

Licht für  
Kunst  
und Kultur



**Neues Licht**  
für neue Medien



Infotainment lautet die Devise neuer Publikumsmagneten. Entstanden ist ein neuer Typ von Museum, der Wissenswertes in Erlebniswelten verpackt. Die Rätsel des Universums werden im Universum Science Center Bremen aufgeblättert, Mensch und Natur werden zur Faszination. Nicht rechtwinklig, nicht geradlinig, nicht orthogonal geometrisch charakterisiert – Architekt Thomas Klumpp vergleicht die Architektur des von außen an einen Wal erinnernden Ausstellungsbaus mit dem Leben, nach dessen Sinn und Funktion im Innern gefragt werden soll. Die Inszenierung von Überraschendem und Skurrilem, Erklärendem und Unterhaltendem lag in den Händen von Lichtgestalter Uwe Belzner, der in jedem der Erlebnisräume die Beleuchtungs-dramaturgie speziell auf die jeweiligen Inhalte abstimmte.



**Uwe Belzner, Architektur • Licht • Bühne, Heidelberg:**

»Die Herausforderung in der Lichtplanung des Universum Science Center in Bremen lag darin, auf 4000 Quadratmeter Ausstellungsfläche verschiedene – dem jeweiligen Themeninhalt entsprechende – Bereiche zu inszenieren. Zusätzlich musste das Licht für zukünftige Entwicklungen des Universums flexibel sein.

Trotz des theatralisch inszenierten Ambientes des Science Centers wurden aus wirtschaftlichen Erwägungen ausschließlich gängige Leuchten aus dem Architekturbereich eingesetzt. Die Leuchten wurden auf zirka 250, von der Decke abgependelte, Streckmetall-

Spüren, hören, sehen:  
Der Besucher erlebt  
Faszination mit all seinen  
Sinnen.

Im riesigen Silberwal lassen sich die Geheimnisse des Universums erkunden, das Tagungszentrum ist im Hintergrund zu sehen.





Körperbewegungen werden durch Hologramme veranschaulicht.

Planungsskizze einer im Tunnel situier- ten Ausstellung. Der Besucher blickt durch Bullaugen auf die Exponate.





Phänomene des Sehens: die Farbe und ihre Entstehung.

gitter aufgesetzt. Diese Flächenmodule im Format von 1 x 2 Meter sind mehr als nur ein Montagesystem. Sie beruhigen visuell die sichtbar hochinstallierten Deckenbereiche und kaschieren die hellen Lichtpunkte der Leuchten.

Auf die Streckmetallgitter aufgesetzt, schaffen tiefstrahlende Leuchtstoffwannen ein farbiges Raumvolumen. Ergänzt wird dieses Grundlicht durch diverse Strahler, um Exponate und Textfelder zu akzentuieren. Die Abdeckung aller Leuchten zur Decke hin unterbindet die ungewollte Aufhellung der Decke.

Um den Besuchern Orientierung in der teilweise labyrinthischen Ausstellung zu geben und die an einen Wal erinnernde Außenform des Gebäudes innen erfahrbar zu machen, pulsiert die Haut subtil. Dazu wurden die Deckenkanten der Geschosdecken mit zwei Reihen freistrahlender Lichtleisten bestückt, die individuell eingefärbt und angesteuert werden.

Als Leitsystem zu den drei Ausstellungsbereichen ›Mensch‹, ›Erde‹, ›Kosmos‹ wie auch zur Inszenierung des zentralen Multifunktionsbereichs kommen farbige LED-Lichtstreifen zum Einsatz.«

Uwe Belzner (Jg. 1954) arbeitet als Lichtgestalter auf architektonischem und künstlerischem Gebiet. Sein Heidelberger Planungsbüro Architektur•Licht•Bühne konzipiert Lichtdesign für Bauten, Ausstellungsinstitutionen und Bühnenbilder. Das Spektrum reicht von atmosphärischen Außenbeleuchtungen, komplexen Lichtlösungen für Innenarchitekturen (Side-Hotel, Hamburg) bis hin zu szenischen Lichtdramaturgien für Museen und Messeauftritte.

#### UNIVERSUM SCIENCE CENTER BREMEN/D

**Bauherr:** Stiftung Universum GmbH,  
Bremen

**Architekt:** Thomas Klumpp, Bremen  
**Lichtdesign und Beleuchtung:** Uwe  
Belzner, Heidelberg

**Lichtlösung:** Stromschienen Spirit,  
ZE-Lichtbalken, Strahler Vito