

## Thesen zum Thema „Ausstellungen“

### **Definition:**

„Museale Ausstellung ist die interpretierende Präsentation bestimmter Sachverhalte mit Hilfe von authentischen Belegstücken“.

Präsentation = Herzeigen **und** Erzählen.

(Friedrich Waidacher, *Handbuch der allgemeinen Museologie*, S.233)

**Fachbegriffe:** Museographie, Expographie, Ausstellungsgestaltung, Szenografie

- Eine Ausstellung ist **kein** begehbare Geschichtsbuch/ kein begehbare Kunstband. Eher: Eine „ergehbare“ Geschichte; oder: vergleichbar mit einem Spielfilm (= beide vermitteln visuelle Botschaften).
- Unterschied zum Film: dort ist der Betrachter passiv/ Geschehen aktiv. In der Ausstellung: Betrachter ist aktiv/ Präsentation (meist) statisch. Gemeinsam ist: Film und Ausstellung erzählen eine **Geschichte** (storyline); Geschichten von Ausstellungen sind oft nur sequentiell („und dann .. und dann .. und dann.“), z.B. einer Chronologie folgend. Andere Geschichten sind aber evtl. attraktiver. Protagonisten sind im Film die Schauspieler, in der Ausstellung (meist) die Originale.
- Wie im Film können in der Ausstellung nicht alle mitspielen (Rollenbesetzung); Ausstellungen erfordern eine **gezielte Auswahl** (Stichworte: Reduktion/ exemplarischer Ansatz). Diese Auswahl erfolgt (möglichst) danach, wer in welche Rolle (in der storyline) passt, (möglichst nicht) danach, welches Original „wichtig“ oder „berühmt“ ist.
- **Aura** und **authentischer Charakter** der Originale machen ihren Reiz und ihre Besonderheit aus. Für die „story“ wichtig ist jedoch v.a. ihre **Multiperspektivität**. Die Originale im Museum sind vielfältige Schauspieler! Beispiel: Ein karolingisches Schwert ist eine Waffe, ein Herrschaftssymbol, ein Handwerksprodukt, ein Stück aus der Geschichte einer (realen oder fiktiven) Person etc. **Wichtig:** Perspektiven verändern sich mit dem Ausstellungskonzept und auch historisch (= Geschichte des Ausstellungswesens).
- Welche Rolle ein Exponat in der „storyline“ einer Ausstellung spielt, erschließt sich meist nicht von selbst, sondern v.a. aus dem Zusammenspiel mit anderen Exponaten und dem gesamten Arrangement (= Kontextbezug). Das Verständnis dieser Rolle ist **nicht bei allen Besuchergruppen gleich**: Jüngere vs. Ältere (Beispiel: Zeitgeschehen); Kenner vs. Laien (Beispiel: Picasso – Gemälde). Herausforderung: Keine andere kulturelle Institution (auch nicht das Kino!) hat ein so breites Publikum!
- „Die Sprache der Dinge“ in einer Ausstellung enthält **codierte Aussagen**, die nur derjenige versteht, der diesen Code kennt bzw. entziffern kann (Metaphern, Zeichen, Symbole). Konsequenzen bei Nicht-Verstehen: Desorientierung, Irritation, „sich dumm fühlen“, Langeweile. Rolle der Ausstellungsmacher: Einen Code finden, den möglichst viele verstehen bzw. komplizierte Codes zu übersetzen (etwa: mittelalterliche Kunst). Beispiel Kino: Gute Filme arbeiten mit einfachen, von fast allen verstandenen Bildern, Zeichen und Symbolen (= Archetypen).
- Ein Film braucht Nebenrollen und Komparsen, um den Star ins Spiel zu bringen. Eine Ausstellung braucht Elemente, die die Originale in Verbindung zum Leben, dem Alltag und den Interessen der Betrachter bringen („Leute dort

abholen wo sie stehen“). Das sind erstens die Vermittlungsmedien (Muse-  
umspädagogen, Texte, Medien und Kataloge); zweitens solche Ausstellungselemente, die eine **unmittelbare Erfahrung** vermitteln; z.B. **Alltagsbezug** (= die Möglichkeit zu sagen: „aha, das kenne ich auch..!“) und die Möglichkeit zur **eigenen Aktivität**.

„I hear and I forget, I see and I remember, but if I do, I understand“.  
Oder das Motto vieler Kindermuseen:  
„Hands on, minds on, hearts on!“

- **Aufgabe für besuchergerechte Ausstellungen** ist daher: Möglichkeiten für die Besucher zu schaffen, sich aktiv und/ oder unmittelbar mit einem Thema auseinander zu setzen (=Erfahrungen vermitteln)
- Ein Film braucht Kulissen. Eine Ausstellung braucht vermittlungsfördernde Architektur/ Raumgestaltung: Planung von **Ausstellungen als Raumerfahrung** vs. Erstellen eines Raumverteilungsplans). **Räume schaffen eine Atmosphäre**. Etwa: „vertraute Welt“ oder „fremd Welt“ (= Reiz des Vertrauten vs. Reiz des Fremden).
- These: Ausstellungen haben eine **spezifische museale Vermittlungsaufgabe**, die nicht primär der Vermittlung von Kenntnissen und Fähigkeiten dient (analog: Ein Spielfilm dient nicht der Vermittlung historischen Wissens, hat aber eine nachhaltige Wirkung für Geschichtsbilder). **Frage:** Was also ist der eigenständige Bildungsauftrag einer Ausstellung?