

Archäologie und Astronomie – die Dauerpräsentation der Arche Nebra

Das Besucherzentrum verfolgt einen weniger musealen, sondern stark erlebnisorientierten Ansatz, der die Präsentation für ein breites Publikum attraktiv macht. Dabei ist es gelungen, einen hohen wissenschaftlichen Anspruch mit emotionalem Erleben zu verbinden. In einem Zusammenspiel aus Originalobjekten, Repliken, Texten, Bildern und filmischen Sequenzen vermittelt die Dauerpräsentation der Arche Nebra die Inhalte rund um Himmelscheibe und Bronzezeit, Archäologie und Astronomie. Die Himmelscheibe ist zentraler Inhalt der Präsentation, ohne jedoch selbst „anwesend“ zu sein: Sie wird in besonderer Weise – und auch ein wenig spielerisch – in Szene gesetzt. Vor dem gerahmten und verfremdeten Blick zum Fundort durch ein großes Panoramafenster bilden im Gegenlicht Großskulpturen die zentralen Insignien der Himmelscheibe nach: Vollmond (oder Sonne), Sichelmond und Plejaden. Tritt der Besucher näher, entfalten sich die Skulpturen und geben den Blick auf Inhalte und Exponate frei. Auch durch die Gestaltung vermittelt sich so die Komplexität der Himmelscheibe. Jeder, der die Himmelscheibe betrachtet, erkennt sofort „Sonne, Mond und Sterne“. Die intensiven wissenschaftlichen Untersuchungen haben aber bewiesen, dass in der zunächst einfach erscheinenden Darstellung der Himmelskörper komplexes astronomisches Wissen – ja sogar ein ganzes Weltbild der Bronzezeit – steckt. Die Gestalter haben diese Tatsache in sprechende Bilder umgesetzt: Die Großskulpturen, die das scheinbar einfache zweidimensionale Bild von Sonne, Mond und Sternen nachbilden, lösen sich bei näherem Hinsehen in die Dreidimensionalität auf. Hinter und in ihnen verbirgt sich das Wissen, das zum Verständnis der Himmelscheibe notwendig ist. Je näher der Besucher der Himmelscheibeninszenierung kommt, desto komplizierter wird das Bild, aber desto mehr Kenntnisse gewinnt er auch.

Die Großskulpturen dienen gleichzeitig der Gliederung der Präsentation. Der Vollmond beinhaltet gleich mehrere zentrale Themen: Bronze und die Gewinnung der für ihre aufwendige Herstellung erforderlichen Rohstoffe, deren Herkunft sowie der damit verbundene frühbronzezeitliche Fernhandel werden hier thematisiert. Der Besucher erfährt, dass sich durch den Fernhandel nicht nur materielle Güter, sondern auch Ideen und geistige Vorstellungen in weiten Teilen Europas verbreiteten. So wird in diesem Zusammenhang auch die Gesellschaft der Frühbronzezeit verbildlicht: Die Gegenüberstellung zweier Bestattungen im Modell – des Fürstengrabs von Leubingen und einer einfachen Hockerbestattung – zeigt die gesellschaftlichen Unterschiede unter den Menschen der Frühbronzezeit auf. Ein Guckloch macht neugierig und lenkt den Blick auf das Grab von Dohndorf in einer Bodenvitrine, das dem „Durchschnittsmenschen“ der Frühbronzezeit ein Gesicht gibt.

Im Zentrum der Vollmondskulptur findet der Besucher die Deutung der Himmelscheibe. Eine grafisch dargestellte „Biografie“ veranschaulicht ihre fünf Herstellungs- bzw. Bearbeitungsphasen. Die Rekonstruktion der fünf Phasen war Voraussetzung für die Entschlüsselung der Inhalte der Himmelscheibe. Ergänzend dazu sind Fotos der verschiedenen Untersuchungen zu sehen, anhand derer diese Phasen rekonstruiert werden konnten. Bekanntlich ist die Himmelscheibe mit allen zur Verfügung stehenden, zum Teil immens aufwendigen Mitteln der Technik untersucht worden. So wurde etwa die unterschiedliche Zusammensetzung der Goldauflagen mittels protoneninduzierter Röntgenanalyse im Forschungszentrum Rossendorf sowie Röntgenfluoreszenz mit Synchrotronstrahlung am Berliner

Elektronensynchrotron (BESSY) untersucht. Dass naturwissenschaftliche Forschung nicht abstrakt und unverständlich bleiben muss, zeigen 3D-Aufnahmen, die von der Himmelscheibe und ihren Beifunden gemacht wurden. Diese sind in der Präsentation in einen 3D-Flug über die Oberfläche der Scheibe und der beiden Bronzeschwerter, die zusammen mit der Himmelscheibe gefunden wurden, umgesetzt worden. Der Besucher sieht die Oberflächen gleichsam aus der Sicht eines Staubkorns. Eine Bronzescheibe zum Anfassen vermittelt den Besuchern ein Gefühl für das Material, die Größe und das Gewicht der originalen Himmelscheibe.

Die Inszenierung der Gestalter legt den Fokus auf den Fundort der Himmelscheibe, und damit auf den Blick zum Mittelberg. Durch das große Panoramafenster im Dauerpräsentationsraum blickt der Besucher aus der Präsentation heraus auf den Aussichtsturm auf dem Mittelbergplateau. Die dadurch geschaffene Verbindung zum (originalen) Fundort holt diesen – einem Ausstellungsobjekt gleich – in die Präsentation hinein. Dazu passend wird in der Präsentation unmittelbar vor dem Panoramafenster der Mittelberg näher thematisiert. Ausgerichtet auf die originale Fundstelle entdeckt der Besucher einige Objekte, die bei den archäologischen Untersuchungen auf dem Mittelbergplateau zutage traten. Darunter sind zum Beispiel Keramik der Eisenzeit, Fragmente von Steinbeilen und Feuersteinklingen der Jungsteinzeit sowie ein bronzener Armring. Die wenigen Funde zeugen davon, dass der Mittelberg zwar über einen langen Zeitraum, aber nur sporadisch aufgesucht wurde, um etwa Deponierungen oder vielleicht andere kultische Handlungen vorzunehmen oder auch um – wie im Fall der Himmelscheibe – astronomische Beobachtungen durchzuführen. Ein ganz besonderer, vielleicht heiliger Ort war das Bergplateau in jedem Fall, zumal Siedlungsspuren oder Bestattungen fehlen.

Der „Spurensuche“ widmet sich auch die Sichelmondkulptur. Nach Bekanntwerden des Fundortes der Himmelscheibe im Jahr 2002 ist das Gelände auf dem Mittelberg in insgesamt drei Grabungskampagnen intensiv archäologisch untersucht worden, um die Aussagen der Raubgräber zum Fundort zu überprüfen und eventuelle weitere Funde zu sichern. Wie erwähnt, traten nur wenige archäologische Funde zutage. Gegenübergestellt werden in diesem Zusammenhang irreguläre Raubgrabung und seriöse archäologische Untersuchung. Im Vordergrund stehen eine Ansicht des Grabungsplans und archäologische Profilzeichnungen. Dem Besucher wird an dieser Stelle vor Augen geführt, welcher immense Aufwand betrieben werden muss, um die Informationen, die bei einer unsachgemäßen Bergung von archäologischen Funden verloren gehen, zu rekonstruieren – sofern dies zum späteren Zeitpunkt überhaupt noch möglich ist. Herausgegriffen werden zum Beispiel der Nachweis der exakten Fundstelle der Himmelscheibe über die hohe Konzentration von Kupfer- und Goldionen im Boden oder auch der Beweis für die Zusammengehörigkeit der Funde anhand des Vergleichs von minimalen Bodenhaftungen an den Objekten. Etwas versteckt im Präsentationskörper gibt es dann aber auch wieder Originalexponate zu sehen: Die Metallsonde der Raubgräber, ihre Hacke, mit der sie die Himmelscheibe beschädigten, sowie die Scherben der Mineralwasserflasche, die ihnen beim Graben zerbrach. Letztere wurden ironischerweise von den späteren Archäologen wieder ausgegraben und konnten sogar zur Datierung – nicht der Himmelscheibe, aber der Raubgrabung – genutzt werden.

Der Besucher wird in der Präsentation auf unterschiedlichen Ebenen angesprochen. Im Gegensatz zur klassischen Präsentation von Exponaten in Vitrinen mit Beschriftung werden hier

zum Beispiel zeittypische Gegenstände wie Bronzetasche, Dolch und Gewandnadel durch einen sogenannten Pepper's Ghost präsentiert. An vier verschiedenen Stellen in der Präsentation geistern diese virtuellen Figuren durch die Vitrinen und nehmen mit Witz und Ironie Kontakt zu den Besuchern auf. Während der eine die Elemente der Himmelsscheibe kommentiert, unterhält ein anderer die Gäste, die vor dem Planetarium der Arche Nebra auf den Einlass warten. Die virtuellen Geister führen durch die Präsentation, sind aber gleichzeitig ein unterhaltendes Element, und sprechen die Besucher auf einer sehr emotionalen Ebene an.

Vielfältige innovative Ideen sind darüber hinaus in der Präsentation zur Umsetzung gekommen, die übliche Sichtweisen durchbrechen. So präsentiert sich beispielsweise die bis in die Altsteinzeit zurückreichende Kulturgeschichte der Region rund um den Mittelberg schlaglichtartig durch einige repräsentative archäologische Funde oder Fundorte. Auf einem an der Wand montierten Relief der Landschaft werden diese mittels einer Projektion verortet, so zum Beispiel die ältesten Steingeräte, die Venusstatuetten von Nebra, die Hügelgräber am Mittelberg oder die Kaiserpfalz Memleben. Das Besondere: Mit den bedeutenden Funden oder Fundorten verbunden sind kleine fiktive Geschichten, die als Comicstrips auf das Relief projiziert werden. Sie erzählen auf fantasievolle und auch sehr spaßhafte Weise, wie der eine oder andere Fund ins Unstruttal gekommen sein mag.

Auch das Thema Fernhandel wird auf ungewöhnliche Weise präsentiert: Mittels eines Cartoons in Kombination mit einem Hörspiel zur „wundersamen Reise eines Kupferbarrens“ versetzt sich der Betrachter und Zuhörer selbst in die Lage eines solchen Barrens, der auf weitreichenden Handelswegen der Frühbronzezeit eine weite Strecke zurücklegt und verschiedene Abenteuer erlebt, bis er zusammen mit anderen zur Himmelsscheibe weiterverarbeitet wird.

Schließlich wird die Geschichte rund um die Auffindung der Himmelsscheibe – von der Raubgrabung über den illegalen Verkauf, von der Fahndung bis hin zur Sicherstellung der Himmelsscheibe – als Kasperltheater auf augenzwinkernde Weise umgesetzt. Diese Geschichte muss erzählt werden, ohne sie wäre die Arche Nebra unvollständig – zumal es das Besucherzentrum nicht gäbe ohne das illegale Treiben der Raubgräber. Andererseits wollte man in der Darstellung eine Heroisierung der Raubgräber vermeiden. Das „Theater um die Scheibe“ darf daher durchaus ironisch betrachtet werden.

Spielerische Elemente laden zum Mitmachen ein und vermitteln Erkenntnisse auf unkonventionellem Weg. Alle Besucher haben die Möglichkeit, in der Präsentation selbst aktiv zu werden und zum Beispiel über das „Scheibendrehspiel“ gelesene Inhalte noch einmal nachzuvollziehen, indem sie die verschiedenen Elemente der Himmelsscheibe selbst anordnen. Einen ähnlichen Effekt hat das Magnetspiel zum Hortfund von Nebra. Die Besucher können damit ausprobieren, ob sie in der Lage sind, die Beifunde der Himmelsscheibe von Nebra – Schwerter, Beile, Meißel und Armspiralen – richtig zusammenzustellen.

Eine Reise in die Bronzezeit – das Planetarium

Herzstück und ein Höhepunkt des Besucherzentrums Arche Nebra ist ohne Zweifel das Planetarium, das Inhalte der Dauerpräsentation auf neue und sehr anschauliche Weise

vermittelt. Die Planetariumsshow erklärt die Elemente der Himmelsscheibe von Nebra ganz praktisch „direkt“ am Sternenhimmel und hilft, die komplexen astronomischen Zusammenhänge um die Himmelsdarstellungen auf der Bronzescheibe zu verstehen. So erfährt der Besucher zum Beispiel, wie die Plejaden, die er in abstrakter Form von der Himmelsscheibe kennt, am Sternenhimmel tatsächlich aussehen. Es wird gezeigt, wie die verschiedenen Konstellationen von Mond und Plejaden am Himmel aussehen und was sie bedeuten. Ein virtueller Blick in das Sonnenobservatorium von Goseck veranschaulicht den Lauf der Sonne und die Entstehung und Bedeutung der Horizontbögen auf der Himmelsscheibe. Insbesondere erhellt die Kuppelprojektion die komplexe Schaltregel, die in der Himmelsscheibe verschlüsselt ist und die zur Verknüpfung von Sonnen- und Mondjahr diente.

Mit dem 80 qm großen, mit 42 Sitzplätzen ausgestatteten digitalen Planetarium verfügt das Besucherzentrum über eines der wenigen digitalen Planetarien in Deutschland überhaupt (neben Hamburg, Kiel, Jena und Fulda). Mehr als ein Jahr lang arbeiteten die Spezialisten vom Planetarium Hamburg an der Gestaltung dieser Inszenierung, die in enger Kooperation mit dem Landesmuseum für Vorgeschichte in Halle entstand. Im hauseigenen Studio für virtuelle Welten des Planetariums Hamburg errechneten 19 miteinander vernetzte Spezialcomputer mit einer Speicherkapazität von zusammen 14 Terabyte rund um die Uhr die eindrucksvollen Bilder der Show: insgesamt 40000 Einzelbilder mit jeweils vier Millionen Pixel. Daneben wurde großer Wert auf exzellente Sprache und Musik gelegt: Sprecher ist Bernd Vollbrecht, und die Musik stammt vom erfolgreichen Filmmusik-Komponisten Alexander van Bubenheim, der seit Jahren in und für Hollywood arbeitet.

Zur Präsentation der Show arbeiten unter der Sieben-Meter-Kuppel vier miteinander vernetzte Computer zusammen: Zwei PCs liefern je eine Hälfte des Kuppelbildes, ein PC den 5.1 Surround-Sound, und ein weiterer PC sorgt für die vollautomatische Ansteuerung und Kontrolle des Systems. Mit zwei DLP-Datenprojektoren und der dazugehörigen Fischaugen-Optik werden die Bilder aus den PCs nahtlos aneinandergesetzt. Der sogenannte TWIN-Projektor wurde gemeinsam von Carl Zeiss Jena und dem amerikanischen Planetariumsausstatter Sky-Skan entwickelt. Sky-Skan, weltweit führender Anbieter von Multimedia-Systemen für Kuppeltheater, hat in der Arche Nebra seine neueste Entwicklung installiert: DigitalSky2, eine Echtzeit-Applikation in 3D, die Planetariums- und Multimedia-Elemente in einer Ganzkuppel-Projektion vereint. Basierend auf einem realistischen 3D-Sternenhimmel, bietet das System alle Funktionen eines klassischen Planetariums – simuliert also auch den Sternenhimmel für einen frei wählbaren Ort und Zeitpunkt in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – und erlaubt zusätzlich, 3D-Objekte, Grafiken und weitere Multimedia-Elemente einzubinden.

Quelle: Werner, Manuela und Pfaff, Bettina: Arche Nebra – Die Himmelsscheibe erleben. Eröffnung des neuen Besucherzentrums am Fundort der Himmelsscheibe von Nebra, in: Archäologie in Sachsen-Anhalt 5 (2011), S. 391-401.