

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

Jan Warnecke

Vom Paradies und der Zukunft – Anmerkungen zum Planet of Visions im Themenpark der EXPO2000.

Der Themenpark der EXPO 2000, der das Leitthema „Nachhaltigkeit“ behandelte, und insgesamt aus elf Einzelausstellungen bestand, verfügte nach den Ideen des Bereichsleiters Dr. Martin Roth und der Projektleiterin Frau Dr. Sabine Schormann über einen Prolog und einen Epilog. Als solche waren die Ausstellungen Planet of Visions und Das 21. Jahrhundert entwickelt worden. Planet of Visions zeigte historische Zukunftsvorstellungen. Das 21. Jahrhundert präsentierte Szenarien für die Zukunft vierer Städte, so weit dieses heute vorstellbar ist. Beide Ausstellungen befanden sich in der Halle 9 des Messegeländes und waren mit insgesamt mehr als 5,3 Millionen Besuchern die meist besuchten Ausstellungen der EXPO.

Der Blick zurück und nach vorn, den beide Ausstellungen boten, sollte einen Rahmen für den gesamten Themenpark bilden, der Visionen für unterschiedliche, gesellschaftlich relevante Themen am Anbeginn des 21. Jahrhunderts präsentieren wollte.

Das Kernthema des Planet of Visions waren historische Zukunftsvisionen, Utopien. Daher kam der ursprüngliche Titel des Ausstellungsprojekts „Zukunft der Vergangenheit“, der sich erst im Verlauf der fortschreitenden Planungen zu dem gefälligeren, englischen Titel verwandelte.

Der Planet of Visions handelte auch von mythologischen und religiösen Urbildern (vorrangig der christlich-semitischen Religionen) und den Zukunftsbildern, die sich in der von dieser Religion geprägten Kultur abgeleitet haben.

Es war eine Ausstellung über historische Inhalte der Geistesgeschichte, deren „Objekte“ im Grunde Texte gewesen wären, wie z. B. Platons Politeia, die Offenbarung des Johannes, Thomas Morus' „Utopia“ bis hin zu Jules Vernes und den Science Fiction Geschichten sowie den Dystopien des 20. Jahrhunderts. Eine Objektschau solcher Texte, beispielsweise verschiedener historischer Ausgaben, wäre jedoch zur Vermittlung von Inhalten im Umfeld der Weltausstellung schwierig und unter konservatorischen Aspekten nicht zu befürworten gewesen.

Die Inhalte der Ausstellung waren „abstrakt“ – es ging um Vorstellungswelten, die über eine außergewöhnlich reiche symbolische Bildwelt verfügen. Hinzu kam der Reiz den „Nicht-Ort“, die Utopie, tatsächlich zu bauen, physisch umzusetzen.

Die Ausstellungsgestalter, der belgische Zeichner Francois Schuiten und seine szenographischen Kollegen Yves Maréchal und Dominique Briand waren ein Glücksgriff für dieses schwierige Thema. Ihre Idee war es, die utopischen Visionen

der Vergangenheit mittels eines großen Panoramas zu zeigen – einem visuellen Massenmedium, das seine Blüte im 19. Jahrhundert erlebte. Panoramen waren auf früheren Weltausstellungen bereits erfolgreich verwendet worden. Das historische Medium sollte nun am Anbeginn des 21. Jahrhunderts die Zukunftssehnsüchte der Vergangenheit zeigen. Gleichzeitig wurde die utopische Vision durch diesen Gestaltungsansatz als Illusion gezeigt, als eine mit den Mitteln und Techniken der Bühne vorgegebene Wirklichkeit.

Wirklich, also sinnlich erfahrbar, waren für die Besucher nur Symbole für Themen utopischer Literatur (z.B. die utopische Stadt) sowie die Atmosphären der Räume. Wobei die Räume selber zum Teil die einzelnen Symbole bildeten. Titel der Räume waren beispielsweise die „Offenen Bücher“, das „Paradies“ der „Turm zu Babel“ oder das „Panorama der Utopien.“ Es handelte sich hierbei um gebaute, begehbare Dekors, animiert mit Licht, Gerüchen, Geräuschen und teilweise mechanischen Elementen, wie z.B. einem Einhorn im Paradies. Der Raum mit seinen Reizen für die unterschiedlichen Wahrnehmungskanäle war das eigentliche Medium.

Ohne Kenntnis der literarischen Themen, die in diesen Symbolen verkörpert wurden, war eine Dechiffrierung der Symbole für die Besucher schwierig und vorrangig durch Assoziation möglich. Da weite Teile des Publikums mit den Inhalten der utopischen Literatur kaum vertraut waren, war das „Lesen und Verstehen“ der Ausstellung schwierig. Einen Roboter als Roboter zu erkennen funktioniert noch, aber in ihm die Utopie der Maschine zu sehen, die den Menschen vom Fluch der körperlichen Arbeit befreien sollte, erschloss sich dem Gros der Besucher nicht durch die Betrachtung – sondern lediglich durch ergänzende Erklärung in Führungen oder durch bereitliegendes Informationsmaterial.

Fragt man, über welche Medien im Planet of Visions Inhalte vermittelt werden sollten, kommt man auf folgende unterschiedliche Kategorien:

- 1) Bühnenbildartige Raumbilder,
- 2) Texte (Begleitzettel, Texte im Ausstellungsbereich, animierte Texte, Schlagworte)
- 3) Multimediale Systeme (augmented reality, 3d virtual reality, CD-ROM Anwendung)

Die Ausstellung selber war ein begehbare Bühnenbild, das durch die Abfolge der sich weitenden und verengenden Wegführung eine Dramaturgie erhielt, in der die Abfolge der Räume wie Szenenwechsel waren. Diese wurden durch zyklische Licht- und Geräuschsituationen in den einzelnen Bereichen verstärkt. Sie ließen die Besucher wechseln zwischen Gehen und Verweilen, zwischen unaufmerksamen Umherschauen und fokussiertem Erkennenwollen.

Die komplexen inhaltlichen Zusammenhänge in der Ausstellung verlangten genaues Hinschauen und interessiert Kombinieren. Wobei das Kombinieren nur im Rahmen des zuvor bereits Bekannten möglich war, also abhängig von den Vorkenntnissen der Besucher. Wo viele nur Spektakel und hochwertige Unterhaltung fanden, konnten andere einen Bilderreigen zur Entwicklungsgeschichte der Utopie finden, der sehr detailgenau Aspekte aus der Architektur, den Sozialwissenschaften oder der Religionswissenschaft behandelte.

Der Hintergrund für diese Konzeption, die Inhalte als Bilder darbot, waren letztlich die logistischen Anforderungen an den Themenpark, wie z.B. die Vorgabe, dass 3000 Besucher pro Stunde bei einer durchschnittlichen Verweildauer von 45 Minuten die Ausstellung begehen können mussten.

Es bleibt zu diskutieren, inwieweit diese Form der Präsentation geeignet ist, einem heterogenen Publikum komplexe Inhalte zu vermitteln. Der von Prof. Korff beim Media Space in Stuttgart vorgetragene Formel eines „Gehen – Sehen – Verstehen“ als Prinzip der Wissensaneignung in Ausstellungen möchte ich für den Themenpark ein „Schlendern – Schauen – Staunen“ zur Seite stellen, das von einem weniger absichtlichen oder bewussten Verhalten von Besuchern ausgeht und der Ausstellung vor der Wissensvermittlung zuerst die Aufgabe zuweist, Ungekanntes, Ungesehenes zu offerieren und Neugier und Interesse an einem Thema zu wecken.

Wissensaneignung würde für mich beinhalten, dass Besucher in der Ausstellung über das jeweilige Thema lernen, so dass sie Zusammenhänge kennen und sie im Vergleich mit ihren anderen Wissensgebieten weiterverwenden können. Das zu leisten wäre für Ausstellungen großartig. Aus Sicht der Veranstalter bestimmen aber logistische Anforderungen zur Verfügbarmachung von Information die Planungen – zu mindest bei Großveranstaltungen wie einer Weltausstellung. Dabei ist hinsichtlich der Besucher zu berücksichtigen:

- die Motivation des Besuchs
- die Verfasstheit während des Besuchs
- die Zeit, die zur Verfügung steht
- die umliegende Situation (die Informations- und Erlebniskonkurrenz)

Im Rahmen der Weltausstellung, scheint es, war der Wunsch der Besucher, sich zu vergnügen und Unterhalten zu werden, größer, als das Bildungsinteresse. Die Suche nach einer Sensation, die die Erwartung an eine Weltausstellung erfüllt, war vordringlicher als der Wunsch nach Auseinandersetzung mit komplexen Inhalten. In dieser Hinsicht entsprach der Planet of Visions den Publikumserwartungen.

Dafür sprach schon seine physische Größe. Der Planet of Visions und die Nachbarausstellung Das 21. Jahrhundert, die als ein Parcours angelegt waren, erfüllten auf jeden Fall die Vorstellung, dass auf einer Weltausstellung die Dinge größer sein sollten, als gewöhnlich.

Ein weiterer zentraler Punkt, der für den Erfolg der Ausstellung verantwortlich zu machen ist, ist die Bildhaftigkeit des Entwurfs von Francois Schuiten. Im Vorfeld der EXPO gehörten die Zeichnungen von Francois Schuiten zu den meist veröffentlichten Bildern der gesamten Weltausstellung. Der Grund dafür mag sein, dass sie einerseits sehr konkret waren, andererseits waren sie phantastisch, visionär, ungesehen. Schuiten schafft Bilder für Leser und Bilder zum Lesen.

Die Ausstellung setzte die Zeichnungen detailgenau um, daher blieb auch während der Laufzeit der Planet of Visions eines der beliebtesten Bildmotive in Printmedien und im Fernsehen.

Andere Ausstellungen, die im Entwurf mit Collagen oder Computersimulationen gearbeitet hatten, verfügten nicht über die evokative Stärke der Zeichnungen Schuitens. Übertragen gesagt: ihr Versprechen an das Publikum blieb undeutlich.

Der dritte Grund, der den Planet of Visions erfolgreicher sein ließ, als andere Ausstellungen, war die Konsequenz in der Umsetzung der Inszenierung. Gerrit Grigoleit schrieb in dem Museumskunde Band 66: Szenographie – zur Zukunft der gestalteten Ausstellung: „Wenn wir im naturalistischen Theater an das Bühnenbild glauben, was wir sehen, dann nur deshalb, weil wir auf Distanz bleiben. Sobald wir als Zuschauer die Rampe durchbrechen, betreten wir einen Raum, der dem bisher Wahrgenommenen widerspricht, der Zuschauer reagiert wie das Kind, das die Bühne des *wahren* Lebens betritt: enttäuscht.“ (Als das Kind noch Kind war, S. 81)

Weiter heißt es: „Der abstrakte Raum hingegen wird mit der ersten Erfahrung des räumlichen Erlebens interpretiert und sich zu eigen gemacht. Das Bild, das entsteht, entsteht erst im Raum selbst und wird subjektiv gedeutet, ohne Zwang, auch entgegen der Haltung des Autors.“ (ibid.)

Die Bildwelt Francois Schuitens entgegnet dem abstrakten Raum das, was man im Französischen „*charme*“ nennt. Der Zauber des bildreichen Universums, das Francois Schuiten geschaffen hat, verführte und entführte zu einer Reise nach Utopia – und die Besucher ließen sich entführen!

Die von Gerrit Grigoleit benannte Enttäuschung beim Entdecken der Kulisse ist dabei ein wichtiger Aspekt. Diese Enttäuschung tritt überall dort ein, wo sich der Besucher betrogen fühlt. Aber der Betrug besteht nicht im Enttarnen der Show als Show, des Bühnenbildes als Bühnenbild, der Szenographie als Szenographie. Der Theaterzuschauer weiß, dass er nicht in Verona unter Julias Balkon sitzt, das Gleiche gilt für den Ausstellungsbesucher. Aber der Besucher willigt, wie der Theaterbesucher, in die Illusion ein – sie muss als Illusion nur funktionieren. Für die Verwendung von Bühnenbildern in Ausstellungen oder Themenparks heißt das, dass ein enormer Mehraufwand im Vergleich zu Film- oder Theaterkulissen betrieben werden muss. Denn der Besucher durchbricht die Rampe. In inszenierten Räumen, die eine Illusion vermitteln sollen, sollten daher Decke, Wände und Boden komplett gestaltet sein, das Licht und die Geräuschkulisse gesteuert werden. Die Reduktion, die sich die Guckkastenbühne erlauben kann, nämlich nur eine Perspektive auszuarbeiten, funktioniert bei begehbaren inszenierten Räumen nicht. Hier sollte die Illusion des Bühnenbildes aus allen dem Publikum möglichen Perspektiven aufrecht erhalten bleiben.

Der Planet of Visions darf hier als Beispiel für unterschiedliche Grade des Gelingens dieser Art von Inszenierungen dienen. Denn in vielen Bereichen der Ausstellung funktionierte die Illusion – vorrangig im Paradies. Und der „Zauber“ dieses Raumes, seine irritierende Atmosphäre, war sicherlich der Hauptgrund des Erfolges der gesamten Ausstellung. Das Paradies zu sehen – als Illusion selbstverständlich – war ein einhaltbares Versprechen, das viele der Besucher sogar die unangenehmen Wartezeiten vergessen lies.

In anderen Räumen, z.B. im Panorama der Utopien, funktionierte die Illusion nicht vollständig, da die Decke nicht gestaltet werden konnte. Die Kulisse war zu offensichtlich als Kulisse erkennbar.

Man muss eingestehen, dass die aufwendige Art der Inszenierung, wie sie im Planet of Visions umgesetzt werden konnte, für die Museumsarbeit schwer zu erreichen

sein wird, da die erforderlichen Budgets für so aufwendige Produktion und die kostspielige Beleuchtung häufig nicht verfügbar sind.

Dann bleibt aber zu fragen, weswegen soll man überhaupt diese Theatermittel in die Ausstellungen integrieren? Eine Stärke der Inszenierung liegt meiner Ansicht nach in ihrem faszinativen Wert. Das ungesehene Bild wird besser erinnert, findet leichter Eingang in das Gedächtnis und weckt vielleicht die Lust, mehr über die Inhalte zu erfahren.

Ausstellungskulissen, wie die mit denen im Planet of Visions gearbeitet wurde, haben den Vorteil, dass sie die heterogenen Veranlagungen der Besucher bei der Informationsverarbeitung besser bedienen, je nachdem ob ein Mensch besser auditiv, visuell oder taktil erinnert oder welche Wahrnehmungskanäle dominant sind. Die inszenierte Ausstellung trägt den unterschiedlichen Fähigkeiten der Informationsverarbeitung besser Rechnung, da sie ihre Information komplexer aussendet. Insofern ist sie als Mittel gerade bei Ausstellungen mit abstrakten Inhalten sicherlich relevant. Aber auch darüber hinaus kann die Inszenierung durch Raumbilder, komponierte Licht- und Tonatmosphären Inhalte erschließen, die bei der Konfrontation Mensch – Objekt - Vitrine vielen verborgen bleiben. Die atmosphärische Stärke des Raumes der selber inhaltliche Kontexte erschließt, erlaubt eine höhere Aufmerksamkeit und dadurch nachdrücklichere Erinnerung, als die nüchterne Darbietung von Objekten und deren Erläuterung durch Begleittexte.

Die Auseinandersetzung mit dem Planet of Visions führt mich zu einer abschließenden Frage: Welche Qualifikation braucht ein Ausstellungsgestalter? Die intensive Zusammenarbeit mit Francois Schuiten, Yves Maréchal und Dominique Briand hat mich gelehrt, die Fähigkeit Geschichten durch Bilder erzählen zu können, zu würdigen.

Der Raum in der Ausstellung scheint mir deswegen kein primär architektonisches Problem und auch nur begrenzt ein Bühnenbildnerisches. Wichtig scheint mir die Fähigkeit, Erzählstrukturen und nachvollziehbare, dramaturgische Abfolgen entwickeln zu können die der Besucher schlendernd oder gehend, schauend oder sehend, staunend oder verstehend sich aneignen kann. Das Thema des Raumes in der Ausstellung ist, meiner Ansicht nach, vor allem eines, eine Geschichte zu zeigen.