

Im Westen nichts Neues?

Themenpark und Sieben Hügel. Präsentationsästhetiken im Vergleich

von Bettina Drescher (Graz)

Deutschlands bedeutendste und kostenintensivste Ausstellungsereignisse des Jahres: der Themenpark der EXPO 2000 in Hannover und die Millenniums-Ausstellung 7 Hügel. Bilder und Zeichen des 21. Jahrhunderts im Berliner Martin-Gropius-Bau haben die Frage nach konzeptionellen und gestalterischen Tendenzen im kulturhistorischen Museums- und Ausstellungsbereich erneut ins Zentrum fachwissenschaftlichen Interesses gerückt. Bezeichnend für die laufende Diskussion ist eine Wiederaufnahme des Diskurses „Objekt versus Inszenierung“ unter scheinbar unveränderten Vorzeichen: Während die eine Seite die uneingeschränkte Bedeutung des Objekts und der Inhalte garantiert wissen möchte, glaubt die andere Seite die Zukunft des Mediums Ausstellung nur durch spektakuläre Präsentationsformen gesichert.

Die folgenden Ausführungen versuchen jenseits der Frage, inwieweit derartige Veranstaltungen der Wissens(chafts)popularisierung dienlich sein können, den Themenpark und die Ausstellung 7 Hügel auf ihre Gemeinsamkeiten hin zu untersuchen und sie im Kontext einer in Deutschland zumindest 20jährigen Inszenierungspraxis einerseits und vor dem Hintergrund der Präsentationstechniken kommerzieller Erlebniswelten andererseits zu beleuchten.

Der **Themenpark** stellt in insgesamt elf Teilbereichen (Planet of Visions, Mobilität, Gesundheit, Zukunft der Arbeit, Wissen, Information und Kommunikation, Ernährung, Basic Needs, Energie, Umwelt, Der Mensch und Das 21. Jahrhundert) mögliche zukunftsweisende Lösungen für aktuelle, gesellschaftlich bedeutende Fragen und Probleme vor. Geplant für 3000 BesucherInnen pro Stunde formulierten ExpertInnen, KuratorInnen und GestalterInnen alltagsrelevante Aussagen,¹ die, verdichtet in pointierten, sinnlich aufgeladenen Bildern, von sich aus und weitgehend ohne das traditionelle Ausstellungsmedium Text ein weites Assoziationsfeld eröffnen wollen. Für diese Form der Inhaltspräsentation bedienten sich die Verantwortlichen des Begriffs „Szenographie“, der, so der Themenparkleiter Martin Roth,²

¹ Vgl. Martin Roth: Kraftwerke der Ideen. Kathedralen der Zukunft. In: Martin Roth (Hrsg.): Der Themenpark der EXPO 2000. Die Entdeckung einer neuen Welt. Bd. 1, Wien 2000, S. 1-7, hier: S. 6.

² Vgl. Martin Roth: Reise ins „Morgenland“. Szenographie: Die Bilderwelten im Themenpark der EXPO 2000. In: Kultur&Technik. Zeitschrift des Deutschen Museums. Nr. 3/2000, S. 22-29, hier: S. 22.

aus dem Französischen entlehnt, die künstlerische Interpretation und szenische Umsetzung von Inhalten meint, die durch gestalterische Mittel deutlicher und prägnanter in ihrer Wirkung und damit in der intendierten Aussage werden sollten – was einem vom Konzept der Inszenierung durchaus bekannten Anspruch gleichkommt. Während Inszenierungen jedoch primär von architektonischen und Bühnenbildnerischen Maßnahmen geprägt waren und sind, betont und praktiziert die Szenographie zudem die Integration und grenzauflösende Kombination von Elementen anderer Herkunft, wie Tanz und Film, Techniksimitation und Musik, Choreographie und Kunst, unter Einbeziehung sämtlicher technischer Möglichkeiten.

Der gängigen Inszenierungspraxis am nächsten stehen die objektbetonten und durch künstlerische Arrangements bestimmten Themenparkbereiche Ernährung und Basic Needs: Diese ähneln Kuriositätenkabinetten und entwerfen vorrangig auf Basis originaler Objekte die Welt als dichtes, farbenfrohes Labyrinth, sie kommen ohne visuelle Medien aus und wären trotz ihres weitgehenden Verzichts auf sprachliche Erläuterungen in jeder kulturhistorischen Ausstellung vorstellbar – die Möglichkeit zur Anknüpfung von Assoziationsketten scheint aufgrund der alltagsnahen Themen und Exponate für unterschiedlichste Besuchergruppen garantiert. Die Betonung des medienintegrativen Moments in Erweiterung des Konzepts „Inszenierung“ und seiner klassischen Bedeutungsträger (Objekt, Farben, Architektur etc.) zeigt sich in den Bereichen Mobilität und Zukunft der Arbeit, welche die Verschmelzung von Architektur und medialen Bildern zur Entgrenzung des Realraums und Schaffung einer sich permanent wandelnden Illusionswelt versuchen, im Bereich Zukunft der Arbeit visuell zusätzlich verdichtet durch Arbeitsprozesse simulierende Tänzer als lebende Ausstellungsmedien.

Tendenziell radikalisiert wird das Konzept „Inszenierung“ in Bereichen, die die zu kommunizierenden, komplexen Inhalte auf jeweils ein einziges dreidimensionales Bild reduzieren: Das Thema Gesundheit präsentiert sich als „Erholungslandschaft“, als ein von Liegestühlen und einer Promenade umgebener, durch Spiegelung verdoppelter See. Im Bereich Wissen, Information und Kommunikation tummeln sich eiförmige Roboter-Kapseln, als intelligente Systeme autonom operierend, zwischen den BesucherInnen und projizieren auf ihren transluzenten Oberflächen Texte, Filme und Animationen. In beiden Fällen handelt es sich um bildhafte, raumbestimmende Interpretationen, die im Gegensatz zu den bereits erwähnten Bereichen Ernährung und Basic Needs 1) ganz ohne museale Objekte auskommen und 2) durch aufwendige Licht- und Klanginstallationen stark atmosphärisch aufgeladen

werden. Farben und Töne, als Medien nicht bewußt wahrgenommen, zeichnen wesentlich für eine positive Rezeption des Präsentierten verantwortlich: Wie in einem Streichelzoo werden die von wundersamer Musik begleiteten, durch blaues Licht tauchenden, possierlichen Module in der Wissenshalle vom erwachsenen Publikum möglichst unauffällig verfolgt und betastet, während die Kinder sie ungeniert jagen, um auf sie zu klettern. Es ist die Form der Darstellung, die „künstliche Intelligenz“ als etwas ausschließlich Positives und Erstrebenswertes erscheinen läßt. Schließlich verknüpft die Szenographie, wie später ausführlicher auseinandergesetzt werden soll, einzelne Bilder zu Erzählungen und nähert die Präsentationen damit denen der klassischen Erlebniswelten weiter an.

*

Entgegen dem zukunftsweisenden Titel **7 Hügel. Bilder und Zeichen des 21. Jahrhunderts** bietet die Berliner Ausstellung mehr eine Bestandsaufnahme menschlichen Seins, als einen Blick ins nächste Jahrhundert. In sieben Kapiteln werden unzählige, zum Teil herausragende Exponate arrangiert, deren Ausgangspunkt wie im Fall des Themenparks abstrakte Begriffe sind: kern, wissen, träumen, weltall, dschungel, glauben und zivilisation. Entscheidend für die Gesamtpräsentation reflektierten die Verantwortlichen konzeptionell wie ästhetisch 1) die Kunst- und Wunderkammern der Renaissance, die bekanntermaßen als Vorläufer der heutigen Museen Objekte aus Kunst, Technik und Natur in sich vereinten und 2) eine nicht näher definierte Wissensgesellschaft, der sich, so legt der Gang durch die insgesamt 40 Ausstellungsräume nahe, das „Ganze“ aufgrund eines Überangebots an Wissen und Information konsequent verschließt. Dementsprechend und im Gegensatz zum Themenpark läßt sich die Ausstellung zu keinen eindeutigen Aussagen oder leichtverständlichen Botschaften verleiten. Die einzelnen Bereiche verabschieden beharrlich die Idee einer kognitiv und gegenständlich faßbaren Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft, sie bleiben Annäherung an das nicht Darstellbare, angedeutet in quantitativ unüberblickbaren, gleichzeitig immer unvollständigen Objekthäufungen, die nicht nur keiner Chronologie, sondern überhaupt keiner logischen Ordnung zu folgen scheinen. So türmen sich im Lichthof des Martin-Gropius-Baus (kern) assoziativ zu den Begriffen Erde, organische Zelle, Atom und Gehirn der Schädel von René Descartes neben fußballspielenden Sony-Roboterhunden, eine Durchstrahlungsaufnahme der Ehefrau Röntgens nahe künstlerisch-visuellen Repräsentationen aktueller naturwissenschaftlicher Erkenntnisse und dem ersten Web-Server der Weltgeschichte zu einer, wie in Folder und Katalog beschrieben, „Hightech-Kathedrale“,

einer „futuristischen Akademie der Wissenschaften“. Bestimmend für das Erscheinungsbild dieses wie aller übrigen Bereiche sind Inszenierungen, deren Systematisierung sich als schwierig erweist.

Nach räumlicher Ausdehnung und Funktion lassen sich tendenziell drei Typen unterscheiden: Die Gestaltung des Bereichs Wissen ist die vermutlich schlichteste der Ausstellung, die inszenatorischen Bedeutungsträger – eine Fülle an kulturhistorischen Überresten, dezenter Einsatz von Licht und Farbe, einige Projektionen und interaktive Informationssysteme – sind aus musealen Kontexten bekannt. Die bereichsübergreifende Gestaltung spiegelt eine Ordnung wider, die Wissensspeichern – vom Archiv bis zur Festplatte Orte der Rationalität zur BenutzerInnenorientierung – immanent ist: Gegenüber einer den Abschnitt wenig auffällig durchziehenden Wissensmembran findet sich ein in seiner Struktur von Raum zu Raum leicht variiertes Regalsystem, das als Träger der Exponate deren Rezeption nicht maßgeblich beeinflusst. Ganz anders stellt sich der Bereich Dschungel dar: Thematisch geordnete Arrangements, die sich über einzelne Räume oder Raumausschnitte erstrecken, versprechen hier leicht konsumierbare Rezeptionseinheiten: stimmungsvolle Bilder weitgehend, die, zusammengesetzt aus Farben, Objekten, Stoffen, Tönen und Licht, die Teile eines Puzzles, weniger einer Erzählung bilden. Kommentiert werden diese Bilder von der sich den Betrachtenden permanent aufdrängenden Botschaft „Natur ist eine vom Menschen manipulier- und konstruierbare Größe“, die sich auf Ebene der Objekte in deren Dichte und Komposition artikuliert: Natur wird hier in Holz gerahmt, aufgespießt und ausgestopft, gestapelt und aufgeklebt, zum modischen Accessoire degradiert, verniedlicht und beherrscht oder in farbästhetisch überzeugender Version als mikroskopischer Ausschnitt vorgeführt. Die in weiches Plastik gepflanzten Bäume werden von aus Metallschrott recycelten Tieren – Pendant der Hightech-Sonyhunde – belebt: verdichtete Natur in verbesserter Form, ohne Ungeziefer und andere Gefahren, Disneys Magic Kingdom vergleichbar.

Auch der Bereich Zivilisation, bestimmt durch eine raumübergreifende Inszenierung, die ein historisches Vorbild zitiert und eher Räume als Bilder erfindet, trägt eine Botschaft. Die Annahme, Zivilisation sei komplex, ewig unvollständig und zerbrechlich,³ wird vom Architekten in ein dominantes weil raumbeanspruchendes, ja platzraubendes Stahlskelett übersetzt, das bedrohlich und instabil wirkt, weil es ohne Parallelen auskommen möchte. Als

³ Vgl. Aus einem Interview mit Lebbeus Woods. In: Gereon Sievernich und Thomas Medicus (Hrsg.): 7 Hügel_Bilder und Zeichen des 21. Jahrhunderts. Bd. IV. Zivilisation. Städte – Bürger – Cybercities. Die Zukunft unserer Lebenswelt, Berlin 2000, S. 10-13, hier: S. 11

fragmentiertes Labyrinth zwingt es die Objekte in unzugängliche Höhen (Raum wasserstellen), rahmt sie zwar, scheint sie dabei aber weder inhaltlich kontextualisierend noch physisch zu stützen: Die Exponate wirken eingeklemmt in die wackelige Konstruktion eines postkatastrophalen Environments, deponiert auf rohen, zum Teil schrägen, vermeintlich lieblos herausgeschnittenen Holzflächen. Die Gestaltung schafft im Gegensatz zu der des Bereichs dschungel keine rahmenden Arrangements, sondern verdoppelt die ohnedies in der Objektkomposition zum Ausdruck gebrachte Unmöglichkeit, den Begriff „Zivilisation“ in seiner Kompliziertheit auszustellen.

Nicht jede Inszenierung bedient sich wie die bisher beschriebenen musealer Objekte: Der Raum fluchten (religion) verdeutlicht menschliche Ängste und Zufluchtsstätten ausschließlich über Symbole (mikroskopische Aufnahmen von Krankheitserregern, ein orangefarbenes Lichtfeld etc.), deren Dekodierbarkeit als möglich angenommen wird. Das hotel digital (zivilisation) schmückt sich mit Kunst, die, als integrativer Bestandteil der Gestaltung erscheinend, sich erst bei näherer Betrachtung als solche zu erkennen gibt. Der Raum tosende leere (träumen) kommt überhaupt ohne Exponate aus. Durch den mit farbigen Papiermembranen ausgekleideten Raum führt eine knarrende Bambus-Brücke. Der Boden ist mit Sand bedeckt, in einer der Ecken liegt ein riesiges Ei: insgesamt eine künstlerische Installation, geschaffen, um dem Publikum die Grenzen seiner Dekodierungskompetenzen vorzuführen.

*

Für die inhaltlich durchaus vergleichbaren Ausstellungen **Themenpark und 7 Hügel** gilt, daß sie entgegen den personen- und epochenspezifischen Großausstellungen der beiden letzten Jahrzehnte komplexe abstrakte Begriffe thematisieren und deren Veranschaulichung historischer Sachverhalte um jene gegenwarts- und zukunftsbezogener Aspekte erweitern bzw. letztere sogar in den Vordergrund stellen. Sowohl die spezifischen Inhalte als auch die versuchte Darstellung nicht-historischer Zeitdimensionen legen andere Konzepte und Formen der Präsentation nahe. Obwohl nun die KuratorInnen beider Ausstellungen deren konzeptionell wie ästhetisch experimentellen Charakter betonen, bleiben sie, zwar medial angereichert, doch der Gestaltungstradition der ab Beginn der 80er Jahre zunehmend inszenierten kulturhistorischen Großausstellungen verhaftet und erweitern – wie in Folge gezeigt werden soll – ihr formales Repertoire lediglich um Elemente der in Museumskreisen

üblicherweise ignorierten Erlebniswelten. Interessant scheint nun, daß beide Präsentationen statt diese meiner Ansicht nach beeinflussenden Kategorien vielmehr deren historische Vorformen reflektieren: Der Themenpark rekurriert auf die großen Sozialausstellungen und ethnographischen Ausstellungen früherer Weltausstellungen, Ideengeber des prototypischen Erlebnisparks Disneyland. Die 7 Hügel zitieren die Kunst- und Wunderkammern, Vorläufer der klassischen Museen mit ihren Dauer- und Sonderausstellungen.

Beide Veranstaltungen distanzieren sich vom Ziel letztgenannter Museen – bis heute ihrem Selbstverständnis nach Orte der Bildung –, indem sie, ausgehend von dem Paradigma: „Erlebnisse provozieren Fragen“, primär einen Anreiz zur Auseinandersetzung mit den Themen schaffen wollen. So meint Jean Nouvel, einer der Themenpark-Architekten: „Was zu vermittelnde Inhalte angeht, ist sicher Bescheidenheit angebracht. Im besten Fall handelt es sich um ein Ereignis, das provozierend genug ist, um den Besucher oder die Besucherin nachhaltig zu beschäftigen.“⁴ Diese „Provokation“ soll weitgehend durch gestalterische Entscheidungen bewirkt werden. Dabei erfüllt die Ausstellungsgestaltung nach wie vor jene Funktionen, die ihr zur Legitimierung der Inszenierung im Sinne einer „Ironisch gebrochenen Montage historischer Überreste“⁵ zuerkannt wurden: Noch immer strukturiert sie große Exponatmengen, lenkt die Aufmerksamkeit des Publikums, erzeugt durch ästhetische Eingriffe mit Licht, Farben und Materialien bestimmte Stimmungen oder erweitert das Objekt zur Perspektivierung seiner Rezeption um eine ihm naheliegende Aussage. Im Mittelpunkt derartiger inszenatorischer Bemühungen stand dem Anspruch nach immer das Objekt als Inbegriff des Musealen selbst. Davon emanzipieren sich Themenpark und 7 Hügel. Hier leistet die Gestaltung die Aussage der Präsentation, das Objekt ist dieser, wenn überhaupt vorhanden, als Bedeutungsträger untergeordnet.

Die Botschaften des Themenparks sind wie die in Form gebrachten theoretischen Metaebenen der 7 Hügel als Produkt der Objektdichte und -anordnung nicht an einzelne Ausstellungsstücke und deren Bedeutungsmöglichkeiten gebunden. Der bereits erwähnten Aussage „Natur ist eine vom Menschen manipulier- und konstruierbare Größe“ kann jedes Exponat, das im entferntesten Assoziationen mit der Natur erlaubt, als Beleg dienen. Zu

⁴ Axel Sowa: Die Haltbarkeit von Botschaften. Ein Interview mit Jean Nouvel. In: (wie Anm. 1), S. 92-95, hier: S. 93 und 95.

⁵ Vgl. Gottfried Korff: Die Popularisierung des Musealen. In: Gottfried Fliedl (Hrsg.): Museum als soziales Gedächtnis? Kritische Beiträge zu Museumswissenschaft und Museumspädagogik. Klagenfurt 1988 (=Klagenfurter Beiträge zur Bildungswissenschaftlichen Forschung 19) S. 9-23. / Anna Schober: Montierte Geschichten. Programmatisch inszenierte historische Ausstellungen. Wien 1994 (=Veröffentlichungen des Ludwig-Bolzmann-Instituts für Geschichte und Gesellschaftswissenschaften 24)

einzelnen kulturtheoretisch fundierten Bereichskonzepten der 7 Hügel kommt die gesamtpräsentationsbestimmende Idee einer Wissensgesellschaft, der ein für frühere Zeiten bezeichnender geschlossener Wissenskosmos abhanden gekommen ist. Diese Erkenntnis manifestiert sich in schier unfaßbaren Objektmengen, die gleichzeitig ein angenommenes Rezeptionsverhalten frech zur Pflicht erklären: Die Feststellung Heiner Treinens, das Publikum im Museum verhalte sich von einer Vitrine zur nächsten schlendernd wie beim „window-shopping“ während eines Stadtbummels,⁶ wird aufgenommen und zum zwingenden Wahrnehmungsverhalten verkehrt: Der/die Besucher/in zapft mehr oder weniger hilflos durch die Räume, wird – wie in einer Pressekritik formuliert – zur Suchmaschine.

Die ganze Lust an der ästhetischen Innovation zeigt sich auch im gegenteiligen Szenario, dort, wo auf das Objekt als eine nun scheinbar zu vernachlässigende Größe ganz und gar verzichtet wird. Zu berücksichtigen ist natürlich, daß Exponate – entsprechend den Themen und ihrer gegenwarts- und zukunftsbezogenen Ausrichtung – schwieriger zu finden sind bzw. überhaupt erst erfunden werden müßten, während mit den neuen technischen und medialen Möglichkeiten vielversprechende, zusätzliche inszenatorische Bedeutungsträger mit durchaus ästhetischem Potential hinzugekommen sind. Neben der Aufwertung von Licht- und Klanginstallationen zur Schaffung von Atmosphären ist ein fröhliches, unbekümmertes Experimentieren mit visuellen Medien feststellbar, die, als „BesucherInneninformationssysteme“ bereits erprobt, nun das Vokabular der GestalterInnen erweitern: Die dynamischen, durchschreitbaren Architekturen der Themenparkbereiche Mobilität oder Zukunft der Arbeit, die die Betrachtenden wie die Panoramen vorangegangener Jahrhunderte in illusionäre Räume versetzen wollen,⁷ weisen als Vorboten auf zukünftig denkbare virtuelle Wirklichkeitskonstruktionen. Eine in Hinkunft möglicherweise verstärkte Annäherung an das traditionsreiche Medium Theater läßt die Anreicherung der statischen Ausstellungsprotagonisten mit TänzerInnen und SchauspielerInnen in einigen Bereichen als quasi lebende Ausstellungsstücke vermuten.

Die experimentelle Integration neuer Bedeutungsträger hat den Kreis der GestalterInnen erweitert: Neben ArchitektInnen und BühnenbildnerInnen, die die Anfänge der Inszenierungspraxis entschieden, werden nun alle nur denkbaren bild- und raumkompetenten Professionen (KünstlerInnen, FilmemacherInnen, Comic-ZeichnerInnen, Kostümbildner-

⁶ Vgl. Heiner Treinen: Was sucht der Besucher im Museum? In: (wie Anm. 5), S. 24-41, hier: S. 33.

⁷ Vgl. Oliver Grau: Bildarchitektur. Zur Geschichte und Aktualität des bildlichen Illusionsraumes. In: arch+. Nr. 149-150/2000, S. 102-108, hier: S. 102.

Innen, ComputergrafikerInnen, DesignerInnen, MusikerInnen oder ChoreographInnen) integriert, die den Trend hin zur Ausstellung als Bildmedium zukünftig maßgeblich mitbestimmen werden. Nie war eine Rückkehr zu ganz puristischen Präsentationsformen, die Bodo-Michael Baumunk, leitender Kurator der 7 Hügel in einem Interview im Jahr 1987 immerhin in Erwägung zog,⁸ weniger wahrscheinlich. Verändert durch die hinzugekommenen Bedeutungsträger und gestaltenden Professionen zeigen sich auch die Inszenierungen selbst: Anders als die bis in die 80er Jahre beliebten, theoretisch aber fragwürdigen weil geschichtsbildverstärkenden und klischeefestigenden, rekonstruktiven Darstellungen (Arbeiterwohnküchen und Bauernstuben) zeichnen sich die Visualisierungen von Themenpark und 7 Hügel, wie auch schon jene einiger Großausstellungen der 80er Jahre, durch einen deutlich artifiziellen Charakter aus: Sie abstrahieren Wirklichkeiten durch künstlerische Aufbereitung und Intervention, integrieren fiktive Momente wie Symbole, die als bekannt oder erkennbar vorausgesetzt werden oder erfinden Zeichen und Bilder, die sich der Gefahr von Festschreibung und Bestätigung klischeehafter Vorstellungen entziehen.

In ihrer räumlichen Ausdehnung beziehen die Arrangements wahlweise Innenraum und Architektur mit ein, verschmelzen sie, erdacht als Gesamtkunstwerke, mit den kulturhistorischen Objekten und Kunstwerken zu geschlossenen „Erlebnislandschaften“, vergleichbar den Environments kommerzieller Freizeitwelten. Wie H. Jürgen Kagelmann⁹ erklärt, übersetzen diese ihre Themen in überschaubare, einfach nachvollziehbare, dreidimensionale Bildgeschichten mit einem Anfangs-, Mittel- und Endteil, die fließend ineinander über gehen, sodaß für den/die Besucher/in kein Bruch wahrnehmbar wird. In eben dieser Weise verdichtet François Schuiten, Gestalter des Themenparkbereichs Planet of Visions – er gibt an, als Cartoonzeichner in Bildausschnitten, in Abläufen und Verknüpfungen zu denken¹⁰ – die Träume und Utopien früherer Zeiten bildhaft und ganz ohne museale Objekte: Das Publikum durchschreitet ein aufgeschlagenes Buch, einen von der Decke

⁸ Vgl. Die Gestaltung. Ein Gespräch mit Hans Dieter Schaal, Gottfried Korff und Bodo-Michael Baumunk. In: 750 Jahre Berlin 1987. 37. Berliner Festwochen. Journal 3, S. 14-22, hier: S. 16.

⁹ ad Erlebniswelten: Götz Großklaus: Medien – Zeit Medien – Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne. Frankfurt/M 1995 (=suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1184) / Dieter Hassenpflug: Citytainment – die Stadt in der Erlebnisgesellschaft. In: Museumskunde. Nr. 63/1998, S. 45-56. / Karin Hlavin-Schulze: Reiseziel Vergnügungspark – begrenzte Grenzenlosigkeit. In: Reinhard Bachleitner und Peter Schimany (Hrsg.): Grenzenlose Gesellschaft – grenzenloser Tourismus? Wien 1999 (=Reihe tourismuswissenschaftlicher Manuskripte 5), S. 172-182. / Nikolaus Kuhnert: Headquarters, Shopping Malls, Themenparks und Michael Sorkin: Wir seh'n uns in Disneyland. beide In: arch+. Nr. 114-115/1992, S. 34 und S. 100-110. / Max Rieder, Reinhard Bachleitner und H. Jürgen Kagelmann (Hrsg.): ErlebnisWelten. Zur Kommerzialisierung der Emotionen in touristischen Räumen und Landschaften. München/Wien 1998 (=Reihe tourismuswissenschaftlicher Manuskripte 4)

¹⁰ Vgl. Benoit Peeters: Begegnung mit François Schuiten. In: (wie Anm. 1), S. 12-17, hier: S. 12.

hängenden und sich im Wasser spiegelnden Garten, betritt ein Panorama der Utopien, ein dreidimensionales Gemälde als zentralen Teil der Präsentation – 140 m lang, 12 m hoch, 12 m tief. Das Publikum bewegt sich wie durch einen Film, ähnlich im Themenparkbereich Umwelt oder der zerklüfteten, in ihrer Formen- und Materialsprache reduzierten glaubens-Landschaft der Architekten Gerrit Grigoleit und Lars Gräbner in den 7 Hügeln, allesamt nachgestellte, begehbare Filme, welche in ihren narrativen Strukturen (wenn vorhanden) wie konstruierten Bildern und Zeichen zwar dem Bekannten folgen, angereichert mit Farben, überraschenden Formen und ungewöhnlichen Materialkombinationen in möglichst dichter Form aber – Aufmerksamkeit erzeugt das Neue nur als Differenz von Varietät und Redundanz¹¹ – eine Welt entstehen lassen, die mit der uns vertrauten räumlich wie ästhetisch konsequent bricht. So schließen sich die einzelnen Bereiche der 7 Hügel gegeneinander und gegenüber der Außenwelt hermetisch ab: Kein Fenster erlaubt einen Blick nach draußen, die Innenräume werden als Teil der Inszenierung mit Papiermembranen ausgekleidet oder mit Stoffen überzogen, von Projektionen überlagert oder durch die herrschende Dunkelheit neutralisiert. Nur der konsequente Verzicht auf Leerstellen und Lücken läßt die Realität vergessen. Wie Götz Großklaus meint, sollte zumindest für Augenblicke die Illusion entstehen, man befinde sich in einer greifbaren und konkreten, aber eben anderen Wirklichkeit.

Neben architektonischen Maßnahmen verfolgen Licht- und Klanginstallationen das Ziel, sinnliche Erfahrungen zu vermitteln, Atmosphären zu schaffen und Emotionen zu provozieren: Befremdende Tierstimmen aus dem Regenwald (dschungel), die geheimnisvolle Dunkelheit im vergessenen Labor des Filmarchitekten Ken Adam (kern), der mystische, effektiv im Fünfminuten-Rhythmus simulierte Wechsel von Tag und Nacht im Planet of Visions lassen eine, wie es H. Jürgen Kagelmann bezeichnet, „Kontrast- und Phantasiewelt“ vollkommen werden. Die überwältigende Dichte der gebotenen Eindrücke bedingt ein Gefühl intensiven Erlebens, das Durchschreiten der Präsentation verstärkt dieses und, so Karin Hlavin-Schulze, verringert ein genaues Hinterfragen des eben Gesehenen.

Nahezu jedes Thema kann als Erlebniswelt aufbereitet werden, Gesetze, denen klassische museale Präsentationen unterliegen, werden suspendiert. Erlebnisparks integrieren reale wie fiktive Momente, zitieren historische Ereignisse oder phantastische Science Fiction. Die sich ehemals gegenübergestandenen Größen „Realität“ oder „Fiktion“ werden hier als Einheit neu erfunden oder gleichberechtigt nebeneinander positioniert, das „authentische“, „auratische“

¹¹ Vgl. Niels Werber: Zweierlei Aufmerksamkeit in Medien, Kunst und Politik. In: Kunstforum. Bd. 148/2000, S. 139-151, hier: S. 143.

Objekt erscheint enthierarchisiert neben seiner Kopie bzw. trivialkulturellen Produkten menschlicher Phantasie, wie etwa der Handschuh eines russischen Raumanzugs neben den Ohren von „Mr. Spock“ (weltall). Texte, die den Ursprung der Objekte ausweisen, ändern, selbst wenn sie gelesen werden, an der Wirkungsweise wenig. Ebenfalls hinfällig sind zeitliche und räumliche Grenzen. Die Zukunft wird auf der Basis fiktiver Exponate und ebensolcher wissenschaftlichen Beschreibungen vor ihrem Eintreffen in einer Ausgrabungsstätte erforscht (Das 21. Jahrhundert), der Turm zu Babel folgt räumlich dem Paradies (Planet of Visions), das Modell der Athener Akropolis findet sich neben dem der Amerikanischen Freiheitsstatue (zivilisation) wieder, die Videoinstallation „Invisible College“ zeigt eine aktuelle Expertendiskussion zum Thema Raumfahrt mit beliebig und für das Publikum unmerklich eingefügten Beiträgen aus dem Jahr 1966 (weltall).

Ob aus Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft – man wählt, wie Florian Rötzer es für die Massenmedien formuliert, bestehende Fragmente und sampelt sie als ununterbrochene Montage der Attraktionen.¹² Auch die Kunst ist nicht mehr als solche zu erkennen, ist als integrativer Bestandteil künstlerischer Environments Teil der Collage, ununterscheidbar von kulturhistorischen Objekten oder Gestaltung selbst. Die Entmachtung künstlerischer und kulturhistorischer Exponate zugunsten atmosphärischer Gesamteindrücke bedeutet einen klaren Bruch mit den Ansprüchen der von Gottfried Korff favorisierten und praktizierten „Ironisch gebrochenen Montage historischer Überreste“¹³ : War bis zum Beginn der 70er Jahre das Objekt Mittelpunkt jedes Interesses und beschränkte sich die Frage nach seiner Präsentation auf jene nach seiner Positionierung im Raum, etablierte u. a. Gottfried Korff in den 80er Jahren diese neue Form der Inszenierung in den von ihm kuratierten kulturhistorischen Großausstellungen wie Preußen. Versuch einer Bilanz 1981 oder Berlin, Berlin 1987, die beide im Martin-Gropius-Bau stattfanden. Mit einer entschiedenen Absage an rekonstruktive Inszenierungskonzepte und der Positionierung: „Vergangenheit ist nicht abbildbar“ im Diskurs um die grundsätzliche Darstellbarkeit von Geschichte trat er für experimentelle, sinnlich-bildhafte Präsentationen ein, die durch Überraschungen, Ironie und Witz sowie Brüche in einer durchwegs interpretierenden Gestaltung den Eindruck verhindern sollten, die Geschichte(n) habe(n) sich in der eben dargestellten Weise zugetragen. Architektur und Gestaltung standen hier noch unbedingt im Dienste des Objekts, dessen

¹² Vgl. Florian Rötzer: Streifzüge durch die Netzkultur. München/Wien 1998, S. 73.

¹³ Vgl. Gottfried Korff: Die Popularisierung des Musealen. In: (wie Anm. 5), hier: S. 15-20. / Vgl. Anna Schober: (wie Anm. 5), hier: S. 71-98. / Vgl. Die Gestaltung. Ein Gespräch mit Hans Dieter Schaal, Gottfried Korff und Bodo-Michael Baumunk: (wie Anm. 8).

gegenüber der puristisch-musealen Ausstellungspraxis unvermindert zentrale Bedeutung durch die Form seiner Präsentation betont werden sollte.

*

Die EXPO 2000 und die Ausstellung 7 Hügel waren in den Kulturteilen diverser deutscher Zeitungen über Monate präsent und Thema mehrerer Fachtagungen und Symposien: Während sich die mediale EXPO-Rezension auf die architektonischen Leistungen einzelner Nationenpavillons auf Kosten einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Themenpark konzentrierte – diese ging über eine Beschreibung der „niedlichen“ Roboter-Kapseln, Klagen über die in den Hallen vorherrschende Dunkelheit und die Sorge um ein bevorstehendes Ende der Architektur nur selten hinaus –, standen im Falle der differenzierteren 7 Hügel-Analysen Konzeption wie Gestaltung im Mittelpunkt der häufig negativen Kritiken. Beanstandet wurden die Dominanz der Gestaltung, der „Mißbrauch“ der „authentischen“, „auratischen“ Objekte, das Fehlen jeder Didaktik und die „unseriöse“ Vermischung von Kunst, Kommerz und Wissenschaft. Der von der Süddeutschen Zeitung initiierte „Khuzaskandal“ war kuriosestes Beispiel einer Kritik, für die es im Jahr 2000 offenbar unerträglich progressiv anmutet, wenn eine Ausstellung in ihren konzeptionellen und gestalterischen Entscheidungen einen in den 80er Jahren (!) ausführlich diskutierten Paradigmenwechsel („Postmoderne“) reflektiert. Auch museumsnahe WissenschaftlerInnen und ExpertInnen zeigten sich nicht gerade begeistert von den 7 Hügeln, daß sie sich mit dem Themenpark der EXPO überhaupt beschäftigt haben, dürfte in der Person seines Leiters Martin Roth, vormaliger Direktor des Deutschen Hygienemuseums in Dresden und Präsident des Deutschen Museumsbundes, begründet liegen, der sich immerhin bemüht zeigte, die in Museumskreisen nach wie vor verbreitete Vorstellung einer unüberwindbaren Opposition von „gutem“, moralisch einwandfreiem Museum einerseits und „böser“ Erlebniswelt andererseits durch seine demonstrative Hinwendung zu den Potentialen der „Konkurrenz“ erneut zur Diskussion zu bringen. Tatsächlich haben weder der Themenpark der EXPO 2000 noch die 7 Hügel das Medium Ausstellung revolutioniert, beide waren sie aber als „mediale Variationen“, die Aspekte des traditionellen Museums wie der klassischen Erlebniswelt in sich vereinten, interessante Experimente auf der Suche nach neuen Möglichkeiten zwischen und jenseits museumseigenem Präsentationspurismus und Disneyfizierung.