Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 113 (2017)

Heft: 2

Artikel: Audiovisuelle Medien in Ausstellungen : Fragmente aus der aktuellen Museumspraxis

Autor: Tonella, Denise

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-737309

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 06.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

SCHWEIZERISCHES ARCHIV FÜR VOLKSKUNDE / ARCHIVES SUISSES DES TRADITIONS POPULAIRES
113. Jahrgang (2017), Heft 2, S. 95–106

Audiovisuelle Medien in Ausstellungen

Fragmente aus der aktuellen Museumspraxis

DENISE TONELLA

Abstract

Der Beitrag beschreibt die Anwendung von audiovisuellen Medien in Sonderausstellungen des Schweizerischen Nationalmuseums und fragt nach deren Potenzial und Grenzen als museale Vermittlungswerkzeuge. Audiovisuelle Medien können beispielsweise Nichtmehrerhaltenes rekonstruieren oder komplexe Zusammenhänge visualisieren. Sie können aber auch Exponate verdrängen und dabei die Wirkung der musealen Inszenierung schwächen. Für jede Ausstellung gilt es, neu abzuschätzen, wann audiovisuelle Medien mit welcher Häufigkeit eingesetzt werden sollen.

Zu Ausstellungen werden die einzelnen in Museen aufbewahrten, konservierten, restaurierten und erforschten Objekte, wenn sie «in einer bestimmten, überlegten Weise im Raum platziert und damit zueinander in Bezug gesetzt werden».[1] Zu diesem Zweck stehen den Ausstellungsmacherinnen und Ausstellungsmachern verschiedene Instrumente zur Verfügung. Neben Texttafeln, Grafik, Szenografie, Licht oder der Raumarchitektur gehören auch digitale audiovisuelle Medien zu den vielerorts anzutreffenden musealen Vermittlungswerkzeugen.[2]

In der visuellen, mediatisierten und vermehrt virtuellen Welt, in der wir uns heute bewegen, sprechen audiovisuelle Medien ein breites, vor allem jüngeres Publikum an und bieten Besucherinnen und Besuchern mit wenig Vorwissen über den Inhalt der Museumsausstellungen alltagsnahe Anknüpfungspunkte. Diese Medien vermögen den Akt der Übersetzung von Wissen, der im Museum geleistet werden muss, wesentlich zu unterstützen. Gleichzeitig bringen sie auch Herausforderungen mit sich, einerseits weil die multimediale Technologie sich ständig und rasant weiterentwickelt und der Umgang damit in der konkreten Museumspraxis

1 Kley, Stefan: Medien in Ausstellungen. In: Museum heute. Fakten, Tendenzen, Hilfen, Heft 46 (2014), S. 32–40, hier S. 32.

2 Vgl. dazu Weber, Eva-Marie; Bresky, Stefan: Museen und Medien. In: Hannelore Kunz-Ott, Susanne Kudorfer, Traudel Weber (Hg.): Kulturelle Bildung im Museum. Aneignungsprozesse. Vermittlungsformen. Praxisbeispiele. Bielefeld 2009, S. 133–142, hier S. 135–137.

stets neu ausgelotet werden muss,[3] andererseits weil es für jede Ausstellung neu abzuschätzen gilt, wann audiovisuelle Medien mit welcher Häufigkeit eingesetzt werden sollen.

Im folgenden Beitrag werden einige Anwendungen audiovisueller Medien in Sonderausstellungen der letzten zwei Jahre exemplarisch betrachtet und deren Beitrag für das jeweilige Ausstellungsnarrativ dargestellt. Die Auswahl der Beispiele erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Der Text ist vielmehr als «praxisbezogenes Nachdenken» über die Einsatzmöglichkeiten von audiovisuellen Medien in Ausstellungen sowie über ihr Vermittlungspotenzial und ihre Grenzen zu lesen. Die Beispiele beziehen sich ganz konkret auf meine Arbeitspraxis als Kuratorin von kulturhistorischen Ausstellungen am Schweizerischen Nationalmuseum.[4]

Nicht Ausstellbares präsentieren

Eine Sektion der Sonderausstellung *Europa in der Renaissance*[5] im Landesmuseum Zürich (1. August bis 27. November 2016) war Johannes Gutenberg und dem Buchdruck mit beweglichen Lettern gewidmet. Die um die Mitte des 15. Jahrhunderts entstandene Drucktechnologie spielte eine wichtige Rolle innerhalb des gesamten Ausstellungsnarrativs, das auf die vielfältigen kulturellen Austauschprozesse in der Renaissance fokussierte. Der Buchdruck ermöglichte wie noch nie zuvor die Verbreitung von Nachrichten und Büchern in ganz Europa[6] und gilt als ein «Supermedium» des kulturellen Austauschs. Von grossem Interesse waren für uns die Flugblätter – einseitig bedruckte Blätter, die Bild und Text verbanden und so auch für die nicht alphabetisierte Bevölkerung weitgehend verständlich waren. Heute würde man sie Flyer nennen. Sie entstanden mit dem Buchdruck, waren vergleichsweise rasch und billig herstellbar und dienten hauptsächlich der Verbreitung von Nachrichten und Sensationsmeldungen, wurden aber auch zur politischen und religiösen Propaganda benutzt. Sie gehören zu den ersten Massenmedien.[7] Die Zentralbibliothek Zürich verwahrt in ihren Magazinen eine der bedeutendsten Nachrichtensammlungen von Einblattdrucken und illustrierten Flugblättern aus

3 Als Anregung dazu vgl. Hänssler, Boris: Anschauliche Zeitreise ins KZ. In: Tages-Anzeiger, 31. 5. 2017, über das Potenzial, aber auch die Grenzen von auf erweiterter und virtueller Realität basierenden multimedialen Anwendungen bei der Darstellung von Ereignissen und historischen Orten.

4 Unter dem Dach des Schweizerischen Nationalmuseums sind die drei kulturhistorischen Museen Landesmuseum Zürich, Château de Prangins und das Forum Schweizer Geschichte Schwyz sowie das Sammlungszentrum in Affoltern am Albis vereint. Die Museen präsentieren Schweizer Geschichte von den Anfängen bis heute: www.nationalmuseum.ch.

5 Internetseite der Ausstellung: www.nationalmuseum.ch/d/microsites/2016/Zuerich/Renaissance.php (16. 10. 2017).

6 Leu, Urs B.: Der Buchdruck in Europa. In: Schweizerisches Nationalmuseum (Hg.): Europa in der Renaissance, Ausstellungskatalog. Zürich 2016, S. 43–51.

7 Te Heesen, Kerstin: Das illustrierte Flugblatt als Wissensmedium der Frühen Neuzeit, Opladen 2011, hier insbesondere S. 121. Vgl. dazu auch Würgler, Andreas: Medien in der frühen Neuzeit, München 2009, S. 16–19.

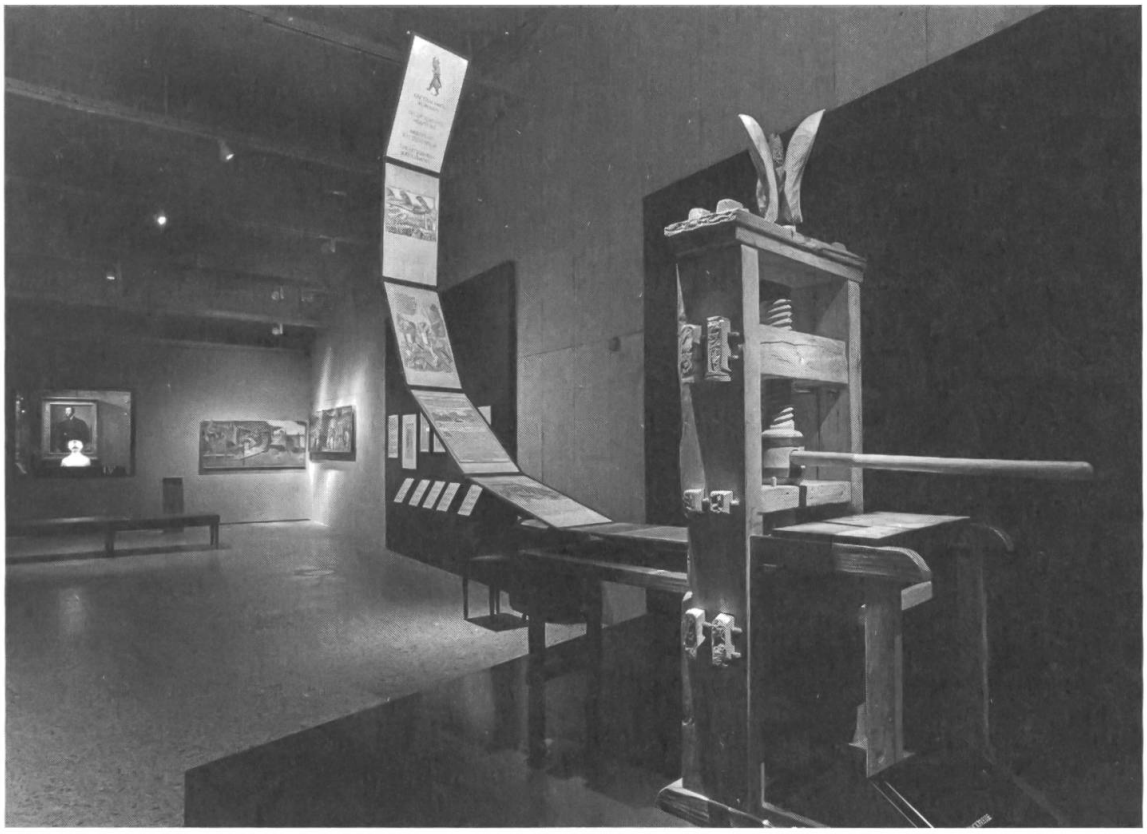

Abb. 1: Rekonstruktion einer Gutenberg-Druckpresse aus dem Besitz der Gutenberg Werkstatt in Reitnau mit sechs Bildschirmen, die Flugblätter aus der Sammlung *Wickiana* zeigen. © Schweizerisches Nationalmuseum.

dem 16. Jahrhundert – die sogenannte *Wickiana*.[8] Wir wollten den Besucherinnen und Besuchern der Ausstellung einen möglichst breiten Eindruck dieses wertvollen und speziell in der Schweiz vorhandenen Korpus von Druckgrafiken geben. Es zeigten sich aber sogleich zwei Schwierigkeiten: Erstens soll Druckgrafik aus dem 16. Jahrhundert aus konservatorischen Gründen in der Regel nicht länger als drei Monate gezeigt werden, weil sie sonst zu lange zu schädlichem Licht ausgesetzt ist.[9] Unsere Ausstellung war allerdings für eine Dauer von vier Monaten ausgelegt. Das hätte bedeutet, dass wir während der Ausstellungszeit alle Blätter hätten auswechseln müssen, und es hätte auch dann nicht für jedes Thema ein gleichwertiger Ersatz existiert. Zweitens hätte unser Anspruch, die Vielfalt der Nachrichten zu zeigen, zur Folge gehabt, dass wir eine grosse Zahl von Blättern hätten ausstellen

8 Die Sammlung verdankt ihren Namen Johann Jakob Wick (1522–1588), Pfarrer an der Predigerkirche in Zürich und später Chorherr und zweiter Archidiakon am Zürcher Grossmünster. Wick sammelte in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts über 400 Drucke. Vgl. dazu Harms, Wolfgang; Schilling, Michael (Hg.): Die Wickiana (1500–1588). Die Sammlung der Zentralbibliothek Zürich. Kommentierte Ausgabe, Teil I/II. Tübingen 1997–2005.

9 Kühn, Hermann: Erhalten und Pflege von Kunstwerken. Material und Technik, Konservierung und Restaurierung. 3. Auflage. München 2001. Zu den vorbeugenden konservatorischen Massnahmen für die Druckgrafik vgl. insbesondere S. 161–164.

müssen, die viel Platz in Anspruch genommen hätten. So viel Ausstellungsfläche für das Thema konnten wir allerdings nicht zur Verfügung stellen. Wir fanden für diese Schwierigkeiten eine Lösung durch den Einsatz von multimedialen Instrumenten und verwandelten die Rekonstruktion einer Gutenberg-Presse, die bereits als Exponat in Planung war, in eine eigentliche Medienstation. Auf sechs Bildschirmen, die bei der Druckpresse installiert wurden und gedruckte Blätter symbolisierten, «spuckte» die Presse über fünfzig Flugblätter nacheinander aus. Die Blätter selber waren thematisch geordnet und von einem Übertitel begleitet, der auf das jeweilige Thema hinwies. Auf den Bildschirmen liefen die Druckgrafiken im Loop. Die technischen Legenden dazu waren auf einem separaten Tablet abrufbar.

Ziel der Medienstation war es, die Vielfalt der Nachrichten zu zeigen und den Ausstellungsbesucherinnen und Ausstellungsbesuchern gleichzeitig einen Eindruck der Flugblätterikonografie mitzugeben. Ausserdem wollten wir mit den «virtuellen» Blättern die beschleunigte Vervielfältigung und Wissensverbreitung vermitteln, die nun im 16. Jahrhundert mit dem Buchdruck möglich geworden war. Ein spannender Nebeneffekt der medialen Lösung war dabei, dass wir für die Veranschaulichung der revolutionären Eigenschaften der Buchdrucktechnik und ihrer Auswirkungen auf die Gesellschaft eine moderne Technologie verwendeten – die digitale –, die unser Leben heute in einer zum Teil vergleichbaren revolutionären Art und Weise verändert. Indem wir beide Technologien vereinten, bot sich die Chance – vor allem bei Führungen –, über die Auswirkungen der digitalen Revolution auf unsere heutige Gesellschaft zu reflektieren und so den Besucherinnen und Besuchern durch einen vorsichtigen Vergleich den revolutionären Charakter der Erfindung «Buchdruck» zu vermitteln.[10] Durch den Gegenwartsbezug erhöhte sich also ihr Erkenntnisgewinn.

Diese Medienstation ermöglichte es in der Ausstellungspraxis, wertvollen Platz zu sparen und zugleich einen hochwertigen Ersatz für sonst nicht ausstellbare Originale zu finden, und dies ohne dass wir Museumskuratorinnen und Museumskuratoren auf die für unsere Erzählung wichtigen Inhalte verzichten mussten.

Nicht Erhaltenes rekonstruieren

In der Ausstellung *Europa in der Renaissance* sollte auch die Schlacht von Anghiari ihren Platz haben, die am 29. Juni 1440 zwischen Mailand und Florenz ausgetragen wurde. Sie sah die toskanische Stadt als Siegerin. 1503 erteilte die Regierung von Florenz Leonardo da Vinci den Auftrag, im Palazzo Vecchio ein Wandgemälde zu malen, das an diesen Erfolg erinnern sollte. Das Werk blieb allerdings unvollen-

10 Zu den Parallelen zwischen dem Buchdruck mit beweglichen Lettern und der digitalen Revolution von heute vgl. Schumer, Dirk: Warum der Buchdruck einmal fast verboten wurde. In: Die Welt, 18. 4. 2016, www.welt.de/kultur/kunst-und-architektur/article154491563/Warum-der-Buchdruck-einmal-fast-verboten-wurde.html (16. 10. 2017).

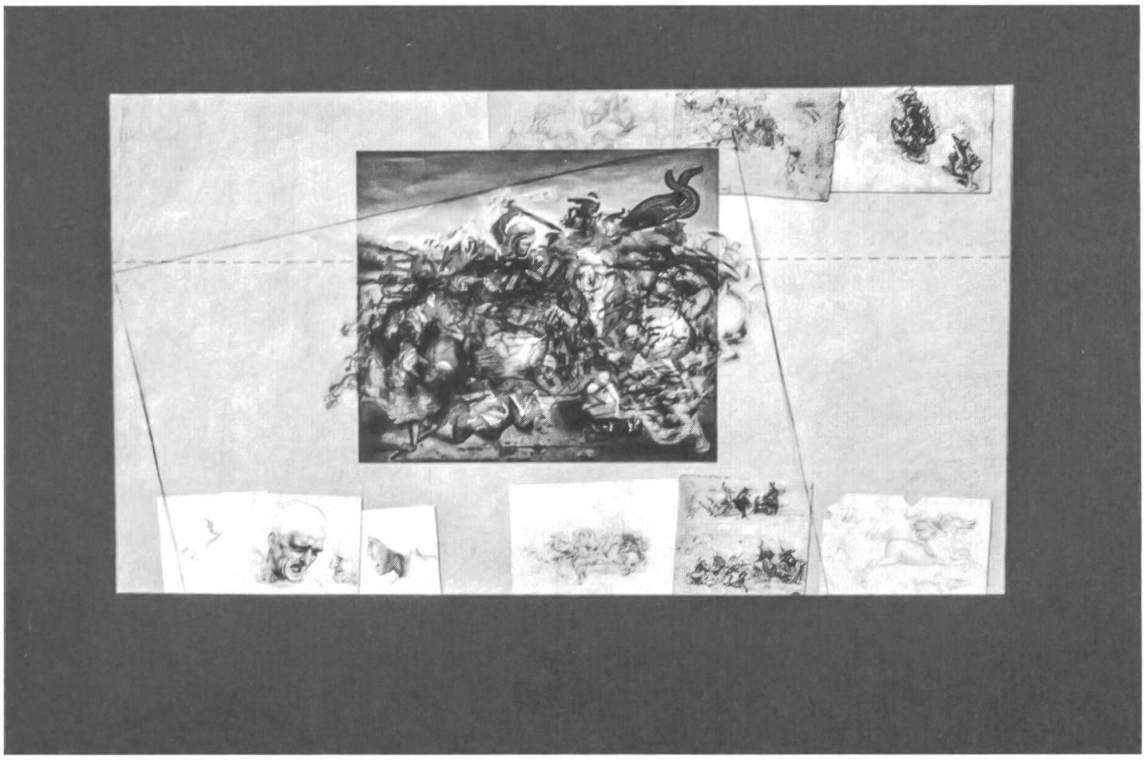

Abb. 2: Bildschirm mit der 3-D-Rekonstruktion der möglichen Darstellung der Anghiari-Schlacht im Palazzo Vecchio in Florenz. © Schweizerisches Nationalmuseum.

det und die Reste wurden später übermalt. Erhalten sind nur Entwurfsskizzen, die immerhin Rekonstruktionsversuche ermöglichen.[11]

Leonardos Darstellung der Anghiari-Schlacht hat zahlreiche Künstler, darunter Michelangelo, Raffael und Rubens, inspiriert. Als Zeugnis für die breite Rezeption von Leonardos Werk, für die Übernahme seiner Motive und seines Stils durch andere Künstler und somit als Beispiel für den künstlerisch-kulturellen Austausch in der Renaissance und darüber hinaus war sie in der Ausstellung von besonderer Bedeutung. Für die Präsentation des Themas erhielten wir vom Royal Collection Trust in London drei Originalskizzen Leonardos, die heute im Windsor Castle aufbewahrt werden.[12] Es waren an sich äusserst wertvolle und für die Ausstellung sehr attraktive Exponate, die aber alleine keinen Gesamteindruck der ursprünglichen Schlachtdarstellung zu vermitteln vermochten. Zusammen mit Albert Boesten-Stengel, Professor für Kunstgeschichte an der Universität in Toruń, der die Entwurfzeichnungen Leonardos zur nicht erhaltenen Darstellung der Anghiari-Schlacht eingehend studiert hat, haben wir uns für die Realisation einer digitalen 3-D-Rekonstruktion des Werkes entschieden. Ausgehend von zwölf erhaltenen Skizzen wurden der Zeichenprozess Leonardos rekonstruiert und ein Drehbuch für dessen digitale Visualisierung verfasst. Illustratoren haben anschliessend die Zeichnungen animiert und so zusammengefügt, dass am Ende eine auf

11 Vgl. dazu Pedretti, Carlo (Hg.): La mente di Leonardo. Al tempo della «Battaglia di Anghiari», Florenz etc. 2006; Melani, Margherita: Il fascino dell'opera interrotta. La Battaglia di Anghiari di Leonardo da Vinci. Poggio a Caiano 2012.

12 Schweizerisches Nationalmuseum (Anm. 6), S. 262–264, Kat.-Nr. 197–199.

Boesten-Stengels Forschungsergebnissen basierende Gesamtrekonstruktion des verlorenen Werkes entstehen konnte.

Diese Medienstation erlaubte uns nicht nur, den Besucherinnen und Besuchern einen plastischen Eindruck des verlorenen Werkes und der zum Teil sehr komplexen und in Worten nur mittels langer Ausführungen zu beschreibenden Arbeitsweise Leonardos zu geben, sondern bot darüber hinaus auch die Möglichkeit, über die Erarbeitung eines Ausstellungsteils einen Beitrag zur wissenschaftlichen Forschung zu leisten und die Ergebnisse daraus im Museum und somit gleich einem breiten Publikum zu präsentieren. Dass Museen auch Orte sein können, an denen wichtige kulturwissenschaftliche Forschung betrieben wird, ist weitgehend vergessen gegangen. Museale Praxis und wissenschaftliche Theoriebildung an Universitäten sind seit etwa Mitte des 20. Jahrhunderts immer weiter auseinandergedriftet. Die gängige Auffassung ist – oder besser: war bis vor Kurzem –, dass Theoriebildung an den Universitäten stattfindet, «Museen wiederum werden – oft etwas despektierlich – der Populärwissenschaft zugerechnet».[13] Seit einigen Jahren gibt es aber fundierte Anstrengungen für einen fruchtbaren Austausch zwischen Theorie und Praxis und damit zwischen universitärer Wissenschaft und Museumspraxis.[14] Mit der Medienstation *Anghiari-Schlacht* wollten wir bewusst einen Beitrag in diese Richtung leisten, indem wir uns als Ziel gesetzt hatten, in der Ausstellung eine noch nicht existierende visuelle Rekonstruktion von Leonardos Werk zu zeigen. Wir zogen dafür einen Wissenschaftler bei, der darüber recherchierte, neue Details herausfand und ein Drehbuch verfasste, sodass die Resultate seiner Forschung gleich visualisiert und einem breiten Publikum vorgestellt werden konnten.

Netzwerke visualisieren

Als drittes und letztes Beispiel aus der Ausstellung *Europa in der Renaissance* soll der Versuch beschrieben werden, mittels Medienstation die zwischen den Exponaten eines Raumes vorhandenen Zusammenhänge zu visualisieren. Eine Sektion der Ausstellung war der Verbreitung von italienischen und flandrischen Motiven, Stilen und Techniken der Malerei und Bildhauerei gewidmet. Künstler aus dem Norden reisten nach Italien, liessen sich von Tizian oder Michelangelo inspirieren

13 Aus dem Bericht von Steffi de Jong und Thomas Hammacher zur Tagung «Theorie trifft Praxis? Museen, Kurator/innen und Universitäten im Feld der Geschichtsausstellung», Frankfurt am Main, 30. 6.–1. 7. 2016, http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/tagungsberichte/id=6685 (16. 10. 2017).

14 Stellvertretend für die aktuelle Entwicklung sei hier einerseits auf die Einrichtung eines Studienzentrums im Landesmuseum Zürich (eröffnet im August 2016) hingewiesen, das sowohl Forschende als auch die interessierte Öffentlichkeit dazu einlädt, sich mit der Museumssammlung auseinanderzusetzen, darüber zu recherchieren und mit Originalobjekten zu arbeiten. Die vollständigen Sammlungsbestände aus den Bereichen Grafik, Fotografie und Numismatik sowie zwei Studiensammlungen, also eine repräsentative Auswahl aus den Sammlungsbeständen zu den Bereichen Textil und Archäologie, ein Bildarchiv und eine Bibliothek stehen Interessentinnen und Interessenten zur Verfügung. Andererseits stellte die Florentiner Tagung «Curating History», die im Oktober 2017 stattgefunden hat, eine Plattform für den Austausch zwischen universitärer Wissenschaft und Museumspraxis dar: https://curatinghistory.wordpress.com (16. 10. 2017).

und setzten fortan das Gelernte in ihrer eigenen Kunst um. Marien- und Heiligenmaler flüchteten vor der Reformation in katholische Regionen, wo sie weiterhin Aufträge von Kirchen und Klöstern erhalten konnten. Andere wiederum verliessen den Süden, um am Kaiserhof in Prag zu arbeiten oder, wie Leonardo da Vinci, in die Dienste des französischen Königs zu treten.[15]

Diesen Ausstellungsteil konnten wir kaum mit Objekten aus Schweizer Sammlungen bespielen. Wir waren auf internationale Leihgaben angewiesen, um das Thema korrekt und in seiner gesamten Breite darzustellen. Die Antworten auf unsere zahlreichen Leihanfragen liessen auf sich warten, und wir haben darum im Planungsprozess erst ziemlich spät erfahren, welche Kunstwerke wir tatsächlich zeigen konnten. Als es endlich so weit war, stellte sich heraus, dass mehrere Exponate viel miteinander zu tun hatten, sei es weil die Künstler sich gekannt hatten, weil mehrere Werke vom gleichen Auftraggeber in Auftrag gegeben wurden oder weil mehrere Künstler sich von den gleichen Motiven oder Techniken hatten inspirieren lassen. Ein unglaublich vielsagendes und höchst spannendes Netzwerk zwischen den ausgestellten Objekten trat ans Licht. Nun ging es darum, dieses Netzwerk auch für die Ausstellungsbesuchenden sichtbar werden zu lassen. Das erwies sich als eine Herausforderung. Das Netzwerk über Texttafeln zu erklären, war für uns keine sinnvolle Option. Zahlreiche Studien belegen, dass Besucherinnen und Besucher im Durchschnitt eine halbe Minute vor einem Exponat verweilen. Die reale Zeit, die sie dabei der Lektüre des dazugehörenden Ausstellungstextes (die zudem im Stehen erfolgt) widmen, lässt sich in Sekunden messen.[16] Die Objektbeschreibungen waren in der Ausstellung deshalb bewusst kurz konzipiert. 400 Zeichen inklusive Leerzeichen hatten wir für jede Objektbeschreibung zur Verfügung. Genug, um das jeweilige Werk kurz zu erklären, aber natürlich viel zu wenig, um das Netzwerk, das sich nun plötzlich aufgrund der Exponatenkombination ergeben hatte, zu beschreiben. Für eine Vermittlung der Inhalte mittels architektonisch-szenografischer Elemente war ausserdem die Zeit bereits zu weit fortgeschritten. Wir entwickelten deshalb eine Touchscreenstation mit dem Titel *Das Netzwerk der Kunst*, die wir im Zentrum des Raumes platzierten. Von der Station aus waren die meisten Werke der Sektion sichtbar. Eine Europakarte zeigte mittels Icons die Werke an dem geografischen Ort, wo sie entstanden waren. Es wurde dadurch sofort klar, dass sie an sehr unterschiedlichen Orten Europas erstellt wurden. Diese Visualisierung erlaubte es, die Kernaussage der Sektion sehr schnell zu fassen: Die Renaissance hatte sich in ganz Europa verbreitet. Die Besucherinnen und Besucher konnten dann auf die Bilder der Exponate klicken und so nicht nur eine kurze Beschreibung der Werke, sondern jeweils auch das Netzwerk des Objekts, also die anderen Exponate im Raum, mit denen es ver-

15 Zum Austausch zwischen Künstlern in der Renaissance vgl. Roodenburg, Herman (Hg.): Cultural Exchange in Early Modern Europe, Bd. IV: Forging European Identities, 1400–1700. Cambridge 2007. Vgl. besonders Roeck, Bernd: Preface. Cultural exchange and cultural transfer in early modern Europe: a theoretical perspective and examples. In: ebd., S. 1–29.

16 Dawid, Evelyn; Schlesinger, Robert (Hg.): Texte in Museen und Ausstellungen. Ein Praxisleitfaden. Bielefeld 2012, S. 11 f.

Abb. 3: Der Touchscreen *Das Netzwerk der Kunst*. © Schweizerisches Nationalmuseum.

bunden war, abrufen. Die Touchscreenstation bot dadurch starke inhaltliche und räumliche Orientierung.

Wie viele Bilder sie aktivierten, war den Nutzerinnen und Nutzern des Touchscreens überlassen. Sie konnten den Raum selber interaktiv erschliessen und dabei bestimmen, wie sehr sie das Thema vertiefen und wie spielerisch sie damit umgehen wollten. Die Station bereitete vielen Besucherinnen und Besuchern grosse Freude, wie das Aufsichtspersonal uns immer wieder berichtete. Sie wurde rege benutzt, und obwohl sie jeweils nur von einer Person bedient werden konnte, war der Bildschirm genug gross, um anderen Personen zu erlauben, mitzuschauen und mitzulesen. Gerade bei einem so komplexen Thema wie der Darstellung eines Netzwerkes war uns die interaktive Komponente wichtig, denn es ist unumstritten, dass Lernen von Menschen jeden Alters bevorzugt wird, wenn es spielerisch und interaktiv gestaltet ist.[17]

17 Vgl. dazu Weber/Bresky, Museen und Medien (Anm. 2), S. 133.

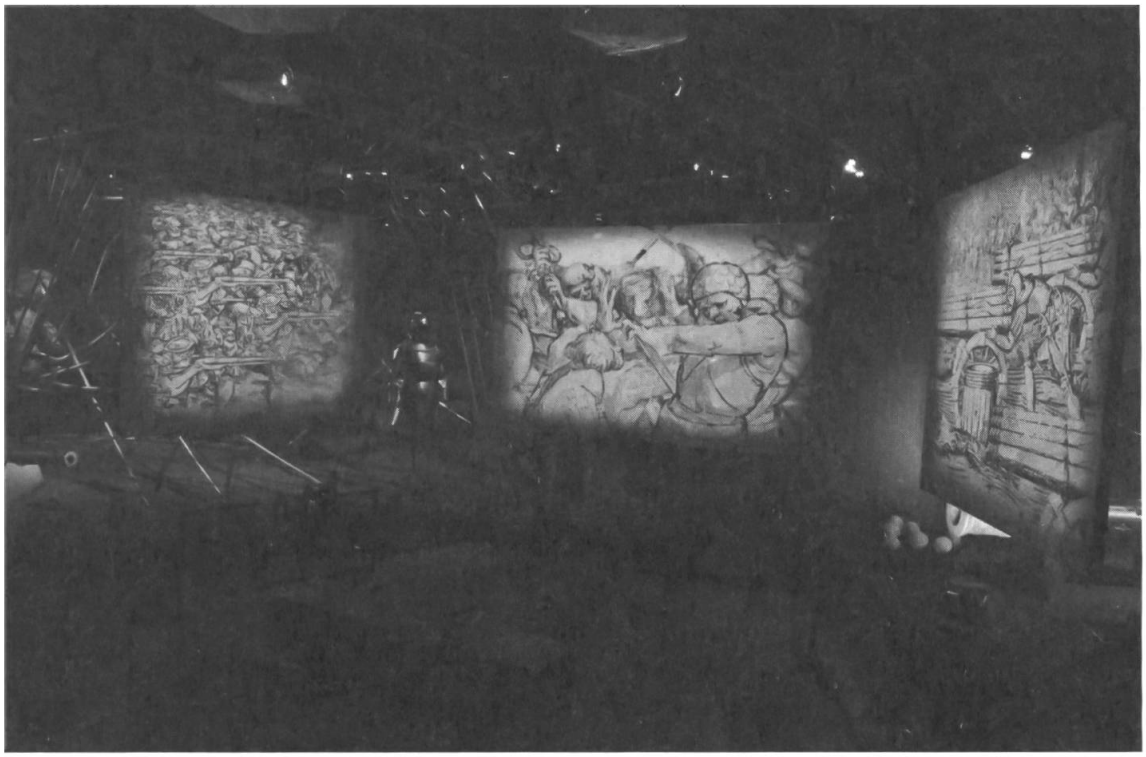

Abb. 4: Multimediale Inszenierung der Schlacht bei Marignano, in deren Mittelpunkt drei Leinwände mit animierten Details aus historischen Darstellungen der Schlacht stehen. © xkopp creative, Berlin.

Schrecken und Gewalt inszenieren

In der Wechselausstellung *1515 Marignano*[18] im Landesmuseum Zürich (28. März bis 19. Juli 2015) stellte sich die Frage, wie man die berühmten blutigen Kämpfe des 13. und 14. September 1515 darstellen konnte. Wir hatten aus unserer Sammlung oder als Leihgaben natürlich Waffen aus der damaligen Zeit: Halbarten, Langspiesse, Harnische, Kanonen samt Kugeln. Nur: Waffen und Rüstungen sehen in Ausstellungen toll aus. Schön geputzt, poliert, für die Nachwelt konserviert und in Vitrinen perfekt ausgeleuchtet, wirken sie ästhetisch. Das Metall glänzt, die verzierten und vergoldeten Handgriffe der Schwerter vermitteln Kostbarkeit. Die fast zwei Tonnen schwere *Grande Coulevrine* aus Bronze, die der König von Frankreich zusammen mit über siebzig anderen Kanonen nach Marignano führen liess, schien an heroische Taten zu erinnern.

Mit der Realität einer Schlacht hat dies aber wenig zu tun. Am 13. September warfen sich bei Marignano die eidgenössischen Truppen in die Schlacht und prallten heftig gegen das französische Heer. Es war bereits später Nachmittag. Innert weniger Stunden kam die Nacht. Der Kampf hörte zwar vorübergehend auf. Auf dem Schlachtfeld entwickelten sich aber zahlreiche Brände. Auf eidgenössischer

18 Fünfhundert Jahre nach der Schlacht bei Marignano zeigte das Schweizerische Nationalmuseum mit der Wechselausstellung *1515 Marignano* die Ursachen und die Folgen der Kriege um Mailand. Internetseite der Ausstellung: www.nationalmuseum.ch/d/microsites/2015/Zuerich/Marignano.php (16. 10. 2017).

Seite war das Essen und Trinken knapp. Als der Morgen graute, nahmen die beiden Heere den Kampf wieder auf. Die Franzosen errangen mit Unterstützung von Venedig am 14. September den Sieg. Sie waren besser gerüstet und gingen taktisch klüger vor. Zurück blieben über 10 000 Tote. Die Mehrheit der Opfer waren Eidgenossen. Es war ein Gemetzel gewesen. Schwerverletzte liess man auf dem Schlachtfeld sterben, Leichen wurden ausgeplündert.[19]

Dieses reale Kampfgeschehen hatte wenig mit in Vitrinen gut ausgeleuchteten, sauberen, glänzenden Waffen zu tun. Wie konnten wir die Erfahrung einer Schlacht aber vermitteln, wenn nicht mit den Objekten aus der Zeit? Dem Ausstellungsteam schien eine multimediale Inszenierung ein mögliches Vermittlungsinstrument zu sein. Auf drei Leinwänden wurden Detailszenen aus historischen Darstellungen der Schlacht projiziert. Kämpfer wurden darauf animiert, die Eidgenossen rückten mit Langspiessen und Hellebarden vor, die Kanonen spuckten Kugeln. Die ausgestellten Waffen befanden sich direkt seitlich und hinter den Leinwänden. Ein Lichtspiel simulierte während des Abspielens der Animation den Wandel vom Tag zur Nacht und wieder zum Tag und beleuchtete punktuell die Exponate. Dazu wurde eine Tonspur konzipiert, die über Kopfhörer wiedergegeben hat, wie es bei der Schlacht möglicherweise geklungen hat: aufeinanderprallende Schwerter, in die Körper eindringende Klingen, Kanonen im Einsatz, marschierende Söldner.[20] Die Kombination von animiertem Bild, Licht und Ton sowie die Position der drei Leinwände, die einen in sich halb geschlossenen Ausstellungsbereich schufen, stellten den Versuch dar, den Besucherinnen und Besuchern eine Einstiegshilfe zu bieten, um die Schrecken und die Gewalt der damaligen Schlacht zumindest ansatzweise zu erahnen.

Schrecken und Gewalt, aber auch Bedrohung, Angst oder generell Gefühle und Emotionen gehören zu den Bereichen der Geschichte, deren Präsentation im Museum äusserst anspruchsvoll ist und für dessen Vermittlung audiovisuelle Medien ein starkes Werkzeug sein können.

Chancen und Grenzen

Audiovisuelle Medien stellen ein wichtiges Instrument der heutigen musealen Praxis dar, insbesondere für Ausstellungen mit stark narrativem Charakter und bei der Vermittlung von komplexen Inhalten. Deren Einsatz ist dann sinnvoll, wenn er

19 Zur Schlacht von Marignano vgl. Leluc, Sylvie: Marignan, l'histoire et la mémoire. In: Musée de l'Armée (Hg.): D'Azincourt à Marignan 1415–1515. Chevaliers & Bombardes. Paris 2015, S. 136–145; Wyss, Gerhard: Marignano 1515 – «La Battaglia dei Giganti». In: Die Gedächtnisjahre ..15. Morgarten 1315. Eroberung des Aargaus 1415. Marignano 1515. Wiener Kongress 1815 (Geschichte der Schweiz, Fenster in die Vergangenheit, 6), Schweizerische Gesellschaft für Militärhistorische Studienreisen, Heft 37, S. 54–57. Zur genauen Beschreibung des Schlachtablaufs vgl. Le Fur, Didier: Marignan. 13–14 septembre 1515. Paris 2004, S. 103–119; Miège, Gérard: Marignan. Histoire d'une défaite salutaire. Bière 2015, S. 115–123.

20 Die zur Installation gehörende Animation ist online einsehbar: http://xkopp.de/projects/xxx/marignano.html (16. 10. 2017).

einen direkten Bezug zu den präsentierten Objekten und Themen hat. Ist dies der Fall, verstärken die audiovisuellen Medien die museale Erfahrung. Sie erweitern die Ausstellung um einen virtuellen Raum, erlauben Nichtausstellbares trotzdem zu präsentieren, Nichtmehrerhaltenes zu rekonstruieren, komplexe Zusammenhänge zu visualisieren oder Gefühle zu inszenieren. Sie ermöglichen ausserdem individualisierende Zugänge zu Exponaten und den angebotenen Themen. Audiovisuelle Medien sind sozusagen der «digitale Erweiterungsbau»[21] von Ausstellungen.

Wie alle musealen Instrumente und Werkzeuge sollen aber auch audiovisuelle Medien nicht beliebig eingesetzt werden. Bewegte Bilder und Ton-Bild-Installationen ziehen die Aufmerksamkeit der Besucherinnen und Besucher an und können leicht ihren Blick weg von der Erzählung und den Exponaten lenken. Ein Grossbildschirm, der neben Originalzeichnungen von Leonardo da Vinci hängt, kann die negative Folge haben, dass den Exponaten weniger Aufmerksamkeit geschenkt wird oder sie gar übersehen werden. Das Gleiche gilt für Medienstationen, die eingesetzt werden, nur weil ihre moderne Technologie Innovation verspricht. In solchen Fällen besteht die Gefahr, dass die Medienstationen die Exponate verdrängen und sich in blosse Unterhaltung oder Raumgestaltung von Ausstellungen verwandeln. Trifft das ein, schwächen sie die Wirkung einer musealen Inszenierung: «Sie überlagern ihr spezifisches Angebot und drohen, das Museum (genauer gesagt: die Ausstellung) überflüssig zu machen.»[22] Medienanwendungen sollen demnach immer inhaltlich auf der angestrebten kuratorischen Erzählung basieren und sind in kulturhistorischen Ausstellungen nur dann sinnvoll, wenn sie die Erzählung ergänzen und Inhalte vermitteln, welche die Objekte alleine nicht veranschaulichen können.

Die grösste Herausforderung im Umgang mit audiovisuellen Medien ist aber wohl die Tatsache, dass stets neue innovative Techniken hinzukommen, deren Potenzial und Grenzen es für das Museum neu auszuloten gilt. Als Ausblick soll darum die noch sehr neue Welt der virtuellen Realität (VR) erwähnt werden. Die neue Technologie ist das Thema der Stunde und erobert zurzeit auch die Museen.[23] Die Liste der laufenden Projekte ist bereits lang. Das «Städel Museum» in Frankfurt hat beispielsweise 2016 eine Zeitreise-App entwickelt, die virtuelle Rundgänge in die Museumsräume des 19. Jahrhunderts ermöglicht.[24] Die Stadtarchäologie Zürich führte im März 2017 mit der 3-D-Brille zurück ins Jahr 3171 v. Chr. Die Zuschauer spazierten über den Sechseläutenplatz und konnten dabei sehen, wie die damalige Pfahlbausiedlung aussah und wo welche Häuser standen.[25] Immer zahlreicher sind auch die Tagungen, die der virtuellen Realität und deren Nutzen für Museen ewid-

21 Weber/Bresky, Museen und Medien (Anm. 2), S. 139.

22 Kley, Medien in Ausstellungen (Anm. 1), S. 32.

23 Vgl. dazu Goethe-Institut: Wenn Dinosaurier zum Leben erwachen. Virtual Reality im Museum, www.goethe.de/de/kul/bku/20949031.html (16. 10. 2017), und Hänssler, Anschauliche Zeitreise ins KZ (Anm. 3).

24 http://zeitreise.staedelmuseum.de (16. 10. 2017).

25 Vgl dazu Troxler, Irène: Mit der 3-D-Brille ins Jahr 3171 v. Chr. Archäologische Grabung Opéra. In: Neue Zürcher Zeitung, 9. 3. 2017.

met sind.[26] Starke Impulse für diese neuen Technologien gingen in der Schweiz von der im Dezember 2016 erfolgten Berufung von Sarah Kenderdine als ordentliche Professorin für Digitale Museologie am Institut für Digital Humanities der École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL) aus. Die Neuseeländerin richtet den Fokus «auf die Visualisierung und Konservierung von Daten, auf interaktive virtuelle Umgebungen und auf die Erhaltung und das Erlebbarmachen des immateriellen Kulturerbes».[27] Sie hat in den letzten Jahren zahlreiche interaktive und immersive Erfahrungen für Museen und Galerien entwickelt und dabei oft den interaktiven Film (*interactive cinema*) und die erweiterte Realität (*augmented reality*) eingesetzt.[28] Ob sich diese neuen Technologien letztlich als Element innerhalb eines Ausstellungsparcours eignen, ob sie eher am Rande einer Ausstellung eingesetzt werden sollen oder ob sie sogar eine neue und eigene Art von Räumen für Kulturvermittlung erzeugen werden, das wird die Zukunft zeigen.

26 Hier sei als Beispiel die Tagung «Museums and the Web 2016» erwähnt, die im April 2016 in Los Angeles stattgefunden hat und wo Mitarbeiter des British Museum in London ihre bisherige Erfahrung mit Virtual Reality präsentierten: http://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/virtual-reality-at-the-british-museum-what-is-the-value-of-virtual-reality-environments-for-learning-by-children-and-young-people-schools-and-families (16. 10. 2017).

27 Vgl. Medienmitteilung des Eidgenössischen Departements für Wirtschaft, Bildung und Forschung, www.wbf.admin.ch/wbf/de/home/dokumentation/nsb-news_list.msg-id-64898.html (16. 10. 2017).

28 Für weitere Angaben zu den Ausstellungen, den Forschungsprojekten und den Publikationen von Sarah Kenderdine vgl. www.niea.unsw.edu.au/people/professor-sarah-kenderdine (16. 10. 2017).