

Die „digitale Ausstellung“

Bedeutung und Wandel der Onlinepräsenzen von Kulturinstitutionen in Coronazeiten

Romy Kayser

Umstellung auf Pandemie

Die Maßnahmen zur Eindämmung der Covid-19-Pandemie in den Jahren 2020 und 2021 wirkten sich auf sämtliche Bereiche des öffentlichen und privaten Lebens aus. Strenge Abstands- und Kontaktregeln sollten eine Ansteckungsgefahr so niedrig wie möglich halten. Im Zuge der „Lockdowns“¹ schlossen Schulen und Arbeitsstätten sowie sämtliche Geschäfte bis auf jene des täglichen Bedarfs (wie Drogerien und Supermärkte). Zahlreiche Branchen, die bis dahin auf Kundenkontakt angewiesen waren, mussten neue Wege etablieren, um ihre Existenz zu sichern. So boten infolgedessen Restaurants zunehmend Lieferservices an, Kinofilme wurden kurz nach Fertigstellung an Streaming-Portale verkauft und abgesagte Live-Musikereignisse wurden durch Internet- und Fernsehübertragungen ersetzt. Das Leben verschob sich zunehmend vom physischen in den digitalen Raum.

Ein vielfach diskutiertes Beispiel für diese Entwicklung stellt dabei der Kultursektor dar, der sich nun mit völlig neuen Anforderungen konfrontiert sah. Ende März 2020 waren sämtliche Einrichtungen auf unbestimmte Zeit zur Schließung gezwungen. Für bereits erwähnte Kinos, die eine digitale Umstellung schlicht nicht durchführen konnten, bedeutete dies enorme Verluste (laut Tagesspiegel im Jahr 2020 in Deutschland rund 69% weniger Besucher im Vergleich zum Vorjahr).² Theater- und Konzertsäle dagegen mussten versuchen, die raumfüllende Atmosphäre ihrer Aufführungen auf die Bildschirme der Zuschauer:innen zu transportieren. Auch Museen und Kunstgalerien standen vor der Frage nach Möglichkeiten, die materielle Ebene ihrer Ausstellungen in eine virtuelle zu transformieren, einen sichtbaren, jedoch nicht physisch erfahrbaren Raum. Einen wichtigen Faktor stellte dabei auch der finanzielle Aspekt dar. Trotz der eingeleiteten Finanzhilfen des Bundes, beispielsweise von 2,5 Milliarden Euro für reduzierte Veranstaltungen im Sommer 2021, und unterschiedlichen Hilfen zur

1 Definition zu „lockdown“, in: Merriam-Webster’s Collegiate Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lockdown> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

2 Peitz, Christiane: Kinobilanz 2020. 69 Prozent weniger Besucher in den deutschen Kinos [16.2.2021], in: Tagesspiegel, <https://www.tagesspiegel.de/kultur/kinobilanz-2020-69-prozent-weniger-besucher-in-den-deutschen-kinos/26921246.html> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

Ausfallabsicherung³, konnten finanzielle Verluste im Kunst- und Kulturbereich vor allem bei kleineren Institutionen nicht vermieden werden.⁴ Für die Arbeiter:innen in diesem Sektor bedeutete diese Zeit vielfach der Gang in die Arbeitslosigkeit, Kurzarbeit oder die Suche nach alternativen überbrückenden Erwerbsmöglichkeiten außerhalb der Kulturwirtschaft.⁵ Im Zuge dessen versuchten verschiedene Initiativen und Aktionen auf ihre Situation während des pandemischen Geschehens aufmerksam zu machen und Änderungen zu bewirken. Exemplarisch hierfür steht die kontroverse Videoaktion #allesdichtmachen von mehr als 50 prominenten deutschen Schauspieler:innen im April 2021, die die Corona-Maßnahmen allumfassend kritisierten.⁶ Dies stand in der Diskussion, da die Protestierenden mit ihrem Status nicht die Allgemeinheit der Betroffenen abzubilden schienen, die sie augenscheinlich vertreten wollten. Außerdem herrschte Unklarheit über eine eventuelle Nähe zur problematischen „Querdenker“-Bewegung von Seiten der Initiatoren.⁷ Der Terminus „Systemrelevanz“⁸ entwickelte sich innerhalb des Kulturbereichs zu einem problematischen Begriff, etwa befeuert durch die kritikwürdige Entscheidung zur Öffnung der Berliner Buchläden im Winter 2020 während der zweiten Coronawelle. Als „geistige Tankstellen“⁹ (so der Berliner Kultursenator Klaus Lederer) wurden diese Geschäfte nun als Orte der Anregung herausgestellt. Eine geistige Stimulation, verbunden mit der Beratung und dem Stöbern vor Ort, sei eben nur in Präsenz möglich, besonders in Zeiten, in denen

-
- 3 Presse- und Informationsamt der Bundesregierung: Auswirkungen der Corona-Pandemie. Wie hilft der Bund der Kultur?, [23.02.2022, zuletzt geändert am 30.01.2023], in: Die Bundesregierung, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/suche/wie-hilft-der-bund-der-kultur-2004708> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].
 - 4 Graefe, Lena: Studie zu den erwarteten Verlusten der Bundesregierung durch das Coronavirus in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2020 (in Milliarden Euro) [25.01.2022], in: Statista, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1108269/umfrage/umsatzeinbussen-durch-corona-in-der-kultur-und-kreativwirtschaft-in-deutschland/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].
 - 5 Söndermann, Michael: Kultur und Virus. Auswirkungen auf den Arbeitsmarkt [Januar 2021], in: GDBA. Genossenschaft Deutscher Bühnen-Angehöriger, <https://kulturwirtschaft.de/wp-content/uploads/2021/01/GDBA-Kolumne-u.-Interview-Soendermann.pdf> [25.06.2024].
 - 6 YouTube-Kanal „allesdichtmachen“ der #allesdichtmachen-Kampagne – allesdichtmachen, https://www.youtube.com/channel/UC3_dHQpx8O9JT2LW1U2Beuw [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].
 - 7 Blazekovic, Aurelie von: Video-Aktion #allesdichtmachen. Seltsame Beziehungen [02.05.2021], in: Süddeutsche Zeitung, <https://www.sueddeutsche.de/medien/video-aktion-corona-pandemie-allesdichtmachen-dietrich-brueggemann-felix-bruch-paul-brandenburg-1.5281901> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].
 - 8 Kaldewey, David: Was bedeutet Systemrelevanz in Zeiten der Pandemie? [15.03.2022], in: Berliner Journal für Soziologie 32, S. 7–33 (2022) Online-Ausgabe, <https://doi.org/10.1007/s11609-022-00464-y>.
 - 9 Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (Hrsg.): Harter Lockdown. Berliner Buchhandel bleibt offen [14.12.2020], in: Börsenblatt, <https://www.boersenblatt.net/news/buchhandel-news/berliner-buchhandel-bleibt-offen-158495> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

man sonst zuhause bleiben musste. Als Argument für kulturelle Zerstreuung kann die Öffnung durchaus als fraglich betrachtet werden, da man diesen Aspekt beispielsweise auch auf den Gang ins Museum übertragen könnte. Jedoch entfiel hierbei der wirtschaftlich entscheidende Faktor der steigenden Bücherkäufe über Amazon. Das Problem einer möglichen Ansteckung blieb bestehen, begleitet von der Tatsache, dass der Corona-Impfstoff sich damals noch in der Entwicklung befand.

Corona-bedingter Wandel im Kulturbereich

Wie aber konnten nun vor allem Museen und Kunstgalerien trotz der fehlenden Präsenzmöglichkeiten das ‚Erleben‘ von Kultur gewährleisten und es gleichzeitig schaffen, sich über die Pandemiezeit hinweg zu erhalten? Schließlich verzeichnete beispielsweise das Institut für Museumsforschung der Staatlichen Museen zu Berlin für das Jahr 2020 einen bemerkenswert starken Besucherrückgang unter 1449 teilnehmenden Institutionen (70% in Museen, 57% in anderen Ausstellungshäusern) im Vergleich zum Vorjahr.¹⁰ Gleichzeitig wird gemäß dem Institut ein Anstieg an Onlineausstellungen von 11,6% sichtbar, wobei 2,1% der Ausstellungen sogar rein für die digitale Ebene entwickelt wurden.¹¹ Es zeigt sich also, dass nicht nur eine Ausweitung bestehender Formate stattfand, es wurde auch an der Entwicklung neuer Angebote gearbeitet. So entstand, wie im Folgenden näher betrachtet, während der Pandemie nicht nur ein vielfältiges Angebot an Livestreams unterschiedlicher Art, es erfolgte auch eine Erweiterung der Onlineaktivitäten der Institutionen auf Social Media sowie eine hohe Anzahl virtueller Rundgänge innerhalb der Websites verschiedener Museen und Kunsthäuser. Außerdem fungierten Gesamtkonzepte ‚digitaler Ausstellungen‘ in Form einer von der Ausstellungs-Homepage ausgelagerten eigenen Webpräsenz als Mittel, detaillierte Einblicke in spezielle Angebote zu bieten. Durch diese Maßnahmen konnte es den Betrachter:innen ermöglicht werden, Kultur vom heimischen Computer, Tablet oder Smartphone, über Apps und im Browser, auf sich wirken zu lassen.

¹⁰ Institut für Museumsforschung: Besucherzahlen der Museen in Deutschland im ersten Corona-Jahr 2020 [28.12. 2021], in: Staatliche Museen zu Berlin. Preußischer Kulturbesitz, <https://www.smb.museum/nachrichten/detail/institut-fuer-museumsforschung-besuchszahlen-der-museen-in-deutschland-im-ersten-corona-jahr-2020/> [zuletzt abgerufen am 26.06.2024].

¹¹ Ebd.

Videorundgänge als Alternative

Als einfachstes Mittel der Ausstellungsvermittlung arbeitete der überwiegende Teil der Museen und größeren Galerien mit Videorundgängen und -führungen. Diese Videos finden sich auch über die pandemisch bedingten Schließungen hinaus auf den jeweiligen Webpräsenzen oder Youtube-Auftritten und laden nun als ergänzendes Werbemittel ein, die Ausstellungen in den physischen Räumen der Einrichtungen zu besuchen.¹² Sie führen die Betrachter:innen durch einzelne Bereiche der Institutionen und können ihnen einerseits ein eigenes, kaum durch längere Texte oder Off-Sprecher unterbrochenes Bild von deren Sammlungen geben, wodurch es möglich ist, einen eigenen stillen Rundgang durch die Ausstellungsräume zu bewältigen. Andererseits finden sich auch durch Mitarbeiter:innen erläuterte Videos, die einen Dokumentationscharakter aufweisen und in denen teils auch Experten zu Wort kommen.¹³ Ergänzt wird diese Art der Präsentation durch Social Media, wobei Instagram als Bild- und Videoplattform das vorherrschende Medium darstellte. Innerhalb von „Stories“ und „Reels“¹⁴, informativen Kurzvideos, ist es dort möglich, einzelnen Objekten Erklärungen über Hintergründe und Geschichte beizugeben. Detaillierte Abbildungen der Objekte geben den Interessent:innen außerdem einen Einblick in die Inhalte der Museen und Galerien.

Der Kritikpunkt dieser virtuellen Präsentation liegt hier vorwiegend bei der Zentralisierung auf einzelne Objekte bzw. die vorgegebenen Route. Den Besucher:innen wird nicht ermöglicht, abseits möglicher Highlights auch andere Bereiche der Institutionen zu erkunden. Die Rundgänge geben aufgrund ihrer Beschaffenheit außerdem nicht die Möglichkeit, Informationstexte an den Objekten zu lesen, weshalb man auf beigefügte Erklärungen angewiesen ist. Ein Problem stellt auch die unterschiedliche Qualität solcher Formate dar, vorwiegend hervorgerufen durch die finanziellen Unterschiede zwischen den Institutionen, wie man am Beispiel des Archäologischen Freilichtmuseum Oerlingshausen erkennt, dessen Rundgang von einer ehrenamtlich tätigen Schüler-AG inszeniert wurde.¹⁵

12 Beispiel des Videorundgangs – Kunstmuseum Wolfsburg: True Pictures? LaToya Ruby Frazier im Kunstmuseum Wolfsburg, Wolfsburg: Kunstmuseum Wolfsburg 04.04.2022, YouTube-Video, 1:17 Min., <https://www.youtube.com/watch?v=U1qFK1iTv9k&t=36s> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

13 Beispiel der YouTube-Videoführung durch die Ausstellung im Schloss Neuchiemsee – Erlebe. Bayern: Führung durch das Schloss Herrenchiemsee – Virtueller Wochenendtrip durch Bayern, München: 25.11.2022, YouTube-Video, 20:39 Min., <https://www.youtube.com/watch?v=KPTeW69OZhA> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

14 Bauer, Isabelle: Apps/Software. Was sind Reels? [02.03.2021], in: heise online, <https://www.heise.de/tipps-tricks/Was-sind-Instagram-Reels-5069296.html> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

15 Beispiel des Videorundgangs – Archäologisches Freilichtmuseum Oerlingshausen: Videorundgang Archäologisches Freilichtmuseum Oerlingshausen, Oerlingshausen: AFM Oerlingshausen 21.09.2020, YouTube-Video, 3:17 Min. <https://www.youtube.com/watch?v=VOcCFBZpTvo> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

Kleinere Museen oder Galerien verfügen oftmals nicht über die Mittel, um aufwendige Videos zu ihren Ausstellungen produzieren zu können, weshalb populäre, große Einrichtungen im Vorteil sind. Dennoch bietet diese Art der Vermittlung einen informativen Überblick über die Inhalte verschiedener Kunst- und Kulturinstitutionen, bei dem auch die Kontextualisierung der Ausstellungsstücke innerhalb ihres Standorts eine Rolle spielen kann.

Live stattfindende Online-Führungen

Ein weiteres, in vielen Fällen völlig neu erschlossenes Mittel zum Erleben eines virtuellen Museums- oder Galeriebesuchs fand sich in der Durchführung von Online-Führungen in Echtzeit. Diese sollten einen tiefgehenden Einblick in die Ausstellungen ermöglichen als bloße Videos, da dadurch direkte Kontaktmöglichkeiten zu den Verantwortlichen geschaffen wurden und (Rück-)fragen gestellt werden konnten. Die Plätze für diese über Zoom oder ähnliche Videokonferenztools stattfindenden Führungen waren oftmals begrenzt, wurden jedoch reichlich gebucht, sodass sich das Format vereinzelt noch immer hält [Stand Juni 2022].¹⁶ Ein einheitlicher Kurs ist hierbei schwer beschreibbar, da die Institutionen sehr unterschiedliche Führungskonzepte ausarbeiteten. So existierten Führungen beispielsweise auf Basis von durch die Kunstschaffenden selbst präsentierten Powerpoint-Präsentationen in Galerien und Kunsthäusern wie beispielsweise der Kunsthalle Bremen oder den Deichtorhallen Hamburg. Betrachter:innen wurden über Screenshots durch einzelne Raumabschnitte geleitet und einzelne Highlight-Objekte konnten durch Vergrößerungen in höherer Auflösung hervorgehoben werden. Dadurch konnte der Kontext innerhalb der Ausstellung erhalten bleiben.¹⁷ Hervorgehoben sei hierbei der Vortragscharakter. Andere Arten der Führungen fanden innerhalb der realen Ausstellungsräume statt, weshalb hier der Aspekt einer physischen Führung noch eher vorhanden war. Den Betrachter:innen ermöglichte dies, die ‚realen‘ Ausstellungsstücke vor den Bildschirmen zu betrachten. Problematisch konnten hier beispielsweise mögliche Spiegelungen der Kamera vor Glasvitrinen oder ähnlichem sein, was der mangelnden Geübtheit der Mitarbeiter geschuldet sein konnte, die nicht darauf vorbereitet waren, eine so schnelle Umstellung auf eine digitale Präsenz vorzunehmen.¹⁸

16 Online-Führungen der Deichtorhallen Hamburg – Online-Führungen für Gruppen, Deichtorhallen Hamburg, <https://web.archive.org/web/20220529085622/https://www.deichtorhallen.de/online-fuehrungen-fuer-gruppen> [29.5.2022], [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

17 Online-Führungen der Kunsthalle Bremen – Online-Führungen – jetzt auch für Gruppen buchbar, Kunsthalle Bremen, <https://www.kunsthalle-bremen.de/de/sb-page/besuch-planen/angebote-und-programm/massgeschneidert> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

18 Corona und Museumsvermittlung. „Das Potential digitaler Vermittlungsformate blättert sich auf wie der Frühling“ [30.03.2020], in: Kultur Management Network. Kultur weiter denken,

Museumsbesuch per Mausclick

Keine allzu neue Maßnahme hingegen stellte der von den Besucher:innen selbst zu unternehmende virtuelle Rundgang dar. Charakteristisch hierfür ist die Möglichkeit der Erkundung der Räume einer Institution ‚auf eigene Faust‘ im 360°-Modus, wobei in vielen Fällen, beispielsweise beim Rundgang durch die Gemäldegalerie Berlin¹⁹ oder die Vatikanischen Museen in Rom²⁰, sogar eine Art Eingangsbereich besteht, der Erklärungen zur Bedienung der Rundgangsoftware bietet, Hintergrund- und Zusatzinformationen zur Institution selbst gibt und den Eindruck eines Museumsbesuchs verstärken soll.²¹ Eine ausklappbare Karte mit einer Übersicht zu den Ausstellungen und der Möglichkeit, direkt zum gewünschten Raum zu springen, soll den Rundgang zudem erleichtern. Per Mausclick und/oder die Tastatur bewegen sich die Besucher:innen virtuell frei auf ihrem selbst gewählten Weg durch die Räumlichkeiten. Sie können an die (im besten Fall hochauflösend fotografierten) Exponate ‚herantreten‘, sie direkt am Ausstellungsort betrachten und sich durch beigefügte Informationstafeln über das Gezeigte informieren. In vielen Fällen existiert eine Auflistung der Ausstellungsstücke am unteren Seitenrand, die eine Übersicht über die Objekte im jeweiligen Raum bietet, über die dann zu weiteren Informationen über das Gezeigte gelangt werden kann.

Diese Art der Darstellung existierte schon weit vor der Pandemie durch die Google-Sektion „Arts & Culture“, bei der seit 2011 auf Basis der „Streetview“-Software Einblicke in Museen, Galerien oder Weltkulturerbestätten gegeben werden.²² Vor allem während der Anfangszeit der Pandemie verwendeten viele Institutionen dieses Format, da es kaum eine andere Möglichkeit gab, sich einem realen Museumsbesuch im eigenen Tempo und mit eigenen Schwerpunkten annähern zu können. Viele vor allem größere Institutionen, die diese Art der Rundgänge anboten, gingen jedoch bald dazu über, eigene Mechaniken zu entwerfen, die teilweise auch Audioinformationen zur Inklusion Sehbehinderter beinhalteten.

<https://www.kulturmanagement.net/Themen/Corona-und-Museumsvermittlung-Das-Potential-digitaler-Vermittlungsformate-blaettert-sich-auf-wie-der-Fruehling,4113> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

- 19 Rundgang der Gemäldegalerie Berlin – Virtueller Rundgang durch die Gemäldegalerie, Staatliche Museen zu Berlin. Preußischer Kulturbesitz, <https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/gemaeldegalerie/ueber-uns/virtueller-rundgang/gemaeldegalerie-360/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].
- 20 Rundgang der Vatikanischen Museen – Tour Virtuali Elenco, Musei Vaticani, <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/de/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.html> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].
- 21 Großmann, Julia: Coronakrise. Diese Museen können sie virtuell besuchen, in: GEO.de, <https://www.geo.de/reisen/reisewissen/22736-rtkl-coronakrise-diese-museen-koennen-sie-virtuell-besuchen> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].
- 22 Website von Google Arts & Culture – Google Arts & Culture, Google, <https://artsandculture.google.com> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

Die Problematik von Google „Arts & Culture“ bestand darin, die ausgestellten Objekte und Bilder in eher niedriger Qualität abzubilden und die Betrachtenden durch das Nichtvorhandensein von Zusatzinformation im Unklaren darüber zu lassen, um was es sich bei dem Objekt überhaupt handelte. Teilweise war es außerdem nicht möglich, sich die Objekte näher anzusehen, da die Software sich auf ausgewählte Schwerpunkte des Rundgangs spezialisierte, welche in der 360°-Ansicht in Augenschein genommen werden konnten.²³

„Digital Storytelling“ = Digitale Ausstellung?

Als letztes Format steht das von vielen Museen und Galerien integrierte Medium der eigentlichen digitalen Ausstellungspräsenz zur Betrachtung. Viele Institutionen standen am Anfang der Pandemie vor dem Problem, besonders ihre schon im Vorfeld fertiggestellten, zeitlich begrenzten Sonderausstellungen nicht eröffnen zu können. Eine Möglichkeit, dies dennoch zu versuchen, war eine als Onepager²⁴ konzipierte eigene Website in Form einer digitalen Ausstellung. Mithilfe dieser wurde eine Betrachtungsmöglichkeit geschaffen, die meist sogar über die eigentliche analoge Ausstellungsform hinausreichen kann. Die Form des „Scrollytellings“²⁵ erlaubt es den Betrachter:innen, sich durch das in sich geschlossene Gesamtkonzept einer einzelnen Ausstellung bzw. einzelner Teile dieser zu scrollen, wobei hier nicht nur der Fokus auf den Ausstellungsstücken an sich liegt, sondern auch tiefere Einblicke in die Hintergründe, die Konzeption oder die Künstler:innen und ihre Intentionen bei Galerien und Kunsthäusern zu erlangen. Ein prägnantes Beispiel hierfür ist die Ausstellung zu Anselm Kiefer der Mannheimer Kunsthalle: Informationen und Erläuterungen werden dabei in Form von Textblöcken gegeben, jedoch können beispielsweise auch Videoeinspielungen oder Interviews zum Einsatz kommen.²⁶ Die Webseite folgt einem ‚roten Faden‘, dem die Betrachter:innen auf einfache Weise folgen und sich so durch ein erläutertes Ausstellungserlebnis führen lassen können. Der Fokus liegt hier nicht auf der Präsentation der Institution an sich, sondern bezieht sich auf einen einzelnen Aspekt

23 Deutsche Presse-Agentur: Internet. Virtuelle Museen und ihre Probleme, 15.11.2013, in: FOCUS online, https://www.focus.de/digital/computer/virtuelle-museen-und-ihre-probleme-internet_id_1886788.html [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

24 Pistis, Philipp: Onepager, in: Philipp Pistis. WordPress Agentur, <https://pistis-media.de/glossar/was-ist-ein-onepager/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

25 kulturbanause: Was ist Scrollytelling?, in: kulturbanause, <https://kulturbanause.de/faq/was-ist-scrollytelling/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

26 Präsenz zu „Anselm Kiefer“ der Mannheimer Kunsthalle – Kunsthalle Mannheim, Scrollytelling, das digitale Angebot zur Ausstellung Anselm Kiefer, <https://web.archive.org/web/20231130213250/https://kuma.pageflow.io/anselm-kiefer#277411> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

der Inhalte, der hier näher betrachtet werden soll. Ein Vorteil davon ist besonders die damit stattfindende Archivierung der Sonderausstellungen, die so auch nach ihrem Ende noch eingesehen werden können. Es existiert ein klarer Anfangs- und Endpunkt mit einer eindeutigen Gliederung, sowie eine umfassende Vielfalt an Informationen, die über einen bloßen Überblick über die ‚analoge‘ Ausstellung und eine mögliche Begleitwebseite zu Werbezwecken hinausgeht.

Der Versuch des „Scrollytellings“, ein eigenständiges Ausstellungserlebnis zu erreichen, ist jedoch vermutlich zu hoch gegriffen, wie die im nächsten Abschnitt behandelten Aspekte belegen sollen.

Digitalisierte Kulturinstitutionen in der Zukunft?

Fragt man nun nach der Bedeutung der angeführten digitalen Formate von Kunst- und Kulturinstitutionen und deren Stellenwert in unserer (post-) digitalen Gesellschaft, wird ersichtlich, dass diese eine wichtige Ergänzung zum ‚analogen‘ Gang in Museen oder Galerien bieten können. Auch nach der Covid-19-Pandemie wird sich voraussichtlich eine Anzahl digitaler Angebote erhalten, die es Betrachter:innen ermöglichen, sich einen Einblick in die Inhalte der Institutionen zu verschaffen. Sich von überall auf der Welt per Mausklick durch die Hallen des Louvre in Paris oder des Pergamon-Museum in Berlin bewegen zu können, kann eine sinnvolle Erweiterung der Rezeption von Kunst und Kultur über Grenzen und soziale Schranken hinweg darstellen. Abseits der Kulturbildung ist vor allem der Archivierungsaspekt von Ausstellungen und einzelnen Digitalisaten für die Forschung von Bedeutung, da eine Digitalisierung hier vereinfachend auf Recherchen und Untersuchungen wirken kann.

Dennoch stellt sich die Frage, inwiefern die Digitalisierung den analogen Museumsgang beeinflusst und auf eine digitale Ebene geführt hat. Kann eine digitale Ausstellung die ‚analoge‘ ersetzen? Die Problematik der angesprochenen Zentralisierung und Herausstellung einzelner Highlights in den Formaten belegt zumindest, dass besonders auf touristisch interessant erscheinende Objekte Wert gelegt wird, weshalb mögliche andere Interessen oft kaum berücksichtigt werden. Damit zusammenhängend ist beispielsweise der Gang ins Museum weitaus zeitintensiver, wobei hier der Erkundungs- sowie der soziale Aspekt ausschlaggebend dafür sind. Mit Freunden oder Familie eine Kulturinstitution zu besuchen ist ein soziales Event, für das man sich Zeit nimmt und dessen Inhalte man gemeinsam entdecken will. Dieser Faktor ist bei allein vor dem Bildschirm sitzenden Betrachtenden nicht gegeben, vor allem, da die Atmosphäre zu Hause eine andere darstellt als vor Ort. Es ist fraglich, ob man sich die Zeit nehmen würde, diese auf einen Online-Rundgang und das Lesen zahlreicher Zusatztexte zu verwenden, die man in den Räumen der Institution

verbracht hätte. Besitzt man ein älteres Gerät für ihre Betrachtung, kann auch die Ausführung überhaupt zum Problem werden, da dieses vielleicht nicht mehr den Anforderungen für die Darstellung der Inhalte entspricht. Dies kann eine minderwertigere Darstellung der Objekte zufolge haben, was beispielsweise Verpixelung, Verfälschung von Farben oder Texturen mit sich bringen kann. Natürlich ist es dennoch möglich, in die Angebote einzutauchen und sich in den Inhalten zu verlieren. Jedoch spielt die Höhe des Interesses und der Wille, sich stundenlang mit einer Ausstellung oder Institution zu befassen eine entscheidende Rolle, die nicht bei jedem und jeder gleich gegeben ist.

Abschließend lassen sich die fehlende Materialität und Dimension der gezeigten Objekte anführen, da eine zweidimensionale Darstellungsweise auf dem Bildschirm die Komplexität des Gezeigten minimiert. Bevor die in der „Virtual Reality“²⁷ existierenden Versionen von Museen und Galerien zufriedenstellend funktionieren – einer von Software künstlich simulierten Umgebung – betrachtet man nichts anderes als ein Abbild, welches nur scheinbar mit der Wirklichkeit übereinzustimmen scheint. So bleibt der virtuelle Gang in eine Ausstellung hinter dem Besuch einer Kunst- oder Kulturinstitution letztendlich zurück. Er bleibt eine informative Ergänzung, die jedoch ihre durch die Pandemie neu gewonnene Bedeutung nicht wieder verlieren wird, denn die Angebote erfreuten sich großer Beliebtheit.

27 Holzfurter, Franziska: Definition. Virtual Reality (Virtuelle Realität, VR), in: ComputerWeekly.de, <https://www.computerweekly.com/de/definition/Virtual-Reality-Virtuelle-Realitaet-VR> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024].

Literaturverzeichnis

Kaldewey, David: Was bedeutet Systemrelevanz in Zeiten der Pandemie? [15.03.2022], in: Berliner Journal für Soziologie 32, S. 7–33 (2022)
Online-Ausgabe, <https://doi.org/10.1007/s11609-022-00464-y>

Online-Ressourcen

allesdichtmachen. https://www.youtube.com/channel/UC3_dHQpx8O9JT2LW1U2Beuw [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

Archäologisches Freilichtmuseum Oerlingshausen: Videorundgang Archäologisches Freilichtmuseum Oerlingshausen, Oerlingshausen: AFM Oerlingshausen 21.09.2020, YouTube-Video, 3:17 Min., <https://www.youtube.com/watch?v=VOcCFBZpTvo> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

Bauer, Isabelle: Apps/Software. Was sind Reels? [02.03.2021], in: heise online, <https://www.heise.de/tipps-tricks/Was-sind-Instagram-Reels-5069296.html> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

Blazekovic, Aurelie von: Video-Aktion #allesdichtmachen. Seltsame Beziehungen [02.05.2021], in: Süddeutsche Zeitung, <https://www.sueddeutsche.de/medien/video-aktion-corona-pandemie-allesdichtmachen-dietrich-brueggemann-felix-bruch-paul-brandenburg-1.5281901> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (Hrsg.): Harter Lockdown. Berliner Buchhandel bleibt offen [14.12.2020], in: Börsenblatt, <https://www.boersenblatt.net/news/buchhandel-news/berliner-buchhandel-bleibt-offen-158495> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

Deutsche Presse-Agentur: Internet. Virtuelle Museen und ihre Probleme, 15.11.2013, in: FOCUS online, https://www.focus.de/digital/computer/virtuelle-museen-und-ihre-probleme-internet_id_1886788.html [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

Erlebe.Bayern: Führung durch das Schloss Herrenchiemsee – Virtueller Wochenendtrip durch Bayern, München: 25.11.2022, YouTube-Video, 20:39 Min., <https://www.youtube.com/watch?v=KPTeW69OZhA> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

Google Arts & Culture, Google, <https://artsandculture.google.com> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

- Graefe, Lena: Studie zu den erwarteten Verlusten der Bundesregierung durch das Coronavirus in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2020 (in Milliarden Euro) [25.01.2022], in: Statista, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1108269/umfrage/umsatzeinbussen-durch-corona-in-der-kultur-und-kreativwirtschaft-in-deutschland/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Großmann, Julia: Coronakrise. Diese Museen können sie virtuell besuchen, in: GEO.de, <https://www.geo.de/reisen/reisewissen/22736-rtkl-coronakrise-diese-museen-koennen-sie-virtuell-besuchen> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Holzfurtner, Franziska: Definition. Virtual Reality (Virtuelle Realität, VR), in: Computer-Weekly.de, <https://www.computerweekly.com/de/definition/Virtual-Reality-Virtuelle-Realitaet-VR> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Institut für Museumsforschung: Besucherzahlen der Museen in Deutschland im ersten Corona-Jahr 2020 [28.12.2021], in: Staatliche Museen zu Berlin. Preußischer Kulturbesitz, <https://www.smb.museum/nachrichten/detail/institut-fuer-museumsforschung-besuchszahlen-der-museen-in-deutschland-im-ersten-corona-jahr-2020/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- kulturbanause: Was ist Scrollytelling?, in: kulturbanause, <https://kulturbanause.de/faq/was-ist-scrollytelling/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Kultur Management Network: Corona und Museumsvermittlung. „Das Potential digitaler Vermittlungsformate blättert sich auf wie der Frühling“ [30.03.2020], in: Kultur Management Network. Kultur weiter denken, <https://www.kulturmanagement.net/Themen/Corona-und-Museumsvermittlung-Das-Potential-digitaler-Vermittlungsformate-blaettert-sich-auf-wie-der-Fruehling,4113> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Kunsthalle Mannheim, Scrollytelling, das digitale Angebot zur Ausstellung Anselm Kiefer, <https://web.archive.org/web/20231130213250/https://kuma.pageflow.io/anselm-kiefer#277411> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Kunstmuseum Wolfsburg: True Pictures? LaToya Ruby Frazier im Kunstmuseum Wolfsburg, Wolfsburg: Kunstmuseum Wolfsburg 04.04.2022, YouTube-Video, 1:17 Min., <https://www.youtube.com/watch?v=U1qFK1iTv9k&t=36s> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]

- Online-Führungen für Gruppen, Deichtorhallen Hamburg, <https://web.archive.org/web/20220529085622/https://www.deichtorhallen.de/online-fuehrungen-fuer-gruppen> [29.05.2022], [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Online-Führungen – jetzt auch für Gruppen buchbar, Kunsthalle Bremen, <https://www.kunsthalle-bremen.de/de/sb-page/besuch-planen/angebote-und-programm/massgeschneidert> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Pistis, Philipp: Onepager, in: Philipp Pistis. WordPress Agentur, <https://pistis-media.de/glossar/was-ist-ein-onepager/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Presse- und Informationsamt der Bundesregierung: Auswirkungen der Corona-Pandemie. Wie hilft der Bund der Kultur?, [23.02.2022, zuletzt geändert am 30.01.2023], in: Die Bundesregierung, <https://www.bundesregierung.de/breg-de/suche/wie-hilft-der-bund-der-kultur--2004708> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Söndermann, Michael: Kultur und Virus. Auswirkungen auf den Arbeitsmarkt [Januar 2021], in: GDBA. Genossenschaft Deutscher Bühnen-Angehöriger, <https://kulturwirtschaft.de/wp-content/uploads/2021/01/GDBA-Kolumne-u.-Interview-Soendermann.pdf> [25.06.2024]
- Tour Virtuali Elenco, Musei Vaticani, <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/de/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.html> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]
- Virtueller Rundgang durch die Gemäldegalerie, Staatliche Museen zu Berlin. Preußischer Kulturbesitz, <https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/gemaeldegalerie/ueber-uns/virtueller-rundgang/gemaeldegalerie-360/> [zuletzt abgerufen am 25.06.2024]