Der Geschichte Leichtigkeit verleihen

Autor(en): **Sonderegger, Christina**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **89 (2002)**

Heft 06: **Markt und Macht = Le marche et le pouvoir = Market and power**

PDF erstellt am: **03.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-66435

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Materialien

5 | Schichtungen (Jurakalk)

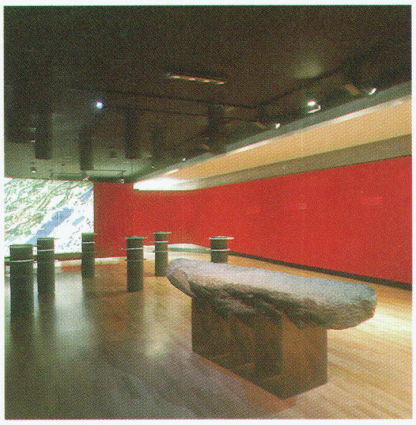
6 | Eis (Kunststofffolie)

7 | Wasser (Glas)

Der Geschichte Leichtigkeit verleihen

Die Gegend rund um den Neuenburgersee ist reich an archäologischen Funden. Unter ihnen sind die keltischen Ausgrabungen von La Tène von so grosser Bedeutung, dass sie einer Epoche und einem Museum den Namen gegeben haben. Nach über 20 Jahren Planung und Bauzeit ist das Museum «Laténium» im letzten Herbst eröffnet worden. Dem Atelier Oï war die Aufgabe übertragen, die Bedeutung der archäologischen Zeiträume anhand der Funde für den Laien nachvollziehbar zu machen.

| 1



| 2

Das ambitionierte Projekt Laténium am Neuenburgersee in Hauterive bei Neuchâtel gliedert sich in ein parkähnliches Freiluftmuseum und einen Museumsbau mit Forschungsstätte. Das Museum, ein lang gestreckter zweigeschossiger Betonbau mit Holzverkleidung markiert den rückwärtigen Abschluss des terrassierten, zum See hin abfallenden Schüttgeländes und bildet eine Art Schutzwall gegen die angrenzende Autobahn Solothurn-Yverdon. Als der Kanton Neuenburg im Jahr 2000 sieben Design- und Architekturbüros zu einem Ideenwettbewerb für die Ausstellungsgestaltung einlud, war das Museum bereits fertig gebaut und das museografische Konzept in seinen Grundzügen umrissen. Was indes fehlte, waren Ausstellungsgestalter, welche die Vorstellungen der Museographen in der vorgegebenen Architektur gestalterisch und technisch realisieren konnten. Mit dem Atelier Oï fiel die Wahl auf ein Büro, das bis zu diesem Zeitpunkt zwar über keine Erfahrung im Museumsbereich verfügte, dafür aber immer wieder mit unkonventionellen Entwürfen und Projekten für Architektur, Messebau und Produktgestaltung aufgefallen war.

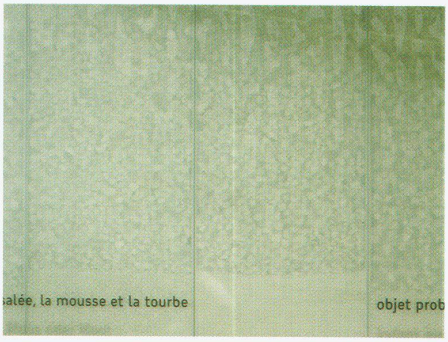
Dem Fehlenden ein Gesicht geben

Der Zweck eines archäologischen Museums liegt darin, die historisch-kulturellen Zusammenhänge und die Bedeutung eines jeden Objektes für den Besucher nachvollziehbar zu machen. Denn an sich ist das archäologische Fundstück ja stumm. Erst dem Archäologen, der die geschichtlichen Zusammenhänge kennt, gibt es seine Bedeutung preis und wird zu einem unschätzbaren Wertgegenstand. Der Präsentation kommt die Aufgabe zu, zusammen mit den Textinformationen sozusagen die Lücken zwischen den einzelnen Fragmenten zu schliessen, damit der Laie selbst Rückschlüsse auf die Vergangenheit ziehen kann. Diese vermittelnde Ebene mit gestalterischen Mitteln herzustellen, war Sache des Ateliers Oï.

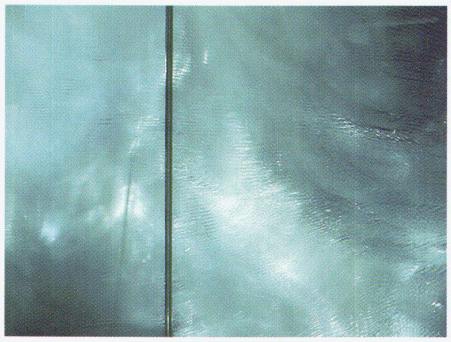
Das Museum zeichnet eine «promenade architecturale» vor: In einer lang gestreckten Schlaufe durchschreitet man das Gebäude seiner Länge nach auf zwei Ebenen und gelangt so rückwärts durch sieben Epochen von der Renaissance bis vor die letzte Eiszeit (100 000 v. Chr.). Die Aufgabe der Ausstellungsgestalter bestand darin, sieben zeitlich und thematisch unterschiedliche Zonen entlang dem Rundgang so zu inszenieren, dass sie sich voneinander unterscheiden, aber die Abfolge von Raum und Zeit nicht unterbrochen wird. Dabei bestand die Gefahr, dass durch die Architektur mit ihren vielen Durchblicken und Galerien, durch die man auf bereits besuchte beziehungsweise nachfolgende Szenerien blickt, ein optisches Durcheinander entsteht.

Wandlungsfähige Standards

Angesichts des heterogenen Ausstellungsgutes, der vielen Modelle und nachgestellten Situationen, entwickelte Oï wiederkehrende Elemente, so genannte «Standards», die durch ihre Repetition der Ausstellung einen optisch ruhigen Eindruck verleihen. Die verschiedenen Arbeitsweisen des Archäologen – wie das Abtragen des Bodens in Schichten, das Ordnen und Kategorisieren – dienten als formale Anhaltspunkte für die Ausstellungsarchitektur. Am Beginn jeder Epoche stehen eine Art Zeittafel und eine rote Markierungsstele. Sie umreissen knapp und schematisch den nachfolgenden Zeitraum. Als abstrahie-



| 5



| 6

| 7

| 3

| 4

Raumstimmungen

1 | **Kelten**

2 | **Prolog: Sphären der Archäologie**

3 | **Eiszeit**

4 | **Erste Spuren menschlichen Daseins**

rende grafische Signale sind sie wichtige wiederkehrende Elemente innerhalb der Ausstellung. Die Stelen sind nicht nur zeichenhafte Marksteine; guckkastenähnlich (ver)bergen sie in ihrem Innern auch Miniaturwelten. Wie die entgegengesetzten Pole einer gestalterischen Haltung stehen sich die abstrahierte und die bildliche Umsetzung desselben Themas hier gegenüber. Dazwischen liegen die Fundgegenstände in speziell entwickelten Vitrinen. Wie die Signaletik dienen die Vitrinen als optisches Verbindungsglied zwischen den Raum- und Zeitzonen. Um den visuellen Bezug zwischen der Archäologie und der Architektur möglichst kurz zu schliessen, ist die Umhüllung der Objekte aus Glas. Lediglich eine Schmalseite ist als vorgebaute Servicetüre ausgebildet, die auf kleinstem Raum die gesamte Technik enthält. Jede Vitrine ist ein artifizieller Raum im Raum mit individuellem Licht und Klima. Durch die Mattierung des Glases rund um den Innensockel entsteht der Eindruck zweier Schichten, ein optischer Effekt, der sich als durchgehende horizontale Gliederung durch alle Räume zieht. Wie aus einem undefinierbaren Untergrund taucht darüber das Fundstück auf.

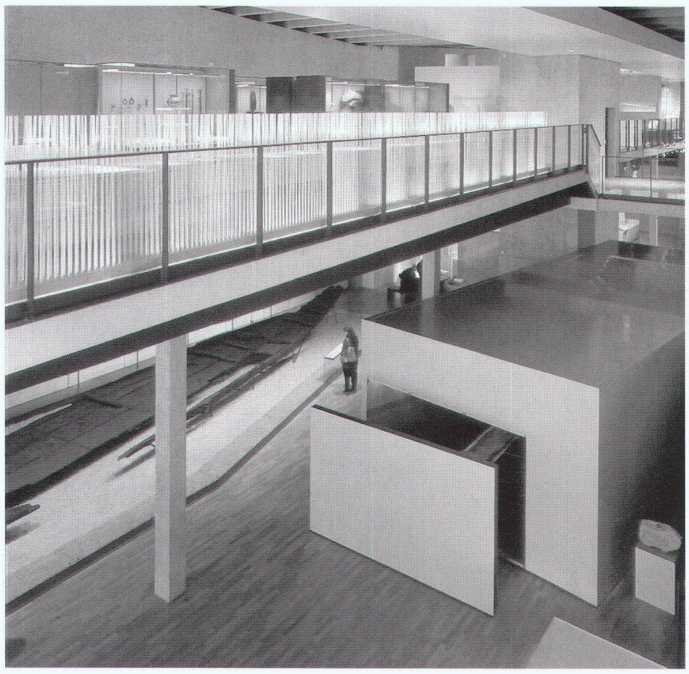
Das Spiel zwischen Verbergen und Zeigen wird wie bereits bei den roten Stelen als formales Thema wieder aufgenommen.

Szenische Lichträume

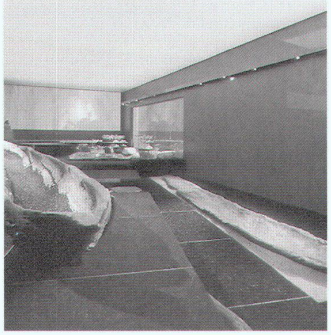
Das Charakteristische einer Epoche wird auf der Ebene der Fundstücke nicht naturalistisch, sondern vor allem mit szenischen Mitteln wie der Lichtführung und der Anordnung der Vitrinen dargestellt. So sind die Vitrinen der Pfahlbauer, der Gesetzmässigkeit ihrer Bauweise entsprechend, sehr eng gestellt. Geräusche, die handwerkliche Tätigkeiten imitieren, verdichten diesen Bereich zu einem sinnlichen Erlebnisraum. Das (einzige) Licht, das aus den Vitrinen schimmert, ist auch der empfindlichen Ausstellungsgegenstände wegen sehr dezent. Die Zeit der Jäger und Sammler hingegen kennzeichnet eine ganz spezielle Form der Präsentation. In niedrige amorphe Sitzlandschaften sind kleine Schaukästen eingelassen. Der Betrachter setzt sich sozusagen zu den Fundstücken auf den Boden und imitiert so unbewusst die bodennahe Lebensweise der Jäger und Sammler.

Mikroarchitekturen

Je authentischer eine Situation nachgestellt wird, desto artifizieller sind die dafür verwendeten Mittel. Glasbrocken, die in einem Betonmischer gestaucht wurden, bilden überall dort das Füllmaterial, wo die Fundstücke einst im Wasser lagen. Bei den Mikroarchitekturen handelt es sich um spezielle Räume im Raum, die neben den Objekten und den Dioramen die dritte Zugangsmöglichkeit darstellen. Sie beinhalten nachgestellte Arbeitssituationen oder architektonische Anlagen, die mittels Materialien, Form und Licht verschiedene Thematiken wiedergeben. Die Eiszeit beispielsweise wird als eine begehbare Gletscherspalte interpretiert: ein in schräg gestellte Glasscheiben eingefüllter synthetischer Isolationsstoff wird so hinterleuchtet, dass blau schimmernde Wände von undefinierbarer Tiefe entstehen. In der so genannten Bluebox wird gezeigt, wie Archäologen unter Wasser arbeiten. Verschieden strukturierte Schaumstoffplatten markieren die unterschiedlichen Fundschichten; Unterwassergeräusche und eine flackernde Lichtquelle erzeugen eine verblüffend authentische Atmosphäre.



| 8



| 9

| 10

Mikroarchitekturen

8 | **5000 Jahre Schifffahrt**

9 | **Blackbox: Tauchgang in die Vergangenheit**

10 | **Gallo-römischer Lastkahn**

Gestalterische Leichtigkeit

In stimmungsvollen Zeiträumen gewinnen die Besucherinnen und Besucher des Laténiums anhand von Fundstücken, Modellen und nachgestellten Szenen einen lebendigen Eindruck von längst vergangenen Epochen. Durch die Lichtführung und die gestalterischen Elemente verliert die Wissenschaft ihre Schwere und Abstraktheit. Das Laténium wird zu einem Ort, wo die Stimmung durch ein Spiel von Formen und Materialien getragen wird. Die räumliche Anordnung der Objekte durch das Atelier Oï folgt nicht nur der wissenschaftlichen Logik, sondern ist auch nach kompositorischen Überlegungen aufgebaut. Dadurch entstehen Bilder von grosser interpretatorischer Aussagekraft, die es dem Besucher ermöglichen, die Vergangenheit zu begreifen. Archäologisches Wissen wird im Dialog mit Design und Architektur auf leichte und sinnliche Weise vermittelt. **Christina Sonderegger**

Ausstellungsgestaltung/Szenographie/grafisches Konzept: Atelier Oï SA, La Neuveville (Patrick Reymond, Aurel Aebi, Armand Louis, Catherine Chofflon, Yves Corminboeuf, Isabel Balaguer)

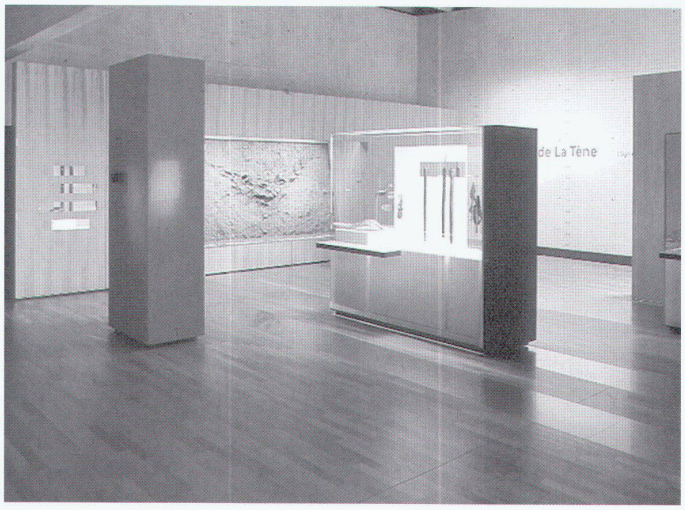
Museographie: Museum Developement, Vevey (Michel Etter, Anne Fühler, Johanne Blanchet, Nathalie Fonjallaz)

Grafik: André Baldinger, Anne Crausaz, François Rappo, Lausanne

Architektur Gebäude: Laurent Chenu, Bruce Dunning, Pierre Jéquier, Philippe Vasserot, Pieter Versteegh, Genf

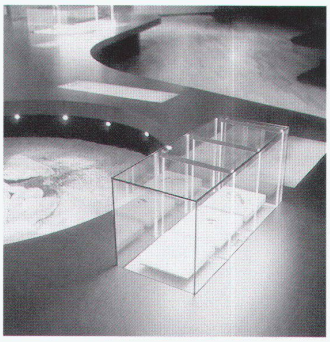
Conférer de la légèreté à l'histoire

En automne dernier, aprés plus de 20 ans de planification et de construction, le parc archéologique et le musée «Laténium» ont été ouverts près de Neuchâtel. L'Atelier de la Suisse-Ouest Oï était chargé de traduire esthétiquement et techniquement les conceptions des muséographes dans le batiment déjà achevé. Sept zones consacrées à des époques et à des thèmes différents devaient être mises en scène le long d'un cheminement en boucle (promenade architecturale), de manière à ce que l'on puisse les différencier sans pour autant rompre la continuité spatiale et temporelle. Mais comme en raison des nombreuses échappées de vue et galeries, l'architecture risquait de créer un désordre optique, Oï a développé des standards formels qui, en tant qu'éléments répétitifs, confèrent du calme à l'exposition par ailleurs hétérogène. Les signes marquant en rouge le début de chaque époque, la signalétique, les vitrines et les bancs aident à l'orientation et font office d'éléments de liaison entre les diverses zones d'espace et de temps. Grace à une stratégie individuelle de l'éclairage et «la dis-



| 11

| 12



| 13

| 14

Wandelbare Standards: Vitrinen und Signaletik

11 | Die Kelten von La Tène

12 | Markierungsstelen und Zeitschnitte

13 | Die Zeit der Jäger und Sammler

14 | Plastizität durch Licht

Fotos: Yves André, St. Aubin Sauges

position des vitrines, chacune des époques se voit distingée par des moyens scénographiques. En plus des vestiges originaux, des maquettes et des dioramas, les diverses situations sont répertoriées, notamment selon les sites de fouille. Plus la présentation est authentique, plus les moyens utilisés sont artificiels: des éclats de verre broyés dans une bétonnière imitent l'eau ou un matériau d'isolation éclairé en sous-face donne l'impression de glaces éternelles. Dans le Laténium, grâce au contrôle de la lumière et aux éléments de mise en forme, la science perd sa lourdeur et son abstraction. Le musée devient un lieu ou l'atmosphère est portée par un jeu de formes et de matériaux. Car non seulement la logique scientifique, mais aussi les réflexions esthétiques ont conduit à des éléments d'exposition ayant une forte expressivité d'interprétation permettant au visiteur de comprendre le passé.

Conferire leggerezza alla storia

Dopo un periodo di pianificazione e di esecuzione di oltre 20 anni l'autunno scorso sono stati inaugurati il parco archeologico ed il Museo «Laténium» presso Neuchâtel. All'Atelier Oï della Svizzera romanda era stato conferito l'incarico di realizzare nell'edificio ormai ultimato le idee dei museografi sia a livello compositivo che tecnico. Si trattava così di mettere in scena lungo il percorso della «promenade architecturale» sette diverse sezioni cronologiche e tematiche, che si distinguessero una dall'altra senza peraltro però interrompere la sequenza spaziale cronologica. Siccome un'architettura ricca di molteplici scorci e gallerie reca il pericolo intrinseco di una confusione ottica, Oï ha sviluppato degli standard di composizione che avrebbero conferito una certa calma ad un'esposizione di per sé eterogenea, grazie all'uso ripetuto degli elementi. Le steli di orientamento poste all'inizio di ciascuna epoca, la segnalizzazione, così come le vetrine e le panche sono punti di riferimento e di collegamento importanti tra le sezioni spaziali e quelle temporali. Grazie ad una regia illuminotecnica individuale ed alla disposizione delle vetrine, le singole epoche si distinguono una dall'altra sulla base degli elementi scenografici. Ad esempio singole situazioni dei luoghi di rinvenimento vengono ricreate accanto ai reperti, ai modelli e al diorama. Più ciò avviene in modo autentico, più artificiali sono i metodi di realizzazione adottati: schegge di vetro ammalgamate nel cemento imitano l'acqua, oppure un materiale isolante sintetico illuminato in modo soffuso dà l'impressione del ghiaccio perenne. Grazie ad un concetto di illuminazione sapiente nel Laténium la scienza perde la propria pesantezza ed astrazione. Il museo diventa un luogo dove l'atmosfera è creata attraverso un gioco di forme e di materiali. Non solo una logica scientifica, ma anche riflessioni di carattere compositivo hanno condotto ad immagini espositive di tipo interpretatorio di grande forza espressiva, che permettono al visitatore di capire il passato.