Virtuelle Exploration – Möglichkeiten und Grenzen erkundbarer Ausstellungen am Beispiel von „Epoch Gallery: End Demo“ und „The Museum of The World – British Museum“

Autorin: Vivien Graner

Keywords: Vermittlungsstrategie, Erkundung, Nutzererlebnis

Abstrakt

Das Ziel dieser wissenschaftlichen Arbeit ist es, das Thema Möglichkeiten und Grenzen einer virtuellen Ausstellung insbesondere auf den Aspekt der Exploration zu untersuchen. Dazu folgt im ersten Abschnitt eine Begriffserklärung, um den Gegenstand der Arbeit besser einordnen zu können. Anschließend wird ein Vergleich zwischen realen und virtuellen Ausstellungen in Bezug auf deren Vermittlungsstrategien durch die Auswertung von Literatur angestellt. Nachdem das Erkundungspotenzial herausgestellt wurde, werden die Grenzen explorativer virtueller Ausstellungen, gestützt von Studien, näher betrachtet. Um die Untersuchung in Anwendungen zu beurteilen, werden zwei Beispiel Ausstellungen mit hohem Erkundungspotenzial genauer besichtigt und analysiert. Um den Bogen zum Studienprojekt *artwork.earth* zu spannen, werden zum Schluss untersuchte Faktoren auf dieses Projekt übertragen.

Inhalt

Im ersten Abschnitt dreht sich alles um den Begriff Exploration, um so festzustellen, ab wann man von einer explorativen Ausstellung sprechen kann. Der Begriff „explorativ“ geht auf das lateinische *explorare* (erforschen) zurück und kann synonym für erkunden, entdecken oder untersuchen verwendet werden. Exploratives Verhalten können wir an vielen Stellen beobachten, denn es liegt in der Natur der Tiere und Menschen. Als Erkundungsverhalten bezeichnen Verhaltensbiologen bei Tieren das aktive Eindringen eines Lebewesens in unbekannte Gebiete oder auch die Kontaktaufnahme zu neuen Objekten. Im anthropomorphen Zusammenhang spricht man auch vom Neugierverhalten oder explorativem Verhalten, konkret auf die Lernfähigkeit bezogen. Beim Menschen steht das

explorative Verhalten vor allem in Zusammenhang zum Bindungsverhalten, welche als frühe angeborene Verhaltensweisen in Wechselwirkung zueinanderstehen. (Kirschke & Hörmann, 2014)

Feststeht, dass jeder Mensch einen natürlichen Erkundungs- oder Neugierimpuls hat. Weswegen verstärkt in den Bereichen Pädagogik, speziell dem Wissenserwerb in Schulen, der positive Effekte von Exploration im Unterricht erforscht wird. Insbesondere die Erfahrung aus erster Hand, die Sensibilisierung für Wahrnehmungen und die Konfrontation mit der Wirklichkeit neue Erkenntnisse zu gewinnen, bezeugen die Effektivität von Erkundungen. (Vaupel, 1993)

Dr. Dieter Vaupel bezeichnet Erkundungen als „ […] Realitätsbegegnungen der Lernenden mit ihrer Alltags- und Umgebungswelt. Bei Erkundungen geht es darum, Wirklichkeit so, wie sie erscheint in sinnlicher Anschauung und Erfahrung zu erfassen, zu ordnen, zu analysieren.“ Erkundungen gleichen einem Prozess und fördern es, Dinge wahrzunehmen, genau zu beobachten und daraus eigene Erkenntnisse zu gewinnen. Sie wirken sich außerdem positiv auf die Lerneffektivität aus, was die „American Audivisuell Society“ Untersuchung aufzeigt. Explorationen weißen also keine Einbahnkommunikation auf, statt sich einseitig informieren zu lassen, geht es darum, sich die Informationen interaktiv selbst zu erschließen. (ebd.)

Durch welche Merkmale sind explorative Vermittlungen gekennzeichnet?

- geplant und methodisch organisiert
- sind interaktiv angelegt
- verlangen agierendes Verhalten der Teilnehmer*innen
- Informationen werden aktiv erlangt
- Eigenaktivität der Teilnehmer*innen, die selbstentwickelte, selbst gewählte oder angeregte Erkundungen durchführen (Vaupel, 1993)

<u>Vergleich reale und virtuelle Ausstellung in Bezug auf die Vermittlungsstrategien</u>

In realen „traditionellen“ Ausstellungen herrscht vorwiegend eine lineare Vermittlung, da der Besucher*in meist auf eine rein passive Empfängerrolle beschränkt ist. Doch durch die weiterentwickelten Medien und deren Nutzererfahrungen hat sich das Rezeptionsverhalten

der Besucher*innen verändert. Durch die immer häufige aufkommende Begegnung mit interaktiven Medien hat sich der Nutzer*in aus der passiven Empfängerrolle losgelöst und möchte vielmehr aktiv an der Vermittlung teilnehmen. Der Besucher*in sieht sich nun eher als Produzent*in von Inhalten und hat eine viel größere Erwartungshaltung an interaktiven Situationen. (Klinkhammer & Reiterer, 2008)

„Um diesen Erwartungen gerecht zu werden, müssen die Museen den Besucher als aktiven Kommunikationspartner in den Vermittlungsprozess einbinden.“ (ebd.) Diese flexible Vermittlung ist in virtuellen Ausstellungen bereits möglich, denn der Besucher*in ist nicht an Raum und Zeit gebunden, sondern kann sich ganz frei zwischen Themen, Exponaten oder Künstler*innen navigieren. Eine gute Ausstellung bedeutet für Angeli Sachs eine Entdeckungsreise, welche dem Besucher*in neue Themen bzw. Künstler*innen erschließen lässt oder bekannte Themen auf eine neue, überraschende Weise darstellt. (Sachs, 2010)

Bei virtuellen Ausstellungen bietet sich die Möglichkeit, selbstständig zu entscheiden, in welcher Ebene oder durch welches Medium (Text, Audio oder Video) die Wissensvermittlung stattfinden soll. Die Strategie in einer virtuellen Ausstellung gleicht eher einem Netz, welches mehr Anknüpfungspunkte zu den Ausstellungsinhalten bietet. Das bedeutet, dass der Besucher*in nicht durch den Standort oder die Reinfolge des Ausgestellten geleitet wird, sondern die Exponate selbst finden und erkunden kann.

„Je mehr Freiheitsgrade dem Besucher im Rahmen dieser virtuellen Exploration zur Verfügung stehen, desto faszinierender wird das multimediale System empfunden.“ (Todt et al. 2015) Dies zeigt, dass virtuelle Ausstellungen ein größeres Explorationspotenzial haben und so den Besucher*in als aktiven Kommunikationspartner in den Vermittlungsprozess besser einbinden können. (Klinkhammer & Reiterer, 2008)

Grenzen und Herausforderungen von explorativen virtuellen Ausstellungen

Auch wenn virtuelle Ausstellungen sich positiv auf das Nutzungserlebnis und die Wissensvermittlung auswirken können, gibt es Faktoren, welche berücksichtigt werden müssen, um den Besucher*in nicht zu überfordern. Denn für eine netzwerkartige Strategie ist jedoch „[…] ein gewisses Maß von thematischem Vorwissen erforderlich, von dem bei den heterogenen Besuchergruppen nicht immer auszugehen ist.“ (Klinkhammer & Reiterer, 2008)

Da die inhaltliche Reinfolge durchbrochen werden kann, kann es passieren, dass der Nutzer*in die Zusammenhänge und Verläufe schlechter nachvollziehen kann.

„Es sollte sich […] nicht ein Gefühl der Beliebigkeit einstellen, der Eindruck, dass das Erlebnis in der virtuellen Ausstellung letztlich ein Zufallsergebnis ist, geprägt von der oberflächlich getroffenen Entscheidung, hier zu klicken und dort nicht, bis die Kapazitäten der Aufnahmefähigkeit erreicht sind.“ (Müller, 2016)

Es ist also ein schmaler Grat zwischen grenzenloser Erkundung und einer überfordernden Fülle an Informationen und Möglichkeiten. Man kann den Besucher*in sich nicht völlig allein überlassen, es ist dennoch von Bedeutung, Hinweise zur Navigation und dem Ablauf zu bieten. Dies zeigt auch eine IBM Studie „Less Clicking, More Watching“ (Vergo et al. 2001), in der anhand von Usability-Walk-Throughs die Akzeptanz von geführten Touren im Bereich Kunst & Kultur untersucht wurde. Die Studie ergab, dass die Befragten eine geführte Multimedia Tour der komplett selbstständigen Interaktion vorzogen. (ebd.)

Das bedeutet, eine virtuelle Ausstellung sollte die Vorteile einer erkundbaren interaktiven Vermittlung nutzen, darf aber die Rolle als Vermittler nicht vollständig abgeben. Um den Besucher*in anfangs mit seinen Möglichkeiten innerhalb der Ausstellung bekannt zu machen, sind narrativ geführte Anleitungen ein gutes Mittel. Es macht vielleicht den Anschein, dass virtuelle Ausstellungen in Form eines Netzwerks nicht mit einem linearen Zugang einhergehen. „Doch die Navigation durch ein Netzwerk privilegiert einen Weg, der sich nachträglich als Erzählung rekonstruieren lässt. In diesem Sinne kann eine Geschichte auch als vorgefertigter Weg durch das Netzwerk verstanden werden, bei dem die umliegenden Relationen und Knoten vorerst ausgeblendet werden.“ (Klinkhammer & Reiterer, 2008)

Man sollte dem Nutzer*in es ermöglichen, die geführte Tour jederzeit zu verlassen oder neu zu starten oder einen Umweg beziehungsweise eine Erkundung auf eigene Faust einzuschlagen. Wichtig ist dabei, zwischen dem Hauptexponat und ergänzendem Material klar zu differenzieren. Denn nur wenn der Nutzer*in die Fülle an Material zuordnen und gruppieren kann, bleibt seine/ihre Aufnahmefähigkeit bestehen. (Müller, 2016) Wenn jedoch ein gutes Vorwissen vorliegt und viele Informationen überflüssig erscheinen. Wäre es von Bedeutung, dass man den Vorwissenstand einbeziehen kann, indem man Anknüpfungspunkte selbst bestimmt, wodurch die Ausstellung noch individueller gestaltet wird.

Ein weiterer Punkt, welcher die Grenzen einer virtuellen Ausstellung widerspiegelt, ist die Interaktion zwischen den Besucher*innen. Da kein räumliches Miteinander stattfindet,

fehlt der Aspekt des Austausches. Doch auch der Kontakt und die Interaktion zwischen den Rezipierenden kann zum Erkundungsverhalten beitragen, da durch Wahrnehmung und Beobachtungen der anderen Besucher*innen weitere interessante Inhalte oder Möglichkeiten entdeckt werden können. Der Faktor des räumlichen Zusammenseins lässt sich virtuell erschwert umsetzten. Es gibt aber Wege, die Kommunikation der Besucher*innen zu ermöglichen oder zu fördern. Einerseits könnte man die Aktivität der Besucher einbauen, indem gezeigt wird, wie viele oder wer sich gerade die Ausstellung anschaut. Bei einer großen oder sehr umfangreichen Ausstellung könnte man sogar überlegen, den Standort des aktuellen Betrachtungspunkts anzugeben. Die Interaktion wäre durch Chats oder Reaktionen zu ermöglichen. So können die Besucher*innen sich untereinander austauschen oder Feedback zu konkreten Ausstellungspunkten geben.

Bei virtuellen Ausstellungen geht es nicht darum, das Erlebnis eines realen Museums zu ersetzten oder nachzuahmen. Vielmehr sollte es die vielen Möglichkeiten und das große Erkundungspotenzial nutzen, um ein individuelles und interaktives Nutzerlebnis zu schaffen. Trotzdem ermöglichen die Weiten des Internets es, die Vorteile eines traditionellen Ausstellungsbesuches nachzueifern, um so jedem das bestmögliche Erlebnis zu ermöglichen.

Beispiel 1 - Epoch Gallery: *End Demo*
Online unter: http://epoch.gallery/End_Demo/index.htm

„Ein Haufen White-Cube-Schrott treibt im Meer – ein bisschen Insel, ein bisschen Eisscholle, ein bisschen Museumswand.“ (Meinecke, 2020) Die virtuelle Ausstellung Epoch Gallery von 2020 ist ein Erkundungsspiel, welches insgesamt 14 Arbeiten von Jessica Goehring, Kara Joslyn, Jake Kean Mayman & Co. zeigt. Wobei Zeigen gar nicht der richtige Begriff ist, denn man muss die Insel erkunden und die Exponate selbst finden (siehe Anhang Abb. 1). Weniger umfangreich, keine überfordernde Fülle an Informationen. Um die Arbeiten in voller Auflösung betrachten zu können, gibt es die Möglichkeit, ein PDF zu downloaden.

Anna Meinecke vom gallerytalk.net meint: „Man braucht ein bisschen, um sich auf Navigation und Speed der Seite einzustellen, doch dann lässt sich die weiße Trümmerkulisse eigentlich sehr smooth durchkämmen. Manche Arbeiten sind sofort zu erkennen, manche muss man suchen“, welches den explorativen Charakter der Ausstellung verdeutlicht. Eine

Besonderheit der Ausstellung ist es, dass man nicht das Gefühl hat, sich in einem geschlossenen Raum zu befinden, sondern die Insel im offenen Meer schwimmt und der Hintergrund unendlich wirkt. Dies hat etwas sehr Freies, Abstraktes und Realistisches zugleich. Unterstützt wird dieses Gefühl durch Soundeffekte, welche ein eine Mischung aus Wind und Wasserfall Geräuschen sind.

Zuerst sieht der Besucher*in einen Startscreen, welcher die Insel in voller Gänze zeigt und drauf der Hinweis *click to enter*. So kann sich der Nutzer*in auf den virtuellen Raum einstellen und weiß, was zu tun ist. Danach gelangt man auf die virtuelle Insel, welche durch eine langsame Rotation dem Besucher*in einen Überblick beschafft. Am unteren rechten Rand befindet sich eine fixierte Navigationsleiste, bei der man eine Karte einblenden kann (welche stark zur Orientierung beiträgt), die Lautstärke an und ausschalten kann und den Vollbildmodus öffnen und schließen kann. Auf der Insel sieht man Navigationspfeile, welche zum Standortwechsel führen. Generell lässt sich die Navigation mit einer Ziehenbewegung ausführen. Befinden sich die Exponate in nähere Umgebung, werden diese durch einen Hover Effekt hervorgehoben, sodass der Nutzer*in weiß dort folgt eine weitere Aktion. Klickt man auf das Ausstellungsstück, öffnet sich ein großformatiges Foto mit Angaben zum Künstler*in, dem Titel Erscheinungsjahr und Größe. Weiter Abgaben zu Thema oder Hintergrund sind nicht gegeben. Während manche Objekte offensichtlich an einer Wand aufgehangen sind, sind andere in Ecken oder unter Trümmerteilen versteckt. Genau das macht den Erkundungscharakter dieser Ausstellung aus. Da eben nicht alles auf den ersten Blick erkennbar ist und man zum Suchen angeregt wird.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass die Aufmachung der Ausstellung sehr gelungen ist und sehr zum Erkunden anregt. Diese Art der virtuellen Darstellung ist jedoch eher für kleinere, weniger umfangreiche Ausstellung gedacht, da der Raum sonst zu groß wird und die Navigation zu komplex wäre. Trotzdem kann man die Fülle an Zusatzinformationen zum Exponat erhöhen oder Videos / Audio einbauen, um so den Informationsgehalt zu steigern.

Beispiel 2 – British Museum: *The Museum of the World*

Online unter: https://britishmuseum.withgoogle.com

The Museum oft the World ist ein Projekt, welches in Zusammenarbeit mit dem British Museum und Google Cultural Institute entstanden ist. Dabei handelt es sich um ein interaktives Nutzererlebnis durch die Zeit. Es ist eine wahrhaftige Zeitreise, in der man Objekte aus verschiedenen Kulturen erkunden kann und den Kuratoren den British Museums zuhören kann. Man kann Objekte klicken und sie zwischen Raum und Zeit verbinden und versteckte Verbindungen zwischen der Vergangenheit und der Gegenwart zu entdecken.

Beim ersten Öffnen der Seite folgt ein spannendes Intro, indem durch den „Urknall" Tausende Punkte die Seite füllen, durch Linien verbunden werden und sich dann animiert in den Zeitstrahl einordnen. Nach einer kleinen Anleitung zu der Vor- und Rückwärts-Navigation erscheint die Hauptseite (siehe Anhang Abb. 2). Man sieht einen unendlichen Raum voller Punkte, welche sich leicht bewegen und das Gefühl eines Universums vermitteln. In der Mitte befindet sich eine Art Diagramm in Form eines Zeitstrahls, welcher eine Legende mit fünf Kontinenten sowie am linken Rand eine Skala mit Jahreszahlen besitzt. Der Zeitstrahl ist mit vielen Punkten gefüllt, welche jeweils in der Farbe des Kontinents eingefärbt sind und beim Klicken einen Windspielklang von sich geben, welcher Spiritualität und Tradition impliziert.

In der oberen linken Ecke findet an ein 3-Punkte-Menü, bei dem man mehr über das Projekt erfahren kann oder gleich in verschiedene Zeitzonen springt. Die Navigation dieser virtuellen Ausstellung erfolgt über eine Ziehbewegung oder kann mit den Navigationspfeilen nach vorne und zurückbewegt werden. Am rechten Rand kann man die Objekte nach Kategorien filtern und es werden beispielweise nur Punkte zum Thema *art and design* angezeigt. Dieser Aspekt wirkt sich positiv auf die Selektierung und Fokussierung aus und ermöglicht es, die Fülle an Informationen zu minimieren. So muss man nicht alle Punkte durchklicken, sondern kann nach Vorliebe oder Vorwissen die Entdeckung einschränken. Außerdem erscheinen erst durch einen weiteren Klick auf *Find out more* Zusatzinformationen zum Objekt. Im nun geöffneten Fenster findet man einen Text sowie eine Audiodatei mit weiteren Infos sowie den genauen Standort und weitere ähnliche Objekte.

Der Aspekte der Interaktion der Besucher untereinander löst diese Ausstellung, indem es immer die Möglichkeit gibt, die Seite oder einzelne Objekte über Social-Media-Kanäle oder per Mail zu teilen.

Der Explorationscharakter dieser Ausstellung spiegelt sich in der Reduzierung der Inhalte wider, denn außer einer Zeitangabe und dem Kontinent hat man keine weiteren Hinweise zu dem Objekt, sondern muss diese erforschen und sich einfach durchklicken. Allgemein hat das Nutzererlebnis etwas Magisches und Abstraktes, welches den Besucher*in sehr um Erkunden anregt.

Übertragung auf das Projekt *artwork.earth* und Fazit

Die Artikel, Studien und ausgewählten Beispiele zeigen viele Aspekte auf, welche in der *artwork.earth* Seite angewandt werden können. Bei *artwork.earth* handelt es sich um eine Kunstsammlung von Künstler*innen aus der ganzen Welt. Über den Globus verteilt gibt es interessante und innovative Objekte und Projekte zu explorieren. *Artwork.earth* bietet daher eine gute Grundlage, zu einem wahrhaftigen Erkundungserlebnis zu werden. Der Nutzer*in sollte jedoch zuerst an die Hand genommen werden, indem ein Intro die Intension und die Navigation der Seite erklärt. Außerdem könnte durch weitere Medien und Informationen sowie einer Vernetzung der Objekte untereinander die Aufenthaltsdauer verlängert werden. Ein weiterer Aspekt, welcher zur besseren Selektierung des Materials beitragen könnte, wäre eine optisch hervorgehobene Filterfunktion nach bereits bestehenden Kategorien.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass zu einer Erkundungsreise in Form einer virtuellen Ausstellung viele Aspekte von Bedeutung sind und diese nicht durch eine Fülle an Informationen oder eine starke Vernetzung definiert werden kann.
Der Besucher*in muss zuerst anregt werden, seinen Erforschungstrieb auszuleben und gleichzeitig angeleitet werden, um seine Erwartungen und das Feedback zusammenzubringen. Virtuelle Ausstellungen sollten ihr Explorationspotenzial nutzen, da dies im Gegensatz zu realen Museen einen Vorteil mit sich bringen kann. Die unendlichen Möglichkeiten des Internets und verschiedener Medien bieten sich für ein erkundungsreiches Besuchererlebnis super an. Wichtig ist nur, dass der Nutzer*in nicht an Interaktionsmöglichkeiten und Fülle an Informationen überfordert wird. Eine gute Mischung aus flexibler Navigation und Exploration sind hierbei der Schlüssel zum Erfolg.

Quellenverzeichnis

Kirschke, K./Hörmann, K. (2014) Grundlagen der Bindungstheorie. Verfügbar unter: https://www.kita-fachtexte.de/fileadmin/Redaktion/Publikationen/ KiTaFT_kirschke_hoermann_2014.pdf. Zugriff am 29. 10.2022

Klinkhammer, D. and Reiterer, H. (2008). Blended Museum – Perspektiven für eine vielfältige Besuchererfahrung (Enhancing Visitor Experience through Information Design and Interaction), Zeitschrift i-com, 4-8, Verfügbar unter: https://www.degruyter.com/document/doi/10.1524/icom.2008.0016/html. Zugriff am 29. 10.2022

Meinecke, A. (2020). Klickt das! Fünf wirklich gute Online-Ausstellungen. gallerytalk.net, Verfügbar unter: https://www.gallerytalk.net/klickt-das-fuenf-gute-online-ausstellungen/. Zugriff am 29.20.2022

Müller, M. (2016). Virtuelle Ausstellungen: Überlegungen zur Konzeption eines digitalen Mediums. Praxishandbuch Ausstellungen in Bibliotheken, edited by Petra Hauke, Berlin, Boston: De Gruyter Saur, 2016, 219-228. Verfügbar unter: https://doi.org/10.1515/9783110475043-020. Zugriff am 29. 10.2022

Sachs, A. (2010), Was ist eine gute Ausstellung? BulletIn Seedamm Kulturzentrum, S.17, Verfügbar unter: https://static1.squarespace.com/static/5d5297afe757d40001 e01c4e/t/5d693878d410d10001eceb1d/1567176829954/Bulletin88.pdf. Zugriff am 29. 10.2022

Todt, S., Rezk-Salama, C. and Kolb, A. (20015). Virtuelle Rekonstruktion und interaktive Exploration der Schlossanlage Dillenburg. Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur?: Eine Bestandsaufnahme, edited by Manfred Bogen, Roland Kuck and Jens Schröter, Bielefeld: transcript Verlag, 2015, 119-138. Verfügbar unter: https://doi.org/10.1515/9783839410615-009. Zugriff am 29. 10.2022

Vaupel, D. (1993). Erkundungen vorbereiten, durchführen und auswerten. Wiesbaden. Verfügbar unter: https://dieter-vaupel.jimdofree.com/publikationsliste/downloads-pädagogik/. Zugriff am 29. 10.2022

Anhang

Abb. 1: Insel der Epoch Gallery (mit Hover Effekt)

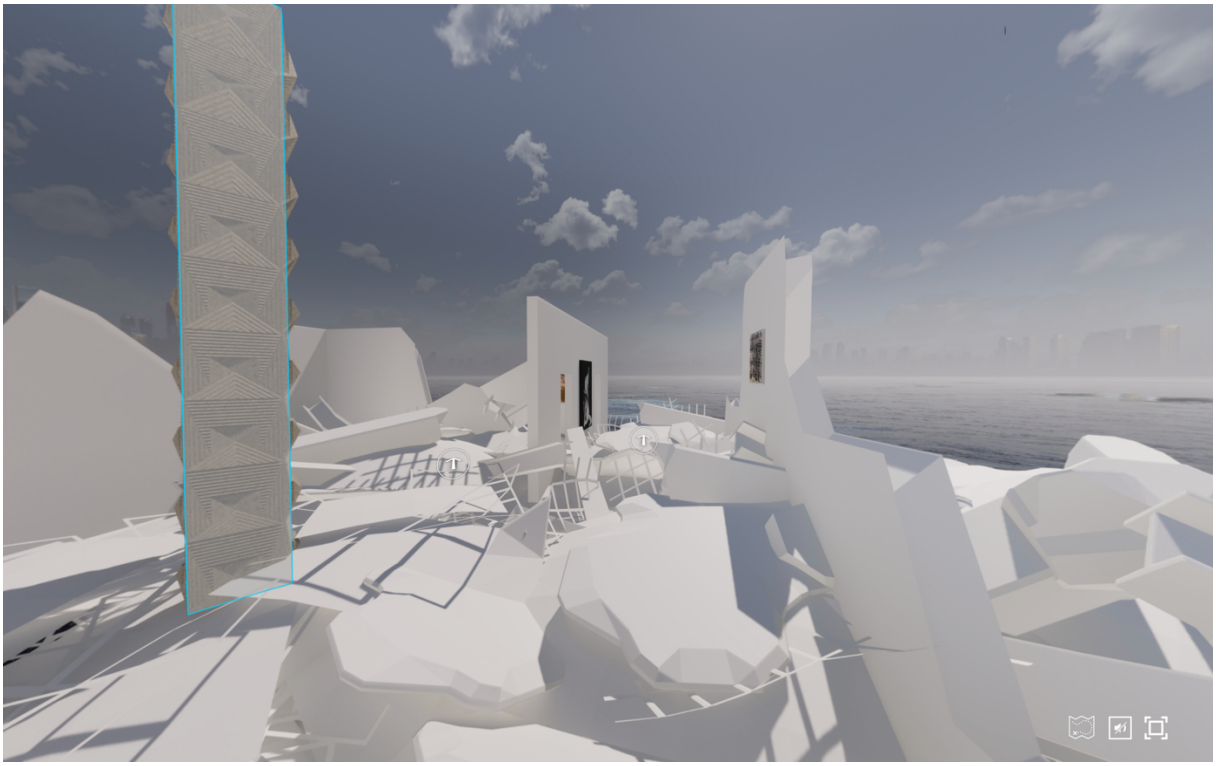
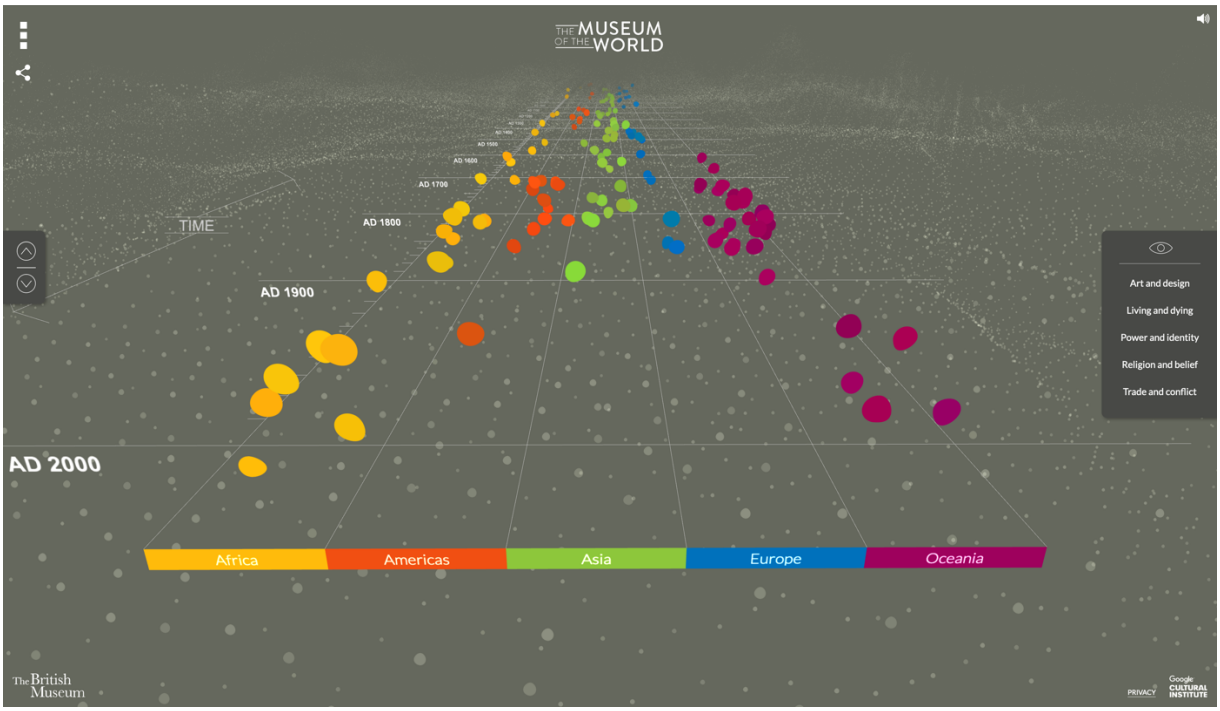
Abb. 2: Seite von The Museum of the World