

## ■ Die Magie der Geschichte

*Martina Padberg/Martin Schmidt (Hg.), Die Magie der Geschichte. Geschichtskultur und Museum, Bielefeld (transkript) 2010, 205 S., 23,80€*

Geschichte ist zu einem medialen Ereignis und zu einem florierenden Markt geworden. Die Bandbreite der Angebote reicht vom journalistischen Sachbuch und historischen Roman über Radiofeatures, Fernsehdokumentationen und aufwendigen Kinoproduktionen bis hin zu touristischen Marketingstrategien sowie der Kommerzialisierung von Geschichte in Video- und Computerspielen. Die mit dieser Entwicklung einhergehende »Inflation bildgewaltiger und kognitiv-prägender Produktionen« befördert nach Ansicht der Herausgeber des vorliegenden Sammelbandes nicht nur eine »Eventisierung« von Geschichte. Diese Entwicklung »beeinflusst zunehmend das Geschichtsbewusstsein der Menschen und

ändert deren Bilder im Kopf«. Welche Formen des Umgangs mit dieser medial geprägten Geschichtskultur entwickelt werden sollen und wie sich die altherwürdige Institution des Museums »als erster Ort authentischer Geschichtsvermittlung [...] auf diesem großen Feld populärer Geschichtskultur« positionieren kann, ist daher die zentrale Fragestellung dieses Bandes. Gleichwohl Fragen nach der Bedeutung und Positionierung des Museums innerhalb der Geschichtskultur in den vergangenen Jahren bereits vielfach diskutiert wurden, versammelte die von der Thomas-Morus-Akademie und dem Bundesverband freiberuflicher Kulturwissenschaftler im August 2007 ausgerichtete Tagung »Die Magie der Geschichte – Geschichtskultur und Museum« erstmals Protagonisten der medialen Geschichtskultur und Fachleute aus dem musealen Kontext zu einem gemeinsamen kritischen Dialog. Dabei ging es den Veranstaltern nicht um eine Polarisierung zwischen den Vertretern einzelner Gruppen, sondern darum, »die Motive und Ansprüche, Möglichkeiten und Grenzen, Absichten und Wirkungen im weiten Feld der Geschichtskultur zu ergründen«. Die Ergebnisse dieser Erkundungen, die der vorliegende Band dokumentiert, sind dementsprechend breit gefächert.

Der Band gliedert sich in drei Abschnitte. Im ersten Teil werden in drei Beiträgen grundlegende theoretische Fragen zur (Geschichts-)Kultur sowie zur Konstruktion von Geschichte im Museum diskutiert. Während Jan Freitag die Implikationen der Technisierung und Ökonomisierung ästhetischer Erfahrungen innerhalb der modernen Massenkultur problematisiert, die sich an »individuellen« Erlebnissen, nicht mehr an einem geteilten Erfahrungshorizont orientieren, kritisiert Michael Fehr den »mental Umbau« des Museums vom einem Ort der Aufklärung und Selbstreflexion hin zu einem Ort der Repräsentation und Wertevermittlung. Er warnt vor einer medialen Überfrachtung des Museums und plädiert

dafür, die verschiedenen Zeitebenen des Museums stärker zu fokussieren und die Objekte wieder zum Ausgangspunkt der musealen Arbeit zu machen. Ähnlich argumentiert Michael Jeisman in seinem Beitrag »Über angeschaute und erzählte Geschichte«. Er wendet sich gegen die bloße Inszenierung von Objekten und fordert die Kuratoren dazu auf, aus den Objekten heraus historischen Sinn zu entwickeln.

Im Anschluss an diese instruktiven Überlegungen folgen im zweiten Abschnitt des Bandes unter den Überschriften »Geschichte berichtet«, »Geschichte erzählt«, »Geschichte gespielt« Praxisberichte aus dem Bereich der medialen Geschichtskultur, in denen die theoretischen Überlegungen jedoch nur selten aufgenommen werden. So geben u. a. Beate Schlanstein (WDR), Cay Rademacher (GEO Epoche) und die Schriftstellerin Tanja Kinkel Einblicke in die Repräsentanz und den Umgang mit Geschichte in den Massenmedien Print und Fernsehen und arbeiten die für ihr Medium relevanten und überwiegend bekannten Leitlinien journalistischen, schriftstellerischen und fernsehdocumentarischen Arbeitens heraus. Interessanter wird es hingegen bei den Beiträgen zur *Living History* und den Konzepten historischen Handelns in Computerspielen von Martin Klöffler und Jan Pasternak. Klöffler, der einen professionellen und wissenschaftlich fundierten Vermittlungsansatz der *Living History* vertritt, plädiert für »die volle Integration in das Museums- bzw. Ausstellungskonzept«, um den Museumsbesuchern einen Zugang zum Alltagsleben vergangener Epochen zu eröffnen. Pasternak, der das Spannungsfeld zwischen interaktivem Spielerlebnis und Historiografie auslotet, betont hingegen das grundsätzliche, jedoch bislang nicht im Ansatz von den Spieleherstellern umgesetzte Potenzial von historischen Computerspielen, Geschichte als einen prinzipiell handlungsoffenen Prozess zu verstehen, »der verschiedene, wenn auch nicht alle denkbaren, Sichtweisen und Lesarten erlaubt«.

Mit ausgestellter Geschichte beschäftigt sich schließlich der dritte Teil des Buches, in dem unterschiedliche Ausstellungskonzeptionen und -ausrichtungen vorgestellt werden. Die Beispiele reichen vom Germanischen Nationalmuseum über das Deutsche Historische Museum bis hin zu Industrie- und Landesmuseen. Hier ist es insbesondere der Beitrag der Schauplatzleiterin Claudia Gottfried vom LVR-Industriemuseum Standort Ratingen, der einen sehr guten Überblick über die vielfältigen und nicht selten widersprüchlichen Ansprüche an die Institution »Museum« als Erlebnis-, Geschichts- und Sammlungsort bietet, denen in Zeiten von Sparmaßnahmen nur begrenzt Rechnung getragen werden kann. Dabei versucht das LVR Industriemuseum vor allem im Veranstaltungs- und Eventbereich kurzfristig auf aktuelle Trends zu reagieren. In den Sonderausstellungen wird hingegen verstärkt auf aktuelle kulturpolitische und gesellschaftliche Entwicklungen geantwortet, wie eine Ausstellung zu den Schönheitsvorstellungen und Körperkonzepten der letzten 200 Jahre anschaulich macht. Mit dem Umbau und der Erweiterung der Dauerausstellung sollen hingegen die neuen museologischen Erkenntnisse, die unter anderem narrative Konzepte bevorzugen, berücksichtigt werden. Dabei muss die Spannung zwischen den Wünschen, sowohl das »Haus als Marke« auf dem kommerziellen Markt der Geschichtskultur zu etablieren als auch sich »als Institution seriöser Geschichtsvermittlung und Geschichtskultur zu verorten«, jeweils neu ausartiert werden.

Gleichwohl in der Zusammenschau der einzelnen »Museums-Beiträge« die Vielfalt und Diversität heutiger Museumsstrategien – diese reichen von der Fokussierung auf das einzelne Objekt bis hin zur Inszenierung des Museums als Gesamtinstallation – deutlich wird, bleibt am Ende des Buches die Ausgangsfrage ungeklärt, wie sich die Institution des Museums innerhalb der Geschichtskultur in Zukunft positionieren

kann und soll. Anstelle des von den Herausgebern angestrebten kritischen Dialogs zwischen Fachleuten aus dem musealen Kontext und den Protagonisten medialer Geschichtskultur dokumentiert der vorliegende Sammelband ein erstes gegenseitiges Kennenlernen beider Gruppen und ihrer

spezifischen Arbeitsweisen. Eine kritische, die eigenen Methoden und Positionen reflektierende Auseinandersetzung muss jedoch erst noch geführt werden. Die theoretischen Grundlagen und Fragestellungen dafür sind vorhanden.

ANNE-CHRISTIN SASS (BERLIN)