

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: 37 (2021)

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: 14.12.2025

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

Kantonales Museum für Urgeschichte(n)

Du sollst dir ein Bild machen

Welches Bild machen wir uns von vergangenen Epochen? Und was erzählt das über uns? Und was über die Archäologie? Das Museum für Urgeschichte(n) in Zug (KMUZ) zeigte im Winter 2020/21 die Sonderausstellung «Bildergeschichten» (Abb. 1). Dazu hat es Gemälde und Illustrationen mit historischen Motiven und Szenen von Albert Ankers «Pfahlbauerin» bis zum Filmplakat von «Indiana Jones» neu erstellten archäologischen Lebensbildern gegenübergestellt. Die Gegenüberstellung machte augenfällig, wie wandelbar das Bild der Vergangenheit ist, und wirkte als Denkanstoss. Über den aktuellen Anlass hinaus soll im Folgenden aufgezeigt werden, welcher Stellenwert den Lebensbildern in einem modernen Museumsbetrieb zukommt.

«Archäologische Lebensbilder sind bildliche Darstellungen, die den ur- und frühgeschichtlichen Menschen und sein Leben rekonstruieren. Sie prägten und prägen wesentlich die Vorstellungen archäologisch interessierter Menschen über das äussere Erscheinungsbild und Verhalten unserer Vorfahren in prähistorischer Zeit», schreiben Almut Mainka-Mehling und Holger Gast in ihrem Artikel «Eine Datenbank für archäologische Lebensbilder». Für archäologische und historische Museen, die Orte der «visuellen» Kultur sind,

spielen wissenschaftliche Lebensbilder in Ergänzung zu den Exponaten eine wichtige Rolle. Sie liefern leicht zugängliche Erklärungen zu den ausgestellten Funden, indem sie diese in den Lebenskontext des ur- und frühgeschichtlichen Menschen stellen. Im KMUZ gehört die Beschäftigung mit Lebensbildern zum Alltag: Seit bald dreissig Jahren setzt das Museum erfolgreich Lebensbilder und Illustrationen bei seinen Aktivitäten ein. Die museumseigene Datenbank enthält rund 200 dieser bildlichen Darstellungen urgeschichtlichen Lebens, und gut die Hälfte davon kommt regelmässig bei Anlässen zum Einsatz. Die meisten Bilder sind in Zusammenhang mit eigenen Ausstellungs- und/oder Publikationsprojekten entstanden. Bei den Vertragsverhandlungen mit den Illustratorinnen und Illustratoren achtet das KMUZ darauf, dass beide Parteien das Nutzungsrecht (Copyright) haben. So kann das KMUZ die Bilder immer wieder nach eigenen Bedürfnissen verwenden.

Welt im Bild

Mit dem Aufkommen der modernen Forschung im 18. Jahrhundert werden wissenschaftliche Erkenntnisse nicht nur schriftlich festgehalten, sondern immer häufiger mit Illustrationen



Abb. 1 Sonderausstellung «Bildergeschichten» mit lebens-grossem Lebensbild und historischen Bildern. Lebensbilder: buntherhund Illustration, Zürich.

tionen ergänzt und anschaulich gemacht. Neben den wissenschaftlich exakten Illustrationen finden sich auch fantasievolle bildliche «Interpretationen», die sich in der Darstellung spektakulärer Szenen mit auffälligen, fellbekleideten Urmenschen und «fremdartigen Wilden» ergehen.

Lebensbilder sagen nicht nur etwas aus über die Vergangenheit, sondern auch über die Gegenwart, in der sie entstanden sind, sowie über den jeweiligen archäologischen Wissensstand. Es ist deshalb notwendig und von grosser Wichtigkeit, über Lebensbilder und Illustrationen nachzudenken und sie immer wieder zu hinterfragen. Sie prägen in der Öffentlichkeit das Bild der Vergangenheit und bestimmen ganz wesentlich die Vorstellungen vom Leben unserer Vorfahren in prähistorischer Zeit. In der Fachwelt ist das Bewusstsein, dass es eine kritische Auseinandersetzung mit archäologischen Lebensbildern braucht, seit Längerem vorhanden. Das zeigen verschiedene Tagungen und Kolloquien. Auf drei Veranstaltungen, aus denen spannende Diskussionen und wertvolle Publikationen resultierten, sei hier hingewiesen.

- Dem Thema Lebensbilder war das Kolloquium der Arbeitsgemeinschaft für Urgeschichtsforschung in der Schweiz (AGUS) gewidmet, das im März 2001 in Zug stattfand. Die Beiträge sind im Reader «Lebensbilder – Scènes de vie», herausgegeben von Gilbert Kaenel und Peter Jud, nachzulesen.

- Der 5. Deutsche Archäologen-Kongress, der im April 2005 in Frankfurt an der Oder stattfand, stand unter dem Titel «Lebensbilder – Phantombilder». Die kritische Auseinandersetzung fokussierte dabei auf die Darstellung von Geschlechterrollen. Die Kongressbeiträge sind in der Publikation «Science oder Fiction? Geschlechterrollen in archäologischen Lebensbildern» zusammengefasst. Die publizierten Vorträge behandeln sehr unterschiedliche Lebensbilder: von Illustrationen in wissenschaftlichen Publikationen über Darstellungen in Museen und Schulbüchern bis zu populären Medien wie historischen Romanen und Kinofilmen. Der facettenreiche Umgang mit dem Thema und die kritische Betrachtung der abendländischen Darstellung der Geschlechterrollen in den Bildern machen das Buch sehr lesenswert.

- Im Workshop «Die Gegenwärtigkeit der Urzeit. Bilder und Visionen prähistorischen Lebens vom 19. bis ins frühe 20. Jahrhundert», im Juni 2020 in Basel unter der Leitung von Brigitte Röder (Universität Basel) und Jutta Teutenberg (LMU München) durchgeführt, standen vor allem frühe wissenschaftliche Bilder und Zeichnungen zur Debatte. Aus dieser Frühphase der Wissenschaft stammen sehr unterschiedliche Arten von Bildern, bei denen die Botschaft der Wissenschaft dominiert. Das heisst: Nicht die abgebildeten Funde und Szenen erzählen Geschichte(n), sondern Geschichte(n) wurde(n) auf die Artefakte projiziert.

Die Auseinandersetzung mit Lebensbildern ist nicht nur für die Wissenschaft von Bedeutung, sondern beschäftigt auch archäologische Museen, und zwar in dem Masse, dass Lebensbilder zum eigentlichen Thema einer Ausstellung werden können, wie die folgenden Beispiele zeigen:

- Das Südtiroler Archäologiemuseum in Bozen präsentierte 2006 in der Ausstellung «Lebensbilder – Überlegungen zum Alltag in der Urgeschichte» mehrere Arten von Illustrationen. Kritisch beleuchtet wurde unter anderem das zu idyllische Bild vom prähistorischen Leben, das in archäologischen Lebensbildern und Rekonstruktionen heute häufig gezeigt wird. Zudem wurde die Botschaft der Illustrationen hinterfragt und auf die aktuelle Debatte über die Darstellung von Geschlechter- und Generationenverhältnissen verwiesen.

- Das Neue Museum Biel widmete sich 2018/19 in der Sonderausstellung «Imaginer la passé» ebenfalls Lebensbildern. Im Zentrum standen die Aquarelle von Benoît Clarys, der in seinen Illustrationen dem Menschen viel Platz einräumt. Dadurch bekommen seine prähistorischen Alltagsszenen etwas sehr Menschliches und Nahbares, was dem Publikum den Zugang zu den ausgestellten archäologischen Funden erleichtert.

Auch das KMuZ hat 2020/21 in einer Sonderausstellung das Thema Lebensbilder aufgegriffen. «Bildergeschichten» zeigte anhand verschiedener Gemälde und Illustrationen mit prähistorischen Szenen, welche Vorstellungen von der Vergangenheit dahinterstehen und wie diese in den Kunstwerken dargestellt wurden. Zu sehen waren ausgewählte Werke aus drei Jahrhunderten von Albert Ankers «Pfahlbauerin» bis zum modernen Filmplakat von «Indiana Jones». Jedem Werk stand ein eigens für die Ausstellung geschaffenes Lebensbild gegenüber, das auf aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen basiert und Exponate des Museums in einen narrativen Kontext setzt. Diese Konstellation animierte das Publikum, sich mit den Bildthemen auseinanderzusetzen und über die Zeit und die Bedingungen ihrer Entstehung nachzudenken. Dabei geht es nicht um wahr oder falsch. Vielmehr gibt jede Darstellung nicht nur die bei ihrer Entstehung verbreiteten Vorstellungen von einer prähistorischen Epoche wieder, sondern sie spiegelt auch den jeweils herrschenden Zeitgeist und den gesellschaftlichen Wertekanon wider – alles Faktoren, die neben den wissenschaftlichen Fakten die Bildgestaltung wesentlich prägen. Die Gegenüberstellung von Kunstwerk und Lebensbild ermöglichte den Besucherinnen und Besuchern eine niederschwellige Annäherung an das Phänomen, dass auch wissenschaftliche Illustrationen und Bilder vom politischen und sozialen Zeitgeist geprägt sind, und machte auf sinnliche Weise erlebbar, dass Sehen immer auch eine Sache des Blickwinkels ist.

Darüber hinaus bekräftigte die Ausstellung den grossen Stellenwert, den Bilder bei der Förderung des Dialogs mit dem Publikum einnehmen, mithin eines der wichtigsten Ziele eines Museums wie des KMuZ. Über Bilder lässt sich sehr viel einfacher und direkter ins Gespräch kommen als über Texte. Gerade wenn sie den Betrachter oder die Betrachterin mit Neuem, Unbekanntem konfrontieren und Bestehendes in Frage stellen, liefern Bilder Gesprächsstoff. Sie wecken Emotionen und Neugier und fördern so den Dialog und die kritische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit. Besonders auffällig zeigte sich dies bei den Führungen. Die Unter-

schiede zwischen den historischen Gemälden und wissenschaftlichen Lebensbildern waren jeweils sehr schnell Thema und lösten angeregte Diskussionen aus.

Im Dienst der Vermittlung

Lebensbilder regen nicht nur zum Gespräch an, sie sind auch Bezugsgrössen, die das Publikum eines archäologischen Museums braucht, um die Exponate – oft fragmentiert erhaltene Objekte – richtig einzuschätzen. Im Gegensatz zu den archäologischen Fachleuten, welche die Zusammenhänge kennen und ein Fundobjekt einordnen können, werden die Exponate vom Besucher oder der Besucherin einer Ausstellung als einzelne isolierte Artefakte wahrgenommen. Illustrationen und Lebensbilder sind deshalb wichtige Vermittlungsinstrumente, da sie ohne langatmige Texte die archäologischen Funde und Befunde im Zusammenhang zeigen und einordnen.

Für grössere Projekte oder Ausstellungen gibt das KMuZ meist mehrere Lebensbilder in Auftrag. Häufig handelt es sich um eine Serie von Bildern zu einem Thema, das über alle prähistorischen Epochen hinweg verfolgt und dargestellt wird, oder es wird ein bestimmter Aspekt einer Epoche anhand mehrerer Bilder vertieft präsentiert. Die Serien sind so angelegt und konzipiert, dass das Einzelbild auch im Begleitprogramm oder bei einem Museumsanlass zu diesem Thema verwendet werden kann. Bei der Wahl eines Ausstellungsthemas sind für das KMuZ die Möglichkeiten, die entsprechenden Lebensbilder bei Begleitveranstaltungen und späteren Aktivitäten einzusetzen, mitentscheidend.

Ein klassisches Beispiel für eine thematische Serie über alle Epochen hinweg ist die Ausstellung «Löffel – In Höhepunkten durch die Kulturgeschichte», die das KMuZ 2006/07



Abb. 2 Das Lebensbild der Sonderausstellung «Löffel» zeigt die Verwendung der löffelförmigen Lampen in einer Höhle. Skizze: bunterhund Illustration, Zürich.

konzipierte. Die Lebensbilder zeigten verschiedene Einsatzmöglichkeiten von löffelförmigen Geräten, zum Beispiel die Verwendung als Lampe in der Altsteinzeit (Abb. 2), die Herstellung von Kupfergegenständen mittels Gusstiegeln in der Jungsteinzeit, Operationen mit Löffelsonden in römischer Zeit oder wie eine Eisenzeitfrau ihre Ohren mit dem Toilettenbesteck reinigte. Die dafür in Auftrag gegebenen Lebensbilder waren nicht nur zentrale Elemente der Ausstellung und des Begleitprogramms, sondern sie kommen bis heute immer wieder bei Sonntagsanlässen zu Themen wie Metallverarbeitung, Medizin oder Hygiene zum Einsatz.

Die Lebensbilder zum römischen Hauskult sind ein Beispiel aus dem KMuZ für eine Serie, die ein Thema vertieft im Rahmen einer bestimmten Epoche behandelt. Die dazu



Abb. 3 Kuchenopfer am Herd. Lebensbild aus der Sonderausstellung «Merkur & Co. – Kult und Religion im römischen Haus», auch publiziert in der Begleitschrift. Lebensbild: bunterhund Illustration, Zürich



Abb. 4 Frauen und Mädchen bei der Getreideernte. Aquarell aus der Museumsschrift 45. Illustration: Benoît Clarys, Bousval (Belgien).

erstellten Bilder wurden einerseits in der Wanderausstellung «Merkur & Co. – Kult und Religion im römischen Haus» verwendet und dienten andererseits als attraktive Illustrationen des Begleithefts (Abb.3). Im Weiteren setzt das KMuZ Lebensbilder auch in seinen Museumsschriften ein. In «Bronze- giesser und Bronzeschmiede am Zugersee» von Irmgard Bauer und Peter Northover zum Beispiel verleihen die Illustrationen von Benoît Clarys der Broschüre eine ganz besondere

Attraktivität. Clarys' eindrückliche Aquarelle zeigen lebens- nahe Alltagsszenen, bei denen gleichwohl immer die Herstel- lung und der Gebrauch von Bronzegegenständen im Mittel- punkt stehen. Die Einbettung des traditionell männlich dominierten Themas der Metallurgie in den prähistorischen Alltag ist hier besonders gelungen, zeigen die Lebensbilder doch nicht nur Männer als Schmiede, sondern auch, wie Frauen und Kinder am Herstellungsprozess beteiligt sind oder die Bronzewerkzeuge und Schmuckstücke verwenden (Abb.4).

Sind Kinder und Jugendliche das Zielpublikum der ge- planten Publikation, eröffnet sich ein weiteres Feld, wie Lebensbilder konzipiert und eingesetzt werden können. Bei jüngeren Kindern steht das spielerische Element im Vorder- grund. Bei älteren Kindern und Jugendlichen sind die Le- bensbilder meist Ausgangspunkt für kreative und edukative Aufgaben, die ihre Vorstellungskraft anregen und eine kriti- sche Auseinandersetzung fördern.

Zu den Pfahlbau-Fundstellen am Zugersee, die seit 2011 zum Unesco-Welterbe zählen, lancierte das KMuZ die Heft- reihe «Im Pfahlbauland», die sich an ein junges Publikum richtet. Hauptfiguren sind zwei Steinzeitkinder. Im Band 1, der auch als Museumsschrift 49 erschien, reisen die beiden im Einbaum über den Zugersee. Das Heft lebt von der Attrak- tivität handlungsstarker Lebensbilder von buntherhund Illust- ration, Zürich, die in Kombination mit Fotos von Funden und Fundorten eine spannende Geschichte erzählen und gleich- zeitig wichtige Aspekte der Pfahlbaukultur und des Lebens in den steinzeitlichen Seeufersiedlungen thematisieren. Auf einem der Bilder ist ein Pfahlbaudorf dargestellt. Es wurde als vierteiliges Wimmelbild konzipiert, das sich sehr gut für ein Bildersuchrätsel eignet (Abb.5). Zu diesem Zweck wur- den in der Illustration zehn moderne Gegenstände platziert, die es zu suchen gilt. Bei einem jüngeren Publikum erweist sich das Lebensbild immer wieder als grosser Erfolg.

Schliesslich kann der Wunsch nach einem thematischen Spiel sogar Anlass für die Produktion eines Lebensbilds sein.



Abb. 5 Front- und Wimmelbild aus der Museumsschrift 49. Lebens- bilder: buntherhund Illustration, Zürich.



Abb. 6 Bildquartett zur Römerzeit. Badeszene. Lebensbilder: buntherhund Illustration, Zürich.

So hat das KMUZ beispielsweise zwei Quartette produziert, eines zur Bronzezeit und eines zur römischen Epoche, die jeweils auf Lebensbildern basieren. Aus vier Karten ist ein ganzes Bild zusammenzustellen (Abb. 6).

Abgesehen von solchen konkreten Produkten, die nach spezifisch geeigneten Bildern verlangen, werden Lebensbilder sehr häufig als niederschwelliger thematischer Einstieg bei Veranstaltungen des Museums eingesetzt. Dabei erweist es sich als äusserst wertvoll, dass die Mehrheit der Illustrationen nicht für einen bestimmten Zweck in Auftrag gegeben wurde. Vielmehr wird im KMUZ bei der Konzeption von Lebensbildern darauf geachtet, dass diese einen «universellen» Charakter haben, um sie bei der Vermittlung unterschiedlicher Aspekte verwenden zu können. Dazu gehört, dass sich Inhalt und Form sinnvoll ergänzen und das Verhältnis zwischen Didaktik und Unterhaltung ausgewogen ist, richten sich die Museumsanlässe des KMUZ doch vornehmlich an ein Familienpublikum, das mit anschaulichen Illustrationen, spannenden Informationen und interaktiven Angeboten auf unterhaltende Weise an archäologische Themen herangeführt werden will.

Ein grosser Vorteil ist, dass die Bilder heute in digitaler Form vorliegen. So können sie mit wenig Aufwand, kostengünstig und schnell für spezifische Zwecke wie das genannte Suchrätsel, ein Puzzle oder ein Memory-Spiel umgestaltet werden.

Zusammenspiel von Wissenschaft, Kunst und Vermittlung

Die Herstellung eines archäologischen Lebensbilds, das den oben ausgeführten vielfältigen Anforderungen genügen soll, ist äusserst arbeitsintensiv und bedingt eine enge, konstruktive und kreative Zusammenarbeit aller Beteiligten.

Am Anfang jedes guten Lebensbilds steht die wissenschaftliche Recherche. Zu den fachlichen Vorbereitungen zählen die Auswahl der richtigen Funde und Befunde und die Umsetzung der naturwissenschaftlichen Erkenntnisse in sichtbare Dinge. Für die Darstellung einer steinzeitlichen Landschaft etwa sind Untersuchungen des Pollenspektrums und der botanischen Makroreste entscheidend. Sie geben Aufschluss, welche Pflanzen damals wuchsen oder welche Kulturpflanzen angebaut wurden. Für die Abbildung von Gebäuden dagegen können Modelle oder Applikationen für dreidimensionale digitale Gebäuderekonstruktionen hilfreich sein.

Bei modernen Lebensbildern ist deutlich zu erkennen, mit welcher Rasanzen sich die Archäologie in den vergangenen dreissig Jahren entwickelt hat. Neue Forschungsmethoden und interdisziplinäre Zusammenarbeit sorgen für eine Fülle von Erkenntnissen. So weiss man heute beispielsweise sehr viel mehr über die Kleider, welche die Menschen in den Metallzeiten trugen. Lange Zeit waren es lediglich die metallenen Schmuck- und Trachtbestandteile, die Auskunft über die Tragweise der Kleidung gaben. Mit modernsten Metho-

den können heute die an metallenen Verschlüssen und Schmuckstücken anhaftenden kleinsten «fossilen» Stoffreste untersucht werden. Sie liefern konkrete Hinweise und detaillierte Informationen zum Rohmaterial, zur Webart und zur Farbe der Stoffe.

Die Grösse und die Komplexität der Illustration bestimmen das Ausmass der Recherchen, der Abklärungen und der Diskussionen, die im Vorfeld geführt werden müssen. Bevor die Illustratorin oder der Illustrator auch nur eine erste rohe Skizze anfertigt, müssen vonseiten der auftraggebenden Institution zahlreiche Fragen geklärt sein und in das Briefing einfließen:

- Welches Thema soll wie gezeigt werden?
- In welchem Medium und in welcher Technik soll das Lebensbild erscheinen?
- Wer ist das Zielpublikum?
- Ist es ein Einzelbild, oder ist das Bild Teil einer Serie?
- Was sind die Erwartungen der Vermittlung und der Wissenschaft an das Lebensbild?
- Welche künstlerischen Ambitionen hat die Illustratorin oder der Illustrator?
- Welche Funde oder Befunde sollen im Bild integriert und sichtbar sein?
- Soll das Bild in erster Linie Emotionen wecken, oder hat es einen didaktischen Auftrag zu erfüllen?
- Wie viel Storytelling soll das Bild enthalten, wie viel Geschichte soll wahrgenommen werden?

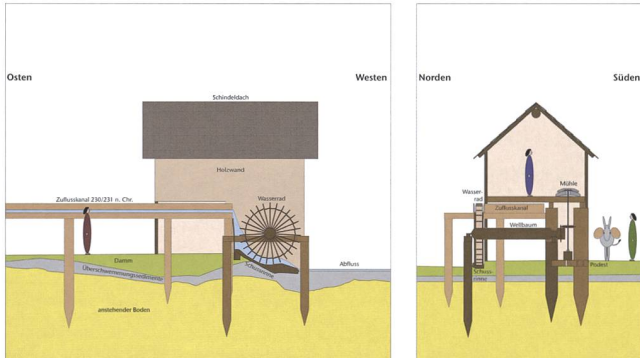
Je früher diese Fragen beantwortet sind und der Auftrag klar umrissen ist, desto reibungsloser gestaltet sich die Zusammenarbeit zwischen Künstlerin oder Künstler, den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern und den Museumsverantwortlichen.

Thema, Medium und Publikum – kurz: die Vermittlungsziele, die mit dem Lebensbild erreicht werden sollen – definieren den konkreten Rahmen für die Gestaltung. Innerhalb dieses festgelegten Rahmens werden erste Bildausschnitte, Umgebungen, Perspektiven und Szenen und Personen entworfen und skizziert. Ein nächster Arbeitsschritt ist die definitive Festlegung der archäologischen Funde und Befunde, die im Bild Eingang finden sollen. Da alle Objekte der haus-eigenen Sammlung des KMUZ vom Amt für Denkmalpflege und Archäologie bereits ausgewertet und publiziert sind, erübrigen sich langwierige Abklärungen, und die Verwendung ist äusserst einfach. Im weiteren Arbeitsprozess hin zur endgültigen Ausgestaltung des Bildes ist es wichtig, dass sich alle Beteiligten regelmässig austauschen. So können kontinuierlich Korrekturen und Verbesserungen eingearbeitet und Details verfeinert werden.

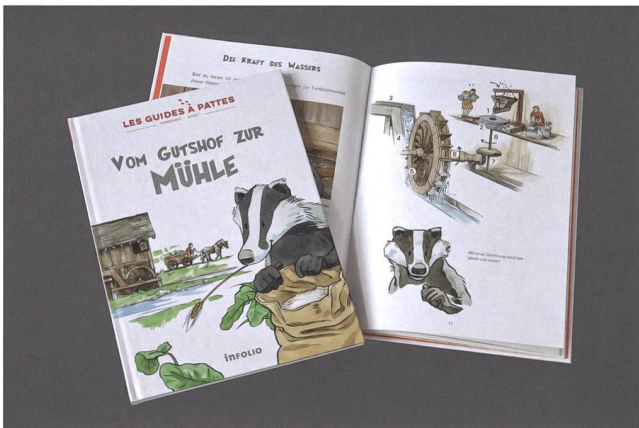
Ein gutes Lebensbild zeichnet sich nicht zuletzt dadurch aus, dass die Ansprüche der Archäologie, der Vermittlung und der Kunst möglichst optimal berücksichtigt wurden. Aus archäologischer Sicht liegt der Fokus auf dem zu vermittelnden Inhalt. Wissenschaftliche Korrekturen und Verbesserungen dürfen jedoch die künstlerische Gestaltungsfreiheit nicht einengen und verhindern, dass ein ansprechendes, spannendes



1



2



3



4

Abb. 7 Römische Mühle von Cham Hagendorn. 1 Wissenschaftliches Lebensbild der Wassermühle. 2 Schematische Rekonstruktion der Mühle. 3 Publikation «Vom Gutshof zur Mühle» (Les Guides à pattes, Band 7). 4 Illustration der Wassermühle aus dem Heft.

Bild entsteht – ein Bild, das die Vermittlungsziele erreicht, indem es darstellt, erklärt, überrascht, neugierig macht und in Staunen versetzt. Denn brauchbare und vielseitig einsetzbare Lebensbilder haben immer auch etwas von einem Verkehrsschild: Sie müssen schnell, intuitiv und ohne intellektuelle Anstrengung verstanden werden.

Bilder statt Worte

Die Vermittlungsphilosophie des KMUZ lässt sich in Kürzestform in der Redewendung «Ein Bild sagt mehr als tausend Worte» zusammenfassen. Unabhängig von Alter, Herkunft und Bildung der Betrachterin oder des Betrachters vermögen Bilder nicht nur fachliche Informationen zu übermitteln, sondern auch Emotionen und Empathie zu wecken. Schnell und unmittelbar verständlich, kann ein Bild Status und Gestus von Personen und ihre Beziehung zueinander darstellen, aber auch ihre Gefühle, Ängste und Freuden. Laut der Kultur- und Kunsthistorikerin Mieke Bal unterscheiden sich die Ausdrucksmöglichkeiten Wort und Bild dadurch, dass Wörter erzählen und Bilder zeigen. Die langjährige Erfahrung in der Arbeit mit Lebensbildern am KMUZ zeigt, dass Bilder im Zusammenspiel mit einem Ensemble von Exponaten durchaus das Potenzial haben, Geschichten zu erzählen.

Es ist dem KMUZ ein primäres Anliegen, über Ausstellungen, Veranstaltungen und interaktive Angebote etc. einen Dialog mit dem Publikum zu initiieren. Diese Art der Rezeption von Archäologie kann mit einfachen Mitteln angestoßen und gefördert werden – zum Beispiel mit emotional ansprechenden Lebensbildern, die Fragen aufwerfen und Neugier wecken. Die Rezeption einer archäologischen Ausstellung wird wesentlich davon bestimmt, wie anschaulich und selbst-erklärend die präsentierten Funde sind und wie einfach sie von den Besucherinnen und Besuchern als Exponate verstanden werden. Bei stark fragmentierten Fundobjekten kann allein schon eine einfache Zeichnung des vollständigen Gegenstands hilfreich sein. Jede Art von Bild, egal ob Schwarz-Weiss-Zeichnung, Illustration oder komplexes Lebensbild, unterstützt die museale Vermittlung. In einer Ausstellung hat das Lebensbild die Funktion eines optischen Signals. Ähnlich einem Post-it beinhaltet es eine zeigende Geste, die den Blick lenkt und auffordert: «Schau!» Im Gegensatz dazu wirken die Exponate statisch und autoritär, indem sie festhalten: «So ist es.»

Können Bilder wahr sein?

Im Zusammenhang mit archäologischen Lebensbildern sind der Wahrheitsgrad und die Objektivität der Darstellung wichtige Themen. Grundsätzlich lässt sich festhalten, dass der Wahrheitsgrad der archäologischen Illustrationen in den letzten Jahrzehnten stark gestiegen ist. Einerseits können viele Details wie Landschaften und Bekleidung heute dank neuer wissenschaftlicher Methoden und Erkenntnisse richtig und

detaillierter dargestellt werden. Andererseits ist es eine archäologische Tatsache, dass nie alles erhalten ist und folglich immer einiges unbekannt bleibt. Der Verlust der Wahrheit beginnt bereits bei der Datenerhebung: Was die Wissenschaft nicht kennt, lässt sich auch nicht darstellen. Auch für Expertinnen und Experten ist es unmöglich, mit Sicherheit zu sagen, ob ein Detail einer Illustration tatsächlich die damalige Lebensrealität zeigt. Sind die wissenschaftlichen Kenntnisse tatsächlich sehr gering, kann bei der Gestaltung des Bildes die Unsicherheit durch die Maltechnik angedeutet werden. Anstelle einer farbigen, fotorealistisch ausgearbeiteten Illustration, die den dargestellten Sachverhalt als gesichert erscheinen lässt, wirkt eine skizzenhafte Bleistiftzeichnung offener und lässt der Vorstellungskraft des Betrachtenden mehr Raum.

Was für den Wahrheitsgrad gilt, gilt auch für die Objektivität der Darstellung: Sie ist ein Ideal, dem man sich nur an-

nähern kann. Anders gesagt: Das objektive Lebensbild gibt es nicht, so wenig wie es eine unpolitische Darstellung der Vergangenheit gibt. Je nach Funktion und Vermittlungsziel kann das Bestreben nach «wissenschaftlicher» Objektivität einer bildlichen Darstellung zugunsten einer stärker emotionalen Gesamtschau bewusst in den Hintergrund treten. Dies ist vor allem im Bereich der Bewegtbilder festzustellen, wenn sich in Spiel- oder Dokumentarfilmen mit nachgestellten historischen Szenen die Grenze zwischen Gegenwart und Vergangenheit verwischt.

Auch wenn ein Lebensbild wohl kaum je absolut objektiv die Lebensrealität und den Alltag der prähistorischen Menschen zeigen kann, so ist es beim Bestreben, Archäologie einem breiten Publikum nahezubringen, ein höchst taugliches Instrument.

Ulrich Eberli

Literatur

Irmgard Bauer und Peter Northover, Bronzegießer und Bronzeschmiede am Zugersee. Mit Aquarellen von Benoît Clarys. Zug 2004 (Schriften des Kantonalen Museums für Urgeschichte Zug 45).

Jana Esther Fries, Ulrike Rambuscheck und Gisela Schulte-Dornberg (Hg.), Science oder Fiction? Geschlechterrollen in archäologischen Lebensbildern. Bericht der 2. Sitzung der AG Geschlechterforschung während des 5. Deutschen Archäologen-Kongresses in Frankfurt (Oder) 2005. Münster 2007 (Frauen – Forschung – Archäologie, Band 7).

Peter Jud und Gilbert Kaenel (Hg.), Lebensbilder – scènes de vie. Actes du colloque de Zoug (13^e–14^e mars 2001). Lausanne 2002 (Documents du Groupe de travail pour les recherches préhistoriques en Suisse, No. 2).

Almut Mainka-Mehling, Lebensbilder. Zur Darstellung des ur- und frühgeschichtlichen Menschen in der Archäologie. Band 1 und 2. Grossschönau 2008.

Museum für Urgeschichte(n) Zug (Hg.), Im Einbaum über den Zugersee. Die abenteuerliche Reise der Steinzeitkinder Saima und Kerem. Illustrationen: bunterhund Zürich. Zug 2017 (Schriften des Kantonalen Museums für Urgeschichte Zug 49).

Museum für Urgeschichte(n) Zug (Hg.), Merkur & Co. – Kult und Religion im römischen Haus. Illustrationen: bunterhund Zürich. Zug 2010 (Schriften des Kantonalen Museums für Urgeschichte Zug 47).

Brigitte Röder, Statisten in der Welt der Erwachsenen. Kinder auf archäologischen Lebensbildern. In Kurt W. Alt, Kinderwelten. Anthropologie – Geschichte – Kulturvergleich. Köln 2002.

