

Dortmund Januar 2007

Eine Vorlesung im Rahmen des Kolloquiums „Zeit-Raum-Raum-Zeit“.

Avatars

Ausstellungen bewahren

Menschen möchten alles Mögliche aufbewahren. An erster Stelle sich selbst, ihr Auto, ihr Fahrrad, ihre Koffer und ihre Verwandten. Menschen möchten sowohl aufbewahren als auch wegwerfen. Häufig - außer einigen Ausnahmen - schlägt das Bedauern nach dem Wegwerfen zu. Allmählich fängst du an, denjenigen zu vermissen, der aus deinem Leben verschwunden ist. Du beginnst, Dinge zu sammeln. Ein Foto, eine Haarnadel, die liegen geblieben ist, zwei Stiefel, die nie abgeholt wurden. Briefe, die du damals schnell überflogen hast, werden jetzt gründlich studiert. Du hebst alles auf. Wenn du Glück hast, oder gerade nicht, wird es eine Tagesarbeit. Du gehst sogar soweit beim Aufbewahren, dass du Weggeworfenes nachmachst und neu schaffst. Zu dem Zeitpunkt, zu dem man sich fragt, ob etwas aufbewahrt werden soll, ist es bereits zu spät. Wie in der Liebe. Dann hast du es bereits weggeworfen und gibt es nichts mehr zum Aufbewahren.¹

Oft messen wir Gegenständen einen persönlichen Gefühlswert bei. Einen Wert, der bei historischen Objekten kollektiv sein kann, wodurch es sich lohnt, das Objekt auszustellen. Und dann stellt sich heraus, dass viele Menschen diese Schätze aus der Vergangenheit bewundern möchten. Nicht sosehr, um etwas über die Vergangenheit zu lernen, sondern vor allem, weil eine historische Sensation von alten Gegenständen ausgeht.



In der Kommune Heusden fertigten wir ein Objekt mit Gegenständen an, die die Einwohner zum Aufbewahren und Zeigen zur Verfügung gestellt hatten.

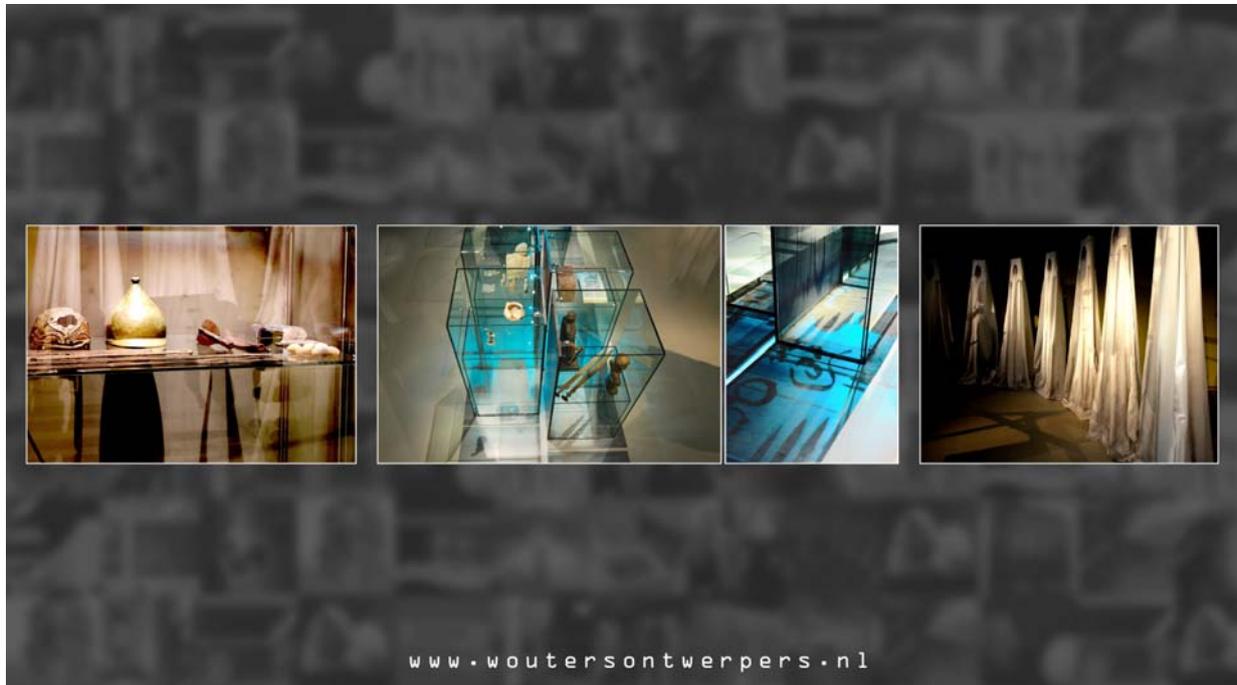
Sammlungen waren zunächst Privatbesitz und konnten - wie eine Art von Raritätenkabinett - nur auf Einladung des Eigentümers besichtigt werden. Im neunzehnten Jahrhundert gingen viele Sammlungen in öffentliches Eigentum über. Ab jetzt dienten die Objekte ernst, wissenschaftlichen und pädagogischen Zwecken und wurden sie nach akademischen Kategorien wie Kunst, Geschichte, Geologie, Biologie und Anthropologie eingeteilt. In der Ausstellung wurden die Objekte mit einer Erläuterung mitsamt Titel, Jahreszahl oder Beschreibung der äußeren Merkmale versehen. Museumsbesucher betrachten Museen immer noch als wissenschaftlich integer und als zuverlässigste historische Informationsquelle. Die alleinige Ausstellung von Objekten reichte jedoch nicht länger aus, und wir, die Ausstellungsmacher, erschienen auf die Bühne. Wir gruppieren Objekte nach Thema und suchten Anekdoten, um die Objekte mehr an die Erlebniswelt der Besucher anschließen zu lassen. Bereits schnell stand das Thema der Ausstellung zentral und setzten wir die Objekte als Illustrationen zur Geschichte ein. So versuchten wir, auf eine möglichst lebhaft Weise ein Bild von der Geschichte, der Natur oder der Technik zu vermitteln. Dabei sorgten wir nicht nur für eine visuell attraktive Stimmung, sondern gleichfalls für spannende Informationen und Details über die Objekte. Bei Präsentationen boten elektronische und audiovisuelle Medien neue Möglichkeiten zur Kenntnisvermittlung.

Im Allgemeinen hat sich in den letzten Jahrzehnten die Aufmerksamkeit von den Objekten selbst zur betreffenden Präsentationsweise bzw. zur Wahrnehmungs- und Erlebnisweise seitens des Publikums der Objekte und des Museums verlagert. Während zuerst die Gegenstände wichtig waren, stehen heute in den meisten Museen Reflexion und Interpretation zentral. Die Wahrheit hat jedoch viele Versionen. Wissen ist zeitgebunden, kontextabhängig und in die Subjektivität des Kenners eingebettet. Dabei wird jeder Besucher von seinem eigenen Hintergrund und seiner Wahrnehmungsweise geprägt. Außerdem wurden in Museen nur die wichtigsten Objekte aufbewahrt und außergewöhnliche Sachen und Ereignisse festgelegt. Der Alltag, der es nicht wert schien, festgelegt zu werden, ist im Dunkeln verschwunden. Auch sortiert jedes Museum ständig die jeweils ausstellbaren Objekte heraus. Allein die Tatsache, dass einige Sammlungsstücke nie ausgewählt werden, führt dazu, dass kein gutes Zeitbild vermittelt wird. Bis vor kurzem dachte ich, dass - wenn wir Objekte aus dem Depot benutzten und diese nach dem Ende der Ausstellung zurückbrachten - nichts passiert war. Erst jetzt bin ich mir dessen bewusst, dass die Perspektive und der zeitliche Rahmen, in die wir Objekte einordnen, das Bild von Zukunft und Vergangenheit der Besucher erheblich beeinflussen können. Da wir Objekte in einer bestimmten Ordnung in einen Raum stellen und damit eine Geschichte erzählen, ändern wir die Interpretation der Objekte in der Zeit und verleihen der Identität der Objekte einen bleibenden Mehrwert. Einmal gesammelte neue Erfahrungen können nie ausgelöscht werden. Ihre Realität und das, was sie in uns bewegt haben, tragen wir auf immer mit uns mit.



'Das Geheimnis der Kelten', Limburgs Museum Venlo.

Museumsausstellungen über die Vergangenheit sagen deshalb vielleicht mehr über das aktuelle Zeitbild als über das damalige Zeitbild aus. Wäre es dann auch nicht logisch, in Zukunft Objekte in ihrem Kontext aufzubewahren, beispielsweise, indem eine virtuelle Abspiegelung der Ausstellung gespeichert wird? In diesem Fall müsste ein Museum neben einer materiellen Sammlung systematisch eine intellektuelle Sammlung mit allen Dokumenten des Museums - sowohl Abbildungen und Sammlungsverzeichnisse als auch Ausstellungstexte - zusammenstellen. Die intellektuelle Sammlung müsste eine reiche Quellensammlung sein, die genauso wissenschaftlich vertretbar wie die physische Sammlung ist. Mehr noch: Die physische und die intellektuelle Sammlung kommen heute nicht mehr ohne einander aus. Dieses Plädoyer ist jedoch keineswegs dazu bestimmt, um mehr Anerkennung für Ausstellungsmacher zu werben.

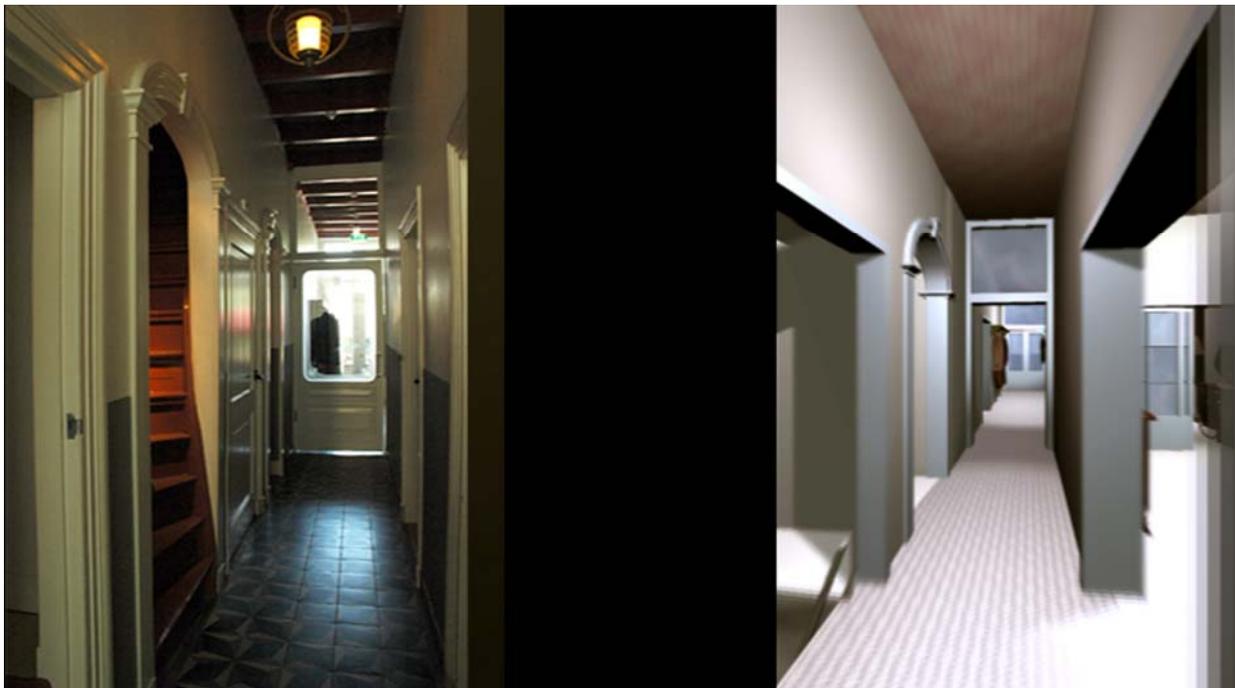


Wir haben angefangen, Filme über unsere Ausstellungen auf unsere Website zu stellen.

Mona

Bei den technologischen Entwicklungen des letzten Jahrhunderts sehen wir nach der agrarischen Entwicklung eine industrielle Entwicklung mit dem Aufstieg der Chemie. Diese wurde in den letzten Jahrzehnten ihrerseits von der Elektronik- und Software-Entwicklung eingeholt. Die Geschwindigkeit dieser Entwicklungen scheint sich jedes Jahr zu verdoppeln. Ich interessiere mich vor allem für die zukünftigen Entwicklungen, die wir zurzeit noch nicht kennen. Wenn wir das Obenstehende extrapolieren, könnte ich mir vorstellen, dass wir in Zukunft unsere emotionellen Kapazitäten entwickeln werden. Latent besitzen wir diese bereits, wir sind uns jedoch kaum dessen bewusst. Wäre es nicht besonders effizient, eine Emotion in einer Sekunde vermitteln zu können, statt einen umfangreichen Vertrag durchlesen zu müssen, der noch nicht alles ausschließt? Neue, immer ausgereifere Techniken sollen uns dies ermöglichen. So experimentiert Emotiv Systems bereits mit Epoc, wobei man über die Gedanken ein Spiel spielen und einem Charakter Emotionen verleihen kann. Bereits jetzt wird der Computer immer unsichtbarer wie bei Ubiquitous Computing. Die Möglichkeit zur Gefühlsvermittlung wird auf jeden Fall einen großen Einfluss auf die Rolle von Museen ausüben. In dem Moment, in dem man zu Hause die gleiche Emotion spüren kann, die man bei der Betrachtung der originalen Mona Lisa empfindet, könnte man meinen, dass das Ausstellen des Originals nicht mehr unbedingt erforderlich ist.

Bis dahin konzentrieren wir uns darauf, die Wirklichkeit möglichst gut nachzuahmen und zu verbessern. Dabei werden die virtuelle und die reelle Welt zunehmend miteinander vermischt, wie beim Spielfilm, wo wir uns schon lange nicht mehr fragen, ob eine große Armee, die einen Abhang hinunterstürzt, aus Statisten besteht oder im Computer entstand. Nur unser Erlebnis zählt. Auch in unserem Alltag wird sich diese Entwicklung fortsetzen, wenn virtuelle Lösungen billiger als physische Lösungen realisiert werden können. Dabei spielt es keine Rolle, ob wir dies möchten oder nicht. Wenn es in unserem Haus - im Gegensatz zu draußen - vor allem wichtig ist, dass es wärmer, trockener und sicherer ist, wird es uns vielleicht egal sein, ob eine Wand, die die Wohnräume von der Außenwelt trennt, echt ist oder nicht. Diese Wand wird virtueller mit Erhalt ihrer Erfahrungseigenschaften werden. Nur unsere Erfahrung zählt. Wie im Film. Wir werden teilweise in einer virtuell gebauten Umgebung leben. Diese Umgebung ist zuerst noch eine Nachahmung der physischen Welt, um später ihre eigene Identität zu bekommen.



Bei Museum Markt 12 bieten wir die authentischen Räume mit wenig Informationen und einen virtuellen Raum mit tiefgründigen Informationen nebeneinander an.

Bereits jetzt leben wir in einer Welt, in der Simulationen und Imitationen der Realität wirklicher als die Realität selbst geworden sind. Beispielsweise kennen wir so viele Produkte mit einem Erdbeeraroma, dass die Weltproduktion nie ausreichend sein könnte, um dem Bedarf zu entsprechen. In einem Test sollten zwei Kinder zwei Erdbeeraromen kosten. Dabei gaben die Kinder das synthetische Erdbeeraroma als das einzig korrekte an. Das richtige Erdbeeraroma wurde nicht erkannt. Die Kinder fanden es unappetitlich. Deshalb ist der Unterschied zwischen echt und nachgemacht schon längst nicht mehr sinnvoll. Je nachdem, wie unsere Medien realistischer werden, wird unsere Umwelt unrealistischer. Während eines spannenden Films vergisst man manchmal den Kinostuhl, auf dem man sitzt. Man steckt voll im Film. Wenn mein Telefon klingelt, bleibe ich physisch am gleichen Ort, sozial begeben mich jedoch zu meinem Gesprächspartner,

der vielleicht sehr weit entfernt ist. Immer häufiger verreisen Menschen, um an Orten einzutreffen, die sie eigentlich schon kennen. Wir leben in verschiedenen Wirklichkeiten. Als ich über unser Heimnetzwerk ein Spiel mit meinem Sohn spielte, fragte er mich: „In welcher Welt bist du jetzt?“ Phantasie und „zweitrangige“ Wirklichkeit laufen durcheinander, und viele von uns halten sich bereits einen Großteil ihrer Zeit in den virtuellen Welten der „online roleplaying games“ auf. In diesen Spielen werden Freundschaften geschlossen und Herzen gebrochen, jedoch auch ein gewinnbringender Handel trieben. Die Spieler von „Second Life“ betreten die Welt mit ihrem „Avatar“, einem idealisierten Charakter, mit dem der Spieler ein zweites Leben im Spiel aufbauen kann. Neue Medien ändern unser Bewusstsein von Zeit und Raum.

Authentizität

In einem Interview wurde ich gefragt, welche Ausstellungen mich zutiefst beeindruckt hatten. Dies stellte sich als unerwartet schwierige Frage heraus. Nachdem ich in Gedanken alle mir bekannten Präsentationen durchgegangen war, gelangte ich zum Schluss, dass es die Ausstellungen waren, die von der Kraft und Mystik der Authentizität geprägt waren: „Hier, an dieser Stelle, wo ich jetzt stehe, ist es passiert“ oder „Dies ist das Original, das er selbst in Händen gehabt hat, stellen Sie sich einmal vor, was es bewegt hat.“ Trotz all unserer professionellen Anstrengungen im Hinblick auf eine gute Informationsübertragung ist die Kraft der Authentizität nicht zu übertreffen.



In Bokrijk erwecken Schauspieler das historische Bild zum Leben.

Um die Präsentation von Exponaten in einem Museum authentischer zu machen, brauchen wir Daten über ihren ursprünglichen Kontext, diese sind jedoch kaum vorhanden. Im Freiluftmuseum Bokrijk in Belgien werden die Objekte nicht nur möglichst viel mitsamt ihrer Umgebung gezeigt, sondern verwenden wir sogar theatralische Bilder und Schauspieler in historischer Aufmachung, um ein historisches Bild zu vermitteln und das Thema für Besucher lebhafter zu gestalten. Die Schwierigkeit dabei ist, dass die Besucher die Präsentation so interpretieren, als ob sie die Wirklichkeit wäre. Vom „visible storage“, der wissenschaftlich geordneten Ausstellung möglichst vieler Objekte, sind wir zum „kulturhistorische Arrangement“, dem Rekonstruieren des Kontextes mit verschiedenen verwandten Objekten übergegangen. Museen streben häufig danach, Objekte so auszustellen, dass ihre authentische Bedeutung deutlich wird. In den USA wird zwischen einem „Period room“ und einem „Period setting“ unterschieden. Der „Period room“ betrifft eine „authentische“ Rekonstruktion, die auch aus Gegenständen unterschiedlicher Herkunft und sogar Nachahmungen zusammengestellt sein darf. Im „Period setting“ stehen allgemeine Stilmerkmale, eine authentische Ordnung von Elementen und die soziologische Seite des Wohnens mehr im Vordergrund.² Hat ein Objekt eine festgestellte authentische Bedeutung? Darauf kann keine eindeutige Antwort gegeben werden, da ein Objekt verschiedene authentische Bedeutungen haben kann. Eine davon möchte ich nachstehend gern erläutern:

Konzeptuelle Authentizität

Wenn über Authentizität geredet wird, ist meistens die materielle Authentizität gemeint. Das Objekt ist noch „ursprünglich“, es wird nichts daran verändert. Objekte ändern sich jedoch ständig, auch das ursprüngliche Material kann zerfallen, sich verfärben oder ändern. Die faktische Identität des Objektes steht im scharfen Kontrast zur aktuellen Identität. Wenn jedes einzelne Brett eines Holzboots ersetzt wird, ist es dann noch das gleiche Boot? Wenn jedoch vom gleichen Boot kein einziges Brett ersetzt wird, sondern jedes originale Brett verfault ist, ist es dann noch das gleiche Boot? Ist es nicht einfach eine Ruine? Unsere Überreste aus der Vergangenheit sind materiell deshalb selten authentisch. Im Drenter Museum in Assen wurde eine „authentische Kopie“ vom Kanu von Pesse angefertigt. Das welt-weit älteste Boot wurde an fünf Tagen von Wissenschaftlichern kopiert, indem ein Exemplar aus einer Föhre auf „ursprüngliche“ Weise angefertigt wurde. Das Ergebnis galt als völlig repräsentativ für das Original, sodass mit der Kopie zuverlässige Fahrexperimente unternommen werden konnten. Die Idee, die dahinter steckt ist, dass - wenn die Absicht des Machers deutlich ist - die technische Ausführung im Grunde auch von anderen Menschen vorgenommen werden kann. Dies kann ein guter Vorwand für die Anfertigung von Kopien sein. Die technische Ausführung gehört häufig jedoch auch zur konzeptuellen Authentizität, da die Idee des Machers immer durch die verfügbaren Mittel begrenzt wird.³



Die Baracke im Nationaldenkmal Kamp Vught.

Baracke

Ein Beispiel dafür ist ein Projekt aus unserer eigenen Praxis: das Nationaldenkmal Lager Vught, in der Nähe eines ehemaligen SS-KZ-Lagers. Dieser Ort ist von soviel authentischer Kraft durchdrungen, dass die Besucher respektvoll und in Stille durch die Ausstellungsräume und das Krematorium laufen. Auf dem Gelände wurde auch eine der Baracken nachgebaut. Sie ist ganz neu, weshalb einige Besucher Schwierigkeiten damit haben. Überlebende Gefangene empfinden diese Baracke jedoch gerade als korrekt: „Der Duft von frischem Holz, ja, so war es ganz genau!“

Auch ein neu entworfener Raum kann deshalb so kräftig sein, dass er keine weitere Kontextualisierung verträgt. So ist das Jüdische Museum in Berlin, das von Daniel Libeskind entworfen wurde, als Konzept sehr stark. Nach der Abnahme des Gebäudes, noch ohne Ausstellungen, wurde es für kurze Zeit der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Die Besucher waren tief von der Kraft des Gebäudes beeindruckt. Als ich mich zehn Minuten im abgeschlossenen, leeren, hohen Turm mit oben nur einem kleinen Lichtspalt aufhielt, war ich zutiefst gerührt. Die spätere Einrichtung mit Ausstellungen konnte die Erfahrung nicht verstärken und drohte sogar, die Spannung des Gebäudes zu zerstören.



Raum im Jüdischen Museum.



Eine Anwendung von Augmented Reality.

Augmented Reality

Wichtig ist deshalb, die Erfahrung der Authentizität des Raums beizubehalten, um diese nicht zu stören, sondern gerade zu verstärken. Wenn wir, wie im Film, in einer Ausstellung die virtuelle Welt mit der Wirklichkeit vermischen könnten, wäre es möglich, die Authentizität des physischen Raums zu behalten sowie virtuelle Informationen und Bilder hinzuzufügen. Beim mehrfachen Auftrag C-Mine Experience im Zusammenhang mit einem Bergwerk in Genk (Belgien) wurde uns ein unterirdischer Lüftungsschacht zur Verfügung gestellt. Bereits beim ersten Besuch wurden wir uns dessen bewusst, dass die Kraft und die Spannung durch eine Ausstellung im Schacht gestört werden würden. Da wir den Besuchern jedoch Geschichten und Bilder über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft vermitteln wollten, suchten wir nach einer Möglichkeit, Informationen hinzuzufügen, ohne dabei den Raum „anzugreifen“. Dazu verwendeten wir die Technik „Augmented Reality“, was buchstäblich „Zugenommene Wirklichkeit“ bedeutet. Mit dieser Technik kann das Bild, das ein Beobachter von seiner Umgebung hat, um zusätzliche Informationen ergänzt werden. Mit dem empfangenen Bild einer Kamera können bestimmte visuelle Merkmale eines Raums erkannt werden. So kann bestimmt werden, wo man sich in einem Raum befindet. Durch die Kombination der Umgebungsbilder mit Bildern einer parallel laufenden virtuellen Umgebung entsteht eine Mischung von reell und virtuell. In der virtuellen Schicht können wir anschließend zusätzliche Informationen zur bestehenden Wirklichkeit hinzufügen. Die Besucher des unterirdischen Schachts können sich jetzt durch die Wände die Vergangenheit und den Bergbauprozess anschauen, den historischen Figuren begegnen und dreidimensionale Objekte erfahren. Dies sind inhaltliche Hinzufügungen, die kein einziger Besucher mit der Wirklichkeit verwechseln wird. Authentizität und Informationen sind getrennt.

Die Erscheinungsformen eines Objekts

Alle sind sich über eins einig: Die Sammlung ist das Herz eines Museums. Die Objekte stehen zentral. Die Präsentation und die Deutung dieser Objekte basieren jedoch zunehmend auf Medien. Eine Ausstellung ist eine Umgebung geworden, die viel mehr als nur eine Sammlung von Objekten umfasst. Verschiedene „künstliche“ Elemente sind mehr oder weniger auch Teil einer Museumserfahrung geworden. Wer versucht, auf einer Website eine virtuelle Museumserfahrung zu erzeugen, muss sich nicht nur auf die Objekte, sondern auch auf andere Faktoren des Museumsbesuchs als Ganzes konzentrieren.⁴

Die authentischen Gegenstände haben mittlerweile viele Interpretationen, pädagogische Informationsschichten und Kontexte aus verschiedenen Zeiten. Die Beobachtung eines Objekts ist vielmehr eine relative als eine absolute Angelegenheit geworden. Mit visuellen Mitteln kann nur ein begrenzter Teil der Wahrheit erzählt werden. In Präsentationen müssen deshalb stets Entscheidungen getroffen werden. Der Ausstellungsmacher kann einen Teil des historischen Lebens eines Gegenstands zeigen, klammert dadurch jedoch gleichzeitig andere Teile aus. Das Aufbewahren erfolgte früher im Namen der Menschheit, der Nation oder der Kunstgemeinschaft, während das Zeigen auf die breite Öffentlichkeit ausgerichtet war. Diese zwei sich ergänzenden Museumsfunktionen trenne ich jetzt teilweise voneinander. Die Objekte gewinnen im Museum ihren Respekt wieder und werden auf vertretbare Weise ausgestellt. Dort können wir die schönen Bilder und die Kraft der Authentizität genießen. Die Kontexte, die selbständig geworden sind, nenne ich Avatare. Es sind verschiedene Erscheinungsformen, die ein Objekt in seinem virtuellen zweiten Leben erhalten wird. Sie werden immer zahlreicher und ein eigenes Leben führen, ohne die physische Anwesenheit eines Objekts. Die Avatare werden der virtuelle Teil des Museums, der weltweit zugänglich ist und eine Plattform für Meinungsbildung und Erziehung bietet. Sie werden ein eigenes Leben in unserem kollektiven Gedächtnis, dem „global brain“ führen, das alle in verschiedenen Zeiten entstandenen Kontexte enthält, die vor allem etwas über diese Zeiten aussagen. Die Zukunft wird zeigen müssen, wann ein Gegenstand physisch anwesend sein muss, um eine historische Sensation und eine Museumserfahrung zu erzeugen. Die Zeitmaschine, von der wir früher träumten, wird eine andere als die sein, die wir uns vorgestellt hatten, und unser Raum wird teilweise virtuell. Zeit und Raum werden nie wieder eindeutig sein.

Marcel Wouters

¹ Nach einer Kolonne von Arnon Grundberg

^{2 3} Sanne van Galen, Universiteit Utrecht: "Verhaal of voorwerp?"

⁴ Saskia Waterman, Universiteit Utrecht: "De grenzen van het museum".