

Dortmund Januar 2003

Eine Vorlesung im Rahmen des Kolloquiums „Hybrider Raume“

Pablos Kind.

Die Haltung eines Museumsbesuchers ist grundsätzlich eine wohlwollende; er ist offen für das, was ihm geboten wird und er investiert bewusst einen Teil seiner Zeit. Die Besucher unterscheiden sich jedoch in ihrem Erfahrungsschatz, ihrer Art Dinge zu erleben, aber auch in Hinblick auf ihre eigene passive oder aktive Haltung in Bezug auf das Ausgestellte voneinander. Die Wahrnehmungshaltung bestimmt die Erfahrung, die der Ausstellungsbesucher macht. Und die ist jedes Mal eine andere.

Für den Besucher kommen beim Erleben einer Ausstellung mehrere Faktoren zusammen: die Wertschätzung für das Thema oder die Kunstobjekte selbst - etwa bei einer Sammlung die unersetzlich oder einzigartig ist -, die Art der Präsentation oder der Kontext in dem die Ausstellung stattfindet, sowie die psychologische Beschaffenheit des Besuchers. Hier wird deutlich, dass eine Ausstellung nicht auf jeden Besucher gleich wirkt und, dass die Aussagekraft einer Ausstellung nicht objektiv messbar ist.

Der Besucher hat auch Erwartungen, will Dinge wieder erkennen und sucht Dinge, die er aus seiner Erlebniswelt kennt. Bei einer Ausstellung über Picasso zum Beispiel erwartet man auch Werke von Picasso! Angenommen jedoch wir wollen auf das Werk von Picasso eine neue Sichtweise vermitteln oder wir wollen mit seinem Werk etwas ganz anderes verdeutlichen (was ich hiermit tue), dann wird es für einen Besucher schwieriger oder sogar verwirrend. Sein Gefühl von Sicherheit und Vertrauen wird gestört und das erzeugt einfach nur Stress. Unser Ziel ist es aber den Besucher mitzunehmen, hin zu einem anderen Blickwinkel oder zu einer Vertiefung des Themas. Wir wollen mit dem Medium Ausstellung viel mehr erreichen, als nur das Zeigen von Unikaten mit Erläuterungen. Also knüpfen wir zuerst einmal dicht an die Erlebniswelt des Ausstellungsbesuchers an und werfen ihn nicht gleich ins tiefe Wasser. Fühlt sich die Situation vertraut an und der Besucher sich behaglich, erst dann können wir mehr tun, mehr erzählen. Und ist erstmal ein gewisses Tempo da, dann haben wir auch die Möglichkeit einen unerwarteten Weg einzuschlagen und jeder wird danach unweigerlich an einem neuen Ort landen.

Die Eigenschaft, die jemanden zum Designer macht, ist wahrscheinlich sein Wahrnehmungsvermögen. Solange nicht jeder Mensch den aktiven Drang hat selbst zu untersuchen, haben wir als Designer zusammen mit dem Museum eine wichtige Rolle darin, den Besucher zu lenken und Wahrnehmung zu inszenieren. Wir legen eine Spur, machen Menschen auf diese Weise neugierig und lassen sie etwas entdecken. Das gelingt wohl am besten mit einer guten Portion Verwirrung. Das ist wichtig, da viele Menschen so sehr an die alltägliche Wirklichkeit gewöhnt sind. Sie meinen die Wirklichkeit zu kennen, so dass sie aus sich selbst heraus nicht mehr überrascht sind. Bei Besuchern, bei denen diese Wahrnehmung nicht so entwickelt ist, können wir die Aufmerksamkeit auf erstaunliche Dinge lenken. Ein Museum ist ein Ort, wo die Objekte und Ideen, die einen Künstler zum Staunen gebracht haben oder die im Staunen ihren Ursprung haben, isoliert von der alltäglichen Welt in einem Ausstellungskonzept präsentiert werden und auf das Publikum wirken können.



Hier zeige ich die Malerei von Picassos Kind. Als Museum oder Ausstellungsgestalter kann man zu dieser Malerei eine Erläuterung hinzuzufügen - wie die Malerei heißt, wer sie gemacht hat und wann es gemacht wurde. Das ist dann rein informativ und hat meistens die Form eines kleinen Schildes. Gehen wir einen Schritt weiter, dann kann bei der Malerei auch eine kurze Erläuterung stehen, die dem Besucher weiter hilft. Durch hinzugefügte Anspielungen oder die Erlebnisperspektive eines anderen Betrachters, kann sogar eine ganz andere atmosphärische Dichte entstehen. (In diesem fiktiven Beispiel geben wir an, dass das Kind ein paar Tagen nach dem Beenden der Malerei gestorben ist).

Durch einen gut erzählenden Führer im Museum bekomme weitere Informationen. Hier kann ich als Besucher auch auf das Erzählte reagieren und eventuell Fragen stellen. Häufig kann diese Form der Interaktion auch durch eine Softwareanwendung in der Ausstellung übernommen werden. Mit Hilfe der Software können wir Dinge betonen oder verdeutlichen. Dieses Bild zeigt den Gebrauch eines Farbpapiers in Form von Software. Eine nicht sehr respektvolle, aber einfache Art und Weise, um zu erreichen, dass man sich die Malerei besser ansieht. Ich sage nicht, dass es die ultimative Lösung ist, aber es kann ein wertvoller Zusatz zur Ausstellung sein.

Die neuen Möglichkeiten und die Neuen Medien, die wir dafür verwenden, dürfen jedoch nie ein Ziel an sich werden. Am Anfang des Entwurfsprozesses ist es bei der Formulierung des Konzeptes allem wichtig, dass die entsprechende Atmosphäre der Ausstellung für uns schon richtig greifbar ist, um sie dann in das Konzept zu übersetzen. Erst am Ende des ganzen Prozesses kann die Verwendung Neuer Medien eine Lösung darstellen – als eine der vielen möglichen Vermittlungsformen.

Auf eine Einladung hin unterhielt ich mich einmal mit einem „fortschrittlichen“ Museumsdirektor, der mir sagte: „Sehen Sie, hier ist der Raum in dem die Ausstellung stattfinden soll. Dort möchten wir gerne zwei Beamerprojektionen an die Wand haben und hier wollen wir drei Computer mit CD-Rom hin haben.“ Auf meine Fragen nach dem Thema und dem Ziel der Präsentation war seine Antwort: „Das ist Ihre Sache“. Mir wurde das Ziel dieser Aufstellung deutlich... Erstrebenswerter ist dagegen wohl eher: eine unterstützende Technik, die sich immer weiter entwickelt, so dass sie immer weniger auffällt bis wir dann letztendlich nur noch die Atmosphäre behalten, die wir herüber bringen wollen.

Es wurde sehr schnell klar, dass Besucher nicht einfach nur Computer und Bildschirme in einer Ausstellung stehen haben wollen, sondern dass sie damit auch etwas tun wollen. Zusammen mit den neuen Möglichkeiten fingen wir an Besucher ihren eigenen Körper einsetzen zu lassen. Das waren wir von den interaktiven Ausstellungen gewöhnt, die wir immer schon entwickelt hatten. Im nächsten Beispiel sehen wir eine Besucherin rudern.

Blumberger Mühle. Ungefähr hundert Kilometer nördlich von Berlin, im Biosphärenreservat Schorfheide-Chorin, steht ein Gebäude in Form eines großen Baumstrunkes. In diesem Zentrum wird Einblick in die Bodenbeschaffenheit, das Moor und Wasser der regionalen Umgebung gegeben. Wir haben die Ausstellungselemente somit in Sand, in Moorräumen und in ganz großen Tropfen untergebracht. Die Abbildung zeigt ein Kind, das in einem sich bewegenden Boot sitzt und rudert. Zugleich wird auf dem Bildschirm die vorbeiziehende Umgebung wiedergegeben. Der Auftrag war sowohl Erwachsene als Kinder mit diesem Ausstellungskonzept anzusprechen. Im Gästebuch schrieb später ein Kind aus Berlin: „Trotz das es um Grün geht war es nicht langweilig“. Das ist immer noch negativ, aber es zeigt schon, dass es ein wenig Zugang zu dem Thema gefunden hat.



Der Bau einer Art „erklärender Schale“ rundum ein Objekt bleibt schwierig. Dies ist eine Abbildung von Joseph Kosuth. Sie sehen hier einen Stuhl, das Objekt selbst. Sie sehen auch eine Abbildung dieses Stuhls und Sie sehen einen Text zu diesem Stuhl. Er hätte vielleicht auch noch das Geräusch dieses Stuhles wiedergeben können. Wir sind immer auf der Suche nach Wahrheit in mehreren Dimensionen. Aber ich stelle mir die Frage, ob wir mit Hilfe all dieser Hinzufügungen mehr wiedergeben können, als das was der Stuhl selbst ist.

Ein Museum ist im Grunde eine Institution, die Objekte sammelt, untersucht, konserviert und diese dann auch noch dem Publikum zeigt. Das unantastbare Konservieren und das Präsentieren - mit einer jeweils zum Ausstellungskonzept passenden Erläuterung - scheint dabei im Widerspruch zueinander zu stehen. Wir haben entdeckt, dass wir Software verwenden können, um auf eine verantwortliche Art und Weise mehr mit den Originalobjekten zu machen, ihre Geschichte runder zu machen.

De Huijsmanhoeve te Eeklo, België (De Huijsmanshoeve in Eeklo, Belgien)

Wir wurden beauftragt, in einem sorgfältig restaurierten, alten Gehöft eine Informationsausstellung einzurichten. Wir suchten nach einer Lösung mit der wir das denkmalgeschützte Gebäude durch unsere Ausstellung so wenig wie möglich beeinträchtigen. Wir fanden eine Möglichkeit in der Analogie mit Computerspielen, wo man durch Räume läuft und alles anklicken kann, um an die gewünschte Information zu kommen. Die ursprüngliche Einrichtung des Gehöftes scheint bei der Softwareanwendung in den Hintergrund zu

treten. Aber wenn man besser hinsieht und im Spiel durch das Haus läuft und Sachen anfasst, dann wird das Haus lebendig. Malereien verändern und eine alte Frau erzählt die Geschichte über die Meetjes. Auf dem Boden finden wir Stapel alter Kisten, die dazu einladen viel über die Natur des Meetjeslandes zu entdecken. Diese Abbildung zeigt eine Malerei in einem der Räume. Abhängig vom jeweiligen Besucher und seinem Gebrauch der unterschiedlichen Gegenstände im Raum verändert sich die Malerei jedes Mal.

Die Softwareanwendung aus diesem Beispiel ist schon in die Ausstellung integriert. Sie ist beinahe ein unsichtbarer Bestandteil der evokativen Inszenierung geworden. Für eine Ausstellung vielleicht neu, aber beim Film haben wir es schon lange akzeptiert, dass Reales und Virtuelles ineinander fließen und zusammen das Gesamterlebnis formen.

Es ist für uns wichtig die physische Interface weiter zu entwickeln. Wie kann man so unauffällig wie möglich die Ein- und Ausfahrt des Computers regeln, damit nicht die Technik eine Rolle spielt, sondern nur der von uns gewünschte Effekt?

Hinzugefügt muss noch werden, dass die Malerei im oben beschriebenen Beispiel inszeniert ist. Sie ist nur dazu da Wissen zu vermitteln. Wir suggerieren auch nicht, dass es sich hier um eine echte Malerei handelt. Eine echte Malerei aus einer Sammlung wäre durch diese Techniken nicht zu ersetzen. Das Imitierte hat immer eine andere Rangordnung als das greifbare Original. Die Software wird nur als Ergänzung verwendet, um etwas zu erklären. Anders als dort, wo das Virtuelle häufig krampfhaft dazu verwendet wird, eine reale Wirklichkeit nachzuahmen. Wir wollen durch diese Virtualität die Wirklichkeit keineswegs ersetzen. Virtuell und real können sich gut ergänzen.



Wir entwerfen thematische Ausstellungen, die danach von Firmen gebaut werden. Einmal wollten wir die hohen Kosten des Ausstellungsbaus umgehen und überlegten uns, die museale Ausstellung direkt nach der Entwurfsphase ins Internet zu stellen – zugänglich für jeden also. Das Erleben eines Museums hat im Internet jedoch noch keinen Stellenwert. Der Begriff Museum ist vor allem eng mit einem Gebäude verknüpft. Und zwischen dem Gebäude und den ausgestellten Objekten befindet sich der Ausstellungsentwurf. Zuerst einmal mit der Funktion eine Art „erklärender Schale“ um das Ganze zu sein, welche die Objekte verdeutlicht und sie für den Besucher in einen Zusammenhang stellt. Nicht zu übersehen ist jedoch, dass Ausstellungen immer mehr eine eigene Identität des Erlebens und eine eigene Wertschätzung bekommen.

Markt 12 te Aalten (Markt 12 in Aalten). Hier ein Beispiel eines neuen Museums in den Niederlanden, das im Moment gerade realisiert wird. Es geht dabei um ein Haus in dem sich im Zweiten Weltkrieg sowohl Nazis als auch Untergetauchte aufgehalten haben. Hier ist Information mit realen Objekten kombiniert. Das geschieht mit Hilfe einer Schnittstelle, die so unauffällig ist, dass man die Technik gar nicht mehr wahrnimmt. Im gezeigten Beispiel

sind es Stühle in einem Zimmer. Sie erzählen, was die Menschen, die damals hier gesessen haben, gedacht haben könnten.

Wir verwenden Software auch, um den Besucher zu lenken und einladend an die verschiedenen Ausstellungselemente heranzuführen. Damit animieren wir Besucher, die sonst nicht weiter gehen würden. Wir probieren sie etwas erfahren zu lassen, was sie sonst vielleicht gar nicht mitbekommen hätten. Wir wissen aber immer genau, wo sie hingehen und was sie da erfahren.

Quasar in Hoeven. Diese Ausstellung in einem astronomischen Forschungszentrum hat Jugendliche als Zielgruppe. Mit dem Ausspruch „Elvis noch live zu sehen!!“ lockten wir die Jugendlichen übers Internet und über Handzeitungen in der Schule sozusagen direkt in die Ausstellung. Im Forschungszentrum können sie bei unterschiedlichen Aufbauten untersuchen, ob Leben auf anderen Planeten möglich ist, ob die Mondfotos auch wirklich echt sind und ob es wirklich Ufos gibt. Man wird beim Blick von einem weit weg gelegenen Planeten auf die Erde bemerken, dass erst jetzt das Licht der Erde dort ankommt, sodass Elvis wirklich noch lebend zu sehen ist! Nach dem Besuch des Zentrums wird die letzte Untersuchung wieder Zuhause im Internet fortgesetzt.

Ich muss dazu sagen, dass auch kommerzielle Gründe eine Rolle spielen. Interaktive Ausstellungselemente, Teile mit denen Besucher aktiv werden können, sind immer sehr teuer. Es erwies sich als viel preiswerter die Komplexität von Handeln und Information mit Software aufzufangen. Die Software erklärt und lenkt den Besucher zu Objekten oder zu Aufbauten, die sehr einfach sein können. Die Originalobjekte belassen wir auf diese Art viel mehr in ihrem eigenen Wert. Wir müssen jetzt rundum diese Objekte keine Informationstafeln mehr stellen. In diesem Fall sind die Elemente dann auch sehr einfach und preiswert. Wie zum Beispiel: Was wiegt meine Cola-Dose auf dem Mars oder auf Jupiter?



Ein letztes Beispiel:

„Lees het Landschap“, Limburgs Museum te Venlo. (Lies die Landschaft, Limburgs Museum in Venlo) Wir wurden gefragt in einem provinziellen Museum eine Ausstellung über die Natur und die Veränderung der Landschaft zu machen. In anderen Teilen des Museums sollten zum gleichen Thema Workshops abgehalten werden, die für Gemeindebeamte und Landschaftsarchitekten gedacht waren. Diese Trennung fand ich schade. Die Museumsbesucher sollten eine statische Ausstellung zu sehen bekommen ohne die Möglichkeit sich selbst einzubringen. Die Spezialisten sollten eine Entwurfsübung ohne vertiefende Informationen oder das Erleben von echten Objekten machen. Mein Vorschlag war deshalb, diese zwei Initiativen zu einer Ausstellung zu kombinieren. Jeder Museumsbesucher sollte dann einen Entwurf für einige Landschaften machen können.

Für die Entwicklung der benötigten Software haben wir zuerst mit einer Gruppe Spezialisten ein paar Entwurfsübungen in unserem Büro gemacht. Danach haben wir diese Art des Entwerfens in die museale Umgebung übersetzt. Letztendlich konnte ein Museumsbesucher in vier Ateliers selbst Landschaften weiter entwickeln. Die Gestaltungssoftware wurde zu diesem Zweck auf Zeichentische projiziert. Die vertiefenden Informationen waren wiederum in der Ausstellung untergebracht in Form von Schrankreihen gefüllt mit ausgestopften Tieren und anderen Objekten. Das war eine gute Informationsquelle, um zu Standpunkten und Blickwinkeln zu kommen.

In der Gestaltungssoftware konnte der Besucher an unterschiedlichen Punkten seine Wahl treffen. Dazu musste er immer wieder zurück zur Ausstellung, um sich eine Meinung zu bilden. Am Ende jeder Übung sah es so aus, als ob jeder Besucher zu einem einzigartigen Endresultat gekommen war (das er direkt von dort aus an einen Bekannten mailen konnte). Alle möglichen Endresultate waren jedoch von uns schon im Vorfeld bedacht. Sie waren das Endprodukt unserer eigenen Entwurfsübungen.

Beim Einbeziehen von Besuchern bei einer thematischen Ausstellung lässt sich die kollektive Reaktion noch vorhersagen. Individuelle Nuancen sind in der Praxis jedoch zu kompliziert, um echt etwas damit anfangen zu können. Technisch kann man eine Eliminationsmethode in linearer Software gut einsetzen, wie in dem Beispiel hier oben, aber individuelle Nuancen führen zu einer Matrix in N-Dimensionen. Die individuelle Antwort sollten wir im Moment daher nicht in der Software als vorprogrammiert versuchen zu finden.

Die persönliche Ausstellung. Ist es möglich, dass eine Ausstellung sich ganz persönlich an Sie richtet? Eine Ausstellung, die als Zielgruppe nicht Schulklassen oder Familien mit Kindern hat, sondern eine Präsentation, die sich ganz allein an Sie als Individuum richtet. Anknüpfend an Ihrem Wissen, Ihrem Hintergrund und Ihrer Erlebniswelt. Hier fängt auch der Faktor „Gefühl“ an eine Rolle zu spielen. Das verlangt Flexibilität von der Ausstellung und eine Komplexität der angewandten Neuen Medien oder Software. Das persönliche Museum ist somit eine Kombination aus Originalen, aus wirklichen Dingen und virtuellen Dingen.

Die soziale Ausstellung. Ausgehend von der Beteiligung der Ausstellungsbesucher kennen wir neben einer passiven und aktiven Ausstellung, die interaktive Ausstellung in der eine Wechselwirkung zwischen Besucher und Ausstellungsobjekt stattfindet. Als Teil einer Umweltausstellung boten wir ein Spiel namens „Energieminister“ an. Ziel für den Besucher war es einen besseren Einsatz unserer Energiequellen zu entwerfen, als die damalige Regierung es tat. Ins Spiel waren objektive Zahlen aufgenommen gekoppelt an Parameter wie Umweltbelastung und Energiewerte von Kohlekraftwerken bis Windenergie. Zur Ausstellungseröffnung sprach ich einen Journalisten einer belgischen Zeitung. Er warf mir anfangs vor, dass ich Kernenergie propagiere und das auch noch in einer Umweltausstellung! Ich habe ihm daraufhin erklärt, dass aufgrund seiner Entscheidungen, die er offensichtlich beim Spiel getroffen hat, Kernenergie für ihn eine gute Alternative darstellte. Am Ende des Gespräches war seine Schlussfolgerung: „Ich glaube, dass Ihre Ausstellung gelungen ist, da wir jetzt schon mehr als eine halbe Stunde über dieses Thema diskutieren“. Daraus entstand der Gedanke: Können wir so etwas in einer Ausstellung inszenieren? Ist eine Wechselwirkung zwischen individuellen Besuchern wohl möglich, wobei die Ausstellung als Katalysator funktioniert?

Nationaal Monument Kamp Vught te Vught (Nationales Denkmal Lager Vught in Vught)
Ein neues Museum bei einem ehemaligen SS Konzentrationslager in den Niederlanden. Wir wollten hier eine Ausstellung nicht nur für diejenigen machen, die im Konzentrationslager inhaftiert waren, sondern auch für die Jugendlichen von heute. Zwei Gruppen, die sehr unterschiedlich angesprochen werden müssen. Ein Beispiel: Von jedem Gefangenen wurde damals beim Hereinkommen ein Foto genommen. Angenommen man würde das jetzt am Anfang der Ausstellung auch machen und dieses Foto würde dann später in der Ausstellung wieder auftauchen. Damit könnte man den Jugendlichen dann etwas erklären. Ich wage mir aber gar nicht vorzustellen, was das bei ehemaligen Lagerinsassen auslösen würde. Keine einfache Zielgruppe also und kein einfaches Museum.



Der letzte Saal im Museum ist eine Art Café-Restaurant. Kaffee ist hier jedoch nicht zu bestellen. Aber was ist es dann? Auf den Tischen liegen außer echten Zeitungen auch von uns inszenierte Zeitungen mit Filmbildern vom Milgram Experiment zum Beispiel und aufleuchtende Abbildungen mit z.B. „Grüße aus Jugoslawien“ oder ein Cartoon von zwei Nachbarn von Gegenüber, die beide zur gleichen Zeit zu ihren Kindern sagen: „Auf der andern Seite wohnen schreckliche Menschen“. Auf eine Wand von neun mal drei Metern werden Cafészenen projiziert. Man hört Menschen ihre Meinung über Demokratie verkünden und man sieht wie sie auf hereinkommende andersartige Gäste reagieren. Im Hintergrund laufen in einem Farbfernseher Bilder aus der Tagesschau. An einem Tisch hört man eine Frau zu ihrem Mann sagen: „Wenn du mich wirklich liebst, dann...“, eine Form emotionaler Erpressung. Die Botschaft dieser Inszenierung lautet: denke und urteile immer selbst über das, was um die herum passiert – auch, wenn es von der herrschenden Meinung in dem Moment abweicht und auch wenn es zu bürgerlichem Ungehorsam führen sollte.

Hier bestimmen wir als Ausstellungsgestalter jetzt ein Bild und haben dazu Ideen, aber wir wissen nicht genau, was das im Besucher auslöst. Wir wissen jetzt nicht mehr vorher, was alle Lösungen sind. Sie verarbeiten das in Ihrem Kopf so wie Sie sind. Wir lösen etwas aus, nicht wissend wie das funktioniert. Und in Nachhinein, wenn der Besucher wieder Zuhause ist, hoffe ich, dass er noch einmal darüber nachdenkt, dass es weiter wirkt, sehr persönlich.

Genauso wie schlecht eingesetzte interaktive Ausstellungen noch immer mit herum rennenden Kindern assoziiert werden, die willkürlich auf den Knöpfen herumdrücken, genauso haben Neue Medien immer noch den Ruf, dass sie den Besucher einer Ausstellung eher passiv machen, ihn isolieren und dass die Menschen nicht mehr miteinander kommunizieren. Jetzt entstehen auch von der Softwareseite aus soziale Ausstellungen. Sie sprechen nicht nur die emotionalen, sondern auch die sozialen Seiten des Ausstellungsbesuchers an. Damit werden die Ausstellungen zum Ort für öffentliches Gespräch.

Wir sehen die Ausstellung als eine Schnittstelle oder Interface. All das, was uns vertraut ist, wird uns fremd. Menschen denken wieder über Sachen nach von denen sie dachten, dass sie wüssten wie sie funktionieren. Wir reden hier nicht nur über kognitive Zusammenhänge, sondern auch über emotionale und soziale. Wir wollen, dass Gefühl und Unbefangenheit ein Teil sind in diesem neuen Ansatz mit dem wir Ausstellungsinhalte vermitteln.



Man schiebt Gedanken weg und nimmt Gedanken auf. Persönliches Erleben kann man anderen Ausstellungsbesuchern vermitteln. Wir teilen Erfahrungen. Manche werden die Gedanken aber nicht aufnehmen, andere werden es tun und weiter denken. Ganz Persönliches kommt so zusammen und es entsteht etwas Neues. Die Ausstellung wird nahezu organisch.

Nach Vilem Flusser werden Medien intelligenter werden und bald wie eine zweite Haut sein: hybrider Raum als Maßanzug. Es wird eine Verschiebung von der Welt der Konstanten hin zu einer Welt der Variablen geben. Diese Verschiebung findet gleichzeitig mit der enormen Technologisierung der Gesellschaft statt. Wie Ausstellungen der Zukunft aussehen werden, ist im Moment schwierig vorherzusehen, aber das ist eigentlich auch nicht entscheidend. Schon jetzt ist aber abzusehen, dass diese Entwicklungen tief greifende Veränderungen für das Museum – so wie wir es jetzt kennen – bedeuten werden.

Wir werden wieder lernen müssen wahrzunehmen. Im Erleben eines kleinen Kindes gehen Phantasie und Wirklichkeit ohne Probleme zusammen. Auch wir werden uns an die Integration von Virtuellem und Realem in hybriden Räumen gewöhnen müssen. Nur die Erfahrung wird noch wichtig sein. Picasso soll gesagt haben: „Als Kind konnte ich malen wie ein Erwachsener, mein ganzes weiteres Leben brauchte ich jedoch, um wieder wie ein Kind malen zu können.“

Marcel Wouters

Marcelwoutersontwerpers – das Designbüro hat seinen Sitz in Eindhoven in den Nieder-landen. Es entwickelt Ausstellungen für Museen und Informationszentren in den Niederlanden, Belgien und in Deutschland. URL: www.woutersontwerpers.nl