

Im Zeichen der Immersion. Zur Architektur des Jüdischen Museums Berlin

Das 1989 als Teil des *Stadtmuseums West* projektierte und Anfang 1999 fertiggestellte *Jüdische Museum*¹ in Berlin Kreuzberg soll im kommenden Herbst eröffnet werden. Aufgrund personeller Querelen, langwieriger Autonomiestreitigkeiten, mehrfach verschobener Eröffnungs- und Teileröffnungstermine (ursprünglich auf 1996 avisiert) wie mühsam zu klärender Finanzierungs- und Kompetenzfragen war lange Zeit allein seine Architektur Anlass feuilletonistischen Beifalls: Mehrfach ausgezeichnet und über achtzehn Monate hinweg der Öffentlichkeit zugänglich, avancierte sie als ›leeres‹ Museum, mehr als 200.000-mal besucht, zur bedeutenden touristischen Attraktion, die nach neuen, vorsichtig optimistischen Schätzungen zukünftig rund eine Million Besucher jährlich anziehen könnte.

Das Werk des US-amerikanischen Architekten Daniel Libeskind ist tatsächlich außergewöhnlich und lässt sich nur schwer ins Genre klassischer Museumsarchitektur integrieren. Als mehrfach gebrochene, mit grauem Zinkblech überzogene Skulptur, die sich demonstrativ aus ihrer Umgebung hervorhebt und nur über das angrenzende, nunmehr ehemalige Stadtmuseum zugänglich ist, zwingt es den Besucher anfänglich zum Abstieg ins fensterlose Untergeschoss. Dieses wird räumlich durch drei, der ›Vernichtung‹, der ›Emigration‹ und der ›Kontinuität‹ gewidmete Achsen bestimmt, die als ›Mahnmal‹ frei von Exponaten bleiben sollen und mit dem *Holocaust-Turm*, dem *E.T.A.-Hoffmann-Garten* des Exils wie einer ins Obergeschoss führenden, vor einer weißen Wand (alternativ im ersten Ausstellungsraum) endenden Treppe symbolhaft abgeschlossen werden. Im Obergeschoss, dessen Grundriss radikal mit dem des Untergeschosses bricht, manifestiert sich der Projekttitel *Between the Lines* in Form zweier gebäudestrukturierender Linien: Ein mehrfach geknickter, begehbare Baukörper zum einen, räumliche Übersetzung eines imaginären Liniengeflechts aus Adressverbindungen bekannter wie unbekannter, ehemaliger jüdischer Bewohner Berlins (auch Form und Anordnung der Fensterschlitze ergeben sich daraus), durchschnitten von einer zweiten, vier Meter breiten Geraden, zum anderen, die nur an den Kreuzungspunkten mit der ersten gezackten Linie in mehreren Leerräumen erfahrbar wird. Diese Leerräume oder *VOIDs*, die etwa ein Sechstel des Gesamtraumvolumens einnehmen, durchbrechen als vertikal ausgebildete Schluchten das Gebäude in seiner ganzen Höhe über vier Geschosse. Als Expo-

nate des Abwesenden (jüdischen Lebens) kontrastieren sie äußerlich schwarz die hellen Ausstellungsräume, können eingesehen, aber nicht betreten und nur dank der durch sie geschobenen Brücken überwunden werden.²

Wie die Architektur mit ihren vielfältigen Bezügen zu Kunst und Philosophie gesehen werden will, hat Libeskind selbst weitgehend vorgegeben. Zahllos scheinen die rein deskriptiven Huldigungen des »Architektur-Highlights«, »Jahrhundert-Bauwerks« und »Theoriegebäudes« in Anlehnung an seine Interpretationen. Lohend scheint die hier zu erörternde Frage, wie diese Architektur, jenseits ihrer am ehesten noch dekorativen Hüllenfunktion als, und das ist sie primär, musealer Bedeutungsträger »agiert« und wie sich ihre besondere Rolle als »aussagekräftiges« Medium im Kontext tendenziell gebräuchlicher Museums- und Ausstellungskonzeptionen erklären lässt:

Architektonisch erscheint das Jüdische Museum in seinem städtischen Kontext als Fremdkörper. Die Bezugsorte, aus denen sich seine Form herleitet, könnten zweifellos auch andere sein, wie das Gebäude insgesamt und ohne weiteres an einem anderen Ort in oder außerhalb Berlins denkbar wäre. Gegenüber seinem unmittelbaren Außenraum schließt sich der Bau als uneinnehmbare Festung ab; hinter dem unsichtbaren Eingang gleicht der Abstieg in den Keller dem in eine »andere (Unter-)Welt«. Befindet man sich vor dem Museum, verweigert seine Fassade mit den scheinbar willkürlich über sie verteilten Lichtbändern jede Auskunft über Raum- und Etagenordnungen des dahinter Liegenden. Befindet man sich in seinem Inneren, versperren eben diese »Fenster« den Ausblick, wo sie, wenn überhaupt, nur den Blick auf die eigenen Gebäudeoberflächen bzw. die des angeschlossenen Stadtmuseums erlauben, oder beschränken ihn, wo sie ein immer nur fragmentarisches Bild der Stadt freigeben wollen. Eine Architektur, die in einzelnen Momenten ihr Innerstes kompromittiert, indem sie es in den Umraum stülpt oder erweitert, erschließt sich erst langsam. Sie lässt nicht nur einen scheinbar mit dem Außen brechenden Ort entstehen, sie schafft auch eine Eigenzeit, indem sie den Einfall von Licht gezielt dosiert oder überhaupt unterbindet. Besonders markant zeigt sich dies in den dunklen Achsen und Abschlüssen des Untergeschosses, die mit dem natürlichen Licht gleichsam die äußere »Wirklichkeit« suspendieren und solcherart jegliches Zeitgefühl irritieren.

Auffallend ist auch der durchgehend erzählerische Charakter der Architektur: Der räumlich kontinuierliche »Weg in die Vernichtung« wird, wie der in die »Emigration« im Durchschreiten als Zeit-Kontinuum erfahrbar. Im Obergeschoss wird die »Erzählung« abstrakter als eine sich nie geradlinig windende Geschichte des Weiterexistierens fortgesetzt, mit konsequenten Brechungen und Störungen durch architektonische Leerkörper als semantische Zwischenräume³. Vermittelt werden diese »Geschichten« durch Atmosphären, die insbesondere durch den schmucklos-nüchternen Baustil und den bewussten Verzicht auf standardisierte Raumformen entstehen: Schräg wirkende Wände, tatsächlich ansteigende und geneigte Böden, spitze Winkel, perspektivische Verzerrungen und labyrinthische Gänge provozieren ein

stetes Unbehagen und verhindern eine gängige Raumeignung bisweilen gänzlich. Atmosphärisch ›angereichert‹ werden einzelne Bereiche durch natürliches Licht, das die auf der Basis räumlicher Entscheidungen getanen Aussagen konkretisiert, radikalisiert oder kontrastiert. So verstärken sich Gefühle der Erleichterung und Beklemmung im dramatischen Wechsel von Hell und Dunkel, ohne Rücksicht darauf, was eine Objektpräsentation vielleicht fordern würde und zukünftig wird. Das Licht verdichtet die Architektur auch visuell, indem es, wie im Obergeschoss, die Wände entsprechend den Fensterschlitzten und je nach Tageszeit mit unterschiedlichen Mustern bezeichnet und sie so zu Projektionsflächen einer nur bruchstückhaft sichtbaren Außenwelt werden läßt. Als weitere immateriale Medien zur Atmosphärenkonstruktion nutzt Libeskind das akustisch wahrnehmbare Geschehen der umliegenden Stadt als natürliche Geräuschkulisse sowie die Außentemperatur. Affektiv und physisch in höchstem Maße vereinnahmend ist das Untergeschoss: Über achtundvierzig Meter tastet sich der Besucher durch einen finsternen, leicht ansteigenden und sich (nur) scheinbar zunehmend verengenden Tunnel, dem ungewissen Nichts entgegen, bis an eine Tür, durch die er den *Holocaust-Turm* mangels Alternative quasi betreten muß, einen kahlen, in seiner Höhe (24 Meter) nicht ergründbaren Hohlkörper, der, kalt bis kühl, dunkel bis spärlich beleuchtet, die Beugung der Achse noch drastisch zu steigern versteht. Die Temperatur in seinem Inneren variiert entsprechend der Jahreszeit, das Licht, durch einen schmalen Schlitz einfallend, entsprechend der Tageszeit und dem Wetter. Das Leben außerhalb des Turms ist akustisch verzerrt nur als indifferentes Rauschen zu erahnen und bleibt visuell völlig unzugänglich. Eine eigene Verortung ist unmöglich. Im *Garten des Exils* wird die Verunsicherung nicht durch fehlendes Licht oder klaustrophobische Enge, sondern durch die Irritation des Gleichgewichtssinns erzeugt. Ein Gefühl der Befreiung – man darf das Gebäude verlassen – währt nur kurz, der ›Beton-Garten‹ verhindert jede Geborgenheit. Als quadratisches, mit groben Natursteinen bepflastertes Areal ist er mit all seinen Bestandteilen, neunundvierzig geometrisch geordneten und dicht gereihten Betonstelen, auf denen unerreichbar Ölweiden wachsen, in der Diagonalen um zwölf Grad geneigt. Man konzentriert sich intuitiv auf die eigene, möglichst risikoarme Fortbewegung und soll dabei sich und andere im Labyrinth der Stelen verlieren. Während der *Holocaust-Turm* die beängstigende Atmosphäre der Achsen intensiviert, der *Exil-Garten* eine Kontrastierung des Innenraums kurzzeitig suggeriert, dann aber doch nur das eine gegen das andere Irritationsmoment ersetzt, entsteht die Atmosphäre im Übergang von der *Achse der Kontinuität* über die Treppe zum Obergeschoss tatsächlich durch einen Wechsel – der auf dem letzten Stück der Achse betonten Raumverengung folgt die Erweiterung, dem Dunkel das Licht. Der über 90 Stufen nach oben führende ›Weg in die Zukunft‹ bleibt dennoch beschwerlich. Die leicht aufeinander zulaufenden Wände des Treppenraumes verlängern diesen als gleichsam gebaute Perspektive optisch und dramatisieren so zusätzlich seine Wirkung.

Insgesamt stellt das atmosphärisch abwechslungsreiche, reizdichte Jüdische Mu-

seum eine ›Kontrastwelt‹ dar, die den Betrachter polysensuell und emotional zu integrieren trachtet. Die hochgradig manipulativen Strategien, die der Architekt dabei einsetzt, sind ein mittlerweile durchaus gebräuchliches Gestaltungsmittel im weitesten Sinn kulturhistorischer Ausstellungen insgesamt und können als *Immersionsstrategien*⁴ zusammengefasst werden. Entliehen sind sie kommerziellen Erlebniswelten, die diese nicht erfunden, sie aber in Orientierung an Aufbau und Ästhetik erfolgreicher Bildmedien unter Nutzung neuer Technologien in den letzten Jahren stetig professionalisiert haben. Ob *Disney Land* (als ihr Prototyp) oder Shopping Mall, Brandland oder IMAX-Kino, Feriendorf oder Urban Entertainment Center, Themenhotel, Weltausstellung oder zoologischer Garten – Erlebniswelten sind parallele ›Welten‹ mit besseren, weil konfliktfreien ›Wirklichkeiten‹ (»Kontrastwelt«), die nicht nur räumlich mit der Außenwelt brechen (»Insularität«), sondern auch deren Gesetze weitgehend suspendieren: Sie sampeln und egalisieren Zeiten und Geographien (»Atopien« und »Achronien«), integrieren und verschmelzen reale wie imaginäre Momente (»Auflösung von Realität und Fiktion«) und erfinden nach Bedarf strahlende Helden als immer siegreiche Protagonisten und Identifikationsfiguren (»Personalisierung«). Erlebniswelten sind grundsätzlich thematisiert (»Theming«), sie übersetzen ihr Angebot in historische, exotische oder phantastische Bild-Geschichten (»Storytelling«), die sich wie die dreidimensionalen Szenen eines Films im Durchschreiten erschließen. Inhaltlich auf das Wesentliche reduziert, sollen diese mit einem Anfangs-, Mittel- und Endteil sowie fließend ineinander übergehenden ›Kapiteln‹ ohne ermahnende Appelle auskommen und nach Möglichkeit zu einem Happy End führen. Neben leuchtenden Farben, überraschenden Formen und ungewöhnlichen Materialkombinationen suchen Licht- und Klanginstallationen, olfaktorische und thermorezeptive Effekte die Darbietungen atmosphärisch zu intensivieren (»Entertainment Architektur«, »Emotionsdesign«), immer wieder mit dem Ziel, im Betrachter, der sich hier und dort auch als Benutzer aktiv einbringen darf (»Interaktion«), möglichst positive, emotionale Erfahrungen zu provozieren.⁵

Die quantitative Zunahme bei gleichzeitiger Ausdifferenzierung derartiger erlebnis- und konsumorientierter Einrichtungen hat in Museumskreisen eine *Disney-Phobie* weit verbreitet. In einem Diskurs, der weitgehend der Devise »Das Museum darf nicht *Disney World* werden« zu folgen scheint, bleibt selten Platz für die Erkenntnis, dass sich Kulturgeschichtspräsentationen auch jenseits idyllisierender Heimatmuseen ohnedies und allen mahnenden Appellen zum Trotz seit Jahren immersiver Strategien bedienen, diese Tendenz aber nicht zwangsläufig, und das Jüdische Museum soll hier als Beispiel dienen, zu deren völligem Identitätsverlust geführt hat:

Zu Beginn der 80er Jahre kam es in dem noch jungen Genre personen- und epochenspezifischer, kulturhistorischer Großausstellungen zu einer richtungsweisenden Neuerung. Alternativ und parallel zu ›pädagogisch wertvollen‹, mit Texten und Graphiken ausgestaffierten Objektpräsentationen einerseits, und auf größtmögliche Authentizität zielenden, nachbildenden Geschichtsvorführungen andererseits, ent-

stand eine neue Form der inszenierten Ausstellung: Mit dem Ziel, große Exponatmengen für ein Publikum zu strukturieren und die Objekte entsprechend einer übergeordneten Aussage zu kontextualisieren, wurden kultur- und kunsthistorische Exponate zu räumlichen, selbstevidenten Ensembles arrangiert und diese ihrerseits durch den interpretativen Einsatz von Licht, Farben und Materialien akzentuiert. Konzeptionell als entschiedene Absage an rekonstruktive Expositionskonzepte, als die Positionierung »Vergangenheit ist nicht abbildbar« im Streit um die grundsätzliche Darstellbarkeit von Geschichte erdacht, wurden diese sinnlich-bildhaften und experimentell-künstlerischen Inszenierungen durch überraschende und ironische Einsprüche konsequent verfremdet und gebrochen, um den Eindruck einer Identität von ausgestellten Geschichten und sich tatsächlich zugetragenener Vergangenheit in jedem Fall zu verhindern. Im Mittelpunkt stand dabei dem Anspruch nach immer das »authentische« und, aufgrund einer intensivierten Benjamin-Rezeption, als »auratisch« wiederentdeckte Objekt, das in seiner, gegenüber der puristisch-musealen Darstellungstradition, unvermindert zentralen Bedeutung durch die Form seiner Präsentation noch betont werden sollte.⁶

Zwanzig Jahre später scheinen die Paradigmen dieses als »ironisch gebrochene Montage historischer Überreste« beschriebenen⁷ Ausstellungstyps in einen neuen eingeflossen: Inszenierte und szenographierte Kultur/Geschichts- und Wissenschaftsinterpretationen⁸, die komplexe abstrakte und gegenständlich kaum fassbare Themen aufgreifen, einen Bogen des Zusammenhangs nur noch über Begriffe schaffen und historische um gegenwarts- und zukunftsbezogene, gegenständlich undokumentierbare Sachverhalte erweitern. Entsprechend den Themen und darzustellenden Zeiten hat sich die Bedeutung einzelner Medien stark verändert: Architektur, Lichtdesign und Klanginstallationen wurden als Informationsträger weiter aufgewertet; darüber hinaus bereichern realraumerweiternde Projektionen, »lebende« Objekte (Tänzer, Tiere etc.) und interaktive Simulationen nun das Vokabular der Gestalter, die nicht mehr nur Architekten oder Bühnenbildner, sondern gern auch Comic-Zeichner oder Filmemacher sein dürfen. Sie begreifen das Medium Ausstellung endgültig als Bildmedium und verschmelzen alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel, inklusive der Architektur, zu raum(über)greifenden *Environments*, die als stimmungsvolle Gesamtkunstwerke entgegen dem Aufklärungsimperativ des klassischen Museums nur noch zur Auseinandersetzung mit einem Thema provozieren wollen. Im Mittelpunkt stehen auch nicht mehr kulturhistorische oder künstlerische Objekte – sie werden zugunsten atmosphärischer Gesamteindrücke entmachtet oder fehlen überhaupt – sondern themenspezifische Aussagen, die ihrerseits und zusätzlich mit kulturtheoretischen Positionen konfrontiert werden. Diese »Metaebenen« artikulieren sich, wie bereits in den 80er Jahren, in Objektanordnung und -dichte, in Gestaltung und Architektur. Sie dominieren nunmehr aber, indem sie beispielsweise ein, und nahezu jedes Thema ist derartig perspektivierbar, als verändert angenommenes Wahrnehmungsverhalten in wuchernden Objektanhäufungen und assoziativen Bildpuzzles vorführen, die Gesamtdarstellungen in einer Weise, dass

aus ehemals kulturtheoretisch reflektierten Themenausstellungen thematisierte *Diskursausstellungen* geworden sind.

Das Jüdische Museum ist in eben diesem Kontext zu sehen: Zweifelsohne bedient es sich immersiver Strategien, Erlebniswelt ist es deshalb jedoch noch keine. Die Isolation vom Außenraum erweist sich bei näherer Betrachtung als spielerische und gezielte Grenzüberschreitung in beide Richtungen (*Exil-Garten* und *Holo-caust-Turm* liegen außerhalb des Gebäudes, der Blick in die *Voids* ist einer von außen nach innen etc.), das Gebäude birgt keine paradiesische Idealwelt und stellt sich auch nicht in den Dienst einer einfachen Geschichte. Wo immer sich die abstrakten Bilder zu einer Erzählung verbinden wollen, werden sie mit leeren Widersprüchen konfrontiert, die als vielleicht einzig durchgängiges, Kohärenz schaffendes Element dieser Architektur jede Idee einer Linearität auch schon für die zukünftige Präsentation dekonstruieren und damit wunderbar mit aktuelleren geschichtstheoretischen Forderungen korrespondieren. Schließlich eröffnet sich unter dem oberflächlich Sichtbaren eine komplexe Zitat-Komposition, als Hommage oder Anspielung, in Übersetzung und Weiterführung, aus, um nur einige Beispiele zu nennen, Walter Benjamins *Einbahnstraße* und Arnold Schönbergs Oper *Moses und Aron*, der Lyrik Paul Celans, den phantastischen Geschichten E.T.A. Hoffmanns sowie Mies van der Rohes Skulpturenhof an der Nationalgalerie. Der »Libeskind-Bau« reflektiert auch das klassische Museum, ist, zerbrochen und zerschnitten, Einspruch und Gegenentwurf zu dessen repräsentativer Architektur und führt sich selbst als Museum (anderer Art) vor, wo es die Blicke der Betrachtenden immer wieder auf sich zwingt.⁹ Als Projektionsfläche für Assoziationen und Emotionen, als Illusionsraum im Dienst der Erfahrung ist die Architektur erstes selbstbewußtes Objekt des Jüdischen Museums, eigentlich schon ohne weiteren Inhalt ein sich selbst feierndes Gesamtkunstwerk, fraglich natürlich, ob es sich zum Teil eines weiteren ›degradieren‹ lassen wird.

In gespannter Erwartung seiner Eröffnung ist vermehrt die Frage aufgetreten, ob man dieses »Nicht-Museum«, diesen »Alptraum eines jeden Kurators«, wie es Kritiker zuweilen betiteln, nicht besser leer belassen sollte. Mit der für den 9. September 2001 angekündigten Dauerausstellung scheint der Einzug der Objekte aber garantiert. Soweit bisher bekannt, ist eine chronologische Darstellung der deutsch-jüdischen Geschichte von ihren Anfängen bis in die Gegenwart mit mehreren ›Themeninseln‹ zu erwarten. Eine Sammlung wurde auf Basis dieses ›Konzepts‹ angelegt. Bleibt angesichts der räumlichen und semantischen Determinierung durch das Gebäude die Frage nach seiner gestalterischen Umsetzung. Die von Direktor W. Michael Blumenthal an die Presse weitergegebenen Informationen wie auch solche, die, nicht für die Öffentlichkeit gedacht, an diese gelangt sind, haben besorgte Kritiker prompt reagieren lassen. Ob »Disneyworld-Ästhetik« oder »animierende Madame-Tussaud-Effekte« – auch auf der Ebene der Präsentation zeichnet sich ein Festhalten an immersiven Strategien ab: Neben interaktiven Rollenspielen am Computer, mit denen sich die Besucher als »U-Boote« in »Nazi-Berlin« beweisen oder

als Flüchtlinge in Richtung Schweizer Grenze versuchen können, soll die ›Realität‹ möglicherweise in fiktiven »Kaffeehaus-Streitgesprächen« zwischen Albert Einstein und Fritz Haber ›erweitert‹ werden, und Jud Süß darf seine Lebensgeschichte aus einem eisernen Käfig heraus zum Besten geben.¹⁰ Besondere Bedeutung wird der Strategie der Personalisierung zukommen; das lässt zumindest der Ankauf hunderter privater Nachlässe erahnen, die dem Besucher Einzelschicksale beispielsweise jüdischer Emigranten näherbringen wollen. Man darf gespannt sein, ob und vor allem, wie sich dies mit der Architektur in Verbindung bringen lassen wird.

Anmerkungen

- ¹ Informationen und Photos zum Museum siehe unter <http://www.jmberlin.de/> (22.08.2001)
- ² ad Jüdisches Museum: Amnon Barzel, Ein Jüdisches Museum für Berlin, in: Thomas Lackmann, Jewrassic Park. Wie baut man (k)ein jüdisches Museum in Berlin, Berlin u. Wien 2000, 211-235; Elke Dorner, Daniel Libeskind. Jüdisches Museum Berlin, Berlin 1999; Museumspädagogischer Dienst Berlin, Hg., Leerzeit. Wege durch das Jüdische Museum Berlin, Berlin 2000; Sabine Offe, Ausstellungen, Einstellungen, Entstellungen. Jüdische Museen in Deutschland und Österreich, Berlin u. Wien 2000; Martina Weinland u. Kurt Winkler, Das Jüdische Museum im Stadtmuseum Berlin. Eine Dokumentation, Berlin 1997; Heinrich Welfing, In Assoziationsgewittern. Über Politik mit der Erinnerung und die architektonische Unabhängigkeitserklärung des Jüdischen Museums zu Berlin, in: Museumskunde 64 (1999), 43-49; außerdem: Die Zeit vom 24. August 2000, 40; http://www.berliner_zeitung.de/ (23. 01. 1999), (14. 06. 1999), (05. 08. 2000), (19. 09. 2000); <http://www.welt.de/> (05. 07. 2000); <http://www.spiegel.de/> (18. 01. 1999), (07. 08. 2000).
- ³ Vgl. Barzel, Museum, wie Anm. 1, 221; Offe, Ausstellungen, wie Anm. 1, 156.
- ⁴ Begriff in Anlehnung an Oliver Grau, der im Zusammenhang mit historischen und zeitgenössischen, bildlichen Illusionsräumen von »immersiver Distanzauflösung« und »Güte der Immersion« spricht. Vgl. ders., Bildarchitektur. Zur Geschichte und Aktualität des bildlichen Illusionsraumes, in: arch+ 149/150 (2000), 102-108.
- ⁵ ad Erlebnis- und Konsumwelten: Götz Großklaus, Medien – Zeit Medien – Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne, Frankfurt am Main 1995; Dieter Hassenpflug, Citytainment – die Stadt in der Erlebnisgesellschaft, in: Museumskunde 63 (1998), 45-56; H. Jürgen Kagelmann, Erlebniswelten. Grundlegende Bemerkungen zum organisierten Vergnügen, in: ErlebnisWelten. Zur Kommerzialisierung der Emotion in touristischen Räumen und Landschaften, Max Rieder, Reinhard Bachleitner u. H. Jürgen Kagelmann, Hg., München u. Wien 1998, 58-94; H. Jürgen Kagelmann, Trends in Freizeit- und Erlebniswelten, in: Voyage – Jahrbuch für Reise- & Tourismusforschung, Köln 1999, 172-176.; Michael Sorkin, Wir seh' n uns in Disneyland, in: arch+ 114-115 (1992), 100-110; Albrecht Steinecke, Hg., Erlebnis- und Konsumwelten, München u. Wien 2000.
- ⁶ Gottfried Korff, Die Popularisierung des Musealen, in: Gottfried Fliedl, Hg., Museum als soziales Gedächtnis? Kritische Beiträge zu Museumswissenschaft und Museumspädagogik, Klagenfurt 1988, 9-23; Gottfried Korff, Lässt sich Geschichte musealisieren?, in: Museumskunde 60 (1995), 18-22; Gottfried Korff, Zielpunkt: Neue Prächtigkeit? Notizen zur Geschichte kulturhistorischer Ausstellungen in der ›alten‹ Bundesrepublik, in: Alfons W. Biermann, Hg., Vom Elfenbeinturm zur Fußgängerzone: drei Jahrzehnte deutsche Museumsentwicklung. Versuch einer

Bilanz und Standortbestimmung, Opladen 1996, 53-84.

⁷ Anna Schober, Montierte Geschichten. Programmatrisch inszenierte historische Ausstellungen, Wien 1994.

⁸ Vgl. dazu auch Bettina Drescher, Im Westen nichts Neues? Themenpark und 7 Hügel. Präsentationsästhetiken im Vergleich, unter: www.ulmer-verein.de/drescher.html (22.08.2001).

⁹ Vgl. Offe, Ausstellungen, wie Anm. 2, 150, 164; Dorner, wie Anm. 2, 40.

¹⁰ Vgl. Die Zeit vom 24. August 2000, 40; <http://www.spiegel.de> (07. 08. 2000); <http://www.welt.de/> (05. 07. 2000)