

MUSEUM AKTUELL

Die aktuelle Fachzeitschrift für die deutschsprachige Museumswelt
B11684 ISSN 1433-3848 www.museum-aktuell.de August 2014 Nr. 213

Fachkonferenz
12.-14. November 2014
Frankfurt am Main

Das Museum von Babel

Wissen und Wissensvermittlung
in der digitalen Gesellschaft

Anzeige

Eine Veranstaltung von
SENCKENBERG
world of biodiversity

Tagungen – Neue Museen



Der Überfluß digitaler Informationen besteht vor allem aus Banalem, Unwichtigem, zu Persönlichem und erdrückt das eigentlich Bedeutsame. Nie zuvor war es so einfach, eine Verbindung zwischen räumlich getrennten Individuen, aber auch zwischen Gesellschaft und Museen herzustellen. Die Digitalisierung musealer Objekte ist dabei nur eine Ebene. Damit die stetig anwachsenden digitalen Sammlungen nicht im Chaos eines globalen Informationsgaus landen, bedarf es korrekativer Steuerungsmaßnahmen. Die Frankfurter Fachkonferenz „Das Museum von Babel. Wissen und Wissensvermittlung in der digitalen Gesellschaft“, veranstaltet vom Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft zusammen mit der Leibniz-Gemeinschaft ist ein erster Schritt (Tagungsort: Fleming's Conference Hotel im Frankfurter Stadtteil Hausen; s. a. den Heft-Titel).

Der Konferenztitel bezieht sich auf den utopischen Ort der „Bibliothek von Babel“, den sich der argentinische Schriftsteller Jorge Luis Borges ausgedacht hatte und in dem alle nur denkbaren Texte in Buchform versammelt sind, die der Menschheit zur Verfügung stehen. Das hatte aber zur Folge hatte, daß die bedeutsamen Werke der Weltliteratur nicht mehr gelesen wurden, weil sie in der Masse an Texten untergingen.

Babel steht für menschlichen Größenwahn, der im Alten Testament mit babylonischen Sprachgewirr bestraft wurde. Daran knüpfte der Name „Babel Fish“ eines automatischen Übersetzungsdienstes an, der aber wegen Unzulänglichkeit vor zwei Jahren eingestellt wurde. (Aber auch sein Nachfolger hat es bisher nicht geschafft, zumindest Weltsprachen zufriedenstellend zu übersetzen.)

Für Museen bedeutet die Informationsflut, daß sie sich mit ihrem eminent wichtigen Informationsauftrag von der beliebigen Verfügbarkeit digital verbreiteter Meinungen erkennbar absetzen und als Informationsbroker auch hier auf höchstem Niveau arbeiten müssen, wenn sie künftig auf den ersten Blick bereits bei anspruchsvollen Abfragen bestehen wollen.

Adelheid Straten

Inhalt

- 4 **Kurznachrichten**
- 6 **Literatur**
- 7 **Namen**
- 40 **Wichtige Ausstellungen**

Getagt

- 9 **Andrea Gáldy; Sylvia Heudecker**
Sammlungsgeschichte im Fokus:
Die Internationale Tagung
„Collecting Prints and Drawings“

- 11 **Anette Rein**
Schaulaufen der Kreativen. Drei Szenografie-Veranstaltungen im Rückblick

Gerettet

- 15 **Johannes Fellmann**
Förderung von
21 Konservierungsprojekten

Erkundet

- 18 **Alexandra Donecker; Dr. Martin Cepek**
Projekt Senckenberg. Das neue
Senckenberg Forschungsinstitut
und Naturmuseum in Frankfurt

- 23 **Weltort der Naturforschung und Naturvermittlung: Ein Exklusiv-Interview mit dem Generaldirektor der Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung, Prof. Dr. Dr. h.c. Volker Mosbrugger**

- 26 **Utz Anhalt**
Eine NS-Gedenkstätte als pädagogische Herausforderung: Die Israelitische Gartenbauschule in Hannover-Ahlem

Bereist

- 32 **Ilja Brustein**
Die Welt von oben sehen:
Unbekannte Perlen des Pskow-Gebiets

Gefragt

- 36 **Christian Müller-Straten**
Wie sinnvoll sind
Umbenennungen von Museen?

- 42 **AutorInnen dieser Ausgabe**
Impressum

Deadline für Beiträge der Mitte November erscheinenden übernächsten Ausgabe: 10. Oktober

Anette Rein

Schaulaufen der Kreativen: Drei Szenografie-Veranstaltungen im Rückblick



2. Businessplattform für räumliche und mediale Kommunikation RAUMWELTEN (B2M-Plattform, 7. November 2013)

Bei der seit 2012 zweiten Raumwelten-Konferenz mit 150 internationalen TeilnehmerInnen¹ ging es um die Interaktion zwischen Auftraggebern und Gestaltern. Nach einem Impulsvortrag folgten zunächst drei jeweils 30minütige (von Auftraggebern und GestalterInnen) Präsentationen mit sieben anschließenden, siebenminütigen Kurzvorträgen der Netzwerk Kreativwirtschaft Baden-Württemberg. Sog. Sprechstunden am Nachmittag mit Gesprächsrunden zwischen AkteurInnen aus dem Bereich der räumlichen und medialen Medienkommunikation und KonferenzteilnehmerInnen rundeten das Programm im Reithaus Ludwigsburg (Veranstalter: ein Branchenmagazin) ab.²

Seinen Impulsvortrag begann Reiner Kautt mit dem Hinweis auf den Zusammenhang von „Greifen“, „Erleben“ und „Begreifen“ am Beispiel der sensorisch nachhaltigen Gestaltung von Türklinken.³ Die den SzenografInnen altbekannten emotionalen gestalterischen Aspekte wurden auch in den folgenden Beiträgen wieder aufgegriffen. Von Interaktion, Kommunikation, aktiver Beteiligung und Mitmachen bis hin zum einfachen Mitdenken oder -erleben wurden Beispiele vorgeführt, u.a. zu Nachhaltigkeit durch funktionales Gestalten mittels eines wieder verwendbaren Klicksystems für Ausstellungen und über die Bedeutung der Decke als größte zu gestaltende Fläche. Am Beispiel des Themas „Heimat ist Gefühl“ wurde die Übertragung des Dienstleistungsgedanken einer Bausparkasse in Architektur erläutert und danach die Rolle von „Augmented Reality“ für eine Raumgestaltung in Microsofts „New World of Work“ ausgeführt, in der den Besuchenden die aktive Rolle der Kommunikation durch die selbstständig funktionierende Technik scheinbar aus der Hand genommen wird.

Die Kurzvorträge gingen der Frage nach, wie man es schafft, intensives Erleben und dadurch nachhaltiges Erinnern eines Ereignisses zu inszenieren. Demnach wäre eine gelungene szenografische Gesamtkommunikation nur möglich mittels einer intensiven interdisziplinären Zusammenarbeit von Szenografen mit PR und den verschiedenen digitalen Medien. Das Beispiel akustischer Szenografie unter dem Stichwort „hands on sound“ mit Papier als Klangmaterial, beschloß den Reigen von Marken und ihren Gestaltungsmöglichkeiten.

Die Internationale Szenografie-Biennale ISBN'13 (7. bis 10. November in Ludwigsburg und Stuttgart)

Als langfristiges Ziel avisierten die Veranstalter, mit der ISBN'13 eine neue Plattform zum regelmäßigen mehrtägigen intensiven Austausch von regionalen bis internationalen VertreterInnen der Gestalter- und Medienbranche, der Kreativwirtschaft sowie für Studierende und ProfessorInnen der Gestaltungshochschulen und der Szenografie-Institute im In- und Ausland anzubieten. An vier Tagen trafen sich über 400 TeilnehmerInnen⁴ in zwei Städten an fünf verschiedenen Orten mit unterschiedlichen Veranstaltungsformaten.

Mit einem fulminanten Empfang in barocker Schloßkulisse wurde am Abend die ISB'13 mit einführenden Reden und einer Führung durch das historische barocke Schloßtheater, einem Beispiel früher Szenografie, offiziell eröffnet.

Die folgenden Tage beschäftigten sich 20 SprecherInnen⁵ aus 17 Disziplinen⁶ mit der holistischen Raumgestaltung von Szenografie – die weit über den ursprünglichen Zweck der Objektivinszenierung und -interpretation hinausweist.⁷ Die Biennale nahm das dynamische Konzept von Raum unter architektonischer, medialer, skulpturaler und performativer Gestaltungsperspektive in den Blick, „um das breite Spektrum szenografischen Gestaltens aufzuzeigen“ (Uwe Brückner). Ein Schwerpunkt lag dabei auf Formen der Neuschaffung im Raum anhand von Filmszenen oder auch durch Schaffung von „Augmented Reality“, einer durch Computer gestützten Erweiterung von Realitätswahrnehmung.

In diesem Sinne ging Hansmartin Siegrist der Frage nach, ob und wie wir uns einen Raum ohne Grenzen vorstellen bzw. inszenieren können. Mittels vieler Filmsequenzen führte er vor Augen, wie sich durch die Kombination von digitalen Medien und Film „fantastische Möglichkeiten“ für die Szenografie ergeben. Dabei bleibt jedoch die uralte Frage weiter bestehen, wer subjektiv was als real oder als Imagination erlebt – auch wenn eine aktuelle Forderung lautet: Erlaube Dir selbst, hybridisiert zu werden.

Das einleitende Statement von Marc Tamschick, daß wir den Bildern auf der Leinwand nicht entkommen, führte Christopher Bauder als interaktiver Designer mit Filmbeispielen seiner Arbeiten weiter aus. Es wurde deutlich, wie mit Licht-, Ton- und Rauminszenierungen beispielsweise die Qualität des Konzepts von „Auto“ in-

teraktiv und physisch erlebbar den Besuchenden auf vielschichtige Weise komplex und nicht durch einzelne Details vermittelt werden kann. Die Projekte des auf Animation spezialisierten François Chalet stellten dazu eher puristische Formen der Rauminszenierung dar, da er bewußt mit scheinbar kleinen Mitteln große Effekte erreicht und u.a. humorvolle Geschichten über das Leben erzählt oder Szenen aus der Natur zum Leben erweckt, indem er Muster auf Körper von Tänzern projiziert, die diese durch ihre Bewegungen animieren.⁸

Wie Architektur auch menschliches Verhalten formen kann, zeigte Kim Herforth Nielsen u.a. am Beispiel von Treppen, die sich zu interaktiven Orten gestalten lassen. Grundlage aller natürlichen Prozesse ist die Transformation, wie Chuck Hoberman (Erfinder der „Hoberman Sphere“), dessen Name für „transformable design“ steht, anschaulich ausführte. Nur in der digitalen (nicht-physischen) Welt sei es möglich, unabhängig von natürlichen Gesetzmäßigkeiten zu gestalten und zu transformieren („nature is physical but not designable“), um im Ergebnis aufgrund technischer Möglichkeiten wieder eine physische Gestalt zu erhalten (z.B. durch 3D Drucker). Laut Frank den Oudsten berühren sich Raum und Zeit in einem außergewöhnlichen, verrückten Zustand in den Auführungen im choreographierten Raum. Die Gebrüder Abel, Carlo und Max Korinsky führten diese Außergewöhnlichkeit anhand ihrer vertikal inszenierten Geräusche und Klänge vor, die sich mit den inneren Bildern menschlicher ZuhörerInnen befassen.



Von links: Tobias Walliser, Chuck Hobermann, Kim Herforth Nielsen, Kristin, Odil Decq, Uwe R. Brückner. Foto: Verfasserin

Der Akademietag

Am 9. November wurden in der Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart herausragende studentische Arbeiten vorgestellt und aktuelle Forschungsfragen diskutiert. Frank den Oudsten leitete zur Einführung den Begriff Szenografie aus den beiden griechischen Wortbestandteilen⁹ her und schuf damit im übertragenen Sinn für „Szenografie“ folgende Definition:¹⁰ Es handele sich dabei stets um einen fließenden Prozeß zwischen Objekt und SzenografIn bei seiner/ihrer Ausübung der Tätigkeit. Es würde, wie überall, stets in Beziehungen

gedacht und notwendige Entscheidungen getroffen. Dabei müsse man – laut Jean Louis Vidière – zunächst ganz verrückte Gedanken formulieren und niemals aufhören zu experimentieren, bevor man später eine Ordnung hinein bringt und mit der Szenografie besondere Orte (Heterotopien¹¹) – schaffe. Im Anschluß an das virtuelle Museumsprojekt „Steinzeitreise“ mittels einer dafür entwickelten 3D-Brille¹² stellten sich die Fragen, in wieweit eine virtuelle Welt mit der realen Welt gekoppelt werden und wie man eine komplexe Verschmelzung beider Welt-erlebnisse mit allen Beteiligten für museale Präsentationen interdisziplinär erfolgreich umsetzen kann.

Außergewöhnliche Kunstpräsentationen von dem chinesischen Papierkünstler Li Hongbo¹³ im Kunstverein Ludwigsburg und den beiden Tanzkompanien Gauthier Dance Company und Nerdworking ergänzten mit ihren speziellen Körper- und Raumbildern die Themen der Biennale.

Dieses internationale Treffen der Kreativen konzentrierte sich auf die Vorführung von Gestaltungsmöglichkeiten mit anderen Raumerfahrungen und Wahrnehmungen, die sich auf den ersten Blick nicht alle unmittelbar mit musealen Fragen und Herangehensweisen treffen. In Hinblick auf die weiteren Entwicklungen der Medien und ihren technischen Möglichkeiten von Verfremdungen, erweiterten Raumgestaltungen und Erfahrungspotentialen mit anderen Wissensvermittlungsformen ist es jedoch notwendig, daß sich die Museumswelt darüber informiert und damit auseinandersetzt. Objektpräsentationen werden schon heute durch vielfältigen Medieneinsatz erweitert, und die Möglichkeiten ganzheitlichen Denkens und Handelns sind sicher noch lange nicht erreicht. Solche Treffen bieten die Chance, sich darüber international und interdisziplinär auszutauschen, schon Bekanntes noch einmal zu memorieren, um auf dieser Basis neue Perspektiven zu entwickeln.

Die Internationale Szenografie Biennale (ISBN¹³¹⁴) wurde kuratiert von Uwe R. Brückner und Céline Kruska. Veranstalter waren die Film- und Medienfestival gGmbH in Kooperation mit der Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg, der Filmakademie Baden-Württemberg sowie der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Partner war die Zumtobel Group.

Das 14. DASA-Kolloquium zum Thema: „Zur Topologie des Immateriellen“ (22. bis 24. Januar 2014)

Das Thema der DASA¹⁵ war die „Erforschung der Räume des Immateriellen“, da – wie Gregor Isenbort einführte¹⁶ – „wir die Welt räumlich ordnen, um sie zu verstehen, und vieles verstehen wir nur, weil es sich an Orten befindet und in Verhältnissen zu anderen Dingen und Vorstellungen [steht] ... Ausstellungen sind Orte, an denen Beziehungen hergestellt und reflektiert werden ... [und Szenografie schafft mit den Mitteln der Verortung Räume, in denen nicht Fertiges abgebildet, sondern Neues vorgestellt wird.“

Eine Beziehungssuche: materiell und immateriell

Um eine erlebnisorientierte Vermittlung für ein anspruchsvolles Publikum zu erreichen, braucht es für

Tristan Kobler von Anfang an eine enge Zusammenarbeit mit den am Museum verantwortlichen Beteiligten. Dies erläuterte er am Beispiel der Ausstellung zum Thema Gerüchte. Jene, die nicht dingfest gemacht werden konnten, mußten extra erfunden werden. Interessanterweise ist für ihn die Wirkung von Gerüchten lokal gebunden: nach einer Wanderung der Ausstellung von Bern¹⁷ nach Berlin¹⁸ mußten neue wirksame Gerüchte gefunden werden. Ein wohlbekanntes Phänomen allem Immateriellen gemeinsam, dessen Inhalte in vielen Fällen oral tradiert und nur von den jeweilig Involvierten eingeordnet werden können. Vorstellungen oder Gefühle als immaterielle Erlebnisqualitäten können nach Marie-Paule Jungblut nur verfremdet inszeniert werden. Die Frage: „Wie lebt man mit der Angst?“¹⁹ wurde durch Gasmasken und mit einer nationalsozialistisch idealen Familiensituation gestaltet – um die Atmosphäre im besetzten Luxemburg zu transportieren. Einen Eindruck von „Armut“²⁰ vermittelten fotografische Projektionen von Obdachlosen mit ihren wenigen Habseligkeiten innerhalb eines Tagesablaufs. Es war ein anderer Blick hinter die Kulissen auf einen allen wohl bekanntesten alltäglichen Ort und er forderte die Besuchenden auf, ihre Haltung gegenüber Obdachlosen zu hinterfragen. Laut Jungblut positioniere sich ein Museum mit gesellschaftlich relevanten Themen („neutral gibt es nicht“), nähme aktiv an einer gesellschaftlichen Normen- und Wertedebatte teil und könne durch eine enge interdisziplinäre Zusammenarbeit mit allen Beteiligten Politik mitgestalten.

Olaf Hartung stellte die Frage, ob die Museen die an sie heran getragene Forderung, Geschichte zu erzählen, überhaupt erfüllen könnten und erläuterte seinen semiotischen Ansatz.

Den Gedanken „serving the public / community“, den Jungblut schon als Museumsauftrag formulierte, griff Jennifer Santer in ihrer Darstellung des zukünftigen „Patricia and Phillip Frost Museum of Science“ in Miami wieder auf. Um der Bevölkerung wissenschaftliches Denken nicht nur unterhaltsam näher zu bringen, soll aus dem Dreiklang „inspire“, „learn“ und „act“ auch zukünftiges gesellschaftliches Engagement erwachsen. Mit einer „living collection“ wird hier das weltweit erste Golf-Strom Aquarium eröffnet, in das auf drei Ebenen eingesehen werden kann.



Abendveranstaltung in der DASA, inszeniert von Studierenden unter Professor Oliver Langbein, FH Dortmund. Foto: Verfasserin

Die Praxis: Museen und Projekte

Den zweiten Tag mit Beispielen aus der Museumpraxis eröffnete Jaqueline Strauss mit der Darstellung der wichtigsten Maximen am Berner Museum für Kommunikation, das seine abstrakten Themen über Alltag und Gegenwart stets nach vier Faktoren ausarbeitet: Die thematischen Ausstellungen sind Teil der Museumsstrategie; sie sind interaktiv; die Topologie des Immateriellen wird in die erlebbare Topographie des Ausstellungsraumes durch eine jeweilige Szenografie übersetzt, und es findet von Anfang an enge interdisziplinäre Teamarbeit statt. BesucherInnen gelten als die ExpertInnen und werden entsprechend befragt. Laut Strauss ist die Trennung in materiell / immateriell obsolet geworden, da es für eine Ausstellung keine große Rolle mehr spielt, von welcher Seite angefangen werde, ein Thema zu entwerfen. Voraussetzung für eine solche Arbeitsweise sei eine neue Arbeitsstruktur in einem Museum, da viel mehr Qualifikationen und Flexibilität von den einzelnen MitarbeiterInnen als in traditionellen hierarchischen Strukturen erwartet werde.

Ziel des Stapferhauses in Lenzburg ist es, mit materiellen Umsetzungen zur geistigen Auseinandersetzung anzuregen. In einer Institution ohne eigene Sammlung, wie Sibylle Lichtensteiger ausführte, gehen sie immer von Fragen aus, die möglichst viele Menschen in ihrer alltäglichen Lebenswelt beschäftigen. Dazu gehören etwa Fragen nach dem Glauben oder nach dem persönlichen Umgang mit der Lebenszeit. Auch bei dieser Wechselausstellung entstand wieder das Problem, daß die 100 Glaubensobjekte für den nächsten Ort der Ausstellung neu zusammen gestellt werden mußten. Abstrakte Ausstellungsthemen, die Erfahrungen von BesucherInnen mit einbeziehen, müssen demnach immer mit jeweils lokalen Objekten neu kontextualisiert werden.

Laut Gisela Staube orientiert sich die Arbeit am Deutschen Hygienemuseum in Dresden an der Frage: „Wie wollen wir leben?“. Aus folgenden vier Bereichen entstehen Ausstellungsthemen: 1. Kulturelle Folgen von wissenschaftlichen Innovationen, 2. Existentielle Themen des Menschen, 3. Wertewandel in der heutigen Gesellschaft, 4. Gesellschaftliche Veränderungen und ihre Folgen für den Menschen. Mit acht Strategien der Umsetzung arbeitet das Museum: von klassisch-musealen (Dauerausstellung) über künstlerischen Inszenierungen bis hin zu Sonderausstellungen als inszenierte Wissens- und Erfahrungsräume. Vier Ebenen der Übersetzung verräumlichen die immateriellen Aspekte und machen sie dadurch anschaulich (z.B. Statistiken als Objekte). Staube betonte, daß sich die Strategien oft überschneiden und es kein Patentrezept gäbe. Sie würden bei der Arbeit gemeinsam im Team lernen und sich dabei weiter entwickeln. Das Nicht-Greifbare – wie Normen, Gesetze, Energie – (be)greifbar zu machen, ist auch das Ziel von Anna Schäfers und Jörg Schmidtsiefen, was sie u.a. an Rollenspielen in einer „Plenarsitzung“ und mittels Augmented Reality Angeboten im Straßenraum für Passanten illustrierten.

Aus der abschließenden Podiumsdiskussion zum Thema „Objekt und Inszenierung – Museen als Spielfeld der Gestaltungsphilosophen“ sind besonders die Fest-

stellungen, daß in Europa das Konzept des „audience engagement“ in der Entwicklung einer Ausstellung noch fehlt und es weiterhin großen Gestaltungsbedarf bei der Entwicklung von einem guten Miteinander zwischen KuratorInnen und SzenografInnen gibt.



**Von links: Beat Hächler, Marie-Paule Jungblut, Jennifer Santer, Uwe R. Brückner, Bodo Baumunk.
Foto: Verfasserin**

Erinnern, Experimente für die Zukunft und Wahrnehmungsvielfalt

Am dritten Tag stellte Elke Knöß-Grillitsch ihr Archivprojekt (AVO) vor, eine Datenbank von 136 verschwundenen Orte der Lausitz, wo in der DDR viele Zwangsumsiedlungen zwecks Braunkohleabbau an der Tagesordnung waren. In einer begleitenden Ausstellung²¹, die mit einem begehbaren Landkartenteppich die dünne Erdschicht über der Kohle repräsentierte, konnten die BesucherInnen mit einem interaktiven Infosager alle verschwundenen Orte digital ansteuern; Multimedia-Stationen zeigten Filme, Zeitzeugen erzählten ihre Geschichte und über ihre sorbische Kultur. Ist Licht schon ein spezielles Medium (Lichtszenografin Nicole Kober), so ist der Klang als Gestaltungsmittel wenig greifbar und scheinbar selten kontrollierbar – gleichwohl sind beide wichtige Mittel der Raum- und Objektinszenierung. Jan Paul Herzer und Max Kullmann stellten dazu Werkzeuge und anwendungsorientierte Lösungsvorschläge aus der akustischen Szenografie vor. Sowohl beim Lichtdesign wie auch beim Sounddesign wäre eine Besucherbefragung über das individuelle Erleben sinnvoll gewesen.²²

Aus den verschiedenen Beispielen von Inszenierungen, die nicht von Objekten, sondern von Gefühlszuständen (Angst), von Kommunikation (Gerücht) oder einem Lebensabschnitt (Alter) ausgingen, wurde deutlich, wieviel komplizierter es ist, solche immateriellen Aspekte von Lebenswirklichkeit in Museumsräumen zu materialisieren. Außerdem können jene immateriellen Aspekte nicht einfach zwischen Ausstellungsorten wie Objekte in unveränderter Form wandern, sondern Themen, Fragestellungen und Erfahrungswelten sowie damit zusammenhängende Objekte müssen in ihrer Darstellung jeweils lokal kontextualisiert überarbeitet und angepaßt werden. Auch wenn dies zunächst eher banal und keine neue Erkenntnis zu sein scheint, sind meines Wissens in der Museumspraxis die Verträge mit Leihgebern, Architekten etc. bisher nicht so ausgerichtet, daß Inhalte und Umsetzungsformen als Prozeß verstanden werden, um gegebenenfalls frei variierbar erfolgreich zu sein.

Mit 250 TeilnehmerInnen, sechs Workshops und 29 ReferentInnen aus Deutschland, der Schweiz und den USA war das Kolloquium mit dem Kooperationspartner Professor Oliver Langbein, FH Dortmund, gleichermaßen interdisziplinär und international aufgestellt. Das nächste DASA-Kolloquium wird vom 21. bis 23. Januar 2015 stattfinden.

Rückblickend auf diese Tagungen muß gefragt werden, ob die gewählten Präsentationsformen, die sich an universitären Praktiken oder an Fernsehtalkshows orientieren, auf diese Weise nicht ihr eigentliches Potential an Kreativität verschenken. Auf dem Szenografie-Gipfel (April 2014¹⁸, ohne Eigenpräsentationen, nur mit Gruppenarbeiten in wechselnden Besetzungen zu vorgegebenen Fragestellungen), verdichtete sich der Eindruck, es gäbe einen Sättigungsgrad bei frontalen one-man/one-woman Shows. Diese finden im stundenlangen (Halb-) Dunkel statt, nur erhellt von unzähligen, im atemlosen Tempo aufeinanderfolgenden projizierten Bildern als Beleg. Zeit zum Atemholen, zum kritischen Nachdenken, zum wechselseitigen Austausch und gemeinsamen Weitendenken ist nicht eingeplant. Es ist zu bezweifeln, daß diese bisherigen Präsentationsformen überhaupt noch erkenntnisfördernd sind. Für einen besseren Austausch zwischen Szenografen und Museen sollte dabei in zwei Richtungen gedacht werden: Es bietet sich an, die Initiativen mit den verschiedenen Institutionen (z.B. im DMB) besser zu bündeln und nach alternativen, dynamischen Interaktionsformen zu suchen, die dem prozeßhaften Charakter von Inspiration und Umsetzungsformen besser entsprechen. Zudem sollte es über Drittmittel ermöglicht werden, auf zukünftigen Szenografietagungen mehr MuseumsmitarbeiterInnen und Studierende teilhaben zu lassen.

Anmerkungen

- 1 <http://www.kreativ.region-stuttgart.de/kreativwirtschaft/aktuelle-projekte/detail/archive/2013/11/14/raumwelten/> (aufgerufen am 27.7.2014)
- 2 Das Programm von Raumwelten 2013 mit allen Namen der Beteiligten s. unter: <http://www.raum-welten.com/programm/> (aufgerufen am 28.7.2014)
- 3 Vgl. Rein, Anette: Ansichtssachen. Perspektiven der Arbeit. In: Museum der Weltkulturen (Hg.): Ansichtssachen. Ein Lesebuch zu Museum und Ethnologie in Frankfurt am Main. Frankfurt/M. 2004, S. 20
- 4 http://www.lkz.de/lokales/stadt-kreis-ludwigsburg_artikel,-Visionaere-Einblicke-in-neue-Raume-arid,170812.html (aufgerufen am 28.7.2014).
- 5 Es bleibt zu wünschen, daß auf der ISBN'15 mehr als nur zwei Szenografinnen unter den RednerInnen sein werden. S.a. Grit Wendicke „Szenografinnen gesucht“. In: Bühnentechnische Rundschau 1/2014, S. 90
- 6 Klein, Frank: Zum Abschluß der Szenografie Biennale. International, innovativ, interdisziplinär. In: Ludwigsburger Kreiszeitung, 11.11.2013, S. 6
- 7 Vgl. Kilger, Gerhard: Szenografie versus Heimatmuseum. Die DASA in Dortmund. In: Barbara Christoph (u.a. Hg.): Banzer Museumsgespräche, Bd. 4 (im Druck)
- 8 <http://www.francoischalet.ch/#/demain-dance/> (aufgerufen am 4.8.2014)
- 9 Skene = Obdach, Hütte und Graphein = Schreiben
- 10 „giving shelter to an idea, a strand of thought: a narrative“
- 11 vgl. Rein, Anette: Das Museum als „Ander-Ort“? Bildungserlebnis, Zeiterfahrung, Wissenswelten und Social Media. In MUSEUM AKTUELL, 205, 2013
- 12 vgl. Rein, Anette: ebd., S. 18; <http://vimeo.com/77220046> (aufgerufen am 5.8.2014)

- 13 vgl. <http://www.ufunk.net/en/artistes/li-hongbo/> (aufgerufen am 28.7.2014); Li Hongbo / Out of Paper; <http://www.youtube.com/watch?v=gttbqX4SWA> (aufgerufen am 5.8.2014)
- 14 Eine Zusammenfassung der Orte und Ereignisse mit musikalischer Untermalung unter <http://www.youtube.com/watch?v=vGegqtfePtI> (aufgerufen am 23.7.2014)
- 15 Programm und Namen aller Beteiligten unter: <http://www.dasa-dortmund.de/special-pages/archiv/fachbesucher/szenografie-in-der-dasa/szenografie-kolloquium-2014/> (aufgerufen am 1.8.2014)
- 16 Dank an Herrn Isenbort für die Zurverfügungstellung seines Redemanuskripts.
- 17 <https://iart.ch/de/-/gerucht-wechseiausstellung-museum-fur-kommunikation-bern> (aufgerufen am 1.8.2014)
- 18 <http://www.daswissensblog.de/wie-entstehen-geruechte-ausstellung-im-museum-fuer-kommunikation-berlin/> (aufgerufen am 1.8.2014)
- 19 „et wor alles net esou einfach ...“ 10 Fragen an die Geschichte Luxemburgs in Zweiten Weltkrieg im MHVL Luxemburg 2002 http://www.forum.lu/pdf/artikel/4850_218_Pauly.pdf (aufgerufen am 1.8.2014)
- 20 „Armes Luxemburg“ MHVL Luxemburg 2011 <http://mhvl.lu/EXPOSITIONS/ARCHIVES/Pauvre+Luxembourg.html> (aufgerufen am 1.8.2014)
- 21 http://www.forst-lausitz.de/sixcms/media.php/674/Broschuere_AVO_Aufl2.pdf (aufgerufen am 5.8.2014)
- 22 Anne Grajetzky: Klang und Licht. In Szene setzen. Konzeption der Ausstellungsgestaltung. In: Bühnentechnische Rundschau, 1, 2014, S. 36-39
- 23 Anette Rein: Zehn Thesen und ein Glücksrad: Der Szenografiepfel in Berlin am 28./29. April 2014. MUSEUM AKTUELL, 210, S. 11-14. <http://www.bundesverbandethnologie.de/kunde/assoc/15/pdfs/Rein-2014-Zehn-Thesen-und-ein-Gluecksrad.pdf>

Johannes Fellmann

Förderung von 21 Restaurierungsprojekten

Die Kulturstiftung der Länder stellt erstmals über 500.000 € für 21 Restaurierungsprojekte deutscher Museen zur Verfügung: Zahlreiche kostbare Sammlungsstücke – meist jahrzehntelang verborgen in Museumsdepots – kehren so ans Tageslicht zurück.

Über 20 Jahre lang würde die Restauratorin der Kunsthalle in Karlsruhe benötigen, um die leuchtende Farbigkeit von Matthias Grünewalds Kreuztragung des Tauberbischofsheimer Altars wieder sichtbar zu machen: Übermalungen und Retuschen aus früherer Zeit überziehen nahezu zur Hälfte die berühmte Altartafel, ein verschmutzter Wachsüberzug verstellt zudem den Blick auf das herausragende Spätwerk des mittelalterlichen Meisters. Für die sorgsame Freilegung der originalen Malschicht arbeitet die Restauratorin unter einem Mikroskop – erst unter 40facher Vergrößerung wird die Bildoberfläche in ihren Zerklüftungen und mit den Schichten, die sich auf ihr auftürmen, präzise sichtbar. Bei der komplexen Wiedergewinnung der originalen Kreuztragung kann nun mit der Unterstützung der Kulturstiftung der Länder ein weiterer Restaurator die minutiöse Feinarbeit flankieren.

Den Sammlungen fehlt es sowohl an Personal als auch an Mitteln, die notwendigen Arbeiten in Angriff zu nehmen, und so ist der Aufschub vielerorts zu einem Dauerzustand geworden. Die Schadensbilder der betroffenen Kunstwerke sind eklatant und reichen von der Glaskrankheit, von der die Einfassungen früher Fotografien betroffen sind, über die Versprödung von Klebstoffen bis hin zur Zersetzung von Fossilien. Erheblichen Gefährdungen ausgesetzt, können die Objekte nicht ausgestellt werden. Um hier Abhilfe zu schaffen, verbündet sich die Kulturstiftung der Länder in der Initiative Kunst auf Lager mit elf weiteren kultur- und wissenschaftsfördernden Stiftungen. Weitere Förderer sind ständig aufgerufen, sich dem offenen Bündnis anzuschließen.



Matthias Grünewald: Die Kreuztragung Christi, 1523-25; 196 x 152 cm. Staatliche Kunsthalle Karlsruhe. Gesamtaufnahme des Zustands 2013. Foto: Fokus GmbH Leipzig

Von Stade bis Karlsruhe haben kleine und größere Häuser, darunter kulturgeschichtliche, naturkundliche