

Zeitschrift:	Tugium : Jahrbuch des Staatsarchivs des Kantons Zug, des Amtes für Denkmalpflege und Archäologie, des Kantonalen Museums für Urgeschichte Zug und der Burg Zug
Herausgeber:	Regierungsrat des Kantons Zug
Band:	36 (2020)
Rubrik:	Kantonales Museum für Urgeschichte(n)

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 06.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kantonales Museum für Urgeschichte(n)

Die Eiszeit als Erlebnis

Sonderausstellung «Mammuts – Zuger Riesen zeigen Zähne»

Im Sommer 2015 sorgte ein Fund aus Rotkreuz für Schlagzeilen: Bei Bauarbeiten auf dem Roche-Campus waren Überreste eines Mammuts entdeckt worden. Die eigentliche Sensation dabei war, dass sich neben einem eindrücklichen, über 40 kg schweren Stosszahn auch noch Mammutknochen erhalten hatten, darunter mehrere Rippen- und ein Beckenfragment. Archäozoologische Untersuchungen zeigten, dass Knochen und Zähne von einem einzigen, erwachsenen Wollhaarmammutbulle stammen, der vor rund 17 000 Jahren lebte.¹

Die Nachricht vom Zuger Mammutfund ging im wahrsten Sinne des Wortes um die Welt. Dass dieser aussergewöhnliche Fund im Museum für Urgeschichte(n) der Öffentlichkeit präsentiert werden sollte, war schnell klar – ebenso, dass ein Mammut ein Publikumsmagnet sein würde. An einem ersten «Tag der offenen Türe» im November 2015 strömten über 300 Besucherinnen und Besucher ins Museum, um die Funde des Rotkreuzer Mammuts zu bewundern. Es war daher selbststredend, dem Mammut nach abgeschlossener Konserverierung und wissenschaftlicher Untersuchung eine eigene Ausstellung zu widmen.

¹ Für detaillierte Informationen zum Mammutfund von Rotkreuz s. Huber/Reinhard 2016 und Drucker et al. 2018.

Die Ausstellung «Mammuts – Zuger Riesen zeigen Zähne» wurde am 13. Januar 2019 eröffnet. Sie war nicht nur die grösste und publikumsreichste der letzten Jahre, sondern auch in Sachen Vermittlung, Wartung und Feedback der Besucherinnen und Besucher einzigartig. Grund genug also, die Ausstellung genauer unter die Lupe zu nehmen.

Die Ausstellungsplanung – eine Mammutaufgabe!

Die konkrete Planung der Ausstellung startete ein Jahr vor der Eröffnung. Inhaltlich und gestalterisch sollte das Mammut wieder in seine natürliche Umgebung zurückversetzt werden: in die Steppentundra der letzten Eiszeit um 15 000 v. Chr. Entsprechend waren neben Mammutfunden aus dem Kanton Zug auch das Klima, die Umwelt und weitere eiszeitliche Tierarten Thema. Auch die Menschen, die als nomadische Jägerinnen und Sammler die Tundra bewohnten, sollten Eingang in die Ausstellung finden und zum lebendigen Bild der letzten Eiszeit beitragen.

Des Weiteren sollten auch die Mammutforschung sowie deren Forschungsgeschichte thematisiert werden. Bis zum Beginn der Ausstellung im Januar 2019 war der Rotkreuzer



Abb. 1 Der Mammutzahn von Rotkreuz in der Ausstellung «Mammuts – Zuger Riesen zeigen Zähne».

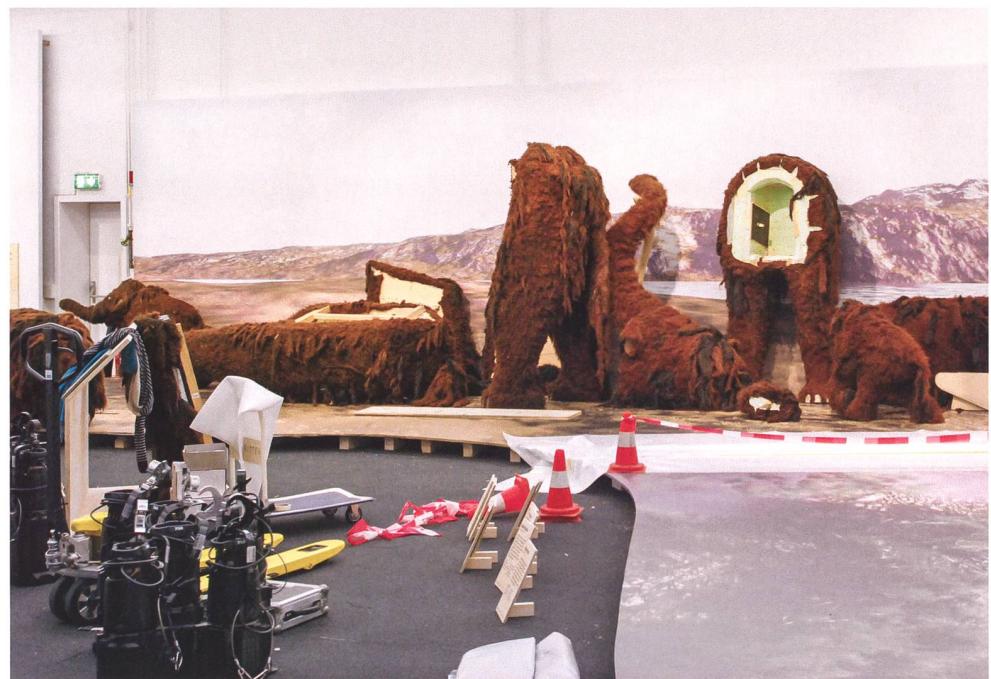


Abb. 2 Für den Aufbau der Ausstellung verwandelte sich die Shedhalle in eine eng getaktete Baustelle – zerlegbare Mammuts inklusive.

Mammutbulle eingehend erforscht worden.² Noch vor wenigen hundert Jahren war bereits die Identifikation der Tierart eine kleine Sensation, da Gelehrte hinter den grossen Mammutknochen lange Zeit Fabelwesen wie Einhörner oder Riesen vermutet hatten.

Erlebnisorientierte Vermittlung

Die Fragen von Schulklassen, die das Museum besuchen, zeigen regelmässig, dass Mammuts bei Schulkindern grosse Begeisterung und grosses Interesse auslösen. Daher waren viele Familien und Kinder im Publikum zu erwarten. Um diesem Zielpublikum gerecht zu werden, sollte die Vermittlung entsprechend erlebnisorientiert und unterhaltsam gestaltet werden. Diese «Vermittlungspolitik» hat im Museum für Urgeschichte(n) Tradition.³ Wie bereits in der Ausstellung «Einfach tun» im Jahr 2014 sollten die interaktiven Elemente

die Ausstellung nicht nur ergänzen, sondern durch das Erleben einen wichtigen Teil der Inhaltsvermittlung übernehmen. Diesmal sollte allerdings nicht das Ausprobieren von Werktechniken im Vordergrund stehen, sondern unterhaltsame Erlebnisse rund um die letzte Eiszeit.

Wird das Erlebnis zur zentralen Vermittlungsmethode, begibt man sich auf eine Gratwanderung zwischen Bildung und Unterhaltung, also zwischen dem Museum als Bildungsinstitution und einem Freizeitpark. Ziel der Ausstellung war, gleichzeitig vermittelnd und unterhaltend zu sein, ohne zu sehr auf die eine oder andere Seite abzuweichen, mit anderen Worten: ein familienfreundliches Angebot zu kreieren.

² Drucker et al. 2018.

³ Weitere Informationen zu urgeschichtlichem Handwerk im Museum für Urgeschichte(n) finden sich bei Hintermann 2014.



Abb. 3 Gerüstet mit einer Tasche voller Utensilien, begaben sich Familien auf eine Zeitreise. Die Tasche enthielt u. a. die Sammelkarte für die eiszeitlichen «Panini-Bildchen» mit Sammelpflanzen und Rohstoffen.



Abb. 4 Die Virtual-Reality-Brille (VR-Brille) ermöglichte das Eintauchen in die eiszeitliche Landschaft rund um Rotkreuz vor 17 000 Jahren.

Eine Ausstellung in drei Teilen

Um allen formulierten Ansprüchen gerecht zu werden und ausreichend Platz für die vorgesehenen lebensgrossen Mammutfund-Nachbildungen zu haben, wurde die Ausstellungsfläche erweitert. Erstmals stand neben dem Raum für Sonderausstellungen im Museum selbst (110 m^2) und einem kleinen Raum im Museumsfoyer («Postraum», 20 m^2) ein dritter Raum zur Verfügung: die Sheddalle (384 m^2) inkl. Foyer (135 m^2).⁴ Lage, Grösse und technische Ausstattung der Räume erforderten unterschiedliche Nutzungen für die Ausstellung:

- Die klassische Ausstellung im Museum selbst präsentierte mit den Rotkreuzer Mammutfunden sowie weiteren tierischen Funden und archäologischen Exponaten aus der letzten Eiszeit das «Leben vor 17 000 Jahren».

⁴ Die in den Mietkonditionen vorgesehene maximale Mietdauer von vier Monaten wirkte zwar einschränkend, wurde zugunsten des grossen Platzgewinns jedoch in Kauf genommen.

- Das interaktive «Mammut-Forschungslabor» im «Postraum» thematisierte moderne Methoden der Mammutforschung und die Forschungsgeschichte.
- Die «Eiszeit-Erlebniswelt» in der Sheddalle machte durch einen niederschwelligen, sinnlichen Zugang verschiedene Bereiche des Lebens in der Eiszeit erlebbar.

Da die Sheddalle nur durch einen separaten Eingang von aussen zugänglich ist, erforderte dieses Konzept allerdings Anpassungen in der Publikumsführung, u.a. einen zweiten Museumsempfang.

Inhaltliche und technische Umsetzung

Die Konzeption und Planung der Ausstellung erfolgte durch das Team des Museums für Urgeschichte(n), besonders Ulrich Eberli («Leben vor 17 000 Jahren»), Bernhard Bigler («Mammut-Forschungslabor») und Ursina Zweifel («Eiszeit-Erlebniswelt»). Von Anfang an bestand eine enge Zusam-

Station	Konzept	Vermittlungsziel	Aktivitäten	Bezug zur Lebenswelt der Kinder	Dazugehörige Exponate (im Ausstellungsteil «Leben vor 17 000 Jahren»)
Bilder der Eiszeit	In einer Höhle konnten mithilfe der UV-Lampe Höhlenmalereien entdeckt werden. Die Außenwand der Höhle diente als Wandtafel für eigene Wandmalereien.	Es gab bereits Kunst in der Altsteinzeit. Die Menschen malten, was in ihrer Lebenswelt wichtig war.	Entdecken Zeichnen	Im Dunkeln entdecken (Neugierde wecken) Zeichnen	Gravierte Schieferplatten Bemalte Kieselsteine Kunstinstallation zur Höhlenmalerei
Leben in der Tundra	Vor der Landschaft des eiszeitlichen Rotkreuz waren Tierpräparate der Eiszeitaufauna zu sehen. Mithilfe eines Feldstechers konnten diese beobachtet und ein Rätsel gelöst werden.	Die Landschaft in der Eiszeit war karg. Die Tiere, die damals lebten, waren an die kalten Temperaturen angepasst.	Suchen Vergleichen	Tiere als Interessensschwerpunkt der Kinder	Knochen von Elch, Auerochse, Bär, Riesenhirsch und Nashorn
Das Mammut und du	Hilfsmittel wie eine Waage und eine Messlatte ermöglichten es den Kindern, sich mit lebensgrossen Nachbildungen von vier Mammuts zu vergleichen.	Mammuts waren sehr grosse und schwere Tiere, die viel Futter brauchten.	Messen Wägen Vergleichen	Durch Vergleich direkten Bezug zum Kind herstellen	Mammutfunde aus dem Kanton Zug Mammutfunde aus Sibirien zum Anfassen
Auf der Jagd: Ball	Tiersilhouetten dienten als Zielscheiben für Pingpongälle. Bei einem Treffer erschien im Hintergrund eine Projektion, die zeigte, welche Teile des Tieres in der Altsteinzeit verwendet wurden.	Die Jagd war überlebenswichtig. Alle tierischen Rohstoffe wurden verwendet.	Zielen Werfen Lesen	Ballspiel	Geschoss spitzen und Werkzeug aus Knochen und Geweih Repliken von steinzeitlichen Jagdwaffen
Auf der Jagd: Virtual Reality	Mithilfe einer VR-Brille und eines Steuergeräts konnte man sich virtuell in der Rentierz Jagd mit einer Speerschleuder versuchen. Als Hintergrund diente die Landschaft des eiszeitlichen Rotkreuz.	Jagd beinhaltet geduldiges Warten. Die Speerschleuder war die Waffe der Altsteinzeit. Das Bedienen einer Speerschleuder erfordert Übung.	VR-Jagen	Computerspiel	Replik einer Speerschleuder
Sammeln, aber was?	Diese Station kombinierte die moderne Idee vom Sammeln mit der steinzeitlichen Realität. Die Kinder sammelten in einer Wand mit Vertiefungen Bildchen von eiszeitlichem Sammelgut zum Einkleben.	Sammelgut war wichtig zum Überleben. Die Menschen wussten, wo sie welche Rohstoffe und Pflanzen fanden und wie sie sie einsetzen konnten.	Sammeln Einkleben Lesen	Sammelleidenschaft vieler Kinder («Panini-Bilder»)	
Zuhause auf Zeit	Eine stilisierte Jurte diente als Ruhe- und Werkzone – analog zu den Lagerplätzen der eiszeitlichen Menschen. Vor dieser konnte Muschelschmuck hergestellt werden. In der Jurte war ein Hörspiel zu hören, in welchem zwei Kinder den eigenen Ausstellungsbesuch spießisch Revue passieren liessen.	Die Menschen lebten als Nomaden. Das Lager diente als Schlaf- und Arbeitsplatz.	Ausruhen Hören Werken Repetition	Hörspiele hören Perspektive von Gleichaltrigen Etwas herstellen, das mitgenommen werden kann	Modell des Lagerplatzes Schweizerbild (SH) Werkzeug aus Silex Schmuckanhänger und -perlen aus Stein, Knochen, Zähnen, Muscheln und Geweih

Abb. 5 Konzept der Vermittlung in der Sheddalle mit den dazu passenden Exponaten im Ausstellungsteil «Leben vor 17 000 Jahren».

menarbeit mit dem Büro Christen Visuelle Kommunikation aus Zug, das sowohl die Gestaltung und grafische Umsetzung übernahm als auch konzeptionelle Inputs für die Erlebniswelt lieferte. Da in dieser Ausstellung mehr als das Doppelte der gewohnten Sonderausstellungsfläche bespielt werden musste, erforderte die Umsetzung in viel stärkerem Ausmass als üblich eine Zusammenarbeit mit den externen Projektpartnern. Das galt besonders für die Gestaltung der Shedhalle, deren industrieller Charakter in eine stimmungsvoll inszenierte Eiszeitwelt verwandelt wurde, die Familien zum Entdecken einlud. Die Grösse der notwendigen Einbauten, aber auch die Ausleihe von sehr unterschiedlichen Exponaten wie Originalfunden aus der Schweiz und Europa, Tierpräparaten und Kunstwerken brachten zudem einige logistische Herausforderungen mit sich. Sie erforderten einen exakt organisierten Ablauf in der Produktion (Abb. 2). Verzögerungen bei der Fertigstellung einzelner Ausstellungselemente blockierten zeitweise den geplanten Ablauf, wobei die Zeit ohnehin knapp war. Der Aufbau war nur dank hoher Flexibilität aller Beteiligten zu bewältigen.⁵

Eine Tour durch die Mammutausstellung

Die Eiszeit-Erlebniswelt bildete den flächenmässig grössten Teil und richtete sich in erster Linie an das Familienpublikum. Sie stand ganz unter dem Motto der Zeitreise. Im Foyer wurde das Publikum vom Empfangspersonal mit einer Tasche mit Utensilien für die Zeitreise ausgestattet, beispielsweise einer UV-Lampe oder einem Pingpongball (Abb. 3). Die Reise startete in einem aktuellen Panorama des Mammut-Fundorts in der Gewerbezone von Rotkreuz. Setzte das Publikum die Virtual-Reality-Brille (VR-Brille) auf, fand es sich in der virtuellen Rekonstruktion der Landschaft vor 17000 Jahren an diesem Ort wieder (Abb. 4).

Der Hauptraum der Shedhalle war in verschiedene Bereiche mit interaktiven Stationen unterteilt, die jeweils einem Aspekt des Lebens in der Eiszeit entsprachen (Abb. 5) und



Abb. 6 Die lebensgrossen Rekonstruktionen der Wollhaarmammuts waren der Eye-catcher der Sonderausstellung. Sie stammten vom Mammutverleih von Bernhard Höck aus Erbach-Günterfürst (D).

mit einer passenden Aktivität verknüpft wurden. Diese sollte den Inhalt erlebbar machen und gleichzeitig an die Erfahrungswelt der Kinder anknüpfen und so ihr Interesse wecken (Abb. 6 und 7).

Leben vor 17 000 Jahren

Die Themen des Ausstellungsteils «Leben vor 17 000 Jahren» waren dieselben wie in der Eiszeit-Erlebniswelt, jetzt wurde aber durch die Präsentation von Originalfunden vom Ende der letzten Eiszeit erzählt. Das bot sich nicht zuletzt aus konservatorischen Gründen an, war es doch der einzige Ausstellungraum mit kontrolliertem Raumklima und Alarmsicherung. Kernstück und Hauptdarsteller nicht nur dieses Teils, sondern der gesamten Ausstellung war das Rotkreuzer Mammut. Die Vitrinen mit den Originalfunden standen denn auch im Zentrum des Raums. Gleichzeitig unterteilten sie den Raum in zwei Bereiche:

- Auf der einen Seite waren Funde von Tieren aus der letzten Eiszeit zu sehen. Das Mammut war nämlich keineswegs das einzige aus heutiger Sicht «exotische» Tier, das den Kanton Zug damals bevölkerte: Aus der Stadt Zug gibt es z. B. auch den Fund eines Elchschulterblatts mit Schusspuren.⁶
- Die Vitrinen an der anderen Seite enthielten Artefakte vom Ende der letzten Eiszeit. Weil der Kanton Zug damals noch stark von den sich zurückziehenden Gletschern geprägt war, beschränken sich die Zeugnisse menschlicher Aktivität für diese Zeit auf wenige Silexartefakte. Aus diesem Grund wurden die Zuger Exponate mit Leihgaben wie Knochenwerkzeug aus Schaffhausen, Schmuckanhängern aus Solothurn und kunstvoll geritzten Steinplatten aus Süddeutschland ergänzt.

⁵ Für die Flexibilität und die gute Zusammenarbeit gebührt allen Projektbeteiligten Dank: Marc Geissmann und Stefan Gnirs für den Ausstellungsbau, Alpha Sign für den Druck, CK-Light für Licht und Technik, Martin Riesen für virtuelle Animationen sowie Tontechnik, Anita Allemann für die Illustration, Fabio Furlani für die Filmanimation und Judith Stadlin für die Audioproduktion.

⁶ Reinhard et al. 2019.



Abb. 7 Museumskonforme Jagd mit Pingpongböällen. Wurde die Tier-silhouette getroffen, offenbarte die Projektion, welche Teile des Tiers die Menschen in der Eiszeit verwendeten.



Abb. 8 Im Ausstellungsteil «Leben vor 17 000 Jahren» gab es Originalfunde und eiszeitlich inspirierte Kunst zu bestaunen.

Repliken von Jagdwaffen, Schmuck und Silexgeräten sowie echte Mammut- und Wollnashornknochen zum Anfassen ermöglichten dem Publikum auch zu diesem Ausstellungsteil einen sinnlichen Zugang. Den gestalterischen Rahmen für den Raum bildeten die Kunstinhaltsionen in Form von Wandbildern und Lampen von Irène Dacunha und Yves Besson, die sich an den Höhlenmalereien von Lascaux orientierten (Abb. 8).

Mammut-Forschungslabor

Der Ausstellungsteil «Mammut-Forschungslabor» widmete sich den Erkenntnissen der modernen Mammutforschung etwa in den Bereichen der modernen DNA- und Isotopenanalyse. An drei interaktiven Stationen konnten Besucherinnen und Besucher ausserdem selbst echte Mammutüberreste oder Pollen der Eiszeitflora untersuchen sowie die Anatomie von Mammuts kennenlernen (Abb. 9). Daneben wurde auch



Abb. 9 Das «Mammut-Forschungslabor» bot interaktive Einblicke in die Mammutforschung der letzten 600 Jahre.

die anekdotenreiche Geschichte der Mammutforschung erzählt, vom Riesen von Reiden (Kanton Luzern) bis zu fast vollständig erhaltenen Mammutkadavern in Sibirien.

Die Mammuts sind da – der Erfolg und seine Schattenseiten

Die Zahlen sprechen für sich: Obwohl die Ausstellung mit dreieinhalb Monaten deutlich weniger lange dauerte als üblich, wurde sie von 7585 Personen besucht (Abb. 10). Der Andrang war so gross, dass sich an manchen Tagen, etwa an Wochenenden mit Schlechtwetter, vor der Museumskasse eine Schlange bis hinaus in die Arkaden bildete – ein ungewohntes Bild im Museum für Urgeschichte(n)! Und das trotz mässigem Medienecho: Im Gegensatz zum grossen Interesse anlässlich der Entdeckung des Rotkreuzers Mammuts im Jahr



Abb. 10 Emsiges Treiben in der «Eiszeit-Erlebniswelt» mit den Stationen «Sammeln, aber was?», «Zuhause auf Zeit» und «Auf der Jagd».

2015 schien der Nachrichtenwert der Ausstellung eher gering. Wenngleich das Werbebudget gegenüber anderen Ausstellungen doppelt so hoch war, war Mund-zu-Mund-Propaganda wichtigster Werbeträger. Das zeigt sich in den Resultaten einer Publikumsbefragung, die anlässlich der Sonderausstellung vorgenommen wurde. Über 40 Prozent der 180 befragten Personen gaben an, die Ausstellung auf Empfehlung von Bekannten (36 Prozent) oder aufgrund eines vorangegangenen Schulbesuchs des Kindes (7 Prozent) besucht zu haben.⁷

Besucherinnen und Besucher in der Ausstellung

Die Publikumsumfrage ermöglicht auch genauere Aussagen zu einzelnen Besuchergruppen. Von den befragten Personen kamen 76 Prozent im Rahmen eines Familienausflugs ins Museum. Die Altersangaben verraten, dass darunter nebst den Eltern auch viele Grosseltern waren, die mit ihren Enkeln einen Ausflug machten. Mit 53 Prozent lag der Anteil der Besucherinnen und Besucher, welche zum ersten Mal ins Museum kamen, so tief wie noch bei keiner der vorangegangenen Befragungen. Dies erstaunt, hatte das Museumsteam angesichts des grossen Andrangs doch mehr «neues» Publikum erwartet.⁸

Unter den Besucherinnen und Besuchern waren auch 68 Schulklassen, welche die Ausstellung im Rahmen einer Führung (48) oder unbetreut (20) besuchten – eine ungewöhnlich hohe Zahl. Viele Lehrpersonen gaben an, das Angebot wegen der Verortung in der Altsteinzeit, die in fast allen Schulen Teil des Fachs «Natur, Mensch, Gesellschaft» ist, sowie wegen des lokalen Kontexts gebucht zu haben.

So unterschiedlich die drei Ausstellungsteile waren, so unterschiedliche Atmosphären beobachtete das Aufsichtspersonal in den drei Räumen. Im klassischen Ausstellungsteil entsprachen Ausstellungsart und Atmosphäre am ehesten

dem regulären Betrieb im Museum: Menschen, die Funde betrachten, sich unterhalten und mit dem gebotenen Respekt Repliken anfassen und studieren. Gerade erwachsene Einzelpersonen schätzten die ruhige Atmospäre und die vertieften Informationsmöglichkeiten in diesem Raum. Der Star des Ausstellungsräums waren die Mammutfunde von Rotkreuz, die beim Publikum Staunen hervorriefen. Aus der Publikumsbefragung geht hervor, dass auch die Originalknochen zum Anfassen sowie die Kunstinstallation von Irène Dacunha gefielen. Beim Familienpublikum hatten die übrigen Originalfunde aber einen schweren Stand gegenüber der Erlebniswelt.

Das Forschungslabor wurde nach Beobachtung der Aufsichten vor allem von Erwachsenen und Familien mit älteren Kindern besucht. Familien mit jüngeren Kindern verzichteten meist auf den Besuch. Fast immer waren es die Erwachsenen, welche die Kinder zum Forschen motivierten und ihnen beispielsweise erklärten, wie man ein Mikroskop benutzt. Während die dort präsentierte Forschungsgeschichte der Mammuts bei vielen individuellen Museumsbesucherinnen und -besuchern vielleicht etwas zu kurz kam, spielte sie eine wichtige Rolle bei Führungen und im Schulklassenprogramm, wo die Anekdoten Anklang fanden.

Die Erlebniswelt hingegen glich oft eher einem Spielplatz als einem Museum: Hier hielten sich viele Familien mit Kindern jeden Alters auf, welche die vielen verschiedenen Aktivitäten ausprobierten. Dennoch überwog gemäss Einschätzung des Aufsichtspersonals bei etwa der Hälfte bis zwei Dritteln aller Familien das spielerische Erleben und Entdecken gegenüber dem reinen Spiel: Obwohl jüngere Kinder

⁷ Damit liegt der Wert überdurchschnittlich hoch, normalerweise überwiegt die Information im Internet.

⁸ Zu den Ergebnissen vergangener Publikumsbefragungen s. Hintermann 2004 und Hintermann 2016.



Abb. 11 Die Station «Zuhause auf Zeit» mit dem Schmuckatelier und dem Hörspiel im Zelt wurde von Jung und Alt sehr geschätzt.

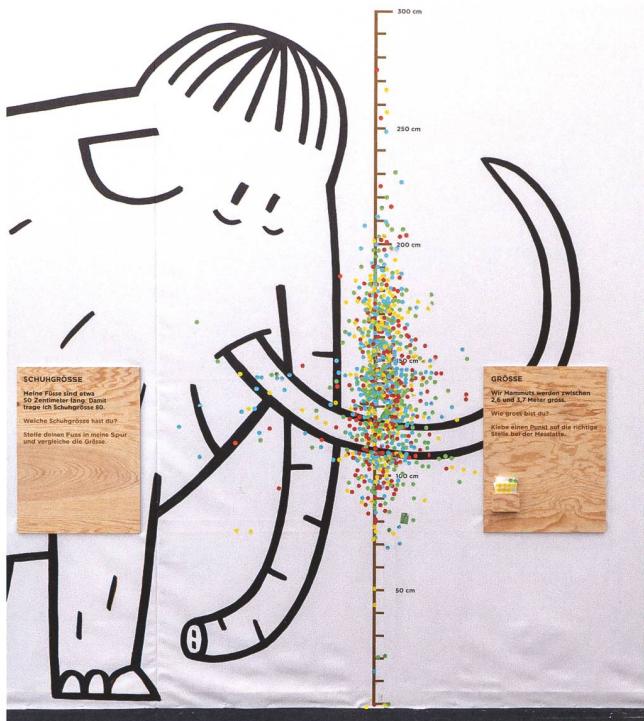


Abb. 12 Von Schulklassen geschätzt, von Familien weniger intensiv genutzt: die Station «Das Mammuth und du».

vor allem Freude am Bällewerfen und am Malen auf der Wandtafel hatten, absolvierten viele Familien den gesamten Zeitreiseparcours. Zumindest für die älteren Kinder dürfte das Leben am Ende der Eiszeit durch die vielfältigen Aktivitäten also erfahrbar gewesen sein. Mehrfach wurde ausserdem in den Besucherumfragen erwähnt, dass die Ausstellung als Ort geschätzt wurde, an welchem Kinder spielerisch etwas lernen oder entdecken können.

Besonders grosser Ansturm herrschte jeweils bei der Jagd mit der VR-Brille, aber auch die anderen Stationen stiessen auf Anklang. Die VR-Stationen werden auch in den Bemerkungsfeldern der Umfragen explizit am meisten positiv erwähnt, gefolgt vom Muschelschleifen, der Höhle und dem Bällewerfen (alle gleich oft erwähnt). Besonders die Eltern schätzten auch die Hörstation im Zelt. Diese bildete dank Fellen und geschlossenen Wänden einen Rückzugsort und eine Gelegenheit für ruhigere Momente (Abb. 11). Am wenigsten attraktiv war laut Aufsichtspersonal die Station «Das Mammuth und du», obwohl die vielen Messpunkte auf der Wand zeigten, dass auch diese Station rege genutzt wurde (Abb. 12). Das mag sowohl an der eher schulischen Gestaltung als auch an der Positionierung zwischen den eindrücklichen Mammutfiguren und dem Bällewerfen gelegen haben.

Der hohe Interaktionsgrad der Ausstellung führte zu einem Effekt, der sonst vor allem bei Familienanlässen auftritt: Es kam zu einem regen Austausch zwischen den Besucherinnen und Besuchern. An veranstaltungsfreien Tagen bleiben die Besuchergruppen sonst eher unter sich. Nun war zu beobachten, dass sich die Gruppen untereinander aus-

tauschten und einander teilweise sogar Hilfestellung leisteten, wenn Aktivitäten unklar waren oder die Technik bei den VR-Stationen Tücken aufwies.

Dass eine interaktive Erlebniswelt zu einem prallvollen Haus mit freudig erregten Kindergesichtern führt, aber aus wartungstechnischer Sicht sehr aufwendig ist, versteht sich von selbst. Bei der Gestaltung wurde bewusst auf «Bitte nicht berühren»-Schilder und Absperrungen verzichtet, da die Shedhalle ein Ort zum vergnügten Herumstöbern sein sollte, wo Kinder sich mehrheitlich frei bewegen durften. Die Aktivitätszonen wurden lediglich durch Schwellen oder optische Markierungen von den Ausstellungszonen getrennt. Während die allermeisten Besucherinnen und Besucher die «Grenzen» respektierten, waren sie für einige wenige nicht deutlich genug. Ein Fischpräparat erlitt sogar einen kleinen Schaden. Strohballen, die den täglichen Futterbedarf eines Mammuts symbolisierten, dienten einigen Kindern als Klettergerüst oder wurden zerlegt und das Stroh im Raum verteilt. Mangels Alternative gleich neben der Erlebniswelt – und weil das kleine Foyer vor dem Museum oft schon mit Familien belegt war – nutzten die Familien die Shedhalle teilweise auch zum Zwieri-Essen. Dank der zusätzlichen Präsenz von Aufsichtspersonen in der Shedhalle an den Wochenenden konnte dem aber entgegengewirkt werden. Entsprechende Hinweise wurden vom Publikum in der Regel gut aufgenommen.

Folgen des Publikumsandrangs

Aufgrund der kurzen Ausstellungsdauer war der Andrang vor allem an den Wochenenden sehr gross. Das brachte einige Herausforderungen mit sich. Obwohl die Erlebniswelt in der Shedhalle darauf ausgelegt war, gleichzeitig etwa zehn Familien Platz zu bieten, waren es zeitweise mehr als doppelt so viele. Es kam zu Engpässen bei den Zeitreise-Taschen und -Gadgets und vor allem an den beliebten VR-Stationen zu Wartezeiten. Auch erfüllte die technische Ausrüstung der Shedhalle nicht die Anforderungen an ein hohes Publikumsaufkommen: Wegen fehlender Belüftungsmöglichkeiten und der zusätzlichen Beleuchtung wurde es warm und stickig, und auch der Lärmpegel stieg teilweise beachtlich. Zur Entlastung der Empfangsperson wurde außerdem für den Sonntag jeweils eine weitere Aufsichtsperson eingesetzt.

Anfängliche Bedenken, dass die räumliche Trennung der Ausstellungsteile für die Besucherführung eine Herausforderung sein könnte, waren teilweise begründet. Zur Erfassung der Eintritte mussten alle Besucherinnen und Besucher zuerst zum Haupteingang des Museums, auch wenn der Eingang zur Erlebniswelt auf dem Weg dahin passiert wurde. Das stiess vielmals nicht auf Verständnis. Außerdem ist den Rückmeldungen in den Fragebögen zu entnehmen, dass sich erwachsene Besucherinnen und Besucher teilweise vertiefte Informationen zu den Mammuts und zur Eiszeit gewünscht hätten. Diese waren vor allem im Teil «Leben vor 17 000 Jahren» zu finden. Erwachsene, die Kinder begleiteten und sich daher vor allem in der Erlebniswelt aufhielten, fanden dadurch den

Zugang zu diesen Informationen oftmals nicht. Ein Flyer mit Übersichtsplan hätte dem vielleicht entgegenwirken können. Angesichts des grossen Andrangs war die Verteilung des Publikums auf drei Räume hingegen von Vorteil, gerade auch, weil das ruhige Lesen von Texten und das Studieren von Funden in der turbulenten Atmosphäre der Erlebniswelt nicht möglich gewesen wäre.

Intensive Wartung

Bereits bei früheren Gelegenheiten (etwa «Einfach tun») hatte sich gezeigt, dass der Wartungsaufwand einer Ausstellung steigt, je interaktiver sie ist. Das betrifft sowohl das Aufräumen an den Stationen selbst als auch die Beschaffung der benötigten Werkmaterialien usw. Diese Erfahrung hat sich auch bei der Mammutsausstellung bestätigt. Der vergleichsweise hohe Wartungsaufwand von ca. fünf Stunden pro Woche war allerdings auch der hohen Frequentierung und der hohen Anzahl sehr kleiner Kinder geschuldet: So musste z.B. die Höhlenmalerei-Wandtafel mehrmals wöchentlich gereinigt werden, anstatt – wie vorgesehen – nur einmal.

Bei den VR-Stationen (Abb. 13) wurde der Einfluss der Besucherzahl auf die Wartungsintensität besonders deutlich. Vor allem an gut frequentierten Tagen kam es immer wieder zu technischen Ausfällen. Das lag einerseits daran, dass an diesen Tagen die Stationen schlechter von den Aufsichtspersonen betreut werden konnten, andererseits aber auch daran, dass mit steigender Wartezeit die Geduld im Umgang mit der Technik sank und so eher durch unsachgemäßes Handling Einstellungen geändert wurden.

Gelungene erlebnisorientierte Vermittlung?

Die Frage, ob die erlebnisorientierte Vermittlung in der Mammutsausstellung gelungen ist, kann grösstenteils mit Ja beantwortet werden. Die Gratwanderung zwischen Erlebnis und Vermittlung gelang insgesamt bei vielen der Stationen, wenn auch nicht bei allen gleich gut. Intuitiv nutzbar und verständlich waren z.B. die Höhle mit Höhlenbildern und die VR-Brille. Beim Ballwerfen hingegen stand oft das Werfen selbst im Vordergrund, die Projektionen und damit die Informationen über die Jagdtiere wurden nicht immer gelesen. Darin zeigt sich auch die «Achillesverse» des Ausstellungskonzepts: Die Stationen waren darauf ausgelegt, dass sie von Kindern und Erwachsenen gemeinsam erlebt werden. So konnten die Erwachsenen die Kinder beispielsweise anleiten, beim Ballwerfen auf die Projektionen zu achten. Wie stark sich die Familien auf die Inhalte einliessen, hing stark mit der Atmosphäre in der Shedhalle zusammen. Alle Aufsichtspersonen waren sich einig, dass sich die Familien an weniger frequentierten Tagen mehr Zeit für Inhalte nahmen. Viele Aktivitäten waren aber auch unabhängig vom Inhalt spannend für die Kinder. Der unterschiedliche Lernerfolg der einzelnen Gruppen hatte daher kaum Einfluss auf die Beurteilung der Ausstellung in den Umfragen.

In zukünftigen Ausstellungen wäre es wünschenswert, Inhalte und Aktivitäten noch enger zu verknüpfen und im Rahmen konservatorisch zulässiger Möglichkeiten auch die Exponate, die eigentlichen Hauptdarsteller, näher mit dem Erlebnis in Bezug zu setzen.

Nach der Eiszeit – ein Résumé

Mit knapp 7600 Besucherinnen und Besuchern gehört die Ausstellung «Mammuts – Zuger Riesen zeigen Zähne» zu den erfolgreichsten des Museums. Es hat sich gezeigt, dass die Strahlkraft von Mammuts um einiges grösser als diejenige vieler anderer archäologischer Themen ist.⁹ Das Thema «Mammut» ist leicht zugänglich, jede und jeder kann sich darunter etwas vorstellen. Mammuts faszinieren Kinder und Erwachsene gleichermaßen, wobei die «Ice Age»-Filme der letzten Jahre noch zu deren Beliebtheit beigetragen haben dürften. Auch die Sensation eines Eiszeitfunds vor der Haustür hat einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Obwohl die Medien verhältnismässig wenig über die Ausstellung berichteten, wurde am Empfang regelmässig explizit nach dem Rotkreuzer Fund gefragt. Das ist umso erstaunlicher, als dass zwischen Fund und Vernissage dreieinhalb Jahre lagen.

Das fehlende Medieninteresse wurde mit einer starken Mund-zu-Mund-Propaganda mehr als wettgemacht. Die Besucherinnen und Besucher strömten beinahe unabhängig vom Wetter und von speziellen Veranstaltungen ins Museum – eine weitere Besonderheit dieser Ausstellung. Wegen der kurzen Dauer fand nämlich ein ausserordentlich dichtes Rahmenprogramm statt. Dieses wurde zwar genutzt, hätte aus heutiger Sicht aber stark reduziert werden können. Die Besuchenden wussten oft gar nicht, dass eine Veranstaltung stattfand, und wären ohnehin gekommen. Wie bereits anlässlich der letzten sehr interaktiven Ausstellung «Einfach tun» wurden auch kaum Gruppenführungen gebucht. Die Attraktivität der Ausstellung bestand offensichtlich darin, selbst einzutauchen und auszuprobieren.

Auch das Feedback des Publikums war durchs Band begeistert.¹⁰ Zwar hat die Ausstellung nicht im erwarteten Mass für die Erschliessung eines neuen Publikumssgments gesorgt. Dafür hat sie nicht nur viele der «neuen» Besucherinnen und Besucher positiv überrascht, sondern auch die Mehrheit des Stammpublikums.¹¹ Die in der Umfrage vielfach

⁹ Die einzige Ausstellung, die bisher eine ähnliche Strahlkraft entwickelte, war «Fromm, fremd, barbarisch – die Religion der Kelten» im Winter 2002/03. Sie hatte während neuneinhalb Wochen 3325 Besuchende (Hintermann 2016, 77).

¹⁰ 76 Prozent der befragten Besucherinnen und Besucher beurteilten die Ausstellung als «sehr gut», weitere 21 Prozent als «gut». Nur eine Person fand die Ausstellung «nicht besonders», einige machten keine Angaben. Damit erhielt sie die beste Beurteilung aller Sonderausstellungen der letzten Jahre.

¹¹ 68 Prozent der Personen, welche das Museum bereits kannten, gaben an, positiv überrascht zu sein, bei den Erstbesuchenden waren es 59 Prozent.



Abb. 13 Besonders beliebt, aber wartungsintensiv: die Jagd mit VR-Brille.

gelobte Familien- und Kinderfreundlichkeit der interaktiven Angebote führte dazu, dass sich die Mammutsausstellung zu einem Familientreffpunkt entwickelte. Für die Einbindung aller Besuchergruppen von den Familien bis zu den erwachsenen Einzelpersonen hat sich außerdem die Balance zwischen spielerischem Erleben und stimmungsvoll inszeniertem Informieren als wichtig herausgestellt, wenngleich Letzteres durch seine räumliche Abgrenzung vielleicht für einige etwas zu kurz kam. Nichtsdestotrotz führte die lockere Atmosphäre in der Erlebniswelt vermehrt zu Begegnungen zwischen

verschiedenen Besuchergruppen. Darin zeigt sich eine der grossen Chancen der erlebnisorientierten Vermittlung: Sie macht das Museum zu einer Begegnungszone und erlaubt es dem Publikum, urgeschichtliche Inhalte mit eigenem Erleben zu verbinden und sich somit zu eigen zu machen. Mit der Ausstellung zum Rotkreuzer Mammut hat sich das Museum für Urgeschichte(n) verstärkt als Erlebnisort für Familien positioniert und damit im Publikum auch Erwartungen an zukünftige Projekte geweckt.

Ursina Zweifel

Literatur

Dorothée Drucker, Anja Furtwängler, Verena Schünemann, Renata Huber und Jochen Reinhard, Durchleuchtet und analysiert. Ein Update zur Genetik, Isotopie und Radiografie des «letzten Zuger Mammuts». In: Tugium 34, 2018, 123–131.

Dorothea Hintermann, Dem Publikum auf der Spur. Publikumsbefragungen im Museum für Urgeschichte(n) Zug. In: Tugium 20, 2004, 51–63.

Dorothea Hintermann, Sonderausstellung «Einfach tun» – ein Experiment im Museum. In: Tugium 30, 2014, 61–70.

Dorothea Hintermann, Dem Publikum erneut auf der Spur. Publikumsbefragungen im Museum für Urgeschichte(n) 2002–2016. In: Tugium 32, 2016, 77–85.

Renata Huber und Jochen Reinhard, Das letzte Zuger Mammut? Eine Baugrube als Fenster in die späte Eisenzeit. In: Tugium 32, 2016, 103–110.

Jochen Reinhard, Renata Huber, Dorothée Drucker und Werner Müller, Von Irrtümern, Übersehenem und moderner Analytik. Neue Erkenntnisse zu den spätglazialen Elchknochen von Zug-Gartenstadt. In: Tugium 35, 2019, 129–138.

Michael Wehrli, mit einem Beitrag von Adriano Boschetti-Maradi, Stefan Hochuli und Renato Morosoli, Umwelt und Mensch im Zuger Berggebiet seit dem Abschmelzen des Gletschereises vor 17 000 Jahren. Ergebnisse pollenanalytischer Untersuchungen im Egelsee bei Menzingen. In: Tugium 21, 2005, 97–113.

