrücken wollen (Schuck-Wersig 1986, S. 156).

Klein/Wüsthoff-Schäfer unterscheiden zwischen dem rekonstruktiven, dekorativen und symbolisierenden Typus. Die dritte Gruppe beschreibt alle Zusammenstellungen von Museumsgegenständen oder anderen Medien, um eine Idee zu vermitteln. Dekorative Ausstellungen betonen den Einsatz dramaturgischer Mittel wie Licht, Farbe und Materialien für vorwiegend ästhetische Zwecke und zur Erzeugung einer stimmigen Atmosphäre.²² In Bezug auf meine Einteilung fasse ich den dekorativen sowie symbolischen Typus zusammen und bezeichne diese als abstrahierende Raumbilder. Die Bezeichnung dekorativ erscheint mir nicht treffend gewählt, da mit Dekoration lediglich auf schmückendes

21 Studienleitführer der Hochschule für Gestaltung HFG Karlsruhe 2001.

22 Klein, Hans-Joachim/Wüsthoff-Schäfer, Barbara: Inszenierung an Museen und ihre Wirkung auf Besucher. Berlin 1990, S. 21.

Beiwerk verwiesen wird. Dies deutet auf ästhetische Beliebigkeit hin. Gerade darin liegen die Ziele der Inszenierung nicht, die vielmehr in der bewussten Interpretation der Artefakte liegen.

Ausgehend von diesen Überlegungen unternehme ich den Versuch, Inszenierungen nach formalästhetischen Kriterien zu kategorisieren. Im Folgenden werde ich deshalb auch von Raumbildern sprechen. In Anlehnung an Stilkriterien der bildenden Kunst vollziehe ich eine Einteilung in zwei Hauptkategorien: rekonstruktive und abstrahierende Raumbilder.²³ Diese Einteilung bezieht sich auf den Gesamteindruck der Inszenierungseinheit und der beabsichtigten Aussage. So kann zum Beispiel im Hinblick auf die inhaltliche Aussage unterschieden werden, ob ein Bezug zu einem speziellen historischen Sachverhalt hergestellt werden oder eine Idee vermittelt werden soll. Diese Einteilung in zwei Hauptkategorien dient als Mittel der Typologisierung. Einschränkend möchte ich betonen, dass diese in der Ausstellungsrealität nicht scharf voneinander abgegrenzt werden können. Die Gesamtinszenierung einer Ausstellung kann sich sowohl rekonstruktiver als auch abstrahierender Stilelemente bedienen. Diese stellen zwei Gegenpole dar, innerhalb deren Bandbreite eine unendliche Vielzahl von Variationen möglich sind.

23 Im Blick auf die angloamerikanische Bezeichnungen trifft Peart eine Unterscheidung zwischen *abstract* und *concrete exhibits*. Hier bezieht sich das Einteilungskriterium darauf, ob museale Objekte in die Ausstellung integriert sind. Abstract exhibits verzichten völlig auf museale Objekte und beschränken sich auf inhaltliche Vermittlung, im Gegensatz zu concrete exhibits, die primär das dreidimensionale, haptisch fassbare museale Objekt in den Mittelpunkt stellen. Vgl. Mensch, Peter van: *Characteristics of exhibitions*. Amsterdam 2001, S. 11.

Rekonstruktive Raumbilder

Zu den rekonstruktiven Raumbildern zählen all die Inszenierungen, die zum Ziel haben, eine bestimmte historische Begebenheit zu rekonstruieren oder an historische Situationen zu erinnern. Zu dieser Kategorie gehören Freilichtmuseen, historische Häuser und Räume sowie historisch rekonstruktive Ausstellungen.²⁴ Im weitesten Sinne zählen dazu auch die kommerziellen historischen Erlebnis- und Themenparks.

Wesentliches Unterscheidungskriterium zwischen musealen Ausstellungsgestaltungen und kommerziellen Erlebnisparks stellt die Art des Umgangs mit der Historie dar. Bei historischen Ausstellungen gilt der Grundsatz der wissenschaftlichen Korrektheit. Im Gegensatz dazu bilden für Themenparks historische Ereignisse lediglich einen Anknüpfungspunkt für eine phantasievolle und erfindungsreiche Erzählung mit dem übergeordneten Ziel, daraus unternehmerischen Gewinn zu erwirtschaften. Aus diesem Grund grenze ich bei meinen Ausführungen die rekonstruktiven Raumbilder auf wissenschaftlicher Basis von den kommerziellen Erlebnisparks mit historischen Themen ab. Dazwischen steht die dritte Gruppe der historischen Erlebnisorte. Diese orientieren sich an

24 Die englischsprachige Literatur entwickelte ebenfalls eine Reihe von Begriffen. Für die Einrichtung historischer Örtlichkeiten werden die Begriffe *Period room* sowie *Period Setting* verwendet. Fleming (1972) unternahm als erster den Versuch, diese zu klassifizieren. Sein Hauptkriterium für die Unterscheidung ist die Frage nach der historischen Authentizität. Im Hinblick darauf unterscheidet er zwischen *Period rooms* und *Period settings*. Bei der Gestaltung eines *Period room* wird versucht, die Gesamtheit eines Raumes und seiner Ausstattung nach dem ursprünglichen Zustand und Nutzen der jeweiligen Zeit zu rekonstruieren. Diese Rekonstruktion soll sich dem ursprünglichen Zustand möglichst annähern. Die Gegenstände werden nicht nur zusammengestellt, sondern auch deren ursprünglicher Gebrauchszusammenhang wird angedeutet. Das *Period setting* hingegen schafft mittels Architektur und dekorativen Elementen wie Boden, Wänden, Kaminen einen Prototyp eines authentischen Interieurs, während jedoch der Raum selbst als Ausstellungsraum für beispielsweise Möbel oder andere dekorative Elemente genutzt wird. Das *Period setting* fügt zusammengehörende Objekte, zum Beispiel aus der Renaissancezeit, zusammen. Es wird jedoch nicht der Versuch unternommen, detailliert das Leben nachzuvollziehen, es wird stilisiert angedeutet und kann sich auf einen Teilaspekt beschränken. Vgl. Mensch 1992, Kapitel 22, Communication.

historischen Begebenheiten, jedoch auch das Gesamterlebnis der Besucher fließt in das Gestaltungskonzept ein.²⁵

Die Inhalte und Botschaften rekonstruktiver Raumbilder bestehen darin, möglichst klar das historische Ambiente zu vermitteln. Die Klarheit der Gestaltung eines gesamtheitlichen, historischen Eindrucks mit weitgehender Ausklammerung verfremdender oder irritierender Elemente gewährleistet mit größerer Wahrscheinlichkeit, dass der Besucher diese Darstellungen nicht missverständlich interpretiert. Wie dies bestmöglich umgesetzt werden kann, darüber existieren wiederum verschiedenste Auffassungen und Meinungen. Ein wesentlicher Aspekt besteht darin, inwiefern sich die Ausstellungsmacher der historischen Fundierung verpflichtet fühlen. Das Ziel kann darin liegen, ein Maximum an Authentizität zu entwickeln. Problematisch jedoch ist, dass diese Art ebenfalls nur eine Form der Interpretation darstellt, die dem jeweiligen Zeitgeschmack und aktuellen Vorstellungen unterliegt. Ganzheitliche historische Erlebnisorte sind unter Wissenschaftlern sehr umstritten, da sie vorgeben, Vergangenheit rekonstruieren zu können, was letztlich aber nicht möglich sein kann. Die historische Betrachtung ist immer eine Heraushebung wesentlicher Elemente aus dem umgreifenden Lebenszusammenhang für das jeweilige Thema unter Vernachlässigung anderer Faktoren. Es entsteht ein neues Gebilde, das nicht als Spiegelbild des realen Lebenszusammenhangs aufgefasst werden kann.²⁶

Rekonstruktive Raumbilder auf der Basis wissenschaftlicher Forschung

Die Gruppe der gegenständlichen Raumbilder ist wiederum in ihren Erscheinungen sehr unterschiedlich ausgestaltet. Historische Ortschaften und Häuser werden nach der Terminologie von Schuck-Wersig/Wersig als Ensembles (Schuck-Wersig/Wersig 1986, S. 156) und nach Klein & Wüsthoff-Schäfer als Inszenierungen rekonstruktiven Typus' bezeichnet

25 In der angloamerikanischen Literatur findet man dafür die Bezeichnung *immersion setting*. In der wörtlichen Übersetzung bedeutet immersion Versenkung, Versunkenheit. Im Ausstellungswesen wurde der Begriff zuerst im Zusammenhang mit einem neuen Typus zoologischer Gärten verwendet, bei denen Besucher den Eindruck gewinnen, sich gemeinsam mit den Tieren in einer völlig natürlichen Landschaft zu bewegen (Klein 1998, S. 116).

26 Dies verweist auch auf die erkenntnistheoretischen Thesen des Konstruktivismus und der Grundannahme, dass es keine objektive Wirklichkeit gibt.

(Klein/Wüsthoff-Schäfer 1990, S. 21). Diese können sich noch in ihrer ursprünglichen, natürlichen Umgebung befinden oder in der künstlichen Umgebung eines museologischen Umfeldes. Eine weitere Differenzierung kann zwischen *authentischem* und *nicht authentischem Ensemble* getroffen werden. Unter Ersterem wird die Anordnung ursprünglich wirklich zusammengehöriger Gegenstände verstanden, zum Beispiel das Mobiliar eines Wohnraumes oder Geräte und Maschinen einer Werkstatt, und zwar in der Weise, dass die Aufstellung im Museum genau den Verhältnissen der ursprünglichen Situation entspricht. Das nicht authentische Ensemble dagegen besteht aus zusammengestellten Gegenständen etwa aus einer bestimmten historischen Zeitspanne, zum Beispiel werden Möbel zu einem Biedermeierzimmer gruppiert, die ursprünglich nicht zusammengehörten. Auch eine entsprechende Zusammenstellung, in der Originale gemeinsam mit Nachbauten oder einem Großfoto gezeigt werden, kann gemeint sein. Es wird nicht naturgetreu nachgebildet, sondern es werden aus sachlich zusammengehörigen Originalgegenständen, aus Tonbandinterviews mit Zeitgenossen, aus historischen Photographien und vielen anderen Bedeutungsträgern Bild-Räume aufgebaut. Auch die Vitrinen sind nach diesem Prinzip der Erzählung gestaltet. Kein Gegenstand der Ausstellung steht nur für sich selbst; alle sind in den Zusammenhang solcher erzählender historischer Ensembles und Räume eingebunden.

Als Beispiel für ein rekonstruktives Szenenkonzept sei auf die Ausstellung des Landesmuseums Karlsruhe „1848/49: Revolution der deutschen Demokraten in Baden“ verwiesen. Das Anliegen bestand darin, die komplexe Geschichte dieser Revolution in klar verständlichen, anschaulichen Bildern zu erzählen. Eine Szene zeigte zum Beispiel die überraschende Flucht eines Großherzogs. Die Dynamik des Geschehens sollte verdeutlicht werden (siehe Abb. 2).

„[...] stehengelassene Gepäckstücke einer geplanten, dann aber doch überstürzten Abreise, aufgerissene Schubladen, verstreute Dokumente [...]. Eine Säulengalerie, Waffen der badischen Armee enthaltend, gerät Säule für Säule immer stärker ins Kippen und fällt in den hoheitlichen Lebensraum hinein.“²⁷

Die meisten Szenenbilder waren quasi eingefrorene Augenblicke, Momentaufnahmen, die so oder ähnlich stattgefunden haben könnten, als hätten die historischen Akteure gerade die Räumlichkeiten verlassen und

27 Ranger Kurt: Anschaulich ausstellen. Bilder erzählen Geschichten. In: Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hrsg.): Inszenierte Geschichte(n). Baden-Baden 1999, S. 15.

könnten jeden Moment zurückkommen. Die Szenenbilder waren überwiegend konkret in ihrer Handlung und Erzählung und verzichteten weitgehend auf einen abstrakten symbolischen Gehalt, der erst unter Kenntnis eines Codes dechiffriert werden müsste, um ihn zu verstehen.

Die Rolle des Gestalters ist dementsprechend abhängig von der Forderung nach wissenschaftlicher Genauigkeit im Hinblick auf die historische Forschung und Quellenlage. Bei wissenschaftlich fundierten Ausstellungen ist die Freiheit des Gestalters nur insofern möglich, wie sie dem Ziel der Illustrierung des historischen Ereignisses dienlich ist.

„Was produziert wird, ist allerdings kein literarischer Text, sondern ein Text aus Bildern, Objekten, aus Vitrinen, Ensembles und festgelegten Wegen. Diese Inszenierung ist jedoch nicht beliebig. Auch die Darstellung von Geschichte in Ausstellungen und Museen erfolgt auf der Basis von Quellen, hier der Objekte, und ihrer Integration und darf der Quellenlage nicht zuwiderlaufen, wenn die Aussage verständlichen Sinn machen und die Sinnhaftigkeit eine Geschichte in sich hohe Erkenntnis umsetzen soll.“ (Grütter 1994, S. 182)

Dramaturgische Mittel wie Licht, Material und Farbe werden primär in einer Art und Weise eingesetzt, wie sie das Verständnis der historischen Darstellung fördern. Dies kann aber auch dazu führen, dass der Besucher zwischen Kopie und Original nicht mehr unterscheiden kann.

Historische Erlebnisorte

Eine Steigerung des rekonstruktiven Ansatzes stellen illusionistische Umwelten dar, von denen der Besucher mit allen Sinneseindrücken eingenommen wird, also etwa begehbare Räume, die quasi-authentische Erlebnisse eines Dort-Seins vermitteln. Als frühe Beispiele können die Freilichtmuseen angeführt werden.²⁸ Zur Vervollkommenung des Gesamteindrucks im Sinne eines lebendigen Museums wird auch kostümiertes Personal eingesetzt, das im historischen Umfeld das Leben der Vergangenheit nachspielt. Besucher können die Schauspieler beim Arbeiten mit historischem Werkzeug beobachten.

In der Abgrenzung von kulturhistorischen Museen und Ausstellungen, die sich der wissenschaftlichen Genauigkeit verpflichtet fühlen, erhalten bei der Konzipierung von historischen Erlebnisorten Gestalter ei-

28 Bereits 1881 wurde das erste *lebendige Freilichtmuseum* Skansen in Schweden von Artur Hazelius gegründet.

ne vergleichsweise gesteigerte Bedeutung. Hier unterliegt er nicht mehr so sehr den streng wissenschaftlichen Vorgaben. Der erlebnisorientierte Gesamteindruck dient als oberstes Entscheidungskriterium. Jedoch findet nach wie vor eine Orientierung am historischen Material statt, wie dieses Zitat der Macher der Ausstellung „The story of Berlin“ illustriert:

„Geschichte nicht als trockener Unterricht, als schier endlose Kette von Jahreszahlen, sondern spannend aufbereitet wie ein fesselnder Kriminalroman, wie ein guter Film. Ja, wir haben ausgewählt, aus dem großen Archiv der Jahrhunderte. Mit Hilfe der Gestalter haben wir Szenenbilder entstehen lassen, die emotionale Erfahrung mit sachlichen Informationen verbinden.“²⁹

Kommerzielle Erlebnisparks mit historischen Themen

Diese Erlebnisorte nähern sich den historischen Themenparks an. Auf eine wissenschaftliche Fundierung bei der Konzeptionierung kommerzieller Freizeiträume wird jedoch oft völlig verzichtet. Damit spielen Historiker in diesen Konzepten keine Rolle. Demgegenüber sind die Designer von sehr hoher Bedeutung, da diese maßgeblich das Erscheinungsbild bestimmen. Sie sind die prägenden Figuren, die ein phantasievolles Ambiente entwerfen. Das historische Thema stellt lediglich einen Ausgangspunkt dar und liefert gestalterische Impulse. Phantasievolle Verfremdungen sind legitim. Bei der gestalterischen Umsetzung besteht keinerlei Anspruch, Vergangenheit authentisch zu rekonstruieren. Vielmehr geht es darum, diese zu verbessern und negative Elemente zu eliminieren. Aus der Beschreibung des Arbeitsprozesse der *Disney imagineer*³⁰ geht dies sehr deutlich hervor: „What we create is a Disney Realism, sort of Utopian in nature, where we carefully program out all the negative, unwanted elements and program in the positive elements.“³¹

Den Urtypus eines Themenparks entwickelte Walt Disney in den fünfziger Jahren. In Zusammenarbeit mit Architekten und Animatoren entwickelte er die berühmten Ikonen der Disney-Themenparks mit Burg, Hauptstraße und Einteilung in verschiedene Themenbereiche. Diese zu-

29 Nishen, Dirk: *The story of Berlin. Geschichten einer Metropole – Berlin schaut in den Spiegel*. Berlin 1999, S. 5.

30 Dies ist die selbstgewählte Berufsbezeichnung der Gestalter der Disneyländer.

31 Wallace, Michael: *Mickey Mouse History: Portraying the Past at Disney World*. In: Warren, Leon/Rosenzweig, Roy: *History Museums in the United States*. Illinois 1989, S. 161.

nächst nur in Amerika existierenden Parks gibt es mittlerweile in zahlreichen Ausformungen auch in Deutschland. Einen speziellen Typus dieser Erlebnisparks bilden jene Formen, die mit historischen Mythen und Klischees arbeiten. Deutschlands größter Freizeitpark, der Europa Park in Rust, wirbt mit den Kulturen Europas und zeigt nachgebaute Architektur aus elf europäischen Themenbereichen. In der Ritterburg „Castillo Alcazar“ wird man in die Zeit der Ritter und Burgfräulein entführt. Im Prospekt steht zu lesen:

„Mächtig und gewaltig zeigt sich die altspanische Ritterburg Castillo Alcazar. [...] Die Möbel sowie die Gestaltung der 120 Zimmer sind in mittelalterlicher Schlichtheit gehalten, jedoch mit soviel modernem Luxus gepaart, dass keine Annehmlichkeit fehlt.“ (siehe Abb. 3)³²

Es besteht bei den Verantwortlichen des Parks keinerlei Interesse, die Einfachheit und Kargheit der damaligen Lebenswelt zu vermitteln, wie zum Beispiel die Kälte in mittelalterlichen Burgen. Dies würde den romantischen Vorstellungen der Besucher nicht entsprechen und somit auch nicht den ökonomischen Zielen dienlich sein.

32 Beschreibung aus dem Prospekt des Europa-Parks in Rust aus dem Jahr 2001.

Abstrahierende Raumbilder

Zu den abstrahierenden Raumbildern zählen jene Formen der Inszenierung, die über eine historisch bestimmbare Situation hinausweisen. Die Gestaltung tritt in den Vordergrund, der Designer oder Künstler bringt sich mit seinem künstlerischem Ausdruck ein. Bei einer Unterscheidung zwischen Ausstellungsdesigner und Ausstellungskünstler orientiert sich der Designer an den kulturhistorischen und geschichtlichen Vorgaben. Er begreift sich als Vermittler, der seine Aufgabe in der Visualisierung bestimmter Themen und Ideen sieht, dazu aber auch mit abstrakten, gestalterischen Formelementen in der Ausstellungssprache arbeitet. Der Ausstellungskünstler hingegen entwickelt eine expressivere Ausstellungssprache. Seine subjektive Interpretation tritt in den Vordergrund. Gleichzeitig bedeutet dies ein Zurückdrängen der historisch wissenschaftlichen Sichtweise. Dies kann bis hin zu einer freien Interpretation gehen, die die Objekte in völlig unerwartete Kontexte stellt. Bei dieser Arbeitsweise nähern sich die kulturhistorischen Ausstellungen den Kunstaussstellungen an.³³

Der Besucher wird mit seinen subjektiven Empfindungen und Dispositionen bei der Konzeptentwicklung als wesentliche Einflussgröße betrachtet. Es geht um die Frage, wie die Objekte zum Betrachter in Bezug gesetzt werden können. Die Aufmerksamkeit wird nicht mehr so sehr dem ausgestellten Objekt gewidmet, sondern einer allumfassenden Idee, bei der das Objekt nur noch eine komplementäre Aufgabe erfüllt. Ein Hauptanliegen besteht darin, ein Verständnis beim Betrachter zu erreichen. Es geht nicht ausschließlich darum, dem Betrachter Sachinformation zu liefern und etwas zu zeigen, sondern ihn an Erfahrungen teilhaben zu lassen. Speziell die emotionale Ebene des Betrachters soll zusätzlich angesprochen werden. Man möchte ihm dafür weitere Impulse anbieten. Dies soll den Besucher dabei unterstützen, den Grundgedanken dessen, was ausgestellt wird, auf mehreren Ebenen zu erfassen, zu beurteilen und schließlich zu verstehen. Mit anderen Worten: Das Ziel dieser Arbeitsweise ist in erster Linie die Auseinandersetzung mit Ideen und weniger die Ausstellung von Objekten. Der Rezipient soll an der Aktion beteiligt werden, die in diesen Ideen Gestalt annehmen. Diese Strömung ist deutlich von den Kunstbewegungen der sechziger Jahre mit ihren Installationen und Performances beeinflusst. Sie findet ihren Ausdruck

33 Eine ausführliche Beschreibung des künstlerischen Ansatzes siehe Kapitel 3.3: Künstlerischer Ansatz.

unter anderem sehr deutlich in den Arbeiten von Hans Hollein.³⁴ Das ganzheitliche Erleben war bereits auch in der malerischen Präsentation wichtig, doch bezieht sich hier das Erleben auf die historische Situation. Neu ist in der Entwicklung, die zeitlich ab den sechziger Jahren zu beobachten ist, dass zum Beispiel auch subjektive Gefühlszustände thematisiert werden. So geht es zum Beispiel dem Ausstellungsarchitekten Schaal „nicht um Ausstellungsdesign, sondern darum, die Welt des Staunens wiederzuentdecken.“³⁵

Die Wahrnehmung und Decodierung kann im Vergleich zu den rekonstruktiven Raumbildern schwieriger sein, da die Wirkung beiläufiger, indirekter und zum Teil auch bewusst subtiler ausfällt. So kann dies auch dazu führen, dass Inszenierungseinheiten als solche nicht wahrgenommen oder missverständlich interpretiert werden.

Die Frage der Inhalte und Botschaften einer Ausstellung bilden grundlegende Faktoren für die gestalterische Umsetzung. Nach wie vor kann der Inhalt Bezug zu einem historischem Sachverhalt nehmen. Doch die primäre Intention liegt nicht in der Illustrierung eines historischen Ereignisses, sondern in dessen Abstrahierung. Dies kann die Thematisierung eines abstrakten Begriffes oder Visualisierung mittels Symbolen bedeuten. Beispielsweise demonstrierte der Ausstellungsarchitekt Schaal in seiner Arbeit konsequent, dass archäologische Fiktionen, verschüttete Erinnerungen, Träume, Mythen und Obsessionen stets aufs Neue thematisiert werden müssen, um aus immer komplexer werdenden, historischen Raum- und Zeitverflechtungen überhaupt noch einen kritischen Überblick oder einen alternativen poetischen Weltentwurf liefern zu können (ebd., S. 31). So war beispielsweise bei der Ausstellung „Berlin – Berlin“, gestaltet von Hans Dieter Schaal, der zentrale Raum „die Metropole der 20er Jahre bei Nacht“ als großes, begehbare Modell konzipiert. Gestaltet als „Phantasieraum mit Zitaten“ sollte dies die zwanziger Jahre vergegenwärtigen und gleichzeitig mittels Übertreibung Assoziationsräume schaffen.

34 Azara, Pedro/Harth, Carlos G.: Bühnen- und Ausstellungsarchitektur. Stuttgart/München 2000, S. 34.

35 Werner, Frank R.: Raum-Zeiten und Zeit-Räume: Ephemere Architektur im Spiegel der Geschichte. In: Werner, Frank R.: Hans Dieter Schaal. In-Between – Ausstellungsarchitektur. Stuttgart/London 1999, S. 29.

„Im Mittelpunkt steht der einmalige Höhepunkt, urbaner Glanzraum der Welt: die Stadt Berlin in den 20er Jahren. Nachts: Lichter spiegeln sich im Asphalt. Die Wände stürzen, die Fenster tanzen, ein Geflecht auch sich kreuzenden heftigen Sehnsuchtswegen. Baustelle, Filmstudio, Labor. Im Entstehen und im Verfall. Kaum aufgerichtet, schon zum Skelett zur Ruine verfallen. Transparenz. Gläserne Momente der Geschichte.“ (Werner 1999, S. 65)

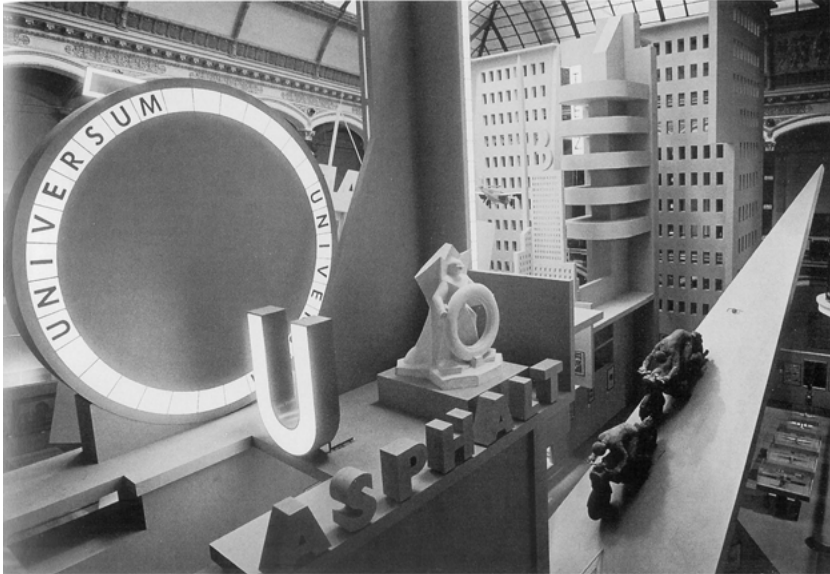


Abbildung 4: Der zentrale Raum „Die Metropole der 20er Jahre bei Nacht“ der Ausstellung „Berlin – Berlin“ im Martin-Gropius-Bau.

Dies bedeutet, dass Inhalte in der Ausstellungs-dramaturgie nicht mehr nach fachwissenschaftlichen Kriterien gegliedert werden. Damit nimmt der Grad der subjektiven Interpretation zu. Im Falle der künstlerischen Interpretation kann dies zu höchst ungewöhnlichen Zusammenstellungen und somit zu einer völlig neuartigen Sichtweise führen.³⁶ Im Hinblick

36 Im großen Stil wurde dieser Ansatz bei der Millenniums-Ausstellung „Sieben Hügel. Bilder und Zeichen des 21. Jahrhunderts“ im Martin-Gropius-Bau vom 14.05.–29.10.2000 in Berlin umgesetzt. „Tatsächlich nahmen die Raumarrangements mitunter die Gestalt von Allegorien an, der Andeutung von Begriffen durch Bilder, worin die einzelnen historischen Objekte, Kunstwerke, Installationen zu Attributen, ja Ornamenten zu werden schie-

auf die Gestaltung arbeitet man unter Zuhilfenahme aller dramaturgischen Mittel wie Licht, Farbe und Materialien mit der Absicht zu verdichten, akzentuieren oder zu untermalen. Dies kann zum Beispiel durch Vergrößerungen, Verkleinerungen, Einbau von Irritationen, Einsatz von Licht- und Farbdramaturgie oder Variation mit Architekturelementen geschehen. Eine derartige Auffassung richtet sich explizit gegen bemüht wertneutrale Objektpräsentationen oder rekonstruktive Ansätze. Sie steht auch im Gegensatz zu „postmodernen Ausstellungsprojekten der Vergangenheit, welche nach Gründerzeitmanier die Wirkung der Dinge durch verkünstelte Drapierungen, populistische Disneylandeffekte erstickt haben.“ (ebd., S. 29)

In welcher Form und Prägnanz die gestalterische Handschrift in den Vordergrund tritt, ist wesentlich vom Selbstverständnis des Ausstellungsgestalters abhängig. Durch die Wahl des Gestalters erfolgt eine zentrale Weichenstellung im Planungsprozess. Im Mittelpunkt aller Überlegungen steht die Frage, welchem gestalterischen Ansatz, welcher Gestaltungsphilosophie sich der Ausstellungsarchitekt oder -gestalter verpflichtet fühlt. Des Weiteren muss geklärt werden, ob und inwieweit er das Medium Ausstellung als eigenständige Ausdrucksform der visuellen Kommunikation begreift und es als selbstverständlich betrachtet, „den Primat des Objekts anzuerkennen, so wie man als Bühnentechniker anerkennen muß, daß es letztlich nur um die Schauspieler geht.“³⁷ Meist stehen die Ausstellungsdesigner im Hintergrund und bleiben, abgesehen von den Protagonisten des Bauhauses und einiger weniger Stardesigner und -architekten, anonym. Da diese sich in der Regel als Teil eines Teams, vor allem in der Zusammenarbeit mit den Wissenschaftlern, begreifen, ist dies für die Gestalter auch legitim.

Ergänzend zur textlichen Vermittlung in der Ausstellung soll die Gestaltung die sinnliche Wahrnehmung der Objekte sowie des Ortes unterstützen. Das Zusammenspiel aller Ebenen – Exponate, Texte, audiovisuelle Medien, architektonische und graphische Gestaltung – erschließt den Besuchern den Inhalt der Ausstellung, jedoch ohne ein rea-

nen, deren Auswahl von ihrem dekorativen Wert nicht weniger als von einer wissenschaftlichen Beweisführung her definiert war.“ Vgl. Baumunk 2001, S. 184.

37 Der Berliner Architekt Jürg Steiner zitiert in John, Hartmut: Spielen wir noch in der Champions-League? oder: Plädoyer für professionelle Ausstellungsplanung im Museum. In: Schwarz 2001, S. 51.

listisches Abbild der Vergangenheit zu zeichnen. Im Hinblick auf die Art und Weise der Entwicklung von Gestaltungsideen gibt es je nach Ausstellungsteam unterschiedliche Vorgehensweisen. In der Regel werden vom Gestalter einer Ausstellung Ideen erwartet. Als eine Möglichkeit der kreativen Umsetzung schlägt Schwarz vor, Metaphern zu finden.³⁸ Durch die Gestaltung mit Metaphern kann der Bedeutungsraum erweitert werden, sie werden wegen ihrer stilistischen, poetischen Wirkung eingesetzt. Folgendes Beispiel verdeutlicht diese Gestaltungsidee:

„In einer Ausstellung galt es darzustellen, daß die Bauern am Rhein von der Landwirtschaft allein nicht leben konnten und sich deshalb in der Industrie verpflichten mussten. Es stellte sich die Frage, durch welches Bild oder durch welche Objekte dies am besten darstellbar wäre. Erst nach eingehender Recherche begreift man, was es bedeutete, kurz nach vier Uhr morgens aufzustehen, eine Stunde zu Fuß zum Bahnhof zu gehen, mit dem Zug in die Fabrik nach Karlsruhe zu fahren und abends wieder zurück. Die Metapher ist, daß diese Bauern ihr Dorf nur bei Nacht gesehen haben, und genau dies kann dann in der Ausstellung visuell umgesetzt werden, durch eine raumgreifende Illustration, als Exponate Uhrzeiger, die auf kurz nach vier stehen, davor genagelte Schuhe auf einem Podest.“ (ebd., S. 26)

Als weitere Möglichkeit schlägt Schwarz vor, Symbole zu schaffen. Symbole sind Zeichen, die für etwas nicht Wahrnehmbares stehen. Sie sind Bedeutungsträger und sollen einen bestimmten Sinngehalt darstellen. So symbolisiert die Gipsfigurine eines beleibten Mannes in kurzen Hosen vor einem Großfoto einer intakten Auenlandschaft die Bedrohung der Natur durch den Tourismus (ebd.).

38 Die Metapher beruht auf der Übertragung von Bedeutung. Sprachlich wird das eigentlich gemeinte Wort durch ein anderes ersetzt, das zumindest bildlich dieselbe Bedeutung hat.

1.2 Arbeitsdefinition Erlebnis

Seit den achtziger Jahren avancierten die Begriffe *Erlebnis* und *Event*³⁹ zu viel genutzten Modeworten. Die Geistes- und Sozialwissenschaften befassen sich mit dem Phänomen der *Erlebnisorientierung* unserer Gesellschaft. Die Marketingindustrie entdeckte dieses Schlagwort und entwickelte daraus verkaufsfördernde Konzepte. Auch in den Bereichen des Museums- und Ausstellungswesens findet eine Hinwendung zu Erlebnis und Event statt.

„Im New Metropolis Museum in Amsterdam kann der Besucher in einem nachgestellten OP-Saal eigenhändig ein Herz verpflanzen; in der Neuen Berliner Nationalgalerie konnte man entlang der Werke von Max Ernst, Arnold Böcklin oder Giorgio de Chirico mittels Hörer eine Reise ins Ungewisse unternehmen.“⁴⁰

Diese ausufernde Anwendung führt zu einer Überstrapazierung des Begriffs. Nichtsdestotrotz erscheint eine Auseinandersetzung mit diesem Phänomen sinnvoll, da es an Aktualität und Bedeutung nichts eingebüßt hat. Auffallend ist, dass der nahezu inflationären Verwendung des Wortes eine bescheidene Aufarbeitung gegenübersteht. Der Begriff Erlebnis weist darauf hin, dass bei der Entwicklung von inszenierten Ausstellungskonzepten nicht nur die musealen Objekte und das Thema relevant sind, sondern auch die Besucherperspektive eine bedeutende Stellung einnimmt. In den siebziger und achtziger Jahren war der Großteil der Ausstellungen geprägt von Versachlichung, klarer Übersichtlichkeit durch Ordnung und Anordnung und kühler Präsentationsästhetik. Nach diesen Jahrzehnten des Designs und einem „tendenziell klinischen Umgang sowohl mit dem Exponat als auch dem Besucher traten die Auch-

39 Event ist ein weiterer Begriff, der sich im Zusammenhang mit der Freizeitgesellschaft entwickelte. Events nehmen an Zahl und Bedeutung zu. Sie versprechen das Erlebnis des Außergewöhnlichen und prägen die Gesellschaft. Eine Annäherung an dieses Phänomen aus unterschiedlichen Perspektive siehe: Gebhard, Winfried/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michael (Hrsg.): Events – Soziologie des Außergewöhnlichen. Opladen, 2000 oder Kemper, Peter (Hrsg.): Der Trend zum Event. Frankfurt am Main 2001.

40 Gribl, Albrecht A.: Der Besucher in der Ausstellung – ratlos? Zur Sprache heutiger Konzeption. In: Landesstelle für nichtstaatl. Museen in Bayern 2000, S. 30.

Eigenschaften des Besuchers als fühlender, empfindender, erlebnisfähiger Mensch wieder verstärkt ins Gesichtsfeld der Macher“ (ebd., S. 32).

Erlebnisse als subjektive Bedeutungskonstruktion

Weit gefasst bezieht sich der Begriff Erlebnis auf jeden im Bewusstsein ablaufenden Vorgang. Nach der Aufklärung entwickelte sich im 18. Jahrhundert der Erlebnisbegriff als emotionaler Grundbegriff gegen die zunehmende kognitive Rationalität.⁴¹ Beim Prozess der Informationsverarbeitung handelt es sich immer um ein Zusammenwirken kognitiver und emotionaler Prozesse. Die Auswirkungen von Emotionen auf kognitive Leistungen können fördernd oder auch beeinträchtigend sein. Die Ergebnisse der emotionspsychologischen und neurobiologischen Forschung in den vergangenen zwei Jahrzehnten zeigen deutlich, dass Emotionen einerseits für unsere Aufmerksamkeit gegenüber uns begegnenden Sachverhalten unmittelbar bedeutsam sind. Andererseits ist die Stabilität der gedächtnismäßigen Abspeicherung und somit die Möglichkeit des Wiederabrufs von Gedächtnisinhalten in hohem Maße an die emotionale Bedeutsamkeit der Inhalte gebunden.⁴² Es gibt kein Verhalten, das allein kognitiv, also ohne Emotionen oder ausschließlich emotional ohne kognitive Elemente auftritt. Daher müssen Emotion und Kognition in einem wechselseitigen Beziehungsverhältnis als zwei Aspekte eines Phänomens, nämlich des menschlichen Handelns verstanden werden.

Die erkenntnistheoretische Einsicht, dass die Wirklichkeit, wie sie wirklich ist, verschlossenen bleibt, bedeutet, dass das Gehirn nicht die Welt abbildet oder einfach nur widerspiegelt, wie sie objektiv ist, son-

41 Von Wilhelm Dilthey (Philosoph, geb. 1833, gest. 1911) wurde das Erlebnis als Grundbegriff der Geisteswissenschaften eingeführt. Dilthey ist Begründer der Erkenntnistheorie der Geisteswissenschaften und einer der Hauptvertreter der hermeneutischen Wissenschaften (historische Schule). Im Unterschied zu den Naturwissenschaften, in denen unabhängig vom menschlichen Handeln gegebene Ereignisse durch theoretische Entwürfe systematisiert werden, muss der Geisteswissenschaftler seinen Gegenstandsbereich, dessen Teil er selbst ist, durch Nachvollziehen dieser Lebensäußerungen verstehen. Vgl. Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 2001.

42 Standop, Jutta: Emotionen und ihr Einfluss auf das kognitive Lernen. In: Nahrstedt, Wolfgang (Hrsg.): Lernen in Erlebniswelten. Bielefeld 2002, S. 75.

dern dass Menschen eigene Wirklichkeiten konstruieren. Siebert stellt fest, „dass unsere Welt aus unseren Bildern besteht – aus Selbst, Fremd- und Weltbildern.“⁴³ Die Art und Weise, wie Menschen ihre Welt konstruieren, hängt von der Sozialisation, der Lerngeschichte, den Lebensverhältnissen und den Zukunftsperspektiven ab. Auch Erlebnisse können deshalb nicht eindimensional betrachtet werden, sondern sind von der Persönlichkeitsstruktur jedes einzelnen abhängig. Sie entstehen subjektbestimmt, reflexiv und unwillkürlich. „Sie sind psychophysische Konstruktionen, die sich nicht durch Gegenstände substituieren oder an Dienstleistungsunternehmen delegieren lassen.“⁴⁴ Dies bedeutet zum Beispiel, dass identische Situationen völlig unterschiedlich bewertet werden können. Empfindet der eine musikalische Untermalung als angenehmes Begleitprogramm, bewertet ein anderer dies als störende Berieselung.

„Was wir sehen, ist eher eine Vorhersage – unsere eigene persönliche Konstruktion, die dazu bestimmt ist, uns den besten Weg zu zeigen, um unsere Handlungsziele durchzuführen. Wir wählen diese Wege auf der Grundlage unserer vorherigen Erfahrungen.“⁴⁵

Erlebnisorientierung als die unmittelbarste Form der Suche nach Glück kennzeichnet die gegenwärtige Art zu leben und ist im historischen Vergleich etwas Neuartiges. Die kultursoziologische Untersuchung mit dem Titel „Die Erlebnisgesellschaft“ des Soziologieprofessors Gerhard Schulze zeigte eindrucklich auf, dass sich sowohl Individuum als auch Gesellschaft durch das Motiv der Erlebnisorientierung verändern. Während noch bis in die sechziger Jahre Werte wie materielles Wohlergehen und physische Sicherheit in der Einschätzung der Menschen im Vordergrund standen, zeichnete sich von den siebziger Jahren an deutlich ab, dass zunehmend Lebensqualität wichtig wurde. Die Suche nach dem Glück trat an Stelle des Strebens nach einem zufriedenstellenden Lebensstandard. Entsprechend wurde Freizeit mindestens so hoch oder gar höher bewertet wie etwa die Zufriedenheit mit der Berufstätigkeit. Die

43 Siebert, Horst: Der Konstruktivismus als pädagogische Weltanschauung – Entwurf einer konstruktivistischen Didaktik. Frankfurt am Main 2002, S. 11.

44 Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft – Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt am Main/New York 2000, S. 14.

45 Izard, Carroll E.: Die Emotionen des Menschen – Eine Einführung in die Grundlagen der Emotionspsychologie. Weinheim 1994, S. 168.

soziale Stellung der Menschen in heutigen westlichen Gesellschaften lässt sich nicht mehr allein nach überwiegend objektiven Maßstäben wie Einkommen, Besitz oder Bildung bestimmen, sondern vor dem Hintergrund wachsender Konsum- und Freizeitmöglichkeiten. Erlebnis ist zu einer zentralen Kategorie in unserer Gesellschaft geworden. Für den Menschen wird die Erlebnisorientierung zur grundsätzlichen Motivation sozialen Handelns.

Die zunehmende Verschiedenartigkeit der Menschen ist Indiz für eine neue grundlegende Gemeinsamkeit der Erlebnisgesellschaft. Innenorientierte Lebensauffassungen, die das Subjekt selbst ins Zentrum des Denkens und Handelns stellen, haben außenorientierte Lebensauffassungen verdrängt (Schulze 2000, S. 35). Die zunehmende Individualisierung lässt verschiedenartige Ansprüche entstehen. Die theoretischen Überlegungen zur Erlebnisgesellschaft spiegeln sich in der Praxis der Ausstellungsgestaltung wider. Wie ein Ausstellungsgestalter der Gruppe Gut feststellt, änderte sich die Sensibilität der Wahrnehmung in den vergangenen Jahrzehnten:

„In der Gegenwart lebt jeder nach seiner Norm, führt ein individuelles Leben. Dadurch entwickeln sich völlig andere Aufnahmefähigkeiten. Der eine will mehr, der andere weniger. Der eine will es schnell, der andere will es langsam. [...] Früher gab es keinen Rhythmus, jetzt muss man einen Rhythmus reinbringen, weil die große Masse mittlerweile daran gewöhnt ist.“⁴⁶

Dies erschwert die Arbeit der Gestalter, da sich viele Menschen aus verschiedensten Motiven durch die Ausstellung bewegen. Dies bedeutet für die Ausstellungsgestalter, dass sie die unterschiedlichen Bedürfnisse bei der Gestaltung berücksichtigen sollten. Auch erwartet der erlebnisverwöhnte Mensch, Informationen spannend aufbereitet konsumieren zu können.

Besucherkforschung und Ausstellungserlebnisse

„Visitors are the heart of the museum experience.“⁴⁷ Dieser erste Satz von McLean im Vorwort des Buches über Planung von Ausstellungen

46 Interview mit Herrn Alfons Demetz und Herrn Uli Prugger/Gestaltungsbüro Gruppe Gut in Bozen, am 4. Juli 2002.

47 McLean, Kathleen: Planning for People in Museums Exhibitions. Washington D.C. 1993 S. V.

signalisiert, welch hohen Stellenwert dem *Besuchserlebnis* im angloamerikanischen Raum eingeräumt wird. Neuere Besucherforschungen stellen das Besuchserlebnis mit seinen psychologischen, physiologischen oder architektonischen Bedingungsfaktoren ins Zentrum der Betrachtung, denn differenziertes Wissen darüber, wie Besucher Ausstellungen erleben, ermöglicht profundere Aussagen und Empfehlungen zur Entwicklung von Ausstellungen und Programmen.

Im Vergleich zu Deutschland ist der Theoriestand der Besucherforschung im angloamerikanischen Raum weiter entwickelt und die Evaluation als Planungsinstrument für die unterschiedlichen Entwicklungsstadien einer Ausstellung besser ausgebaut.⁴⁸ Besucherforschung mit all ihren Varianten ist inzwischen aus der Museumsreformdiskussion nicht mehr wegzudenken. Vielmehr scheint es fast so, als hätte sie in Umfang und Gewicht die historische Museumsforschung überholt und wäre unter allen museumsbezogenen Forschungsrichtungen zu einer Art Leitdisziplin avanciert. Dabei verfolgt sie unterschiedliche Ziele und Fragestellungen. So geht es zum Beispiel darum, mittels genauer Besucherstatistiken Aufschluss über das so genannte *Besucherprofil* zu erhalten, welches die Häufigkeit und Verteilung von Besuchermerkmalen wie Alter, Geschlecht, soziale Herkunft, Bildungsniveau und Besuchsmotive darstellt. Einen weiteren Schwerpunkt bilden Evaluationen, die durch Interviews und Verhaltensbeobachtung die Besucher in die Ausstellungsplanung und -gestaltung mit einbeziehen. Man hofft, auf diese Weise die Verständlichkeit und Attraktivität des Angebots erhöhen zu können.⁴⁹

Mit dem Ziel, die Vermittlungsarbeit zu verbessern, stellen die Museumswissenschaftler Falk/Dierking das Museumserlebnis in das Zentrum ihrer Forschungen. Den Rahmen dafür bildet „The Interactive Expe-

48 Vom fortgeschrittenen Konstituierungsprozess der Besucherforschung zeugt zum Beispiel die Zeitschrift „Visitor Behaviour“.

49 In Deutschland informierten über Besucherforschung, über deren Ansprüche und Aufträge, die Verfahrensweisen und Resultate in den vergangenen Jahren vor allem das Institut für Museumskunde in Berlin (Bernhard Graf). Auch das Institut für Soziologie (Prof. Dr. Hans-Joachim Klein) mit den Karlsruher Schriften zur Besucherforschung trug wesentlich zur Theoriebildung bei. Einen sehr guten Einblick in die Wirklichkeit der gegenwärtigen Besucherforschung, die nicht nur an der Objektivität der Ausstellung, sondern an der Subjektivität ihrer Besucher interessiert ist, gibt der Band von Noschka-Roos (Hrsg.): *Besucherforschung im Museum. Instrumentarien zur Verbesserung der Ausstellungskommunikation*. München 2003.

rience Model“⁵⁰. Anhand dieses Modells beschreiben sie den dynamischen Vorgang des Museumserlebnisses, der sich zwischen drei sich überlappenden Bereichen des persönlichen, sozialen und physischen Umfeldes abspielt. Jeder Kontext beeinflusst das Museumserlebnis und die Lernerfahrung. Mit dem personellen Umfeld beziehen sich die Autoren auf die Vorstellungen und Erwartungen, die jede Person unterschiedlich bei einem Museumsbesuch mitbringt. Das soziale Umfeld bedeutet, dass Besucher in Museen mit anderen Menschen in Kontakt treten. Dies können Begleitpersonen, das Museumspersonal und auch andere Besucher sein. Mit dem physischen Umfeld verweisen Falk/Dierking auf die Ausstellungsumwelt, so zum Beispiel die Architektur des Hauses oder das Ausstellungsdesign. Dieses weit gefasste Modell lenkt den Blick auf eine ganzheitliche Betrachtung des Ausstellungserlebnisses. Da Lernen im Museum hauptsächlich eine soziale Aktivität darstellt, fordern Falk/ Dierking, dass dem gesellschaftlichen Umfeld bei weitem mehr Aufmerksamkeit zukommen und dementsprechend Besucherforschung auf diesem Gebiet intensiviert werden sollte.

Die persönlichen Gründe für Ausstellungsbesuche sind ebenso heterogen, wie es die Museumsbesucher selbst sind. Nahezu alle Untersuchungen zu Besucherfrequenz und Besucherverhalten bestätigen, dass es den typischen Museumsmenschen oder Normalbesucher nicht gibt.⁵¹ Die Palette ist so weit, wie es unterschiedliche soziale Situationen, Fähigkeiten und Neigungen gibt. Miles stellte in seinen Untersuchungen fest, dass Museumsbesucher Ausstellungen aus den gleichen Gründen besuchen, wie sie andere Medien nutzen: “for information, for personal identity and reinforcement of personal values, for social interaction (to connect with family, friends and society) and for entertainment and relaxation.” (Miles zitiert in McLean 1993, S. 5)

Diese Beweggründe existieren jedoch nicht isoliert voneinander, sondern ergänzen sich gegenseitig. Das Interesse an Information bildet nicht unbedingt die wichtigste Motivation für einen Ausstellungsbesuch,

50 Falk H. John/Dierking Lynn D.: The Museum Experience. Washington D.C. 1992. In einer späteren Publikation veränderten Falk/Dierking diese Bezeichnung und nennen das Modell „The Contextual Model of Learning“, ohne jedoch dabei die zugrunde liegenden Kategorien aufzugeben. vgl. Falk, John H./Dierking, Lynn D.: Learning from Museums – Visitors Experiences and the Making of Meaning. Walnut Creek/Lanham/New York/Oxford 2000.

51 Treinen, Heiner: Was sucht der Besucher im Museum? In: Fliedl, Gottfried (Hrsg.): Museum als soziales Gedächtnis? Klagenfurt 1988, S. 27.

sondern stellt lediglich einen Beweggrund neben anderen Motiven dar. Unterhaltung und Interesse an geselligem Zusammensein spielen eine nicht minder bedeutende Rolle. Graf/Treinen stellten fest, dass im Museum Verhaltensdispositionen wirksam werden, die nicht auf das Lernen im traditionellen Sinne ausgerichtet sind, sondern der zweckfreien Anschauung mit dem Wunsch nach unmittelbarer Gratifikation verbunden sind.⁵² Dies gleicht einem freizeitorientiertem Verhalten. Die überwiegende Mehrzahl der Besucher sucht eher Abwechslung als Systematik, eher Unterhaltung als Wissensvermehrung. Daueranregung und Neugier-sättigung sind für die Besucher wichtiger als logisch-rationales Nachvollziehen von Exponatreihungen oder kontemplativ-sensitivierendes Betrachten von Objekten (ebd., S. 145). Im angelsächsischen Sprach- und Kulturraum hat sich für das flanierende Verhalten vor Schaufenstern in Geschäftsstraßen der treffende Ausdruck *window-shopping* gefunden. Diesen übertrugen Graf/Treinen auf die museale Welt als Etikett für typisches Verhalten in Ausstellungen. Sie bezeichnen dies als *kulturelles window-shopping*. Kritisch anzumerken ist, dass Graf/Treinen einerseits einschränken, dass es den typischen Normalbesucher nicht gibt, andererseits jedoch dann wiederum als Ergebnis festhalten, dass wohl der Großteil der Besucher flanierend durch das Museum wandelt, ohne tiefer gehende Interessen zu entwickeln.

Demgegenüber wird im angloamerikanischen Raum basierend auf lerntheoretischen Überlegungen versucht, ein differenziertes Bild vom Museumsbesucher zu schaffen. Anhand von Lerntheorien werden die verschiedenen Lernstile beschrieben. Die Heterogenität der Museumsbesucher äußert sich in der Unterschiedlichkeit der Informationsaufnahme. „Some people like to read and some don't. Some people like to interact with others, and some prefer a solitary experience. Some people are primarily visually oriented, others are oriented verbally or physically.“ (McLean 1993, S. 9)

In Ausstellungen wird Information in der Regel in einer monotonen Form ohne Rücksicht auf unterschiedliche Interessen oder Lernstile präsentiert. Im folgenden stelle ich zwei Modelle, die jeweils einen Versuch darstellen, die Vielschichtigkeit unterschiedlicher Lernstrategien zu klassifizieren, kurz vor. Beide entwickelten Anweisungen, wie Ausstellungen besuchergerecht gestaltet werden können. Bernice McCarthy entwi-

52 Graf, Bernhard/Treinen, Heiner: Besucher im Technischen Museum. Berlin 1983, S. 161.

ckelte das lerntheoretische Modell „4MAT“⁵³, von Howard Gardner stammt die Theorie der multiplen Intelligenzen.⁵⁴

Im Modell von McCarthy werden bestimmte Charakteristika der Informationsaufnahme und -verarbeitung als Unterscheidungskriterien herausgestellt. McCarthy differenziert zwischen vier Lerntypen: imaginative, analytic, common sense und dynamic.

Imaginative learners suchen nach Bedeutung und Zusammenhängen. Die leitende Frage lautet „Warum?“. Gelernt wird durch Zuhören und Erörterung von Problemen; sehr hilfreich für diesen Typus ist es, sich auf direkte Erfahrungen beziehen zu können. Lebensnahe, gegenwartsbezogene Ausstellungen mit Möglichkeiten zur Interaktion entsprechen am besten diesem Typus. *Analytic Learners* sind primär an der Frage nach dem „Was?“ interessiert. Detaillierte Informationen, Fakten- und Expertenwissen wird von diesem Typ gewünscht. Diese Besuchergruppe ist an langen Ausstellungstexten mit ausführlichen Hintergrundinformationen interessiert. *Common Sense Learners* aktiviert die Frage „Wie funktioniert dies?“. Dieser Typus will Probleme lösen und kann am besten durch eigene Aktivitäten neue Informationen verarbeiten und in das vorhandene Vorwissen integrieren. Diesem Typus entsprechen interaktive Ausstellungen. Die vierte Gruppe bilden die *Dynamic Learners*, die durch die Frage „Was ist, wenn?“ motiviert werden. Diese lernen am besten durch Versuch und Irrtum sowie Selbstentdeckung.

Wenn diese Theorie in der Ausstellungspraxis angewandt wird, so bedeutet dies, dass versucht wird, den Lerntypen ein unterschiedliches Angebot zu geben. So wird zum Beispiel ein Thema aus verschiedenen Betrachtungswinkeln beleuchtet. Das persönlich-menschlich Ansprechende, kenntnisreiche Detailinformation, Veranschaulichung und Einsatz interaktiver Techniken stehen in einem ausgewogenen Verhältnis.

Die Studie des Psychologen Gardner stellt eine weitere Annäherung zur Beschreibung von Lernstilen dar. Er wendet sich gegen die Verkürzung des Intelligenzbegriffes auf mathematisch-logisches Denken. Demgegenüber vertritt er die These, dass mindestens sieben unterschiedliche Formen von Intelligenz existieren. Jede für sich bildet einen Schlüssel zum Weltverständnis. Er unterscheidet zwischen linguistischer, musikalischer, logisch-mathematischer, räumlicher, körperlich-kinästhetischer,

53 Cassels, Richard: Learning Styles. In: Durbin Gail: Developing Museums exhibitions. London 1996, S. 38-45.

54 Gardner, Howard: Abschied vom IQ. Die Rahmen-Theorie der vielfachen Intelligenzen. Stuttgart 1991.

interpersonaler und intrapersoneller Intelligenz. Diese existieren gleichwertig nebeneinander, ohne einer bestimmten Intelligenzform einen Vorrang einzuräumen. Als kognitive Prozesse ermöglichen jede für sich, Phänomene zu interpretieren und zu verarbeiten. Jedes Individuum besitzt die gesamte Palette unterschiedlicher Intelligenzen, jedoch mit den jeweiligen ungleichen Ausprägungen.

Im Hinblick auf die pädagogische Praxis fordert auch diese Theorie, wie bereits das vorherige Modell, zu Methodenvielfalt auf. Deutlich wendet sie sich gegen das einseitige Ansprechen der logisch-mathematischen Fähigkeiten. Folglich sollten bei der Konzipierung von Ausstellungen die verschiedenen Kanäle des Publikums berücksichtigt und unterschiedliche Sinne angesprochen werden. Dies spricht dafür, Informationen nicht nur über die traditionelle Form von Text, sondern auch über Medien zum Hören, interaktive PC-Stationen oder auch mittels theatralischer Elemente personell zu vermitteln.

Obgleich Lerntheorien dazu beitragen, die Aufnahme der Informationen durch den Besucher zu unterstützen, wäre es dennoch eine Illusion anzunehmen, dass umfangreiches, komplexes Wissen einfach und umfassend vermittelt werden kann. Denn ein Grundirrtum liegt in der Annahme, das Besucherinteresse an kulturhistorischen Objekten fände seine Entsprechung in intensiver Objektbetrachtung (Treinen 1991, S. 11).

Die museale Bildungsfunktion unterscheidet sich grundlegend von allen anderen Bildungsformen. In Ausstellungen vollziehen sich qualitativ andere Lernprozesse als dies vergleichsweise im klassischen Lernort Schule der Fall ist. Der schulische Lernprozess baut zum Beispiel auf methodischen Maßnahmen des Übens, Wiederholens und Prüfens auf. Diese auf langfristige Lern- und Abschlussprozesse hin organisierten Formen finden in Ausstellungen in der Regel keine Anwendung.⁵⁵ Lernvorgänge sind langwierige und zögerliche Prozesse, die sich nicht ohne Anstrengung vollziehen lassen. Clifford Stoff, Mitbegründer des Internets, spricht von der Utopie des mühelosen Lernens und bezeichnet das *Edutainment* als pädagogische Illusion, da Lernen nicht ohne Mühen möglich ist.⁵⁶ Der Annäherungsprozess vollzieht sich in langwierigen

55 Dies schließt im Gegenzug jedoch nicht aus, dass mit Hilfe musealer Sammlungen schulische Lernziele im Rahmen von Unterricht erarbeitet werden können.

56 Wechsler, Ulrich: Erst laufen, dann Rad fahren. Nicht die Nutzung der Medien macht den Grad unserer Bildung aus, sondern der Grad unserer Bildung bestimmt, wie sinnvoll die Nutzung der Medien ist. In: Süddeutsche Zeitung vom 06./07.04.02.

Schritten, abhängig von individuellen Bedingtheiten, auch bedroht von Störungen der Situation und menschlichen Regungen.⁵⁷ Rumpf sieht in der konsumistischen Spielart der Kulturaneignung, wie sie derzeit mit Edutainment-Konzepten verwirklicht werden, Gemeinsamkeiten mit der Lerntechnologie der siebziger Jahre. Beide gingen von der Annahme aus, die schwierige, langsame und nicht berechnende, imaginative Vergegenwärtigung der Sache ersparen zu können. Bei dem Versuch, den Lerngegenstand so zu präzisieren, dass er möglichst anschaulich wird, um dadurch eine klare innere Repräsentation zu gewährleisten, sieht Rumpf die Gefahr, die Menschen zu einer Aneignung zu verführen, die bloßer Schein bleibt.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass auch in musealen Ausstellungen „Schlaraffenlernen“ (ebd.) nicht angeboten werden kann. Kritikern inszenierter Ausstellungen könnte damit ein Argument für die Ablehnung kommunikativer Formen der Präsentation an die Hand gegeben werden. Jedoch wäre es ebenso irrig, als Schlussfolgerungen aus derartigen Befunden dem Museumswesen mangelnde Ausstrahlungskraft, Einflusslosigkeit auf Besucher und darüber hinaus ein gewisses Desinteresse an musealisierten Inhalten zu attestieren (Treinen 1991, S. 11). Die Dimensionen des Erlebnispotentials von musealen Ausstellungen können nicht auf empirisch verifizierbare Formeln des Wissenszuwachses reduziert werden, sondern sie liegen im Bereich der Erfahrungen. Gleichsam als Bausteine können sie den gesamten persönlichen Entwicklungsprozess befruchten. Dieses wiederum steht sehr wohl in Zusammenhang mit der Gestaltung der Ausstellungsumwelt, die zum Beispiel durch Akzentuierung den Blick steuert und dadurch eine vertiefende Betrachtung ermöglicht. Worin das spezifische museale Erfahrungs- und Erlebnispotential liegt, soll im folgenden Kapitel thematisiert werden.

57 Rumpf, Horst: Spielarten der Kulturaneignung. In: Staudte, Adelheid (Hrsg.): Ästhetisches Lernen auf neuen Wegen. Weinheim/Basel 1993, S. 20.