Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 16 (2003)
Heft: 11

Artikel: Lanzengewitter schlägt Handyparade : Museen
Autor: Heller, Martin
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-122202

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: 13.07.2025

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

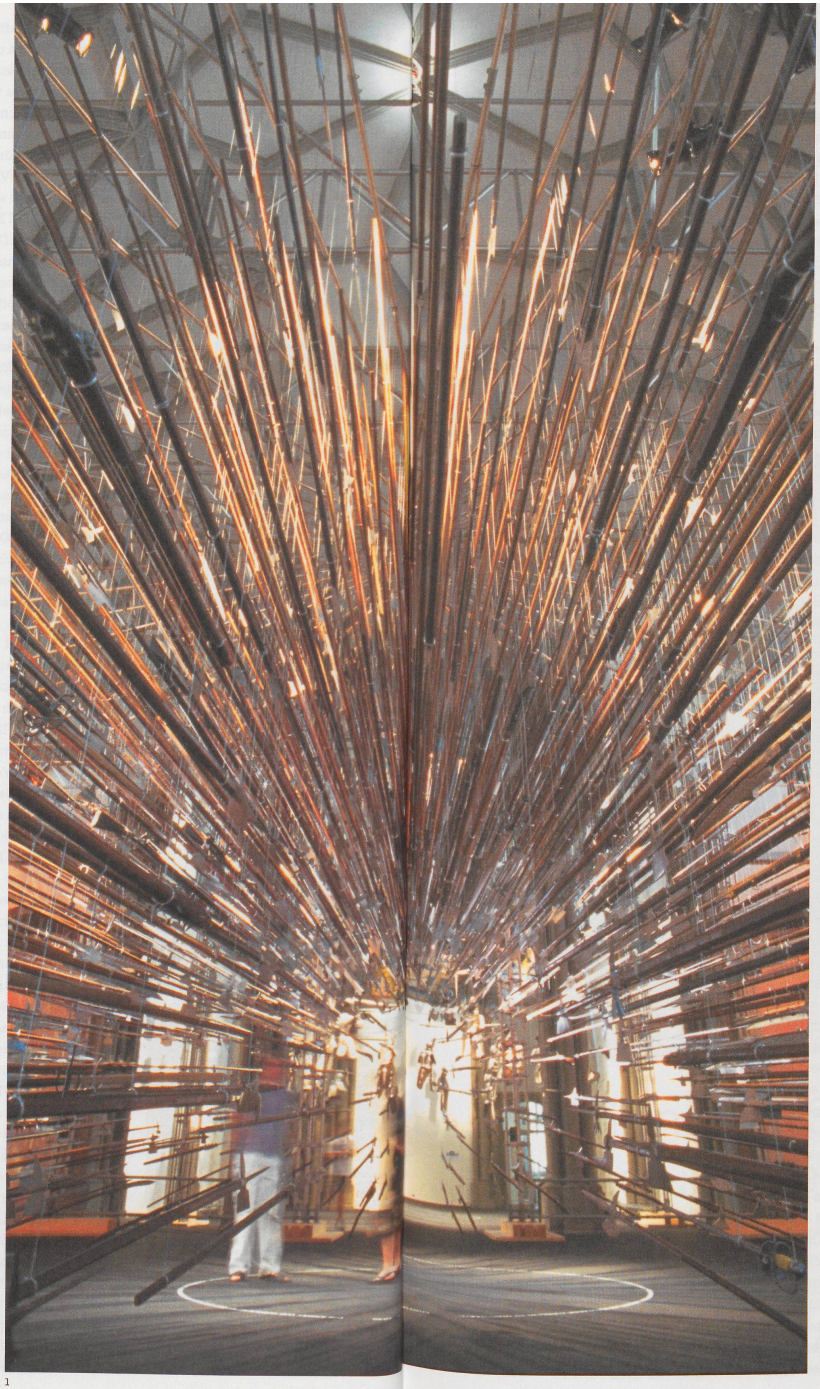
Lanzengewitter schlägt Handyparade

Text: Martin Heller

Die Zeiten, in denen Museen ihre Schätze unbefangen ausbreiten und danach gelassen auf das Publikum warten konnten, sind vorbei. Wer sich nicht regt, den bestrafen die Besucherzahlen. Und dann die Geldgeber. Gelungen ist die Ausstellung ‹Waffen werfen Schatten›, ein Pilotprojekt des Landesmuseums in Zürich; ambitiös gescheitert ist die Neueinrichtung des Museums für Kommunikation in Bern.

: Ausstellungen machen ist ein komplexes Geschäft geworden. Das lässt sich anhand von zwei Projekten der Schweizer Museumswelt nachvollziehen. Dabei führte der Zufall insofern inspiriert Regie, als die neue Dauerausstellung des Museums für Kommunikation in Bern und die temporäre Installation ‹Waffen werfen Schatten› im Landesmuseum letzten Sommer fast zeitgleich eröffneten und für einige Wochen einen direkten Vergleich erlaubten. Dieser Vergleich liefert einiges an Anschauungsmaterial – für neue Probleme und für neue Lösungen. Denn die Museen stecken in einer schwierigen Situation. Wobei es natürlich ‹die› Museen ebenso wenig gibt wie ‹den› Detailhandel oder ‹die› Kirchen. Dennoch macht der weite Gattungshorizont Sinn. Schliesslich sind alle Museen zumindest in einer Hinsicht vergleichbar: Sie setzen auf die Aura von Gegenständen, deren Körperlichkeit und Authentizität den Besucher verführen und überzeugen sollen.

Doch diese Qualität ist ein Klumpenrisiko. Zumal dort, wo die Museumsobjekte von den Besuchern nicht nach Belieben ein- oder ausgeblendet werden können wie im herkömmlichen Kunstmuseum die Bilder an der Wand, sondern zum tragenden Element einer mehrschichtigen Argumentation werden, die Schaulust und Reflektionsbereitschaft voraussetzt. Eine solche Lust und Bereitschaft sind jedoch immer schwerer aufzubringen. Stattdessen vorauseilende Übermüdung und unerklärliche Sehschwächen – der museale Parcours wird zur Kulturfalle. Was das genau bedeutet, zeigt ein Selbstversuch vor den vielen Vitrinen eines fast jeden historischen, ethnografischen, naturwissenschaftlichen oder sonstigen Museums.



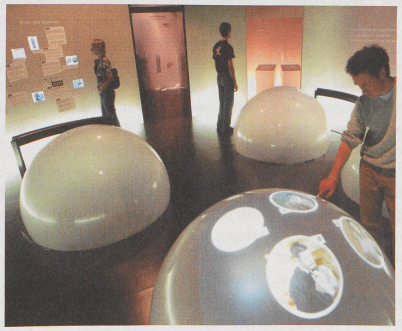
1

Was ist geschehen? Virtuelle Realitäten im weitesten Sinne verlieren mehr und mehr ihre einstige, dem Neuen selbst geschuldete Suggestivkraft und bestimmen zugleich in ebenfalls zunehmendem Masse unsere alltägliche Wahrnehmung. Der Reiz künstlicher, primär auf den raschen und intensiven Konsum ausgerichteter Erlebniswelten flacht also deutlich ab. Das hat nicht allein mit Gewöhnung zu tun. Ständig grössere Investitionen sind nötig, um diese Einrichtungen auf jenem technologischen Stand zu halten, der Attraktivität garantiert. Solche Investitionen jedoch fliessen nicht mehr so leicht wie noch vor einigen Jahren. Zugleich haben sich die Begriffe des Virtuellen, des Künstlichen und des Erlebnisses auf fatale Weise vermengt. Das Resultat: Heilbäder, Themenparks, Malls, Fachmessen oder Roadshows, aber auch Ausstellungen, deren billiger Bühnenhaftigkeit buchstäblich auf Schritt und Tritt anzumerken ist, wie sehr Erlebnisanspruch und gebaute Wirklichkeit auseinanderdriften.

Das Publikum ist nicht von gestern

Nur folgerichtig bringen also Ausstellungsmacher der historisch gewachsenen Selbstverständlichkeit eines hybriden Mediums, wie es die Museen sind, in letzter Zeit wieder vermehrte Aufmerksamkeit entgegen. Eine Reihe der in der Erlebnisgesellschaft selbstverständlich gewordenen Erwartungen an Kulturvermittlung sind noch im kleinsten Lokalmuseum kaum mehr hintergehbar. Unterhaltung ist gefragt, auch und gerade dort, wo gelernt werden soll, dann Besucherfreundlichkeit und auch Weltläufigkeit bis hin zum Repertoire von Events, Shopping und dergleichen. Zur ersten kommt eine zweite Entwicklung: Auch das Museumspublikum bringt mittlerweile eine hohe Kompetenz im Umgang mit den neuen Medien mit. Es ist auf rasche Wechsel eingefuchst, auf unterschiedliche Formen des Zappings, auf einen hohen Grad von Narrativität, auf das Angebot mehrerer Handlungsvarianten, auf dialogische und interaktive Vermittlung. Beide dieser Entwicklungen verändern die Wahrnehmung selbst wie auch die Erwartungen, die sie produziert. Sie steigern sich gegenseitig. Neu ist das nicht, und es beschäftigt die medientheoretische Diskussion seit gegen zwanzig Jahren. Heute aber sind diese Entwicklungen beim grossen Teil des Publikums als gegeben vorauszusetzen, und darauf haben Museen zu reagieren.

Das Museum für Kommunikation in Bern hat einen bemerkenswerten Weg hinter sich. Noch immer lebt es mit der Erinnerung an das ehrwürdige PTT-Museum, das dem staunenden Volk die Erfolgsgeschichte des Post- und Fernmeldewesens und damit die eines staatstragenden Schwei-→



2

1 ‹Waffen werfen Schatten› – im mittleren Teil der Ausstellung liessen 1600 Waffen die Besucher eines hundertfachen Todes sterben. Das Design von Tristan Kobler und Barbara Holzer ist exemplarisch.
Foto: Ariel Huber

2 Museum für Kommunikation, Bern: Saubere Präsentation, doch die Wirkung auf die Besucher bleibt eindimensional.
Foto: Daniel Rihs

→ zer Unternehmens nahe brachte. Heute agieren statt der PTT die Schweizerische Post und die Swisscom in einem zunehmend liberalisierten Markt, und die Zeit des grenzenlosen Vertrauens in Pöstler und Telefönler ist Erinnerung. In seltsamer Gegenläufigkeit sucht jedoch das Museum für Kommunikation hinter den rasanten technologischen Fortschritten der Branche wiederum den Menschen. Ihm gilt, so sein Programm, die Museumsarbeit im Spannungsfeld von Kommunikation und Kultur – seinen Leiden, Lasten und Lüsten in einer Zeit, in der alles mit allem vernetzt ist und alle mit allen kommunizieren. Doch wie lassen sich diese Absichten produktiv einbringen in jenen Kern musealer Arbeit, der traditionellerweise die Publikumsbindung ermöglicht – in die Dauerausstellung?

Verlorene Suggestivkraft

Das Museum für Kommunikation versucht es mit einem für die Schweiz erfreulich grossen Aufwand an Ideologie, Bauten, Software und Szenografie. Herausgekommen ist eine Präsentation, die zwar Neuland besiedeln will, aber sich doch in alten Rezepten und Mustern verstrickt. Gewiss, dafür gibt es auch andere, externe Gründe, etwa die unsägliche architektonische Disposition im Inneren des Museumsgebäudes, die Verdunkelungsübungen erzwingt und jede grosszügige räumliche Lösung vereitelt. Doch entscheidend sind die Ausstellungsmacher. Sie taten sich schwer. Statt zwischen Spiel und Information, Gegenwart und Geschichte, Mensch und Technik, Anschauung und Medialität konsequent auf jene Werte zu setzen, die aktuellen Wahrnehmungsformen entsprechen, lavieren sie konzeptuell und szenografisch. Ihr Versuch, anti-museale, subjektive, bildhafte Erlebnisdimensionen zu entwickeln, strandet bezeichnenderweise dort, wo das Museum seine Stärke vermutet: bei den Gegenständen der Kommunikation.
So sauber und sorgfältig diese vielen technischen Geräte präsentiert sind, so gründlich verlieren sie dadurch jede Suggestivkraft. Ihre historische, technische oder funktionale Differenz wird durch die Respektierung konservatorischer Belange unfreiwillig eingeebnet – sogar bis hin zu den Handys, deren Kultpotenzial, unterlegt durch unzählige Alltagserfahrungen, sich verflüchtigt. Das knisternd Unsichtbare, das die Beziehungen zwischen Menschen hinter jeder Kommunikation ausmacht, gilt als unwichtig. Das Wesentliche bleibt auf der Strecke. Stattdessen schaukeln sich Überforderung und Langeweile gegenseitig hoch. Ausser allenfalls für Technikfreaks. Kommt dazu, dass der lineare Aufbau, der sich an Motiven wie Fortschritt und Entwicklung orientiert, die Berner Ausstellung angesichts der immer kürzer werdenden technologischen Zyklen schnell alt aussehen lassen wird.

Das Auge erschüttern

Eine andere, eine überzeugende Antwort haben Tristan Kobler und Barbara Holzer im Schweizerischen Landesmuseum gegeben. Ihre Inszenierung einer ebenso historischen wie aktuellen Waffenausstellung in der nationalen ‹Ruhmeshalle› trieb die Zürcher Museumsleitung zur etwas verschämten Mitteilung, «eine Waffenausstellung vor dem Hintergrund der heutigen Weltlage» sei «zweifellos ein Wagnis». Die Vorsicht war fehl am Platz. ‹Waffen werfen Schatten› wurde zu einer vom Publikum und von den Medien applaudierten kleinen Sensation (HP 6-7/03). Sie hatte drei Teile. Im ersten Raum, mitten in einem hohen Zelt aus feinem, halbdurchsichtig weissen Stoff, erzählten 18 kleinformatige Radierungen ‹les malheurs et les misères de la Guerre›. Auf einer Trommel auf Augenhöhe war somit eine der ersten Kriegsreportagen ausgestellt. 1633, gesehen und registriert von Jacques Callot, mitten im Dreissigjährigen Krieg. Im dritten Teil hingen Helme, Sturmhauben, Harnische, Brust- und Rückenpanzer in der Luft – ein Ballett des Todes. Das zentrale und unvergessliche Erlebnis aber bot der mittlere, zentrale Raum. Kobler und Holzer hatten darin rund 1600 Angriffswaffen aus dem 16. bis 18. Jahrhundert – Langspiesse, Halbarten, Streitäxte, Zweihänder, Gewehre, und weitere Hieb- und Stichwaffen – so von der Decke her gehängt, dass alle ihre Spitzen und Läufe auf einen einzigen Punkt gerichtet waren. Wer sich an diesen Punkt stellte, starb tausend Tode. Das Bekenntnis zur todbringenden Funktion vor jedem Design, der entschiedene Wille, eine subjektive, zeitgemässe Aussage zu machen, und der unstillbare Hang zum grossen Bild brannten sich in der Waffenhalle in Körper und Gehirn ein. Die Szenografie machte die Besucher zu Voyeuren und liess die Emotionen tanzen. Geschichte und Gegenwart verschmolzen zu einer neuen, dem Museum eigenen Zeit. Von dieser Zeit aus stehen alle Blickrichtungen offen, während die Erkenntnis an die Erfahrung des Ortes und seiner Gegenständlichkeit gebunden ist.
Dass der Vor- und der Nachspann von ‹Waffen werfen Schatten› sich nicht dieselbe Freiheit der Gedanken- und Bildführung herausnahmen, ist zu verschmerzen, zumal Tristan Kobler und Barbara Holzer gerne um einiges weiter gegangen wären als das Museum. Schliesslich haben auch Auftraggeber das Recht, sich aufgrund positiver Resonanz weiterzuentwickeln. Und zur Hoffnung gibt es einigen Anlass, schliesslich war die Ausstellung ein Pilotprojekt, um «im Rahmen der Neu- und Umbauplanung (...) die zahlreichen Objektsammlungen konzeptionell neu zu präsentieren». Das im Umbruch befindliche Musée Suisse wird in bester schweizerischer Manier an seinen Aufgaben wachsen.

Welche Sprache braucht das Museum?

Die beiden Beispiele stellen die wichtige Frage: Wie lässt sich eine neue Sprache der Gegenstände im Zeitalter ihrer totalen virtuellen Generierbarkeit finden, die im Museum überzeugt, ohne museal zu werden? Und wie wäre also die Überfülle der Museen auf eine Art und Weise zu bändigen, die Raum lässt für präzises, medienerprobtes Flanieren? Es ist kein Wunder, dass auch international derzeit ein neues Museumsformat boomt, das den Reichtum an Objekten demonstriert, ohne auf eingehende Auseinandersetzung zu verpflichten: die Schausammlung. Eigentlich entwickelt, um einem breiten Kreis von Interessenten die wissenschaftlich fundierte Bearbeitung von Gesamtbeständen zu ermöglichen, verkörpern Schausammlungen eine nur scheinbar paradoxe Kombination von Ausdehnung und Kompression. Alles sehen können, in kürzester Zeit, und bei möglichst attraktiver visueller Aufladung – Schausammlungen sind über die geniale Schatzkiste hinaus, die Herzog & de Meuron der Emmanuel-Hoffmann-Stiftung in Münchenstein gebaut haben, eine stimmige Antwort auf die Krise musealer Repräsentation. Nach wie vor aber bleibt genügend Raum für Erfindungen. Möglicherweise täten manche Museen gut daran, die Energie und die Mittel, die sie in lange Nächte stecken, auch ihren ureigenen Spielfeldern zukommen zu lassen und sich personell dafür entsprechend zu verstärken. Das Publikum wird es ihnen lohnen. Die Risiken sind bekannt – die nächste Runde gehört den Chancen. •

‹Waffen werfen Schatten›

Schweizerisches Landesmuseum, Zürich
--> Auftraggeber: Musée Suisse; Projektleiter Mattias Senn
--> Ausstellungsdesign: Tristan Kobler, Morphing Systems; Barbara Holzer, d-case

Dauerausstellung

Museum für Kommunikation, Bern
--> Auftraggeber: Museum für Kommunikation; Thomas Donik Meier, Sandra Sunier, Rolf Wolfensberger
--> Ausstellungsdesign: GSM Design, Laurent Marquart, Montréal (Masterdesign); element, Basel (Konzept, Gestaltung, Projektkoordination); Büro4, Zürich (Grafik und Interaction); point de vue audiovisuelle produktionen (Video und Audio); iart, Basel (Multimedia, Licht und Führer)
--> Grösse: 1000 m²
--> Kosten: CHF 6,5 Mio. (inkl. Klimaanlage)
--> Verfahren Masterplan: Wettbewerb