

Zur Beziehung von Ausstellungsraum und Exponat in virtuellen Ausstellungen

Konrad Lessig

Keywords: Exponat, Ausstellung, Raum, Kuratierung

Abstract

Die Ausstellung als Sammlung von Exponaten, die mittels eines Narrativs oder Konzepts diese Exponate einem Publikum präsentiert und zugänglich macht, erfüllt eine zentrale Vermittlungsfunktion von Museen. Dazu werden die Exponate in den vorhandenen Räumlichkeiten sinnvoll und zweckmäßig angeordnet. Dieser Prozess erfordert eine Aushandlung zwischen dem Raum und Konzept einer Ausstellung.

Mit dem Wachstum des Angebots digitaler Ausstellungen erfolgte hier jedoch eine Verschiebung im Verhältnis von Ausstellung und Raum. Die folgende Arbeit betrachtet diese Veränderung der Beziehung von Exponaten und Ausstellungsraum in virtuellen Ausstellungen anhand gängiger Beispiele virtueller Ausstellungen wie Scrollytelling, 3D-Replikation realer Räume und künstlicher 3D-Umgebungen.

1 Einleitung

Virtuelle Ausstellungen sind ein wachsendes Feld der musealen Präsentation. Gerade Schließungen aufgrund der pandemischen Situation des Covid-19-Virus haben zu einer verstärkten Konzentration auf die Präsentation musealer Inhalte im virtuellen Kontext geführt, wie zahlreiche Listen virtueller Ausstellungen bezeugen (Großmann, 2020; Müller, 2020; Travelbook, 2021; Wuttke, 2021).

Aber auch technische Errungenschaften, wie leistungsfähigere Rechner und bessere Internetanbindung bieten dabei ganz neue Möglichkeiten der Präsentation von Exponaten, während sie auch bis dahin unbekannte Herausforderungen aufzeigen. Dabei befinden sich digitale Ausstellungen in einer Phase der beginnenden Konsolidierung, in der sich einige Formate durchsetzen und beginnen gewisse Standards zu entwickeln, das gesamte Feld aber noch so flexibel ist, dass sich auch völlig neue experimentelle Formen bilden können (Fackler & Pellengahr, 2019, S. 35f.).

Eine relevante Entscheidung bei der Gestaltung virtueller Ausstellungen ist die Konzeption des Ausstellungsraums und der Frage nach der Fortbewegung des Rezipienten von einem Exponat zum anderen.

Wenn Flügel (2014, S. 110) meint, dass in Ausstellungen nicht nur das Betrachten Relevanz hat, sondern gerade die innere Beteiligung der Rezipienten zentral ist, so bieten virtuelle Ausstellungen durch direktere Interaktionen hier noch bessere Möglichkeiten als reale Ausstellungen.

Die folgende Arbeit beleuchtet nun, welche Beziehung Exponate und Ausstellungsraum im veränderten Kontext virtueller Ausstellungen zueinander einnehmen. Dazu soll zuerst erklärt werden, wie Ausstellungsraum und Exponate im Kontext dieser Arbeit zu verstehen sind. Dann wird anhand einiger Beispiele der Versuch unternommen, Systematiken der Präsentation zu identifizieren und bezüglich ihres Verhältnisses von Exponaten und Raum zu diskutieren.

2 Das Exponat

Zentral für jede Ausstellung, egal ob virtuell oder real, sind *Objekte*, welche einem Publikum präsentiert werden (Flügel, 2014, S. 107). Derart präsentierte Objekte können im Ausstellungskontext als *Exponate* bezeichnet werden, diese Unterscheidung drückt einen qualitativen Unterschied beider Gegenstände aus.

Das Objekt wird erst durch Bearbeitung zu einem Exponat. Dieser Bearbeitungsprozess zielt darauf ab, das Objekt aus seinem ursprünglichen Kontext herauszulösen und durch eine Anreicherung mit Informationen einem neuen Kontext zuzuführen. Dieser Prozess kann als Musealisierung bezeichnet werden (Flügel, 2014, S. 25f.).

Hierbei ist festzuhalten, dass das Exponat nun etwas anderes ist als das ursprüngliche Objekt. Diese nun neue Qualität des Objekts spiegelt sich vor allem in seiner Funktionalität wider, da das ursprüngliche Objekt nun einen neuen Zweck nämlich als Medium des Informationstransport, erhalten hat. Dieser neue Zweck wird dabei vor allem sozial ausgehandelt (Carius & Fackler, 2022, S. 20f.).

Für virtuelle Ausstellungen erfolgt eine weitere Anpassung: Exponate müssen ins Digitale übertragen werden, teilweise werden sie als „Digitalisate“ (Carius & Fackler, 2022, S. 19) bezeichnet. Während digitalen Exponaten stoffliche Qualitäten des realen Pendants fehlen,

können sie doch im virtuellen Raum mit weiteren Informationen und Funktionen angereichert werden, die in einer realen Ausstellung niemals möglich wären. So sind etwa viele, anderenfalls unmögliche Betrachtungsweisen oder direkte Veränderungen der Exponate möglich.

Wie auch das musealisierte Exponat etwas anderes darstellt als das ursprüngliche Objekt, so ist auch ein digitales Exponat nicht nur eine digitale Kopie des musealisierten Exponats, sondern kann durch technische Möglichkeiten andere Bedeutungsanreicherungen erfahren (Carius & Fackler, S. 20f.). Dadurch muss ein digitales Objekt klar von einem real musealisierten abgegrenzt und als eigenes Exponat verstanden werden.

3 Die Ausstellung und ihr Raum

Exponate an sich konstituieren jedoch noch keine Ausstellung. Erst durch eine Zusammenführung und Kontextualisierung mit anschließender Präsentation für ein Publikum, kurzum einer Kuratierung, wird aus einer Sammlung von Exponaten eine Ausstellung (Siefkes, 2022, S. 63f.).

Ähnlich wie in anderen Designdisziplinen wird hier eine Komposition erstellt, indem die Exponate zweckmäßig organisiert und angeordnet werden (Flügel, 2014, S.111).

Die Komposition der Ausstellung erfolgt dabei im zur Verfügung stehenden Raum, dadurch findet eine wechselseitige Anpassung von Raum und Ausstellung aneinander statt.

So limitiert die Beschaffenheit des Raumes die Gestaltung einer Ausstellung, während andererseits der Raum durch Aufbauten und Erweiterungen zugunsten der Komposition abgeändert wird. Damit stehen Raum und Ausstellungsnarrativ in einem Aushandlungsverhältnis.

Diese Limitationen des vorhandenen Raums im Realen verlieren im virtuellen Kontext einen Großteil ihrer Relevanz. Virtuelle Ausstellungen sind hingegen in räumlicher Sicht nur durch die menschliche Wahrnehmungsfähigkeit sowie die technische Realisierbarkeit begrenzt. So erlaubt die virtuelle Umgebung viel weitreichendere Anpassungen des Raums. Das Aushandlungsverhältnis von Raum und Ausstellung wandelt sich damit zu einem Unterordnungsverhältnis des Raums unter die Ausstellung.

4 Raumkonzepte virtueller Ausstellungen - Eine Auswahl

Das Verhältnis des Raums und der Ausstellung kann sich im digitalen Kontext deutlich dynamischer gestalten als dies im realen Kontext der Fall wäre. Im Anschluss sollen nun einige gängige Konzepte für virtuelle Ausstellungen in Hinblick auf den Übergang ihrer Exponate und den daraus folgenden Implikationen für das Ausstellungs-Raumverhältnis diskutiert werden.

Aufgrund technischer Entwicklungen und der wachsenden Anzahl virtueller Ausstellungen kann die folgende Betrachtung keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

4.1 Websites

Die am klassischsten wirkende Variante der virtuellen Ausstellung scheint eine Realisierung als Website mit direkt eingebundenen Inhalten zu sein. Auch wenn dieses Konzept sehr basal und einfach wirken mag, so kann es mit einem guten Ausstellungskonzept ebenso zielführend sein.

Beispielhaft dafür steht die Ausstellung *Rühr mich nicht an! Zur Kulturgeschichte des Social Distancing* (Jacobs, Paul-Jacobs, Voges & Wendler, 2020).

Die Navigation erfolgt hier durch Scrollen und bewusstes Anklicken der Exponate, wobei eine Seitenleiste jederzeit ein Sprung in einen anderen Bereich ermöglicht. Eine andere Realisierung ähnlichen Formats findet in *Die Welt der Habsburger* (Schloß Schönbrunn Kultur- und Betriebsges.m.b.H., 2008) Anwendung. Auch hier liegt eine Website im klassischen Sinn vor. Allerdings kann durch die Auswahl in der oberen Bildschirmleiste bereits entschieden werden in welcher Form, die Exponate für den Rezipienten aufbereitet werden, bspw. sollen die Exponate zeitlich oder geografisch angeordnet werden?

Gerade die verbesserten Navigationsoptionen im Gegensatz zu linear geführten Ausstellungen erlauben dem Rezipienten mehr Bewegungsfreiheit und damit auch mehr Autonomie beim Erschließen der Ausstellungsinhalte. Der Raum ist hier dem Ausstellungskonzept untergeordnet und wird, je nach Bedarf, flexibel verändert. Der Übergang der Exponate erfolgt durch bewusste Auswahl innerhalb eines Raums, der je nach Konzept einen gewissen Teil der Exponate zeigt. Grundsätzliche Lenkung erfolgt nur durch

die Initialsicht beim Betreten sowie die Größe des Sichtfeldes, ansonsten ist der Rezipient in seiner Bewegung frei.

4.2 Auflösung des Ausstellungsraums

Da anders als in realen Ausstellungen ein Raum zur Präsentation von Exponaten keine Notwendigkeit virtueller Präsentationen ist, ergibt sich somit erstmals die Option, den Ausstellungsraum vollständig zu entfernen. Damit erfolgt ein direkter Übergang von Exponat zu Exponat ohne jeglichen Zwischenraum.

Als Beispiel kann die Ausstellung *Marx als Migrant* (Heller, Ramlow, Nuss, Muzzupappa & Engster, o.J.) angeführt werden, zwischen den einzelnen Exponaten erfolgt die Navigation lediglich über einen Button.

Eine gänzlich andere Art den Raum völlig zu entfernen zeigt sich in *Experience the Nightwatch* (NTR TV & Amsterdam Rijksmuseum, 2019). Durch die Konzentration auf lediglich ein Gemälde und Hervorhebung bestimmter Teile gibt es keinerlei Zwischenraum, der Rezipient bleibt die gesamte Betrachtungszeit in direktem Kontakt mit dem Exponat. Es ist in diesem Fall schwierig, von einem Verhältnis zwischen Raum und Ausstellung zu reden, da der Raum quasi entfernt wurde. Steuerelemente zum Fortbewegen zwischen den einzelnen Exponaten bzw. Fokuspunkten sind kaum als Raum zu bewerten.

Zwar entfallen damit die Vorteile der räumlichen Komposition, jedoch wird der Fokus noch klarer auf die Exponate gerichtet und entzieht dem Raum jede Möglichkeit zur Ablenkung. Das Ausstellungskonzept wird damit nicht mehr als Qualität des Raums vermittelt, sondern durch weitere Kontextualisierung der Exponate untereinander verwirklicht.

4.3 Scrollytelling

Viele Online-Ausstellungen nutzen Mechanismen, welche mittels Scrollen das Auslösen von bestimmten Befehlen erlaubt. Dieses als Scrollytelling bekannte Konzept findet sich beispielsweise in den Ausstellungen *Then & Now* (St. George's Crypt, 2020) oder *The life of Andrei Sakharov* (Sakharov Center, o.J.) wieder.

Auszeichnungsmerkmal beider Ausstellungen ist eine stark geleitete Art der Exponaterschließung. Es ist präzise geplant, welches Exponat bei welcher Scrollstufe zu

sehen ist, eine Veränderung der Reihenfolge ist ausgeschlossen und Möglichkeiten andere Abzweigungen zu nehmen gibt es nicht.

Diese starke Leitung der Rezipienten ist auch daran erkennbar, dass die Scroll-Trigger nur in der Abwärtsbewegung funktionieren und beim Nach-oben-Scrollen keinerlei Aktionen auslösen, so soll der Rezipient nach Absolvieren der Ausstellung gar kein weiteres Untersuchen der Ausstellung unternehmen.

Der Raum wird damit zum narrativen Grund einer Erzählung und wird dieser vollständig untergeordnet, um möglichst zielführend das Narrativ der Ausstellung zu transportieren. Das nähere Betrachten von Exponaten ist möglich, wird jedoch vom aktuellen Stand im Ausstellungsraum bestimmt.

4.4 Virtuelle Abbildung realer Räume

Eine weitere Option zur Gestaltung digitaler Präsentationen ist eine virtuelle 3D-Nachbildung realer Räumlichkeiten. Diese Option wird vor allem von Museen mit bereits bestehenden Ausstellungen genutzt. Allerdings ist damit auch das Nachbilden von nicht mehr real existierenden Räumen möglich, wie etwa im Projekt *Bauhaus trifft VR* der Universität Erfurt und Fachhochschule Erfurt, das anhand von Fotografien eine möglichst realitätsnahe Reproduktion einer Bauhausausstellung aus dem Jahr 1931 virtuell reproduzierte (Rössler, Brandenburger, Kruse & Damek, 2021, S. 339f.). Die Fortbewegung erfolgte hier mittels eines VR-Headsets und freier Bewegung im Raum.

Einen anderen Modus der Fortbewegung kommt etwa in *Van Eyck* (Museum der schönen Künste Gent, 2020) zur Anwendung. Die Navigation erfolgt hier durch Springen zu festgelegten Blickpunkten mit 360°-Ansicht.

Grundsätzliche Hürden dieses Raumkonzepts liegen im Vorhandensein von realen Räumen oder dem Referenzmaterial dieser. Insbesondere wird diese Ausstellungsform durch die Qualität des realen Pendant bestimmt, so kann die virtuelle Ausstellung nur abbilden was im Realen auch vorhanden ist und damit bestenfalls qualitativ gleichrangig zur realen Ausstellung sein. Ist bereits im Realen kein gutes Verhältnis der Ausstellung und des Raums vorhanden, wird sich dies im Digitalen nur fortsetzen. Durch den Verlust weiterer Erfahrungskanäle im Zuge der Virtualisierung ist sogar eine qualitative Herabstufung im Vergleich des realen Gegenstücks zu erwarten.

Der Übergang der Exponate erfolgt hier nicht automatisiert, sondern muss durch Bewegung im Raum und anschließendes Auswählen aktiv betrachtet werden. Aufgrund der direkten Übertragung realer Ausstellungen tragen diese digitalen Versionen das Aushandlungsverhältnis ihrer Vorlagen weiter. Durch weitere Navigationsmöglichkeiten kann die Rolle des Raumes jedoch reduziert werden.

4.5 Gänzlich Virtuelle Räume

Eine weitere Alternative ist das Nutzen nichtreal existierender 3D-Räumlichkeiten. Diese Methode zur Schaffung eines gänzlich künstlichen Ausstellungsraums weist vermutlich die variabelste Qualität aller Raumkonzepte auf.

Beispiele dieser Art von Ausstellung sind *Standing by the wall Berlin 1990* (Koschmieder, Druga & Gust, 2021) sowie *Leben im Exil* (Deutsches Exilarchiv & ZDFkultur, 2021).

Während bei der Nachbildung realer Gebäudeteile eine akkurate Kopie der Originalausstellung und somit eine Nachbildung des bereits bestehenden Ausstellungskonzepts angestrebt wird, ist bei der künstlichen Erschaffung von 3D-Räumen das Ausstellungskonzept von entscheidender Wichtigkeit. Wie bereits zu Beginn erläutert, ergibt sich hier die Möglichkeit der vollständigen Unterordnung des Raums unter ein Ausstellungskonzept.

Allerdings erwächst daraus auch ein Problem: Wird ein Raum ohne entsprechendes Ausstellungskonzept erstellt, so vermag er es nicht die Exponate kontextuell einzubetten, er wird damit nicht zur Ausstellung, sondern ist lediglich ein Ort mit einer zufälligen Häufung von Exponaten.

So ist bei vielen Ausstellungen im virtuellen Raum zu beobachten, dass lediglich Exponate in 3D-Umgebungen präsentiert werden ohne wirklichen Mehrwert für Nutzende erkennen zu lassen. Diverse Online-Tools bieten ein niedrigschwelliges Angebot zur Erstellung von 3D-Umgebungen. Allerdings beschränken sich die Anpassungsoptionen hier häufig lediglich auf den Bildinhalt und den Grundriss. Auch Paul (2005, S. 356) kritisiert diese Erstellung von Räumen als bloße Hülle ohne kuratorische Aspekte zu bedenken. Dadurch wird der Raum nicht als Unterstützung der Exponate genutzt und somit vor allem als störender Fremdkörper wahrgenommen.

5 Fazit

Das Erschließen von Exponaten und das Gestalten von Ausstellungen sind zentrale Aufgabe musealer Erschließung. Durch das Aufkommen digitaler Lösungen zur Musealisierung und Präsentation von Exponaten entstehen bis heute neue Konzepte zur Anordnung von Exponaten im Raum und der Erfahrbarkeit dieser.

Dabei gibt es verschiedene Herangehensweise zur Aushandlung des Verhältnisses von Raum und Ausstellung. Gerade die freien Gestaltungsmöglichkeiten des digitalen Raums erlauben damit eine nie dagewesene Konzentration auf die Umsetzung von Ausstellungskonzepten. Dadurch ist diesen Konzepten ein neues Verhältnis von Raum und Ausstellung gemein, das den Raum nun der Ausstellung unterordnet.

Da ein Großteil virtueller Räume nur anhand des Ausstellungskonzepts erstellt wird, ist eine gute Kuratierung von entscheidender Wichtigkeit, denn Räume ohne ein Konzept zur Unterstützung der Exponate erscheinen Rezipienten beliebig und nicht zielführend.

Gerade generische 3D-Lösungen erzeugen hier eine gewisse Problematik, da sie durch den Anschein technischer Innovation die Gestalter:innen von Ausstellungen verleiten können, technisch weniger beeindruckend wirkende, der Ausstellung aber hilfreichere Lösungen zu verwerfen.

Literaturverzeichnis

- Carius, H. & Fackler, G. (2022). Ausstellungen digital kuratieren. Formen und Diskurse, Herausforderungen und Chancen. In H. Carius & G. Fackler (eds.), *Exponat - Raum - Interaktion. Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen* (DH&CS, Schriften des Netzwerks für digitale Geisteswissenschaften und Citizen Science, Band 2, S. 15–38). Göttingen: V&R unipress.
- Deutsches Exilarchiv & ZDFkultur. (2021). *Leben im Exil*. Verfügbar unter: <https://digitalekunsthalle.zdf.de/exilarchiv/index.html#tp0>
- Fackler, G. & Pellengahr, A. (2019). Virtuell Austellen. Chancen, Perspektiven und Missverständnisse der Digitalisierung am Beispiel virtueller Ausstellungen. *Museumskunde*, 84, 34–41. Verfügbar unter: https://www.phil.uni-wuerzburg.de/fileadmin/EXT00249/Studieninfo-Landing-Page/Einfuehrung_und_Ansprechpartner/2019_MuKu1-19__06-Fackler-Pellengahr__FREIGABE__FINAL__01.pdf
- Flügel, K. (2014). *Einführung in die Museologie* (Einführung Kunst und Architektur, 3., überarb. Aufl.). Darmstadt: WBG (Wiss. Buchges.).
- Heller, L., Ramlow, S., Nuss, S., Muzzupappa, A. & Engster, F. (o.J.). *Marx als Migrant. Auf den Spuren eines Lebens im Exil*. Verfügbar unter: <https://marx200.org/marx-als-migrant>
- Großmann, J. (2020). *Diese Museen können Sie virtuell besuchen*. Verfügbar unter: <https://www.geo.de/reisen/reisewissen/22736-rtkl-coronakrise-diese-museen-koennen-sie-virtuell-besuchen>
- Jacobs, S., Paul-Jacobs, S., Voges, R. & Wendler, A. (2020). *Rühr mich nicht an! Zur Kulturgeschichte des Social Distancing*. Verfügbar unter: <https://ausstellungen.deutsche-digitale-bibliothek.de/distanz/#s0>
- Koschmieder, A., Druga, A. & Gust, T. (2021). *Standing by the wall. Berlin 1990*. Verfügbar unter: <https://www.galerie-koschmieder.de/virtuelle-ausstellung-der-galerie-koschmieder-josef-wolfgang-mayer-standing-by-the-wall-berlin-1990/>
- Müller, A. (2020). *Kunst und Kultur im virtuellen Raum*. Verfügbar unter: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/kunst-und-kultur-im-virtuellen-raum>
- Museum der schönen Künste Gent. (2020). *Van Eyck. Eine optische Revolution*. Verfügbar unter: <https://virtualtour.vaneyck2020.be/de>

NTR TV & Amsterdam Rijksmuseum. (2019). *Experience the Nighthwatch*. Verfügbar unter:
<https://beleefdenachtwacht.nl/en>

Paul, S. (2005). Kommunizierende Räume. Das Museum. In A. C. Geppert, U. Jensen & J. Weinhold (Hrsg.), *Ortsgespräche* (S. 341–358). transcript Verlag.
<https://doi.org/10.1515/9783839403129-014>

Rössler, P., Brandenburger, Y., Kruse, R. & Damek, S. (2021). Bauhaus trifft VR: Eine Virtual-Reality-Rekonstruktion der Baugewerkschafts-Ausstellung 1931 – Ein Praxisbericht. In L. Lehmann, D. Engelhardt & W. Wilke (Hrsg.), *Kompetenzen für die digitale Transformation 2020* (S. 339–355). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
https://doi.org/10.1007/978-3-662-62866-9_24

Sakharov Center. (o.J.). *The life of Andrei Sakharov*. Verfügbar unter:
<https://www.sakharov.space/en>

Schloß Schönbrunn Kultur- und Betriebsges.m.b.H. (2008): *Die Welt der Habsburger*.
Verfügbar unter: <https://www.habsburger.net/>.

Siefkes, M. (2022). Ausstellungen analysieren und evaluieren: ein multimodaler Ansatz. In H. Carius & G. Fackler (eds.), *Exponat - Raum - Interaktion. Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen* (DH&CS, Schriften des Netzwerks für digitale Geisteswissenschaften und Citizen Science, Band 2, S. 63–82). Göttingen: V&R unipress.

St. George's Crypt. (2020). *Then & Now*. Verfügbar unter:
<https://www.stgeorgescrypt.org.uk/then-and-now/>

Travelbook. (2021). *11 Museen, die Sie jetzt virtuell besuchen können*. Verfügbar unter:
<https://www.travelbook.de/attraktionen/museen/museen-virtuell-besuchen-corona>

Wuttke, G. (2021). *Was Museen von der Netzkunst lernen können*. Verfügbar unter:
<https://www.deutschlandfunkkultur.de/ausstellungen-in-zeiten-von-corona-was-museen-von-der-100.html>