

# **Digitale Kunsthalle: Möglichkeiten und Grenzen von Online-Ausstellungen, die ausschließlich für den virtuellen Raum konzipiert sind. Eine Untersuchung am Beispiel der Online-Ausstellung #BEATCovid - Malen in der Pandemie.**

Theresa Looke

Modul Informationsdesign | Wintersemester 2022/2023

Master Informationsdesign und Medienmanagement | Hochschule Merseburg

Keywords: digitale Kunsthalle, Online-Ausstellung, Kunst im virtuellen Raum, Kunstmuseum 4.0, multimediale Ausstellung, #BEATCovid - Malen in der Pandemie

## **Abstrakt**

Gesellschaftliche Veränderungen breiten sich in allen Bereichen aus und hinterlassen dort ihre Spuren- auch in (Kunst-)Ausstellungen in ihren verschiedenen Formaten. Der Wandel der traditionellen Kunstaustellungen mündet in jüngster Vergangenheit, beschleunigt durch die Corona-Pandemie mit ihren Lockdowns, in die Herausbildung von digitalen Kunsthallen, die lediglich für die Online-Darstellung konzipiert oder kuratiert wurden. Der nachfolgende Beitrag widmet sich im Kern der Frage: *Welche neuen Möglichkeiten geben digitale Kunsthallen den Künstler\*innen mit ihren Kunstwerken und an welchen Stellen kommen die digitalen Kunsthallen an ihre Grenzen?*

Die Faktoren, die eben diese junge Form der Ausstellung ausmachen, sollen unter differenzierten Blickwinkeln diskutiert werden und anschließend in eine Analyse, für die das Beispiel der Online-Ausstellung *#BEATCovid - Malen in der Pandemie* herangezogen wird, münden.

## **Inhalt**

Im Zeitalter der Digitalisierung erfahren jegliche Institutionen in verschiedensten Bereichen unserer Gesellschaft prozessual Veränderungen in ihrer Gestalt. Inmitten dieses Veränderungsprozesses stellt sich die Frage, wie diese Veränderungen im Alltag aller Einzug finden können und diesen Alltag verändern. Als Antwort darauf steht die Anforderung, jegliche betroffene Produkte, Dienstleistungen und Prozesse aus allen Branchen im Sinne der

Digitalisierung umfassend neuauszurichten, nämlich in der Art und Weise, wie Unternehmen in Zukunft agieren wollen (Seifert & Ackermann, 2019). Die Systeme dieser Institutionen passen sich äußeren Rahmenbedingungen an, um für die Gesellschaft weiterhin zugänglich zu bleiben.

Insbesondere in Zeiten von Krisen erleben Trends, die schon lange erkennbar sind, eine Intensivierung (Schmidt-Lellek, 2020). Der Digitalisierungsprozess wurde in jüngster Vergangenheit durch tiefgreifende, gesellschaftliche Einschnitte stark beschleunigt. Durch die Corona-Pandemie geriet die Gesellschaft an ihre Grenzen und Neuausrichtungen von Institutionen wurden forciert. *„Nicht das Virus, aber der Lockdown war Triebfeder“* (Pieper, 2020) für diese Veränderungen.

Eine äußerst wichtige Einrichtung für Menschen sind Museen mit ihren Ausstellungen. Ihre Relevanz als Bestandteil der Gesellschaft wächst seit den vergangenen 40 Jahren immer stärker an (Reussner, 2007). Interaktionen zwischen Museen und der Gesellschaft, die multifunktionale und mehrdimensionale Funktionen haben, können als Spiegel aktueller gesellschaftlicher Strukturen und Wandel verstanden werden (Kirchberg, 2005).

Im Zuge der Forderung „Kultur für alle“ in den 1970er Jahren erhielt kulturelle Bildung, auch im Museum, neue Aufgaben und Ausrichtungen (Reussner, 2007). Spätestens seit diesem Zeitpunkt ist klar, dass Kultur und Kunst mit der Zeit gehen und sich an äußere Gegebenheiten anpassen muss, um weiterhin für alle erlebbar zu bleiben (ebd.).

Heute befindet sich die Gesellschaft ebenso in einer Zeit des Wandels, hin zur Informationsgesellschaft, und so verändert sich, durch Einwirken der Informationstechnik, auch das traditionelle Gebilde der Ausstellung (Schweibenz, 1998). Weg von einem klassischen Ort des leisen Betrachtens der Objekte, sind Ausstellungen heute agiler geworden. Sie sind nun eher als Plattform zu verstehen, auf der Menschen unabhängig von verschiedensten Faktoren miteinander über die Kunstwerke kommunizieren und interaktiv agieren können (Weibel, 2007).

Reussner hält die vergangenen Entwicklungen des Museumskonzeptes wie folgt fest: *„[...] Bildung im Museum wird heute nicht mehr nur bezogen auf den konkreten Museumsbesuch vor Ort verstanden. [...] auch räumlich getrennte Aspekte geraten in den Blick.“* (2007).

Kunst, als ein möglicher Teil von Ausstellungen in Museen, setzt sich mit gesellschaftlich relevanten Themen auseinander und visualisiert diese in ganz neuer Art. So gibt die Kunst neue Anstöße, regt zum Denken an und hat daher eine besonders wichtige gesellschaftliche

Funktion. Das Vorhandensein von Kunst in Ausstellungen ist von großem sozialem Interesse und muss für die kulturellen Bildung der Gesellschaft stabil und greifbar für den Einzelnen bleiben.

Die Kulturszene war durch die Corona-Pandemie in ihrer Existenz bedroht und musste neue Lösungen finden, um nicht unsichtbar zu bleiben (ZDFkultur, 2021). Der Zugang zu Kunstausstellungen war gestört und musste an die äußeren Bedingungen angepasst werden, um weiterhin für die Menschen erfahrbar zu bleiben. Viele Museen ließen ihre Ausstellungen deshalb zusätzlich für den virtuellen Raum abbilden und in neue Formate exportieren.

Die Beschleunigung der Entwicklung des Digitalisierungsprozesses einer bestehenden Ausstellung zeigt sich am Beispiel der Hamburger Kunsthalle sehr gut: *„Die Corona-Pandemie traf die Hamburger Kunsthalle zu einem Zeitpunkt verstärkter strategischer Überlegungen im Bereich Digitalität und beschleunigte seit dem Frühjahr 2020 zusätzlich die Entwicklung hin zu einem Digitalen Museum.“* (Breyer-Mayländer, 2022).

Jedoch hatten viele Künstler\*innen und Kurator\*innen im Gegensatz zu diesem Beispiel zuvor noch keine eigene Ausstellung in der Wirklichkeit oder sie konnten ihre geplanten Ausstellungen aufgrund der Umstände nicht verwirklichen, zumindest hätte die Kunst zu diesem Zeitpunkt niemand vor Ort betrachtet. Eine neue Ausstellung räumlich zu verorten, war während der Lockdowns nicht möglich. So waren die Künstler\*innen und Aussteller\*innen gezwungen, sich an diese Situation anzupassen und neue Möglichkeiten zu entwickeln.

Die Konzeption virtueller Ausstellungen ist sehr vielfältig und kann verschiedenste Ausprägungen in ihrer Darstellung aufweisen. Als mögliche Abgrenzung dieser virtuellen Ausstellungsmöglichkeiten kann der Faktor dienen, dass die virtuelle Ausstellung ausschließlich für die Online-Darstellung aufbereitet wurde. Damit existiert diese Ausstellung nur im digitalen Raum und sie ist nicht in der realen Welt zu finden (Schweibenz, 2004). Diese Möglichkeit der Online-Ausstellung ist also nicht als virtuelles Abbild oder Ergänzung einer bereits existierenden physischen Ausstellung zu verstehen, sondern als eigenstehende Ausstellung, die einzig für den digitalen Raum geschaffen wurde und nur dort existiert (Baum & Steyer, 2016).

Nach diesem Muster taten es viele Künstler\*innen: sie erstellten neue, digitale Kunsthallen, die ausschließlich für die digitale Welt angedacht waren. Das heißt nicht, dass die darin abgebildeten Kunstwerke ebenso lediglich für die digitale Welt vorgesehen waren, jedoch schließt das diesen Faktor gleichermaßen nicht aus.

Diese Kunst und Ausstellungen für den virtuellen Raum zu gestalten, besitzt eine andere Ausgangslage und Zielsetzung und erfordert daher andere Methoden und Anschauungen als eine physisch existierende Ausstellung. Die mediale Konzeption der virtuellen Ausstellung rückt den Gesichtspunkt in den Fokus, virtuelle Ausstellungen dezidiert als realitätsnahe Ausstellungen zu entwerfen. Also den Versuch einzugehen, dass, was den Kern des Expositorischen ausmacht, in das digitale Medium zu transportieren (Hauke, 2016).

Und für Online-Ausstellungen gibt es eine Vielzahl an virtuellen Präsentationsformen für Kunst, die unter anderem folgende Arten sein können:

- Online-Galerien,
- Teilbare, kommunizierbare Datenbanken,
- Virtual Reality,
- Social-Media.

Nachfolgend soll sich auf Virtual Reality als eine dieser Ausprägungen fokussiert werden, in der die Kunst in virtuellen Räumen in 360 Grad für den Besuchenden erlebbar gemacht wird.

Eine zentrale Fragestellung steht dabei im Fokus der Betrachtungen dieser entstandenen digitalen Kunsthallen: *Welche neuen Möglichkeiten geben digitale Kunsthallen den Künstler\*innen mit ihren Kunstwerken und an welchen Stellen kommen die digitalen Kunsthallen an ihre Grenzen?*

Aufbauend auf den theoretischen Hintergrund sollen die Möglichkeiten und Grenzen anhand des Beispiels des virtuellen Ausstellungsraums *#BEATCovid – Malen in der Pandemie* analysiert werden. Diese Ausführungen sind weiterhin auf Literatur gestützt, jedoch in begrenzter Form auf spezifische Anwendungsfälle.

## **(Neue) Möglichkeiten und bestehende Grenzen der digitalen Kunsthallen am Beispiel der Online-Ausstellung #BEATCovid – Malen in der Pandemie**

In Zeiten, in denen Kunst nur online gezeigt werden konnte, musste dennoch die Hauptfunktion der Kunst erhalten bleiben: Die Funktion als eine Art Kanal, oder auch Mittel zum Zweck, worüber Künstler\*innen ihre kommunikativen Botschaften an ihre Empfänger\*innen aussenden können (Beck, 2013). Vorneweg ist eindeutig klar, dass die digitalen Kunsthallen diesen Zweck erfüllen können, weil online ein anderes Format als präsent ist. Es stellt sich aber die Frage, in welchem Maße die Online-Ausstellungen diese Funktion ausfüllen können.

Durch diese neuen Methoden können Kunstaussstellungen weiter und neu gedacht werden und bieten große Chancen für digitale Kunsthallen mit ihren digitalisierten Kunstwerken (Murlasits & Reisinger, 2012). Neben vielseitigen Vorteilen gibt es auch eine Reihe von Schwachstellen dieser neuen Art von Ausstellungen. Vor- und Nachteile der Online-Ausstellungen sind vielfältig und die nachfolgenden Auslistungen dienen nur als ein erster Einblick in die tiefgreifenden Möglichkeiten und Grenzen.

Ein Beispiel für eine, in der Zeit des Lockdowns entstandenen Online-Ausstellungen heißt *#BEATCovid – Malen in der Pandemie*. Mit einer Reihe verschiedener Projekte, allesamt zusammengefasst unter dem Hashtag *#BEATCovid*, soll auf die existenzielle Notlage von Kulturschaffenden während der Corona-Pandemie aufmerksam gemacht werden (ZDF, 2021). Vor allem Künstler\*innen standen vor der Herausforderung, ihre Exponate in die digitale Welt auszubreiten und damit neu zu präsentieren (Schweibenz, 1998). Durch die neue Lösung einer virtuellen Kunsthalle sollen aber auch Lösungen aufgezeigt werden, wie Kunst und Kultur in Krisenzeiten dennoch erhalten und sichtbar bleiben können (ZDFkultur, 2021). Dazu initiierte ZDFkultur, neben einer Konzertserie, eine digitale Kunsthalle, die Platz für wechselnde Ausstellungen bietet (ebd.). ZDFkultur beschreibt sein Produkt der digitalen Kunsthalle wie folgt: „Bei der Digitalen Kunsthalle bewegt sich der Besucher durchs virtuelle Museum. Kunstwerke können multimedial und mit vielen Hintergrundinformationen bequem von zu Hause oder unterwegs entdeckt werden.“ (2021) Der Aufbau der virtuellen Kunsthalle mit ihren Eigenschaften soll nun in Kürze dargestellt werden.

Zu Beginn muss festgehalten werden, dass die Landingpage des virtuellen Ausstellungsraums, als Produkt der ZDFkultur, auf der Website von ZDFkultur verlinkt ist. Dort ist die Online-

Ausstellung leider nicht sofort und einfach zu entdecken. Der/ die Nutzer\*in muss auf der entsprechenden sehr weit nach unten scrollen, um zur Kunst zu gelangen. Zuvor ist ein anderes Projekt der #BEATCovid-Serie gelistet, die Konzerte und Musik zum Thema hat.

Auf der Landingpage selbst ist eine gute Strukturierung gegeben. Im Fokus stehen drei Inhaltskacheln, die auf unterschiedliche Ausstellungen verweisen. Eine erklärende Einleitung zur virtuellen Kunsthalle, die die Landingpage bereits ist, gibt es nicht. So ist der/die Nutzer\*in gezwungen, sich vorab oder im Anschluss über diese virtuelle Kunsthalle und Hintergründe selbstständig zu informieren. Die Startseite der digitalen Kunsthalle ist schlicht und einfach gehalten und der/ die Nutzer\*in muss durch seine Interaktion auf eine der abgebildeten Kacheln, die jeweils die verschiedenen Ausstellungen teasern, klicken (Abb. 1). Erst nach dem erfolgten Klick gelangt der/ die Nutzer\*in zu einem kurzen, erklärenden Artikel zur Ausstellung und dann nach weiterem Klick in die gewählte Online-Ausstellung. Das jedoch nach einer etwas längeren Wartezeit von einigen Sekunden.

Aktuell ist es in der digitalen Kunsthalle möglich, drei verschiedene Ausstellungen zu besichtigen. Neben der Ausstellung *Leben im Exil* der Deutschen Nationalbibliothek und der Ausstellung *Felix Nussbaum - Leben und Werk* vom Kunstquartier Osnabrück, ist aktuell auch die, in dieser Arbeit betrachtete, Ausstellung online: *Beat Covid - Malen in der Pandemie*. Diese Ausstellung entstand im Jahr 2020 aufgrund der Ausmaße der Pandemie, was die Exponate und dessen Prozess des Kuratierens als Online-Ausstellung für diese Analyse so spannend macht. Zudem ist diese Ausstellung nur online verfügbar, also ist sie keine visuelle Ableitung einer physisch vorhandenen Ausstellung. Sie ist gleichzeitig eines der Startprodukte der gleichnamigen Reihe bei ZDFkultur.

Entstanden mit und aufgrund der Corona-Pandemie widmen sich 16 junge Künstler\*innen in dieser Ausstellung passend dieser Thematik: sie zeigen in 121 Werken künstlerisch, wie Corona ihr Leben und Arbeiten beeinflusst hat (Rolling Stone, 2021). Darüber hinaus wird Einblick in den Gestaltungsprozess gewährt, denn die Künstler\*innen " [...] geben [...] anhand von Texten und Videos Einblicke in ihre kreative Arbeit und zeigen teils eigens für die digitale Schau entstandene Bilder." (ZDF, 2021). Besonders spannend ist in Hinblick auf den Prozess des Kuratierens, dass ein Teil der ausstellenden Künstler\*innen bereits die Werke in einer Ausstellung gebündelt haben, diese Ausstellung durch die Corona-Pandemie aber verschlossen bleiben musste. Ein weiterer Teil der Ausstellenden konnte die Werke zuvor überhaupt nicht ausstellen oder ebenso an einer Ausstellung arbeiten. So wird das Kuratieren

in *#BEATCovid – Malen in der Pandemie* noch herausfordernder und bedarf viele Rücksprachen und Einigungen mit den Künstler\*innen.

Die Bezeichnung „Virtuelle Kunsthalle“ trifft diese Online-Ausstellung sehr gut, da der Eindruck einer Kunsthalle durch das gewählte Medium des Virtual Reality entsteht. Technisch werden bis auf den Computer, keine VR-Brillen oder weitere VR-Technologie benötigt, da die Ausstellung als 360 Grad Rundgang möglich ist. Der Rundgang der Ausstellung und die Besichtigung der einzelnen Räume dieser Ausstellung ist durch Interaktionen des/ der User\*in steuerbar. Im virtuellen Raum ist damit ein neuer Ausstellungsraum entstanden, der dem Konstrukt eines physisch vorhandenen Ausstellungsraum sehr ähnelt und dem/ der Nutzer\*in ebenso dieses Gefühl einer realen Ausstellung auf dem Monitor vermittelt. Spannend ist hierbei nochmals die Konzeption des virtuellen Raumes und des Kuratierens der Ausstellung. Die Grenzen von Realität und Virtualität verschwimmen in diesem Modell der virtuellen Kunsthalle. Es erfolgt so beinahe eine Verschiebung im Verhältnis von Ausstellung und Raum. Bei dieser künstlichen Art der Bildung von 3D-Ausstellungsräumen spielt das Ausstellungskonzept eine bedeutsame Rolle, wobei der Raum selbst dem Ausstellungskonzept untergeordnet werden muss.

Dieser virtuelle Raum ist jedoch auf der Startseite der virtuellen Kunsthalle der ZDFkultur, auf der man eine Ausstellung betreten kann, nicht als Medium gewählt. So trifft die Bezeichnung „virtuelle Kunsthalle“ nicht unbedingt auf den Startbereich zu, da dort eine einfache Seite der Website zu sehen ist. Als eine Problematik kann also die Inkonsistenz des gewählten Mediums gelistet werden. Wenn die virtuelle Kunsthalle mit ihren Online-Ausstellungen das Gefühl der Realität widerspiegeln will, so sollte bereits der Eingangsbereich der Kunsthalle mit ihren verschiedenen Ausstellungen im Medium der Virtual Reality dargestellt werden.

Der/die User\*in blickt im ersten Bild des Ausstellungsraumes auf eine große Halle, in dessen Mitte eine Tafel mit dem Titel der Ausstellung und allen ausstellenden Künstler\*innen zu sehen ist (Abb. 2). Mit Klick auf einen Namen der Künstler\*innen gelangt der/ die User\*in direkt in den Ausstellungsraum des/der gewählten Künstlers\*in. Vom Hauptraum aus kann der/ die User\*in aber ebenso über abgebildete Bewegungspfeile in die Ausstellungsräume „hinein- und hinausgehen“. Jede\*r Künstler\*in hat einen eigenen Ausstellungsraum, in dem nur seine eigenen Kunstwerke ausgestellt sind. Dort sind neben den ausgestellten Kunstwerken auch Informationen zu den Werken und zum\*r Künstler\*in per Klick auf den

Namen des Werkes oder des\*r Künstlers\*in, alternativ über den Informations-Button, abrufbar (Abb. 3). Die einzelnen Ausstellungsräume sind miteinander durch offene Durchgangstüren verbunden. Auch dort funktioniert die Navigation wieder über Klick auf die Bewegungspfeile oder durch Klick auf die Navigationsleiste im unteren rechten Bereich.

Der Ausstellungsraum ist insgesamt in Graustufen gehalten und die Kunstwerke sind dadurch in der Regel farblich abgehoben und so schneller erkennbar. Möglicherweise soll der schlichte, farblose Ausstellungsraum auch auf die Tristesse der Corona-Pandemie hindeuten.

Zu entdecken gibt es sonst keine weiteren funktionalen Details in der Ausstellung, wodurch das Konzept der Ausstellung sehr simpel wirkt. Die Ausstellung ist technisch eher als Grundgerüst zu sehen, wodurch es aber einfach zu bedienen ist und den ausgestellten Kunstwerken mehr Aufmerksamkeit zu teil werden lässt. Damit kann der Nutzende zudem selbst entscheiden, wie lange er die einzelnen Exponate betrachtet. Es kommt keine Druck-Situation zustande und der Nutzende kann sich mehr Zeit nehmen als möglicherweise bei einer realen Ausstellung.

Dadurch kann als ein großer Vorteil der digitalen Kunsthalle der Aspekt gesehen werden, dass Kunst ganz neu gezeigt und unter anderen Facetten sichtbar werden kann (Murlasits & Reisinger, 2012). Der Ausstellungsraum kann so angepasst werden, wie der/die Kurator\*in es sich wünscht. Zudem könnten zusätzlich durch weitere Sinneseindrücke, wie z.B. Sound- oder Animationseffekten, vollkommen neue Wirkungen erzielt werden. Die Möglichkeiten zur Darstellung der Kunstwerke in der digitalen Ausstellung sind vielfältiger und bieten neue Aspekte im Vergleich zu einer physisch vorhandenen Ausstellung (ebd.).

Ein weiterer, sehr bedeutsamer Faktor ist, dass die ausgestellte Kunst mobil erreichbar wird. So ist die Online-Ausstellung *#BEATCovid - Malen in der Pandemie* nicht nur auf Desktop des Computers, Laptops oder auf Tablets, sondern auch auf kleineren mobilen Geräten, wie z.B. Smartphones, abrufbar. Die Mobilfähigkeit und im weiteren Sinne die Mobilität der Kunst ermöglicht es, die Ausstellung an jedem Ort und zu jeder Zeit zu besichtigen (Knickmeier, 2017). Dadurch wird die Erreichbarkeit der Kunst erleichtert.

Konkret am Beispiel der virtuellen Ausstellungshalle kommt diese Mobilfähigkeit jedoch an ihre Grenzen. Die Bedienung und Navigation ist spürbar nicht auf das Smartphone mit Touch-Display ausgelegt und frustriert im schlimmsten Fall den/ die User\*in. Dadurch wird die Zugänglichkeit, die Kunst eigentlich für den Einzelnen in der Gesellschaft einnehmen sollte, zwar vorhaben, aber nicht optimal gegeben.



Auch Barrierefreiheit kann online besser gewährleistet werden. Es muss beispielsweise nicht erst der Eingangsbereich umgebaut werden, denn diese Grenze ist nicht vorhanden. Text und Erklärungen zu Kunstwerken können beispielsweise durch eine Lesefunktion für Sehbehinderte vorgelesen werden. Die Kunst wird so grenzenloser.

Die vorhergehende Ergründung der Möglichkeit der Mobilfähigkeit mündet in den nächsten Aspekt: die virtuelle Ausstellung ist für alle Menschen erreichbar (ebd.). Das meint nicht nur den Abruf auf mobilem Wege, sondern auch die Grenzen, die eine räumliche Ausstellung mit sich bringt. Bei der Online-Ausstellung kommen häufig keine Kosten auf den/die Nutzer\*in zu. Ein Großteil der Kunstaussstellung in der Realität stehen häufig nicht kostenfrei zur Besichtigung zur Verfügung. Auf die ausstellenden Künstler\*innen kommen Kosten für die Räumlichkeit, Strom oder benötigte Materialien zu. Diese Kosten gibt es im Online-Modell nicht, wodurch die Kunst häufig kostenlos und damit grenzenloser verfügbar wird.

Diese Möglichkeit für den Konsumierenden der Ausstellung ist aber nicht ausschließlich von Vorteil, denn der/ die ausstellende Künstler\*in steht vor einer Problematik. Sie nehmen durch das virtuelle Format keine Einnahmen durch Eintrittsgelder ein. Im schlechtesten Fall kommen auf die Künstler\*innen eher noch Kosten anstatt Einnahmen hinzu, zum Beispiel für die Anschaffung benötigter Software oder den Erwerb von benötigten Lizenzen. Im Falle der Ausstellung *#BEATCovid – Malen in der Pandemie* haben die Künstler\*innen zwar keine Ausgaben, da das Projekt von ZDF finanziert wird, aber auch keine Einnahmen speziell durch die Ausstellung. Die Künstler\*innen kommen möglicherweise an ihre finanziellen Grenzen. Jedoch können die Künstler\*innen auf ihr Wirken aufmerksam machen und so Käufer\*innen ihrer Produkte erreichen. Im Falle der betrachteten Online-Ausstellung fehlt an der Stelle die Verlinkung bzw. die Angabe eines Kontaktes zum\*r Künstler\*in. Wenn diese Angabe gegeben wäre, könnten die Künstler\*innen im besten Fall Käufer\*innen akquirieren und profitieren. Diese zusätzlichen Funktionen könnte der/ die Kurator\*in für die weitere Entwicklung der Ausstellung in Betracht ziehen, schließlich ist die Entwicklungsfähigkeit bei einer virtuellen Ausstellung sehr hoch anzusetzen.

Durch den virtuellen Ausstellungsraum ist eine stärkere Wandelbarkeit möglich (Knickmeier, 2017). Wenige Klicks ermöglichen bereits Erweiterungen und schnelle Veränderungen der Ausstellung. Zudem kann die Ausstellung mit der Digitalisierung wachsen, also ihren

Ausstellungsraum mit neuen technologischen Innovationen versehen (Knickmeier, 2017). Es sind zudem größere Ausstellungen möglich, als in einem realen Raum planbar wären. Dort ist der/die Aussteller\*in an die gegebenen Umstände, also beispielsweise der Räumlichkeiten, gebunden. Eine digitale Ausstellung hingegen ist flexibel erweiter- und veränderbar. Die Grenzen des Möglichen schwinden und lassen Raum, um Ausstellungen größer zu denken.

Eine Problematik, die mit den digitalen Kunsthallen einhergeht, sind technische Probleme jeglicher Art. Darunter fallen beispielsweise lange Ladezeiten der Seite, Anzeigefehler oder schlechte Suchmaschinenoptimierung, durch die die Online-Ausstellung letztlich im Web nicht gefunden wird. Diese technischen Probleme erschweren die Nutzung der Online-Ausstellung.

An diese letzte Ausführung grenzt ebenso eine weitere Schwierigkeit für Online-Ausstellungen an: schlechte Usability und schlechtes UX-Design der Online-Anwendung. Dadurch kann der/die Nutzer\*in der digitalen Kunsthalle die Ausstellung nicht so erfahren, wie die ausgestellten Kunstwerke möglicherweise in der Realität erfahrbar wären. Probleme in diesem Bereich sind anhand der Online-Ausstellung *#BEATCovid* beispielsweise fehlende und veraltete Verlinkungen oder für den/die Nutzer\*in unklares „Gehverhalten“ bzw. Steuerungsverhalten in der digitalen Kunsthalle. Mit diesen Grenzen einher geht dann ein Qualitätsverlust der Kunstwerke aufgrund der schlechten Usability sowie des unvorteilhaften UX-Designs.

Ableitend aus den letzten beiden Grenzen der digitalen Kunsthallen, ergibt sich eine weitere Grenze, die sich auf das vorab erwartete technische Bewusstsein im digitalen Bereich bezieht. Dies gilt einerseits für den/ die Nutzer\*in, aber zudem für den/ die Ausstellerin. Am Beispiel der Online-Ausstellung *#BEATCovid* wird erwartet, dass der/die User\*in bereits grundlegende Erfahrungen mit Online-Anwendungen hat. Wenn er kaum Kenntnisse hat, kann er die Online-Ausstellung nicht auf die Art genießen, wie bei einer Ausstellung in der Realität. Wobei diese Online-Ausstellung technisch stark vereinfacht wurde und diese Grenze hier bei einem Minimum liegt. Ein weiterer Aspekt dieser Grenze bezieht sich auf den/ die Ausstellerin. Zwar sind Änderungen an der Ausstellung letztlich theoretisch schneller als im realen Ausstellungsraum umsetzbar, aber nur mit grundlegendem Knowhow. Der/ die Aussteller\*in benötigt fundierteres technisches Grundlagenwissen zur Bearbeitung der Online-Ausstellung.

Sollte dieses Wissen nicht vorhanden sein, so wird ein Dritter zur Bearbeitung benötigt. Dieser Prozess zur Bearbeitung dauert dann in der Regel länger. Erwartetes technisches Grundwissen grenzt die Nutzung und Bearbeitung der digitalen Kunsthalle definitiv ein (Knickmeier, 2017).

Kunstwerke in einer Online-Ausstellung sind unvergänglich. Die digitalisierten Kunstwerke können nicht beschädigt werden oder durch den Lauf der Zeit vergehen. Beispielsweise können Risse oder Ausbleichungen an den digitalisierten bzw. digitalen Kunstwerken der Ausstellung nicht entstehen.

Eine weitere Ausführung dieses Aspektes ist, dass die digitale Ausstellung in dieser Form ewig vorhanden sein kann. Bei Online-Ausstellung ist insgesamt die Unvergänglichkeit in einem höheren Maße gewährleistet.

Eine weitere Grenze der digitalen Ausstellung ist die eher plastische, nicht nahbare Wirkung der Ausstellung. Durch den virtuellen, nicht realen Ausstellungsraum entsteht kaum bzw. weniger Emotionalität bei dem Besichtigenden. Zwar bringt die digitale Welt einige neuartige Möglichkeiten mit, jedoch fehlen grundsätzliche Sinneswahrnehmungen des alltäglichen Lebens, wie zum Beispiel der Geruch in der Kunsthalle oder das persönliche Lächeln der Mitarbeiter\*innen am Einlass zur Ausstellung. Die Ausstellung 4.0 entfernt sich ein Stück weit von der Realität und die ausgestellten Objekte wirken möglicherweise entfremdet- auch wenn die VR-Darstellung vom Grunde her das Gegenteil beim/ bei der User\*in bewirken soll. Das persönliche und direkte Erleben von Kunst ist ein Gefühl, das durch digitale Mittel nicht genau auf diese Art reproduziert werden kann- unabhängig von der Qualität des virtuellen Raums und der ausgestellten Exponate (Schweibenz, 2004).

Alles in allem fehlt bei dieser Beispiel-Ausstellung der Faktor der Interaktion. Bis auf die Funktionalitäten Klicken und Scrollen kann der/ die Nutzer\*in keine weiteren Interaktionen vornehmen. Auch Kommunikation als ein bedeutsamer Aspekt beim Erleben von Kunst ist hier kaum bis überhaupt nicht gegeben. Außer das Teilen der Online-Ausstellung über verschiedenen Social-Media-Kanäle gibt es keine weiteren kommunikativen Möglichkeiten. Die fehlende Partizipation bei Online-Ausstellung macht die Kunst weniger intensiv erfahrbar (Neitzel & Nohr, 2006).

Die virtuelle Kunsthalle mit der Ausstellung *#BEATCovid – Malen in der Pandemie* ermöglicht es zusammenfassend das Erlebnis eines Ausstellungsbesuches von überall aus zu erleben. Als positiver Aspekt lässt sich herausstellen, dass es diese Ausstellung in dieser Zusammensetzung so auch nur online gibt. Langes Betrachten der Werke ist einer der größten Vorteile, den die Ausstellung bietet. Zudem kann die Ausstellung einfach bedient werden und ist so für Menschen, die eine Ausstellung in der Realität aufgrund verschiedenster Einschränkungen nicht erleben können, eine Lösung und Abbild zu dem, was sie klassisch unter einer Kunstaussstellung verstehen. Die Kunst wird grenzenloser und erreichbarer.

Jedoch gelangt die virtuelle Kunsthalle an ihre Grenzen. Ein wichtiger Aspekt dabei ist die fehlende Interaktions- und Kommunikationsfähigkeit der Online-Ausstellung. Schließlich macht das Erlebnis Kunstaussstellung insbesondere der Austausch aus (ebd.).

Die Online-Ausstellung kann als einfaches Grundgerüst mit vielen Potenzialen gesehen werden. Die Simplizität hat auch Vorteile, besonders im Sinne der Bedienbarkeit, und ermöglicht den Blick über den Tellerrand hinaus in eine zukünftige, neue Form der Kunstaussstellung.

## **Fazit**

Abschließend lässt sich festhalten, dass digitale Kunsthallen einen großen Mehrwert bieten und zahlreiche neue Möglichkeiten für das Erleben von Kunst ermöglichen. Kunst wird nahbarer, aber gleichermaßen auch nicht. Nahbar in dem Sinne, dass theoretisch jeder Mensch Zugriff auf diese Kunst hat. Jedoch wird die Kunst auch plastischer und entfernt sich von dem Realen.

Ausstellungen und Kunstwerke, die speziell für eine virtuelle Ausstellung konzipiert sind, können den Begriff der Kunst, wie wir sie bisher kennen, verändern und erweitern. In den Planungen hat der/ die Aussteller\*in mehr Freiheiten und Möglichkeiten. Gleichermäßen stößt man aktuell an gegebene, insbesondere technische Grenzen.

Unabhängig vom Vergleich mit einem realen Museum jedoch, zeigt das dargestellte, analysierte Beispiel der Online-Ausstellungen *#BEATCovid – Malen in der Pandemie*, dass neue Möglichkeiten für die Gestaltung einer "virtuellen Kunsthalle" existieren und nur eingesetzt werden müssen.

Kunst befindet sich heute im Wachstum und verändert sich mit der Gesellschaft. So wird es in den nächsten Jahren Verbesserungen und Erweiterungen in der digitalen Welt geben, wodurch die Ausstellung 4.0 noch stärker in den Fokus rücken wird.

## Quellen-/ Literaturverzeichnis:

Baum, C. & Steyer, T. (2016). Die Bibliothek als Museum Grenzen und Möglichkeiten von virtuellen Ausstellungen in Bibliotheken. In P. Hauke (Hg.), Praxishandbuch Ausstellungen in Bibliotheken (S. 219-228). De Gruyter.

Beck, K. (2013). Kommunikationswissenschaft (4. Aufl.). Konstanz: UVK.

Breyer-Mayländer, T. (2022). Die Corona-Transformation: Krisenmanagement und Zukunftsperspektiven in Wirtschaft, Kultur und Bildung. Wiesbaden: Springer.

Hauke, P. (2016). Praxishandbuch Ausstellungen in Bibliotheken. Berlin: De Gruyter.

Knickmeier, R. (2017). Das Museum als Sehnsuchtsort im digitalen Raum. Heidelberg: Uni Heidelberg.

Murlasits, E. & Reisinger, G. (2012). Museum multimedial. Audiovisionäre Traditionen in aktuellen Kontexten. Berlin, LIT.

Neitzel, B. & Nohr, F. (2006). Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren.

Pieper, M. (2020). Corona forciert Digitalisierung? Abgerufen von: <https://link.springer.com/article/10.1007/s15002-020-2927-2> [30.10.2022]

Reussner, E. (2007). Wissensvermittlung im Museum - ein überholtes Konzept? Weimar: Arts Management Network.

Rolling Stone (2021). #BEATCovid: neue Konzertreihe „Stay Live“ und virtuelle Ausstellung. Abgerufen von: <https://www.rollingstone.de/beatcovid-neue-konzertreihe-stay-live-und-virtuelle-ausstellung-2248591/> [31.10.2022]

Schmidt-Lellek, C. (2020). Perspektiven für das Coaching nach der Corona-Krise. Wiesbaden: Springer.

Schweibenz, W. (1998). Das virtuelle Museum – Überlegungen zu Begriff und Erscheinungsformen des Museums im Internet. Abgerufen von: <http://fiz1.fh-potsdam.de/volltext/saarland/04022.html> [29.10.2022]

Schweibenz, W. (2004): Virtual museums. The Development of Virtual Museums. Abgerufen von: [https://www.researchgate.net/profile/Werner-Schweibenz/publication/240296250\\_The\\_Development\\_of\\_Virtual\\_Museums/links/5862304c08aebf17d3950d65/The-Development-of-Virtual-Museums.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Werner-Schweibenz/publication/240296250_The_Development_of_Virtual_Museums/links/5862304c08aebf17d3950d65/The-Development-of-Virtual-Museums.pdf) [29.10.2022]

Seifert, F & Ackermann, T. (2019). Digitalisierung und Technikeinsatz in Institutionen für Menschen mit Unterstützungsbedarf. Zürich: CURAVIVA Schweiz.

Weibel, P. (2007): Das Museum im Zeitalter von Web 2.0. Abgerufen von: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/30061/das-museum-im-zeitalter-von-web-2-0-essay/> [01.11.2022]

ZDFkultur (2021). #BEATCovid. Abgerufen von: <https://www.zdf.de/kultur/beat-covid-100.html> [31.10.2022]

ZDF (2021). #BEATCovid: Konzerte und eine digitale Ausstellung bei ZDFkultur. Abgerufen von: <https://www.presseportal.de/pm/7840/4867429> [31.10.2022]

## Abbildungsverzeichnis

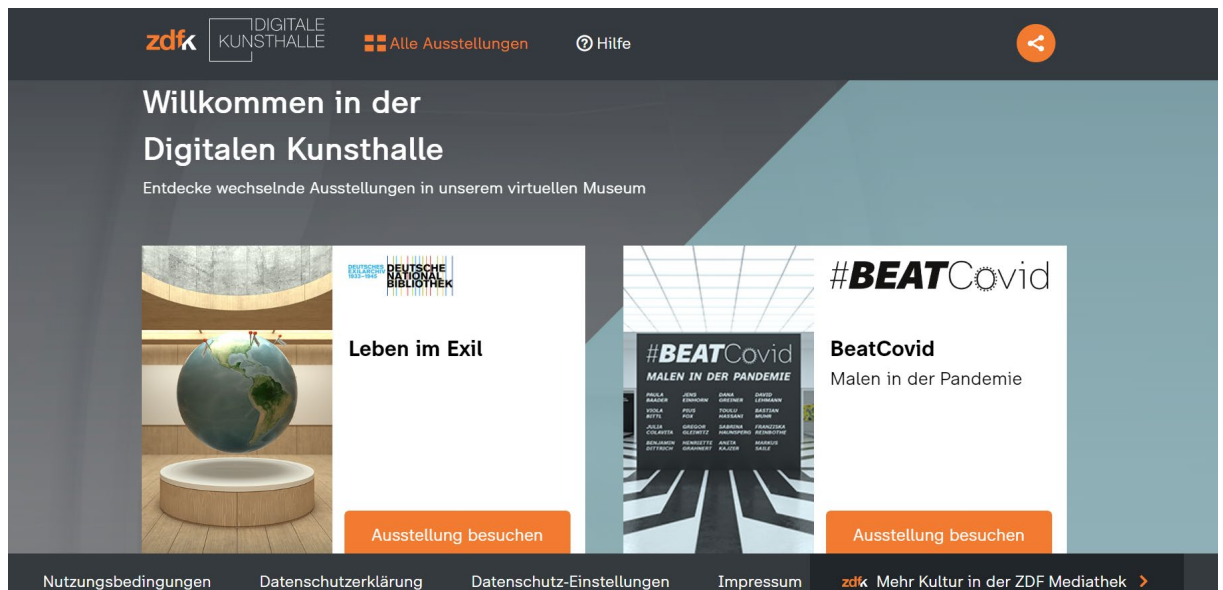


Abbildung 1: Überblicksansicht über verschiedene Ausstellungen der digitalen Kunsthalle

Bildquelle:

ZDFkultur (2021). Digitale Kunsthalle. Abgerufen von: <https://digitalekunsthalle.zdf.de/index.html> [30.10.2022]

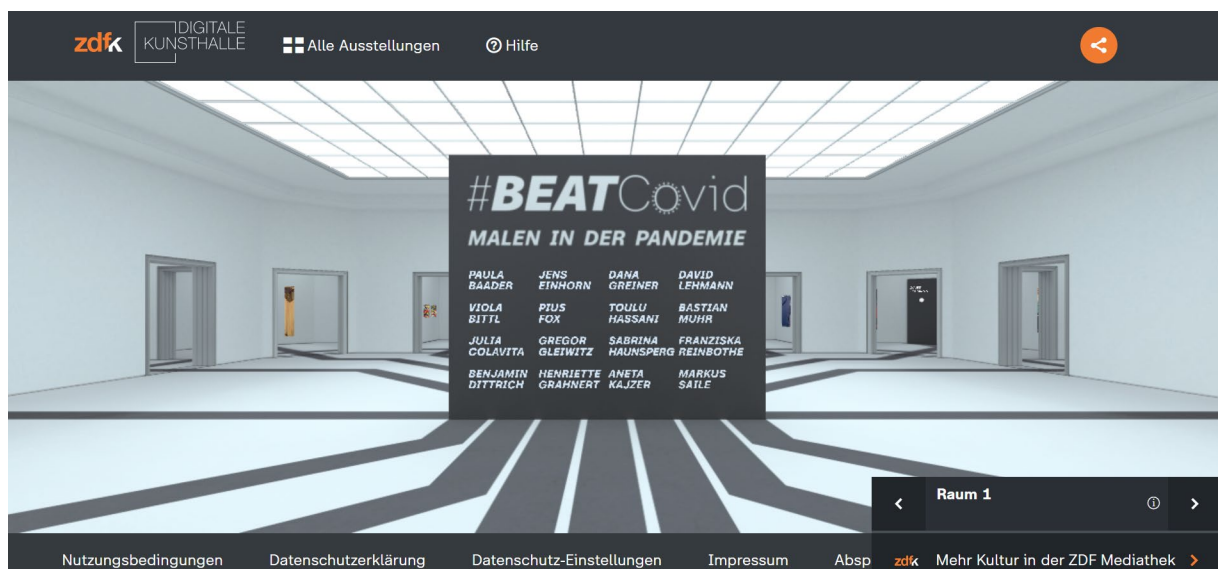


Abbildung 2: Startansicht der Ausstellung #BEATCovid

Bildquelle:

ZDFkultur (2021). Digitale Kunsthalle. Abgerufen von: <https://digitalekunsthalle.zdf.de/beatcovid/index.html#tp0> [30.10.2022]



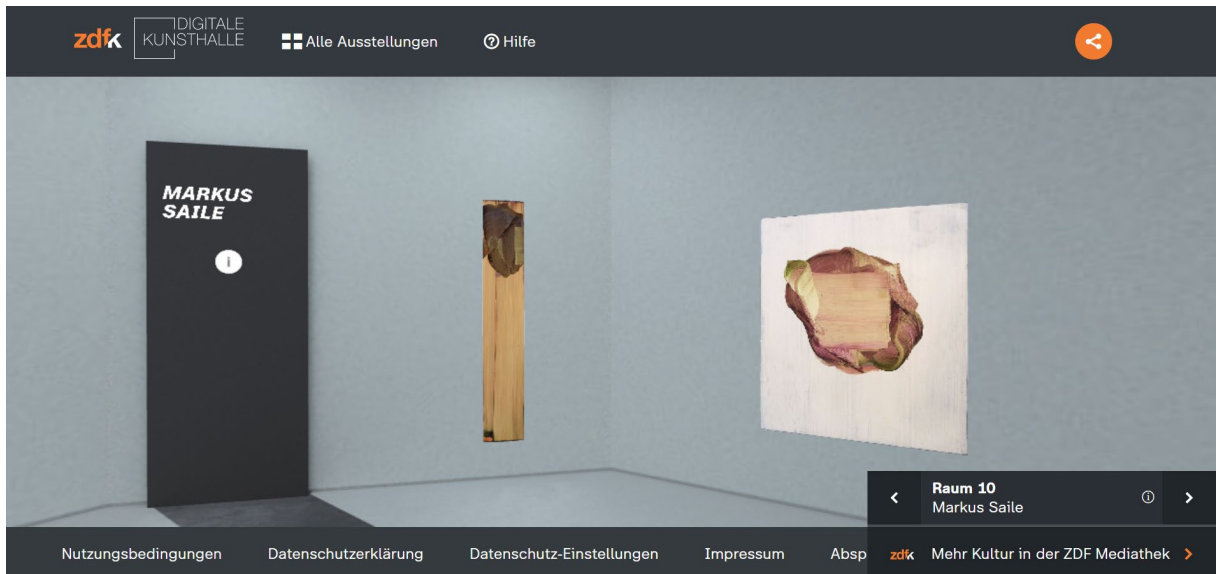


Abbildung 3: Raumansicht der Ausstellung #BEATCovid

Bildquelle:

ZDFkultur (2021). Digitale Kunsthalle. Abgerufen von:  
<https://digitalekunsthalle.zdf.de/beatcovid/index.html#tp0> [30.10.2022]