

## Burg Altena

### Neueinrichtung der Dauerausstellung »Burg 2000«

Auftraggeber  
Märkischer Kreis, 1999-2000

#### Konzept

Stephan Sensen (Leitung)  
Heinrich Ulrich Seidel  
Dr. Christiane Todrowski  
Marita Völmicke

#### Architektur und Ausstellungsgestaltung

Jürg Steiner  
mit Thorsten Altfrohne,  
Mitarbeit: Hasso von Elm (Grafik, Licht),  
Lilia Kirpichnikov, Till Westermann, Mauro  
Hein, Robert Mehl, Felix Schwarz, Anke  
Schorsch

#### Ausführung

Martina Wempe (Farbkonzept), Museums-  
technik GmbH, Berlin (Vitrinen, Beleuch-  
tung), Böhm, Stuttgart (Vitrinen), Rolf  
Küpper (Restauratorische Betreuung und  
Objekteinrichtung), Zehnpfennig & Weber  
GbR (Objekteinrichtung), Schöninger, Mün-  
chen (Museumsshop), Heinz-Bert Dreck-  
mann, Gaby Schringer (Höhlenausstattung),  
Frieling, Dortmund (Textile Gestaltung)

#### Ausstellungstechnik

Andreas Gerstendorf, Ralf Jellema

#### Fotografien

Thomas Millutat, Klaus Sauerland,  
Stephan Sensen, Jürg Steiner

#### Konzept mediale Aufwertung 2018/19

Stephan Sensen  
Jürg Steiner

Bildmontagen und Zeichnungen:  
Steiner Architektur-GmbH  
Jean Y Tan, Víctor Martínez Galipienzo,  
Milena Neubert, Anna Syrianou, Colin Stei-  
ner, Julian Meyer

steiner.archi: Stand: 16. Dezember 2021

## Burg Altena

### »Burg 2000«

Mediale Ertüchtigung und  
Neueinrichtung der  
Dauerausstellung

#### Umsetzung mediale Aufwertung 2021

Stephan Sensen  
Jürg Steiner

#### Planung, Bauleitung

Steiner Architektur-GmbH  
Christian Seel, Annabelle Schuster, Víctor  
Martínez Galipienzo

#### Ausstellungstechnik

Andreas Gerstendorf, Ralf Jellema

#### Umsetzung Lichtfinger 2021

müllerundröhrig gmbh, Essen, in Kooperation  
mit light + sound FX, Lohmar

Redaktion: Steiner Architektur-GmbH,  
Dezember 2021





## Einführung

Die Idee des ‚Lichtfingers‘ stammt von unserem Mentor Gottfried Korff (1942–2020). Ob er an unbekannter Stelle einen solchen gesehen hat, oder ob ihm die Sinnfälligkeit vorschwebte, ist nicht mehr zu ermitteln. Zweifellos handelt es sich um ein Hilfsmittel im Ausstellungswesen, das die Verbindung zwischen Objekten und Objektbeschreibung in einer Weise herstellt, die Vertiefungen ermöglicht, Zusammenhänge vermittelt und Exponate mit Bildschirmmedien über einen Scheinwerfer in Beziehung setzt.

Eine Ausstellungsszenerie ist in stilisierter Form auf einem Touch Screen zu sehen. Durch Antippen eines Objekts auf dem Bildschirm, wandert der Lichtfinger, der Fokus und Farbe verändern kann, auf das Objekt und hebt es hervor. Gleichzeitig öffnet sich auf dem Bildschirm die Exponatbeschriftung und, falls sinnvoll, vertiefende Texte, Bilder oder Filme mit engem Bezug. Dass mehrere Sprachen ausgewählt werden können, erweitert die Nützlichkeit.

Diese museumstypische Installation ist – wie es einem Museum gut zu Gesicht steht – generationenübergreifend. Sie ist einfach und ohne Betriebsanleitung zu bedienen. Das Spielerische ist nicht Programm, es stellt sich automatisch ein. Kindern und Jugendlichen wird der Zugang zur Objektwelt sinnlich offeriert, die Möglichkeit, etwas steuernd durch den Raum zu bewegen, regt an.

Die Dauerausstellung auf der Burg Altena mit 31 Raumeinheiten im chronologisch-thematischen Mischverfahren stammt aus dem Jahr 2000. Sie ist immer noch aktuell und gut besucht. Die mediale Ertüchtigung, die derzeit im laufenden Betrieb – soweit die Pandemie es zulässt – stattfindet, erweitert das Spektrum und vereinfacht den kognitiven Zugang. Die zwei Räume, die mit Lichtfinger ertüchtigt werden, zeichnen sich durch Rauminszenierungen aus, in denen Objekte im raumbildenden Zusammenspiel ausgestellt sind und übliche Beschriftungsarten nur hilfswise Zusammenhänge erläutern können.

Die Räume mit Lichtfinger sind dramaturgisch ausgeleuchtet, ohne dass die Beleuchtung auf den Lichtfinger reagiert. Dieser hebt die Objekte aus dem stimmigen Gesamtzusammenhang hervor.

Von den mit dem Design Betrauten wird eine komplexe Synchronisation von Rauminszenierung, Lichtgestaltung, Screen Design, Vitrinen-Engineering und Gerätegestaltung erwartet.

◀ Burg Altena, Raum 3 ›Karsthöhlen‹ im Kommandantenhaus, 10. Dezember 2021. Der Lichtfinger hebt den Höhlenbär hervor.

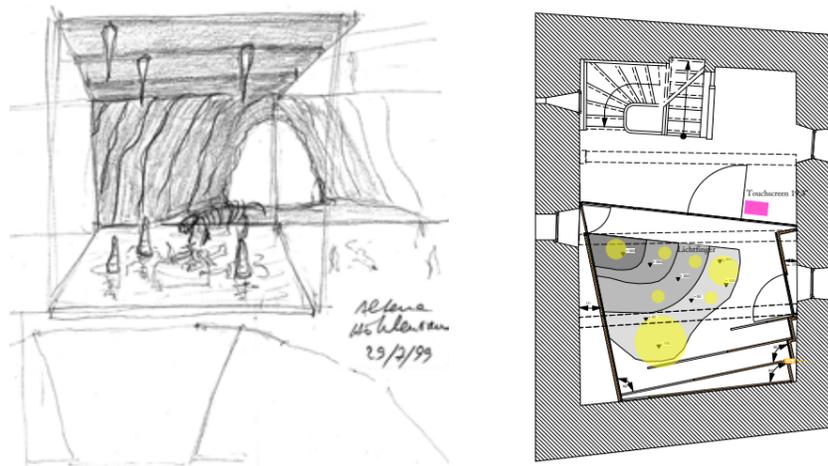
### 3 Karsthöhlen

Typische Erscheinungsformen im Massenkalk sind Höhlen.

Für das nördliche biesige Kreisgebiet sind eine Vielzahl bekannt. Eine der schönsten Tropfsteinhöhlen Deutschlands ist die Dechenhöhle in Iserlohn-Letmathe. Höhlen dienten Menschen und Tieren als Lebens- und Wohnraum. Ihre Spuren sind als Hinterlassenschaften zu finden und zu sehen. Tiere verendeten in Höhlen oder ihre Knochen wurden angeschwemmt. Menschen wurden in Höhlen beerdigt, ließen Gegenstände und Spuren zurück.

Zitat: Raumtext aus dem Jahr 2000

Gerade ein früher in Räume und Flure aufgeteiltes Podest des Treppenhauses im Kommandantenhaus ist der passende Ort für die Präsentation des Höhlenbärskeletts und höhlentypischer Exponate wie Fossilien, Stalaktiten und Stalagmiten. So entstand nicht nur wegen der kompakten Raumverhältnisse die Idee, eine halbe Höhle zu bauen. In einer Art Theaterlandschaft erweitert sich die Höhle virtuell. Gassen bilden die Höhlenquerschnittsform und verdecken Leuchten. Ein raumhoher Spiegel nimmt die ganze rechte Wand ein. Auf dem *faux terrain* im Vordergrund lagern Kleinobjekte. Die sich im Dunkeln verlierende Höhle ist nur zur linken Hälfte gebaut, die rechte ist ein Spiegelbild. Damit erklärte sich auch die Spiegelung vor allem des Höhlenbärs. Eine gesamte Verglasung zwischen Inszenierung und Verkehrsfläche in der Art eines Schaufensters gibt die Blickrichtung vor für diese an eine Guckkastenbühne angelehnte Inszenierung.



▶ ▶ ▶ Skizze vom 29. Juli 1999, auf der die Spiegelwand rechts entwurfsbestimmend war.

▶ ▶ ▶ Grundriss vom 28. Januar 2019, hier abgebildet im Maßstab 1:100

▶ ▶ Schnitt durch das Kommandantenhaus vom 28. Januar 2019. Der Raum »Karsthöhlen« befindet sich im Zwischengeschoss rechts.

▶ »Karsthöhlen« im Kommandantenhaus, Bestandsfoto vom 7. Mai 2003

▶ ▶ »Karsthöhlen« im Kommandantenhaus, Bestandsfoto vom 16. Oktober 2004

▶ ▶ Bestandsfoto vom 4. Juni 2020. Die Beschriftung der Objekte musste recht groß und hell beleuchtet sein, was in gewissem Widerspruch zur Inszenierung einer Höhle stand.



## Lichtfinger – erste Realisierung 2002

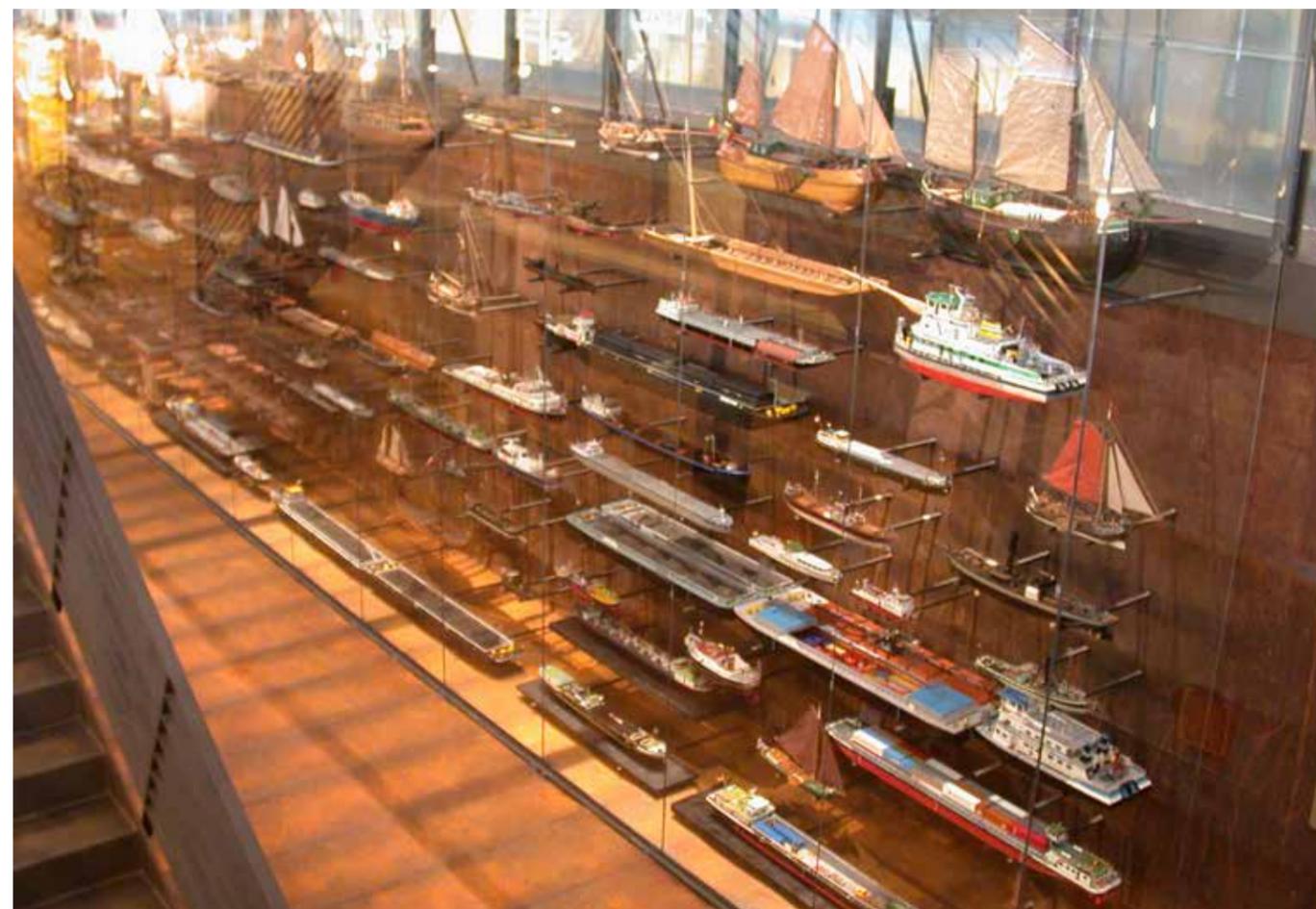
Ausstellung ›Wasser~Fälle. An Rhein und Maas‹ – Abschlussausstellung der Euroga 2002plus im Medienhafen Düsseldorf, 15. Juni bis 13. Oktober 2002

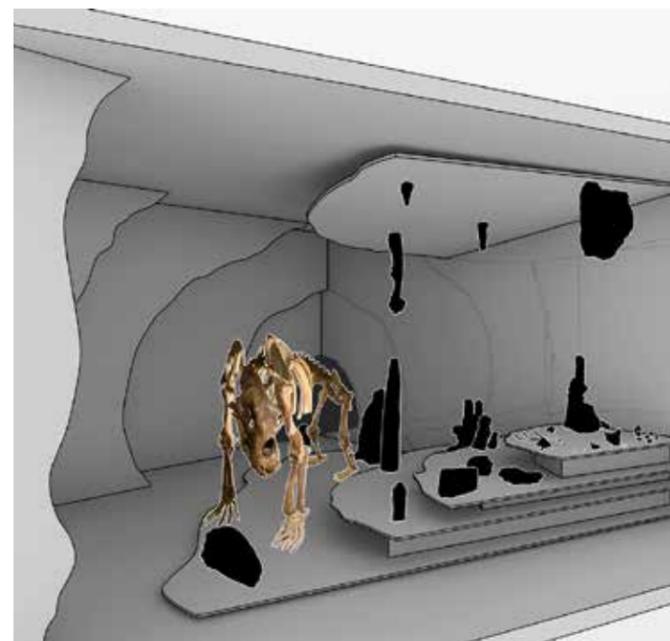
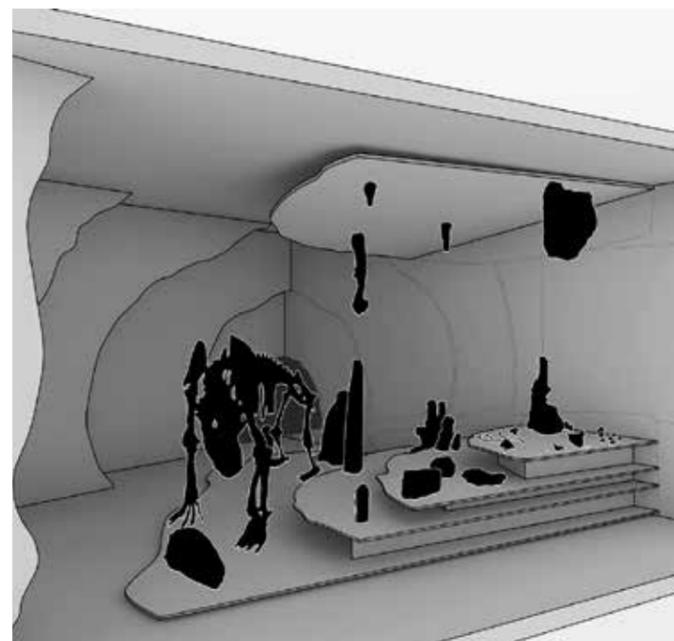
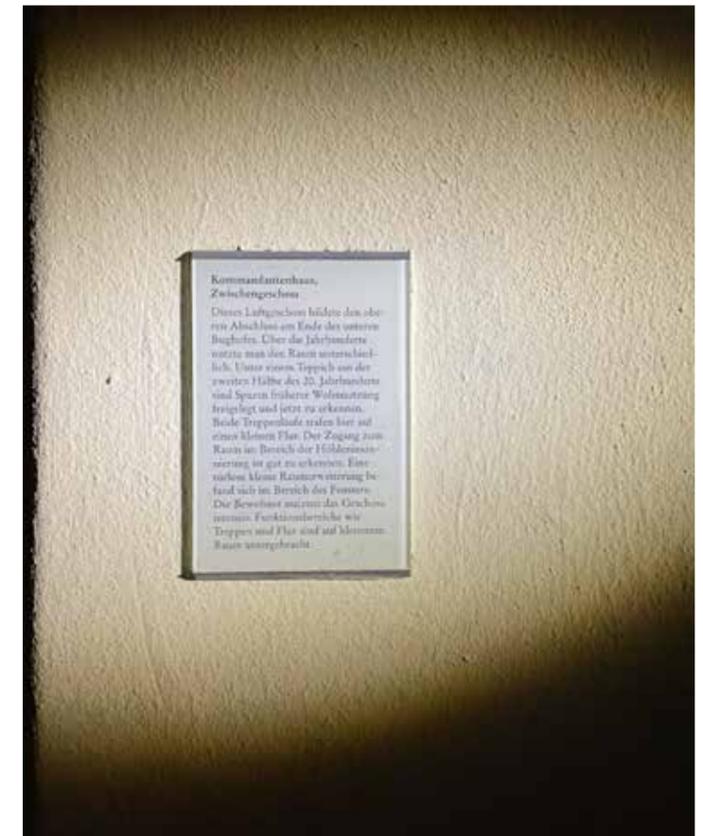
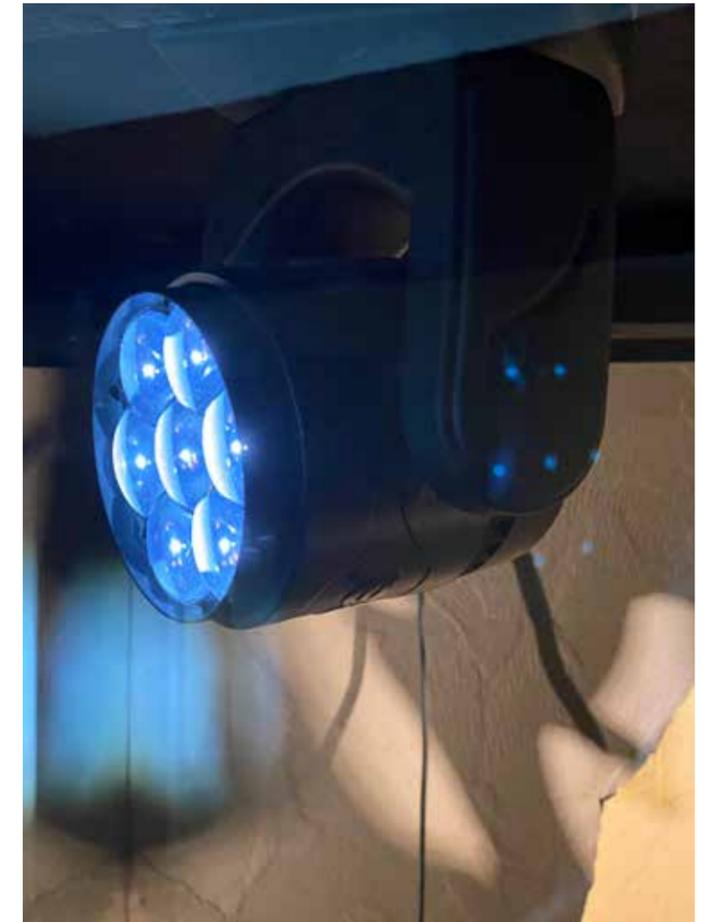
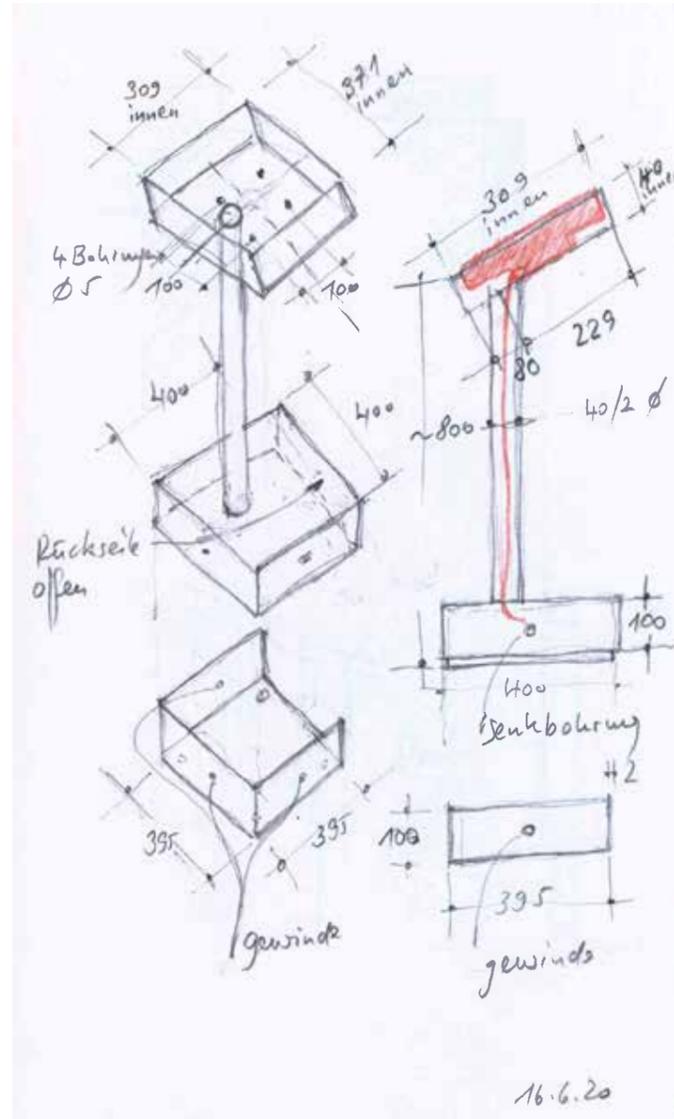
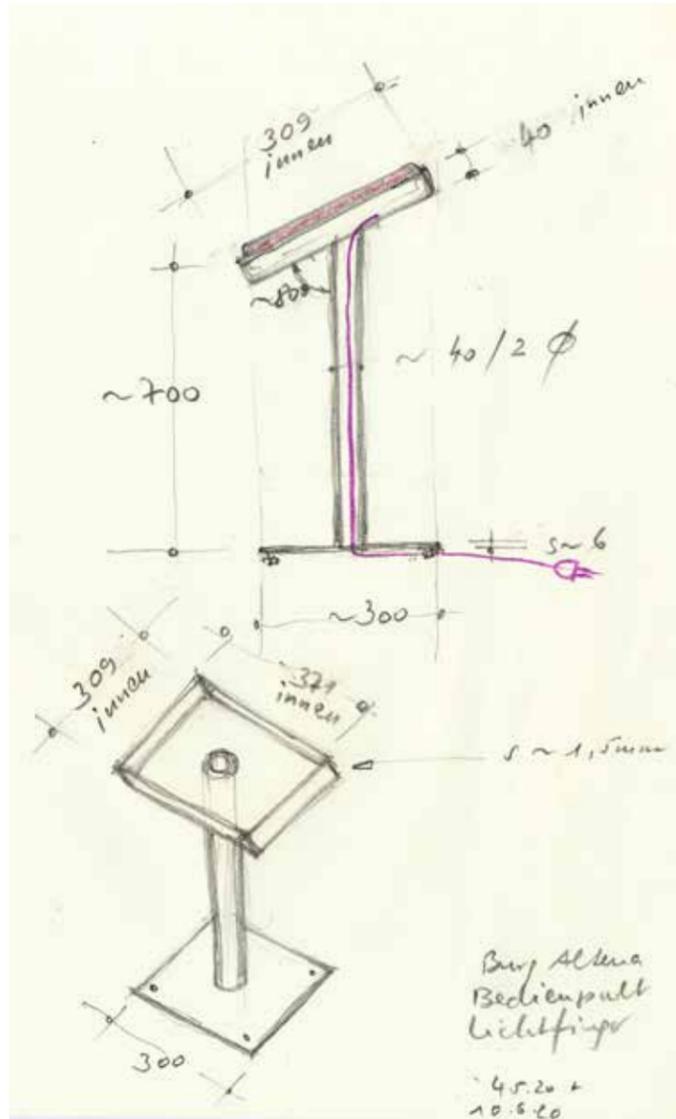
Die beiden europäischen Ströme Rhein und Maas umfließen die Region Niederrhein – mit all ihren Flüssen, Kanälen und Seen. Die Kultur und Technik im Zusammenhang mit Wasser waren zentrale Themen der Ausstellung auf vier Schubleichtern. Wertvolle und außergewöhnliche Objekte kamen einmalig zusammen. Der erste Schubleichter beherbergte oben Kasse, Garderobe, Toiletten, Café und im Laderaum einen Vortragsraum. In den anderen drei Leichtern galt es, Themen regionaler Bedeutung zu erforschen. Fein austariert mit Kunstwerken von Klaus Rinke, Mario Reis, Ursula Stalder und Anatol verbanden sich Inhalt, Location und Information zu einem hochrangigen, sinnlichen Genuss mit vielen interaktiven Momenten.

Im Leichter 4 stand eine riesige Vitrine mit Schiffsmodellen aus deutschen und niederländischen Sammlungen. Auf dem Treppenhoch gegenüber war ein Touchscreen am Geländer befestigt. Einzelne Schiffe konnten ausgewählt werden und ein Fenster öffnete sich mit der dazu passenden Exponatbeschriftung. Ein so genannter Scanner über dem Treppenhoch war so programmiert, dass er einen Lichtpunkt auf das ausgewählte Schiff lenkte, um so eine optische Verbindung zwischen Bildschirm und Exponat zu erzeugen. Der Scanner ist ein fest montierter Scheinwerfer, vor dessen Objektiv ein in zwei Achsen beweglicher Spiegel den Strahlengang lenkt. Die Bewegung des Lichts von einem Objekt zum nächsten erfolgt nicht zu schnell, der wandernde Lichtpunkt war Bestandteil der Inszenierung.

Ausstellungsleitung: Ulrich Borsdorf, Jürg Steiner, Lichtfinger-Installation: Szenario GmbH, Schiffweiler

- ▶ ▶ ▶ Touchscreen im Bereitschaftszustand
- ▶ ▶ Nach Berühren eines Schiffs öffnet sich ein Fenster mit der eigentlichen Exponatbeschriftung.
- ▶ Treppenabsatz mit Besuchern am Touchscreen-Monitor
- ▶ ▶ ▶ gleichzeitig wandert der Lichtfinger auf das entsprechende Modell und übernimmt die Synchronisation zwischen Inhalt und Sammelvitrine.
- ▶ ▶ Zum näheren Verständnis hatte das Publikum die Gelegenheit, an die Vitrine heranzutreten.





▲ Erste Skizze für das Bedienpult der Lichtfinger, 4. Mai und 10. Juni 2020

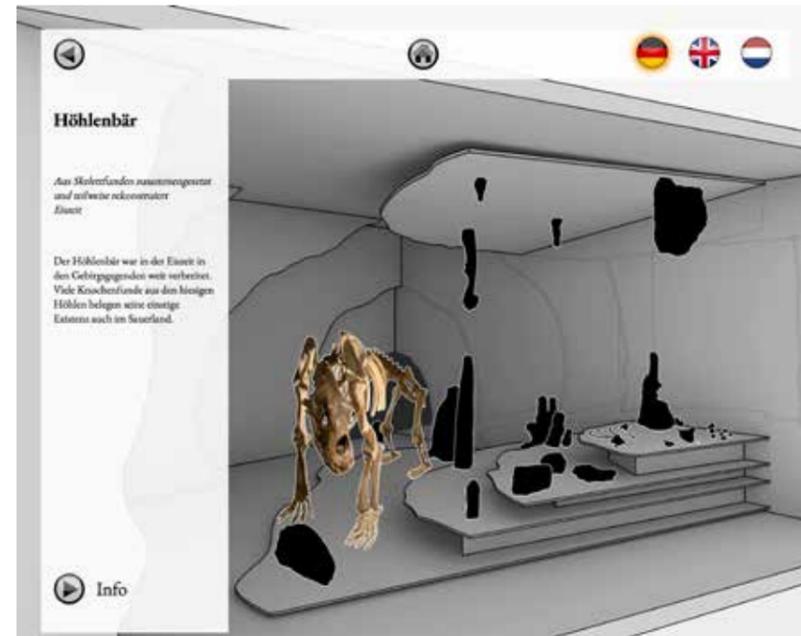
▲ ▶ Ausführungsskizze mit kräftiger Basis, in der Stromverteilung, Anschlussleisten und Vorschaltgeräte untergebracht sind, 16. Juni 2020.

▲ ▶ ▶ Jochen Müller von der mit dem Projekt betrauten Firma Müller und Röhrig GmbH, Essen, testet den Lichtfingerprototyp, 25. August 2020.

▲ ▶ ▶ ▶ Moving Head in der Nahaufnahme, 25. August 2020

▶ Entwurf der Screens: alle anwählbaren Objekte sind im Ruhezustand schwarz, wird ein Objekt berührt, erscheint es in originaler Farbigkeit, 17. Dezember 2020.

▶ ▶ ▶ Im Ruhezustand beleuchtet der Lichtfinger einen Text, der die architektonische Situation im Raum 3 erläutert, 25. August 2020



## Burg Altena – Dauerausstellung

### 3 Karsthöhlen – mediale Inszenierung

Die Inszenierung sollte beim Hochkommen über das Treppenhaus geheimnisvoller als bisher mit der statischen Lichtführung wirken, indem die Grundbeleuchtung deutlich zurückgenommen wird. Ein Touchscreen zeigt die einzelnen Elemente wie Höhlenbärskelett, Tropfsteine und Fossilien. Durch Tippen auf die entsprechenden Symbole wandert der Lichtfinger auf die angewählten Objekte und die Beschriftung wird auf dem Monitor eingeblendet. Die Ruheposition, die sich nach einer Minute ohne Monitorberührung einstellt, lässt den Lichtfinger aus der Inszenierung auf die Verkehrsfläche hinausgehen.

◀ ◀ ▶ Aus der Konzeptstudie 2019: Zukünftig kann der Lichtfinger vom Monitor auf ein bestimmtes Objekt gelenkt werden, wie hier auf ein Fossil, Visualisierung vom 14. Januar 2019

◀ ◀ Der Monitor wird links vor dem Schaufenster aufgestellt, um den Lichtfinger zu steuern und dabei die gewählten Begleitinformationen aufzurufen. Gerade wird der Höhlenbär akzentuiert, Visualisierung vom 15. Februar 2019

◀ Drei Screens zum Skelett des Höhlenbärs in der hierarchischen Folge von oben nach unten, 22. Juni 2021



▼ nächste Doppelseite: Blick über den Monitor auf den ausgewählten Höhlenbär, 10. Dezember 2021

▼▼ übernächste Doppelseite: Themenbereich ›Leben im Luxus‹ mit einer weiteren Lichtfingerinszenierung, 26. Oktober 2021

◀ oben ist der *Moving Head* gut zu erkennen. Dieser Scheinwerfer aus der Welt des Showgeschäfts lässt sich ferngesteuert drehen, neigen und fokussieren. Auch die Lichtfarbe ist einstellbar, Foto 10. Dezember 2021.

▲ Inszenierung der Höhle mit vor dem ›Schaufenster‹ platziertem Monitor, 26. November 2020



**Höhle**

Die Höhle ist ein wichtiger Ort für die Menschheit. Hier haben unsere Vorfahren gelebt und gearbeitet. Die Höhle ist ein wichtiger Ort für die Menschheit. Hier haben unsere Vorfahren gelebt und gearbeitet.



Info



## 16 Leben im Luxus

Nirgendwo sonst manifestiert sich die heutige Vorstellung von dem romantischen und feudalen Leben auf einer Burg so sehr wie im Bereich der Wohn- und Esskultur. Tatsächlich jedoch war der bauliche Rahmen für die adligen Bewohner durchaus unbehaglich. Die Burg war in erster Linie Wehrbau, Wohnstatt und Herrschaftsmittelpunkt. Eine repräsentative Ausgestaltung oder gar Wünsche nach Behaglichkeit waren im Vergleich dazu zweitrangig. Das Hochmittelalter kannte nur multifunktionale Räume: Wohn- Ess- und Schlafzimmer waren nicht voneinander getrennt. Wichtigstes Kriterium für die Bewohnbarkeit waren Wärme und Licht – und an beidem bestand Mangel. Kleine Fensteröffnungen ließen wenig Zugluft, aber auch wenig Sonne hinein und der einzige beheizte Raum der Burg, die Kemenate, war Mittelpunkt für die ganze Familie.

Ab Mitte des 12. Jahrhunderts, in der Zeit, in der auch die Burg Altena ihre Hochzeit erlebte, änderten sich die bis dahin bescheidenen Verhältnisse. Der Palas wurde zum repräsentativen Wohnquartier, mit Prunksaal, separaten Kammern und Kemenate. Die Grafen von Altena-Mark dürften sich in ihren Lebens- und Wohnverhältnissen den üblichen Standards angepasst haben. Als Gefolgsleute deutscher Kaiser und Könige hielten sie sich an reichen und vornehmen Höfen auf und unterhielten verwandtschaftliche Beziehungen zum Hochadel und Klerus. Man kann davon ausgehen, dass dies nicht ohne Auswirkung auf den Lebensstil und das Ambiente auf der Burg Altena blieb, und sich das Leben hier nur wenig von dem an größeren Höfen unterschied.

Zitat: Raumtext aus dem Jahr 2000

Für vier prototypische Rauminszenierungen kamen aus dem reichen Bestand der Burg Altena Objekte zusammen. Die Themen »Essen«, »Wohnen«, »Schlafen« und »Beten« gliedern sich so, dass kleinere Gegenstände unmittelbar dem Publikum zugewandt sind.

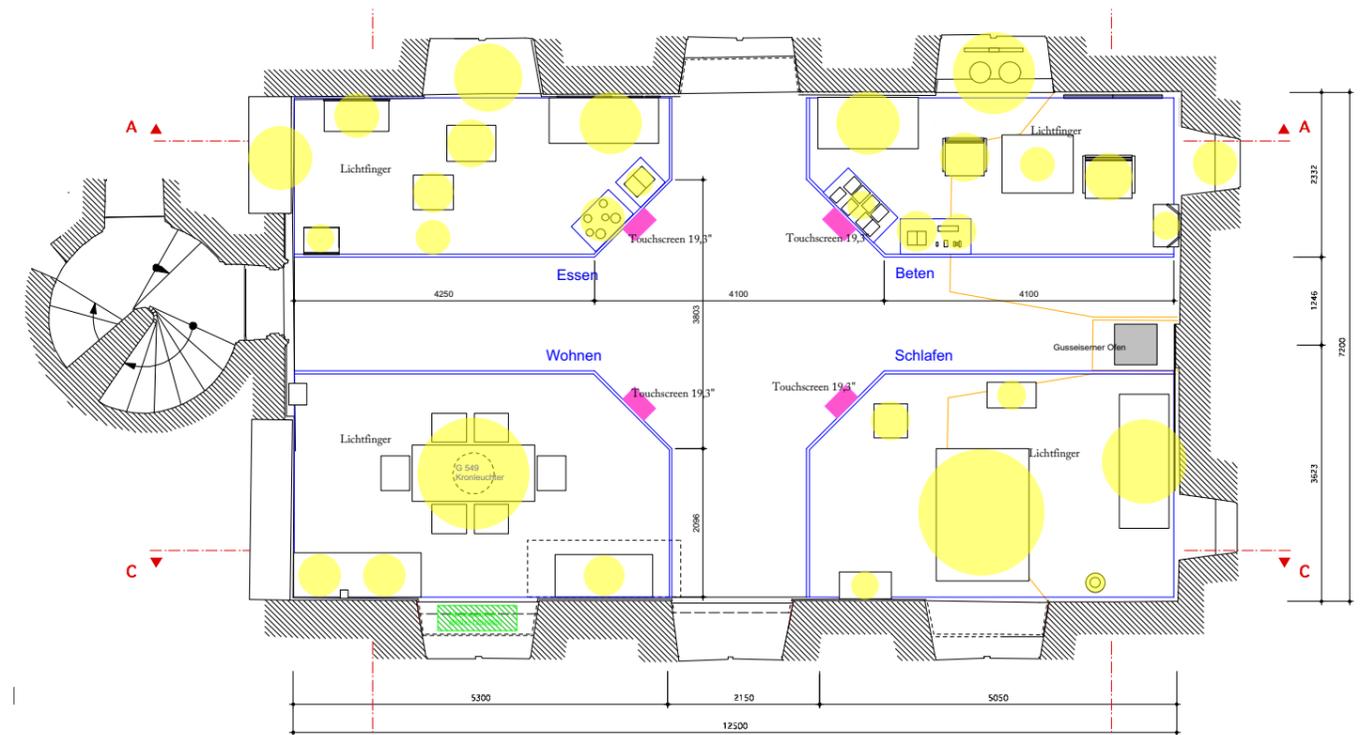
▶ ▲ ▲ Übersicht vom Ein- und Ausgang des Raums »Leben im Luxus«, 30. Mai 2003. Vorne links »Wohnen«, hinten links »Beten«, hinten rechts »Schlafen« und vorne rechts »Essen«

▶ ▲ Rauminszenierung »Schlafen«, Bestandsfoto: Stefan Sensen

▶ Bestandsfoto Ausschnitt, 30. Mai 2003

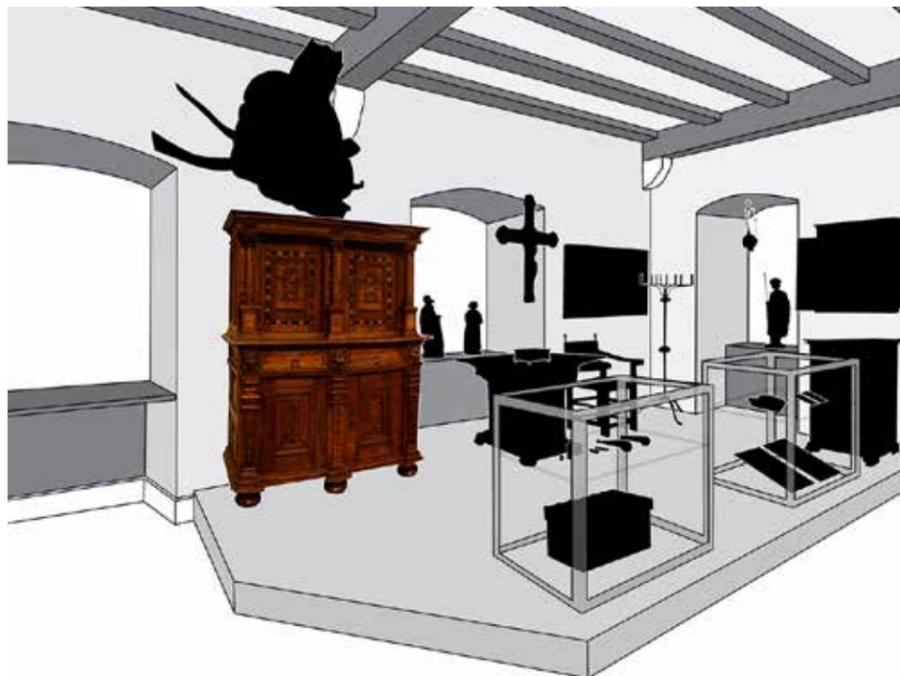
▶ ▲ Visualisierung mit vier »Lichtfingern« und entsprechenden Steuerpulten. 25. Januar 2019

▶ überarbeiteter Grundriss des Raums, Maßstab 1:100 (ursprünglich Maßstab 1:50), 28. Januar 2019



## Vier »Lichtfinger«

An den abgeschrägten Ecken der vier Podeste steht dem Publikum je ein Touchscreen-Monitor zur Verfügung. Bei Berührung auf eines der stilisierten Exponatesymbole setzt sich ein Lichtfinger in Bewegung und beleuchtet das entsprechende Objekt; auf dem Monitor erscheint die dazugehörige Exponatbeschriftung. Wird ein weiteres Symbol angewählt, bewegt sich der Lichtfinger zum nächsten angewählten Objekt und auf dem Monitor erscheinen dazugehörige und vertiefende Informationen. Wird der Lichtfinger eine Minute nicht bewegt, wandert er wieder in seine Ausgangsposition – vorzugsweise auf das jeweilige Leitobjekt des Themenbereichs. Durch einen Bewegungsmelder lösen eintretende Personen eine Positionsveränderung des Lichtfingers auf ein bestimmtes Objekt aus; damit wird die Funktionsweise ohne Erklärung verständlich.



▶ ▲ Gerade Kinder und Jugendliche spricht der Lichtfinger über das rein Informativ hinausgehend an, Foto vom 3. November 2021

▶ Screen der Raumeinheit »Beten« mit herausgehobenem Objekt, das jeweils einzige, das dann in originaler Farbigkeit auftritt, 12. Januar 2021

▶ ▶ Raumeinheit »Wohnen« mit Touch Screen auf dem der Sessel im Vordergrund angewählt wurde. Foto 10. Dezember 2021

▶ ▶ Raumeinheit »Essen« mit herausgehobener Anrichte, 10. Dezember 2021