

Ausstellungen als Instrument der Wissensvermittlung

Exhibitions as a tool for transmitting knowledge

Workshop am 26. und 27. April 2002
Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik, Humboldt-Universität zu Berlin
Gefördert mit Mitteln der Volkswagen-Stiftung

Bettina Drescher

Immersion und Irritation

Neue Strategien zur Inhaltskommunikation?

Inszenierte Wissenschaftspräsentationen, ob der Themenpark der EXPO 2000, die Berliner Ausstellung „7 Hügel. Bilder und Zeichen des 21. Jahrhunderts“ oder die Schau „Kosmos im Kopf. Gehirn und Denken“ des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, intendieren die Vermittlung von Wissen in dem Maße, in dem sie sich ambitioniert zeigen, impulsgebend – mein Interesse gilt eben diesen Impulsen – für weitere Auseinandersetzungen mit ihren Inhalten zu wirken. Ist dieser Anspruch für die Kuratoren und Gestalter legitimierender Ausdruck eines Selbstverständnisses, im Dienste der Wissenschaftspopularisierung zu agieren, bedeutet er für das Publikum, angesichts des Mischmediencharakters dieser Veranstaltungen ob deren Status möglicherweise irritiert, eine Orientierungsgröße, auch relevant für die Rezeption vor Ort.

Aktuelle Wissenskontexte, so meine Annahme, unterscheiden sich von früheren auch jenseits des so Offensichtlichen ganz wesentlich, wo diese sich nicht nur in ihren Erscheinungsformen, sondern auch in ihren manipulativen Strategien kommerziellen Erlebniswelten (von Dieter Hassenpflug, Jürgen Kagelmann oder Götz Großklaus charakterisiert) weitgehend angenähert haben, die, immersiv (Oliver Grau bringt den Begriff im Kontext illusionärer Bildmedien zur Anwendung) danach trachten, den Rezipienten vorübergehend so weit als möglich zu vereinnahmen. Nun ist diese Entwicklung nicht grundsätzlich negativ zu bewerten, es soll auch keine allumfassende Auflistung dessen, was droht, keine dramatische Abhandlung zum Ende jeder Hochkultur folgen, sondern vielmehr und unter einzelnen Begriffen systematisiert, der Rahmen für einen neuen hybriden Medientyp skizziert werden,

der, vor dem Hintergrund gewandelter Intention, in traditionell musealen Präsentationen weitgehend unberücksichtigte Maßnahmen, nun konsequent realisiert und geschickt miteinander kombiniert, zu seinen zentralen Prinzipien erhebt und darum schließlich und zurecht nach anderen Kriterien bemessen werden will als das klassische Museum.

Visualisierung / Materialisation: Es ist ein ungeheurer Realisierungszwang, den gegenwärtige Visualisierungen und Materialisationen naturwissenschaftlicher Erkenntnisse wie technischer Prozesse bezeugen, Sachverhalte, über die man sich, sind sie auch abstrakt und gegenständlich nicht faßbar, zu groß, um in Ausstellungsräume implantiert zu werden oder zu klein, weil auf molekularen Ebenen miniaturisiert, gewillt zeigt zu verfügen. Ob im Status eines Objekts, für die bereichsprägende Einzelinszenierung oder die Gesamtpräsentation, insgesamt scheint es verbindlich, Spuren nicht mehr nur in Überresten anzudeuten, sondern Zeichen für das Ungreifbare, Komplexe oder Kleine zu erfinden, um diese dann weiter in metaphorische und allegorische Environments zu homogenisieren oder in historische und aktuelle Bildmedien nicht-ausstellungsspezifischer Herkunft wie Panoramen und Comics zu zitieren, Umwelten, die von den Besuchenden nicht nur bestaunt, sondern als reizdichte, weil visuell-dynamische und akustisch angereicherte Rundum-Illusionsräume auch körperlich erfahren werden sollen.

Thematisierung in Geschichten: Die einzelnen, zwei- und dreidimensionalen Bilder werden in weiterer Folge zu Episoden möglichst packenden Inhalts montiert, Geschichten, die sich nicht mehr über das Medium Text, vielmehr über, als ihr erstes Element, eine semantisch aufgeladene Architektur konstituieren, eine Raum- und Etagenordnung, die Durch- Ein- und Ausblicke organisiert, chronologische Fortschritte in kontinuierlichen Fortgängen arrangiert oder diese durch Brüche und ungeradlinige Wegeführungen gezielt irritiert. Zudem werden die Zeichen, die die Architektur birgt, zwischen Anfang und Ende, nach Fragen vor Antworten, Ursachen und Wirkungen, Höhepunkten und Happy Ends zu linear vorwärtsdrängenden Ereignisfolgen strukturiert, diese zusätzlich durch gestalterische Maßnahmen wie Lichtführung, Farb- und Materialgebung oder akustische Akzentuierungen weiter rhythmisiert. Garantiert eine bislang weitgehende Identität mit dem traditionellen Erzählschema, mögliche Botschaften trotz fehlender Elemente zu dekodieren, stehen auch planmäßig herbeigeführte Konventionsbrüche einem Verständnis nicht

zwingend entgegen, sind die thematisierten Inhalte, weil alltäglich oder eben medienpräsent, schon bekannt und genügen so einzelne Signale, um im Rezipientenkopf vollständige Geschichten zu evozieren oder kann, wenn schon nicht die Darstellung selbst, so doch zumindest ihre aneignende Wahrnehmung in eine Erzählung rückgeführt, als solche kommuniziert werden. Beides erlauben die Assoziationsketten der „7 Hügel“, wohl kalkulierte Überforderungen in jedem Moment, nicht. „7 Hügel“ meint Energie in Schüben statt Kontinuität und Dauer, Sensation statt Narration, Labyrinth statt Parcours, steht für ein Puzzle, in dem jeder Bestandteil in jeden weiteren zu passen, sich aber gleichzeitig in immer neue Fragmente zu versprengen scheint. „7 Hügel“ ist das Zappen und Wuchern um eine nicht zu erreichende Kohärenz, Gegen-Harmonie, Rhizom. Lassen sich Inhalte in keinem Moment in eine konventionelle Erzählung organisieren, sind sie kaum zu merken, selten zu erinnern, nicht kommunikabel.

Die Neuerfindung von Raum und Zeit: Weiteres Kennzeichen aktueller Ausstellungswirklichkeit ist ein weitgehend kreativer Umgang mit gängigen Raum- und Zeitkonzepten, fern jeder diesbezüglich modernen Gepflogenheit. Da werden unterschiedlichste Geographien, als gängigste Form ihrer Aneignung, in zeichenhafte Fragment-Zitate gerafft und nach alternativen Ordnungen neu kombiniert, das für Kulturen und Länder als typisch Erachtete extrahiert und zum fiktiv-sensationellen Raum für den schnellen Durchgang simplifiziert, oder auch nur mögliche Außenrealitäten in eben ausstellungstauglicher Form, jenseits detailgetreuer Nachahmung, nie der Richtigkeit von Anlage und Arrangement existierender Vorlage verpflichtet, simuliert. Ähnlich verhält es sich mit vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Zeiten, die sich die Präsentationen in groben Epochen oder wahlweise markanten Einzelereignissen als gefällig abwechslungsreichen Mix inkorporieren oder, gegen jede Idee von Chronologie und Dauer, gleichwertig in ihre reine Gegenwartigkeit überführen. Aus dem radikalen Bruch mit dem Draußen und der Neutralisierung möglicher innerbaulicher Semantik schließlich, werden nicht nur raumzeitliche Verortungen boykottiert und die Chance zur Orientierung aufs immer neue suspendiert, hier liegt mit der Befreiung von den Zwängen äußerer und innerer Bedingung auch die Basis für die Konstituierung von Eigenzeiten begründet, können sich beliebig Abfolgen von Tag und Nacht wie jene ganzer Jahrhunderte in nur wenige Minuten oder Stunden komprimiert, etablieren.

Auflösung von Realität und Fiktion: Zur Auflösung von Raum und Zeit kommt jene von Realität und Fiktion hinzu. Da gibt es phantastische Zukunftsobjekte, inklusive frei erfundener, wissenschaftlicher Texte oder archäologische Ausstellungsstücke, die sich erst bei näherer Betrachtung als zeitgenössische Kunst zu erkennen geben, Kunstwerke, die sich aus authentischen Überresten formieren, Wirklichkeiten, nur im Spiegel gebrochen zu identifizieren, digitale Schmetterlinge und fiktive Expertenrunden, wobei fiktiv nur die Runde, nicht aber die Inhalte oder Personen sind, schließlich reale Räume, die sich mittels künstlicher duplizieren. Die Grenzen zwischen wahr und falsch, reell und virtuell werden nunmehr auch in Ausstellungskontexten konsequent negiert, neben Originalen stehen, ausgewiesen oder nicht, gleichberechtigt deren Rekonstruktionen, Fiktionen rekurrieren auf vorangegangene oder auch reale Erscheinungen, miniaturisierte Nachbildungen werden zu ideellen Arrangements komponiert, die Realität durch Übertreibung erst in

der Fiktion perfektioniert. Diese Enthierarchisierung von Wirklichkeit und Imagination bedeutet dabei, selbst wenn nur in einigen Momenten realisiert, einen Generalangriff auf das Authentische überhaupt – man kann dem Anschein des Wirklichen nicht mehr trauen – und in Folge auch nicht mehr der Autorität der Wissenschaft, die in ihren nur noch relativen Realitäts- und Objektivitätsansprüchen bloßgestellt und nur scheinbaren Allmacht kompromittiert wird, wo sie den Status eines Objekts spontan auszuweisen offenkundig nicht mehr imstande ist.

Personalisierung, Personifizierung und Partizipation: Als massiv vereinnahmend kann es sich zudem erweisen, werden Geschichten entlang persönlicher Schicksale, gleich ob realer oder fiktiver, in jedem Fall eindeutig charakterisierter Personen orientiert, die es dem Betrachter erlauben, sich identifizierend zu positionieren und ein Geschehen in vermeintlich unmittelbarer Anteilnahme nachzufühlen. Zugleich werden Gegenstände, Naturerscheinungen und Maschinen personifiziert, in Hallen voll Robotern streichelzoo-spezifische Rezeptionsmuster provoziert und derart bestenfalls als spröde zu typisierende Inhalte in extremer Weise emotionalisiert. Die Möglichkeiten zu Partizipation und Interaktion finden sich indes, teils mit einfachen Mitteln, teils mit großen technischen Aufwendungen, in genannten Präsentationen facettenreich offeriert, als immer wieder taugliches, weil aufmerksamkeitsfokussierendes Moment, wo es die Besucher zu Benutzern und Akteuren erhöht.

Atmosphärenkonstruktion: Die völlige Vereinnahmung der nunmehr aktivierten Rezipienten kann schließlich erst durch deren sinnliche Adressierung, durch die mittels architektonischer Maßnahmen und immaterieller Bedeutungsträger produzierten Stimmungen und Atmosphären erfolgen. Die Architektur versteht es dabei, mit instabil wirkenden Wänden, kippenden Fassaden und abfallenden Böden, rücksichtslos beschwerlichen Auf- und Abstiegen, spitzen oder klaustrophobisch engen, verwinkelten oder weiten, nüchternen oder üppig überladenen Räumen psychisch und physisch zu belasten oder mit ungewohnten Perspektiven und optischen Täuschungen gekonnt zu desorientieren. Über sie stülpt sich als wesentliches Stimmungselement modifizierend das Licht, das dramatische Wechsel von Hell und Dunkel, in radikaler Konfrontation oder weichen Übergängen arrangiert, sich punktuell auf einzelne Objekte konzentriert oder schleierhaft ganze Bereiche

akzentuiert. Aus sich heraus läßt es auch Farben entstehen, die dann ihrerseits Darstellungen, Abschnitte und Einheiten definieren oder, von dunkel, kalt und stumpf bis hell, warm und leuchtend-grell verschiedene Ambiente fundieren bzw. durch andere Stimmungsträger bereits etablierte variieren. Als weiteres atmosphärisches Medium sucht die Akustik, ob in Form prägnant-kurzer Reize oder beständiger Geräuschkulissen, wie spezifische Materialentscheidungen, seltener Gerüche und Temperaturen auch, einzelne Bereiche zu umgrenzen, in anderen Medien angelegte Botschaften zu potenzieren, zu verzerren oder zu kontrastieren. Insgesamt gilt, daß diese hochgradig manipulativen Konstruktionselemente erst in ihrer Kombination zur wahren Entfaltung gelangen. Die Empfindungen, die sie im Idealfall fähig sind zu evozieren müssen sich dabei aber, im Sinne einer Dekodierbarkeit, auf grundlegende und polare Gefühle der Angst oder Heiterkeit, der Unsicherheit oder Geborgenheit, des Prunks oder der Bescheidenheit, des Chaos oder der Ruhe reduzieren.

Aus der systematischen Umsetzung dieser Maßnahmen resultieren zusammenfassend immersive **Kontrastwelten**, abgeschlossene fiktive Räume, die das Draußen als Gegenwelt vorübergehend eliminieren.

Ermöglicht wird dies nur durch eine Integration neuer **Bedeutungsträger**. Daß eine solche weitgehend auf Kosten der hergebrachten erfolgt, beweist anschaulich das gegenüber musealen Präsentationsweisen wie auch den Inszenierungen der 80er Jahre, in bisher nicht gekannter Weise von einem Geltungsverlust bedrohte kultur/historische Ausstellungsstück. In Gesamtszenarios wird es zum Informationsträger unter anderen und zur Illustration ihm mitunter wenig eignender Aussagen degradiert, seine Aura und Authentizität gezielt zur Schaffung von Gefühlen des Einzigartigkeit und Extravaganz instrumentalisiert, oder es fehlt, in einer Steigerung derartiger Praxis, als eine nunmehr zu vernachlässigenden Größe überhaupt, seine Absenz dabei wie selbstverständlich durch Symbole, ästhetische Visualisierungen und Materialsationen kompensiert. Ebenso erscheint das zweite, wenn auch nie unumstrittene „klassische“ Ausstellungsmedium, der Text, in seiner Bedeutung weitgehend zurückgedrängt. Eine gegenüber den 80er Jahren noch verstärkte Integration von Kunstwerken in nicht-kunstspezifische Kontexte wird heute wie damals v. a. von Kunsthistorikern wegen deren dekorativen Einsatzes und ostentativen Mißbrauchs kritisiert. Tatsächlich lassen sich manche zeitgenössische

Werke inmitten überladener Objektanhäufungen von technischen Exponaten erst bei genauerer Betrachtung separieren, wird ihr Status als solcher auch provokant verschleiert, wo er einfach nicht ausgewiesen wird. Während ihre Rolle nach wie vor darin liegt, semantisch ebenso dichtes wie sublimes Kommunikationsmittel zu sein, hat sich jene der Architektur gewandelt. Sie ist nicht mehr nur neutrale bis ansprechend dekorative Hülle, sondern steht rhetorisch im Dienste der Information und Atmosphäre oder wird, in einem gegenteiligen Szenario, zum bloßen Fundament weiterer Attraktionen degradiert, als Träger und Rahmen eines beliebig zu bespielenden Illusionsraums in seiner Ästhetik gänzlich neutralisiert. Der neu erschaffene Raum findet sich dann vorweg durch audiovisuelle Medien definiert, die neben ihrer Bestimmung als Informationssysteme und Dokumentationsmedien, nun als Objektersatz und zur erweiternden Objektkontextualisierung wie schließlich, ob ihrer Fähigkeit zur beständigen Mutation, der Dynamisierung des Gezeigten dienen. Wie sie stehen auch die immateriellen Stimmungsträger, lebende Protagonisten (Schauspieler, Tänzer, Puppenspieler), endlich ganze, in die Ausstellungen überführte Einrichtungen (Theater, Kinos, Planetarien) im Dienste der Reizintensivierung und Aufmerksamkeitsattraktion.

Wozu dies alles?

1. Die zu präsentierenden Inhalte versagen sich einer Darstellbarkeit im herkömmlichen Sinn konsequent.
2. Zu thematisierende Zeiten sind nicht zu fassen, wo zur gegenständlich anschaulichen Vergangenheit die komplexe und unabgeschlossene Gegenwart wie eine mögliche, sich der Dokumentation naturgemäß verweigernde Zukunft getreten ist.
3. Neue gestaltende, bild- und raumkompetente Professionen bringen jeweils sehr spezifische Medien-Erfahrungen in ihre Ausstellungsarbeit ein.
4. In Ausstellungskontexten bislang ungenutzte wie neuartige Medien werden vor dem Hintergrund eines als gewandelt angenommenen Wahrnehmungsverhaltens integriert.
5. Ein Wunsch nach medialer Verdichtung, der sich in zahlreichen Präsentationen verdeutlicht, dürfte schließlich als attraktive Alternative zur filmischen Beschleunigung verstanden werden.

Diese Entwicklungen, freilich nur für einen Teil aktueller Wissenschaftspräsentationen bezeichnend, bedeuten nicht zwingend einen Grund zur Sorge. Zwar ist der Grad, auf dem sich diese hybriden Kreationen als mediale Variationen bewegen, ein mitunter schmaler, doch sehe ich bislang ihre Souveränität gegenüber kommerziellen Erlebniswelten gewahrt, wo sie, bei Modifikationen musealer Darstellungspraxis bis hin zum Objektverzicht, als Referenz die Paradigmen der Korffschen Montagen der 80er Jahre – inszeniert, theoretisch fundiert, ironisch gebrochen – reflektieren. Modifikation kann dabei auch meinen, um zwei Grundtendenzen aus den eingangs erwähnten Expositionen herzuleiten, die Theoretisierung der inszenierten Themenpräsentationen bis zum Äußersten zu treiben, diese überhaupt in thematisierte Diskursausstellungen zu verkehren, oder auch, noch viel stärker und anders als die 80er Jahre-Montagen das dreidimensional Bildliche zu fokussieren, nicht mehr nur die Rekonstruktion kategorisch abzulehnen, indem man sie bricht, zaghaft Bilder anzudeuten, sondern phantastische Umwelten nach eigenen Gesetzen zu kreieren, Sachverhalte nicht einfach zu übersetzen, sondern künstlerisch zu assoziieren und dabei Formate spielerisch zu generieren.

Vergleiche zur Charakterisierung der Erlebniswelten

- Dieter Hassenpflug, Citytainment – die Stadt in der Erlebnisgesellschaft, in: Museumskunde 63/1998, 45-56.
- H. Jürgen Kagelmann, Erlebniswelten. Grundlegende Bemerkungen zum organisierten Vergnügen, in: ErlebnisWelten. Zur Kommerzialisierung der Emotion in touristischen Räumen und Landschaften, hg. v. Max Rieder, Reinhard Bachleitner u. H. Jürgen Kagelmann, München/Wien 1998, 58-94.
- Götz Großklaus, Medien – Zeit Medien – Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne, Frankfurt/Main 1995.

Vergleiche zur Immersion

- Oliver Grau, Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien, Berlin 2001.