

## NewViews

Sascha Prosek  
Bötzowstr.11  
10104 Berlin  
mobil 0172.8237215  
Member of filesharing  
[www.filesharing.de](http://www.filesharing.de)

Die Geschichte des Ausstellungswesen geht immer einher mit dem gesellschaftlichen Wandel des Begriffs der Ästhetik. Von der Antike bis zum Mittelalter diente die Zurschaustellung von Kunstwerken vor allem kultischen Zwecken. Die Objekte besaßen keinen Eigenwert, vielmehr waren sie Bestandteil religiöser Handlungen und Andachtsobjekte.

Erst mit der Renaissance entwickelte sich eine ästhetische Anschauung, derzufolge das Ideal der Schönheit gewissermaßen das Kunstwerk konstituierte. Damit war die Voraussetzung geschaffen, daß im 16. Jahrhundert in Italien erste Ausstellungen, die autonome Kunstwerke als Selbstzwecke zeigten, möglich wurden.

Im 19. Jahrhundert beschränkte sich die Zielsetzung der Museen und Ausstellungsinstitute im wesentlichen auf die vier Arbeitsfelder: Sammeln, Erhalten, Forschen und Bilden.

Ein Novum wäre nun die autodidaktische Ausstellung, da viele Exponate aufgrund des Musealisierungsprozesses aus ihrem spezifischen kulturellen oder geschichtlichen Zusammenhang herausgenommen werden und auf die Wirkung ihrer Authentizität reduziert werden.

In Museen ist es die Regel, daß Artefakte umgeben sind von Exponaten derselben Kategorie. Jedoch ist hier der Besucher selbst aufgefordert kontextuell zu denken und Relationen zu bilden. Metakontexte sind dem Besucher konventioneller Ausstellungen nur mit einer sehr hohen Eigenmotivation an Informationsrezeption zugänglich. Das Problem, daß ich versuche anzusprechen, läßt sich folgendermaßen erklären. Man kann Wissenschaft von Kunst nicht trennen und von Musik oder von Film. Alle kulturellen Strömungen bilden zusammen einen verflochtenen Fluß über die Zeit hinweg. Sie bilden dabei unzählige Netzwerke. Über eine Kunstepoche kann nicht diskutiert werden, ohne sie in Relation zu anderen zu setzen, die sie beeinflusst haben.

Es ist ein Fehler, die unterschiedlichen Ereignisse und Phänomene zum Beispiel nur auf einer absoluten Zeitachse zu strukturieren. Im Kern besteht die Grundoperation des Systems Museum nämlich auf einem zirkulären Schluß: Museale Sammlungen entstehen aufgrund von Deutungen der Realität, aus der ihre Objekte stammen.

### Grundgedanken

Der Grundgedanke und die Grundmotivation meiner Arbeit besteht nun darin, diese Deutungen von Objektzusammenhängen und die Kontexte der Artefakte offenzulegen, indem man sich unter Zuhilfenahme neuer Interfacemetaphern (Thesaurus, 3D-Interface) und VR-Technologien von bestehenden Präsentationstechniken löst.

Das Ziel dabei ist, die Trennung von Gegenstand und Raum zu egalisieren und gleichzeitig eine Beziehung von Gegenstand und Raum zum "Benutzer" aufzubauen.

Der Benutzer steht nicht vor dem Interface sondern in ihm, wobei der Raum mit all seinen Möglichkeiten die Rolle des Interfaces übernimmt. Durch Addition von Virtual Reality, Interaktivität und dreidimensionaler Graphik läßt sich eine Struktur bilden, die computerisierte und menschliche Eigenschaften verschmelzen läßt. Durch Addition dieser drei Eigenschaften wachsen neurale Informationsprozesse, die dem User den Eindruck vermitteln "wirkliches Leben" zu erfahren. Da die Informationswirkung von dreidimensionalen Medien mehr Aktivität des Gehirns bewirkt und die Person und ihre Erweiterung (VR-Raum) zu einem synchronisierten Hybrid werden, wird diese die Erfahrungen gerne wiederholen. Die Person setzt sich dabei intensiver mit der Informationsmaterie auseinander. Der User soll dabei Zeit und Raum umformen, fokussieren und kontextualisieren, seine assoziativen Denkprozesse sollen dabei angeregt werden.

Einzelne entfalten als Bild-, Ton-, oder Geräuschzeichen dabei ein hohes Maß an Beziehbarkeit. Dies bedeutet Konfrontation und Eingriff der Benutzer mit den vorangegangenen Elementen. Assoziation aufbauen, Illusionsräume schaffen. Zeitlichen Verdichtung und Simultanität zur Beschleunigung von Informations- und Kommunikationsflüssen. Weitung der Raumhorizonte, zum Beispiel durch Simulationstechniken, die den Faktor der vierten Dimension, also der Zeit, beinhalten. Zeitmontage von Vergangenheit und Gegenwart. Das Zeiterleben im Raum anschaulich machen. Diese vielschichtigen Interrelationen werden neue Assoziationen erzeugen und Formen neuen Kontext und Strukturen.

### Kerngedanken

Im Kern basieren die Anwendungsprozesse von New.Views auf einer fundamentalen Sammlung enzyklopädischer Daten, jede einzelne Information relevant ergänzt mit Zusatzinformation in Bild, Ton, Film, weiterführenden Verknüpfungen zu verwandten Objekten, so daß eine einfache Interpretation vom Genre, Territorium, Zeitperiode, Kunsttechnik oder Künstler jedem einzelnen Besucher unabhängig von seinem Wissenstand möglich ist.

Der Besucher wird durch das Eintreten in das dreidimensionale Datenakkumulat erfahren können, was passiert ist, was gerade passiert, oder er kann auch erfahren, was passieren wird, da die Anwendungsprozesse auch so konzipiert sein könnten, daß sie nach außen hin ein offenes System darstellen. Der User kann redaktionierte Information anfügen, seine erarbeiteten Hintergrundinformationen zu einem Artefakt abspeichern und somit die Struktur erweitern und verändern. Er wird ein Teil dieses Datennetzwerkes . Dieser Thesaurus könnte sich dadurch in kontinuierlicher Transformation befinden. Dieser Vorgang entspricht dem Wirken unseres Geistes, indem alle Arten von neuen Daten und Informationen die wir aufnehmen, mit bisherigen in einen neuen Kontext gesetzt werden.

Als ein vielschichtiges, akkumulierendes, elektronisches Informationssystem könnte das System eine Art multiple, künstliche Lebensform entwickeln. Der multidimensionale Speicher von in Relation stehender Information über Kunst und Wissenschaft, dessen weite Räume man frei navigieren kann, könnte die Basis für ein Museum der Zukunft sein.

Die Information ist verfügbar über ein stationäres VR-Informationssystem, welches integriert ist in ein Netzwerk mehrerer Stationen und in das World Wide Web. Darüber kann Information ausgetauscht, Kontext erweitert und die Aktualität der Information gewährleistet werden.

Die Tiefe des Benutzerblickfeldes wird durch einen dreidimensionalen interaktiven Informationsraum verstärkt. Er erst ermöglicht die Veranschaulichung von Kontext und Kontextverbindungen der Daten und zeigt viele Ansichten der Information in einer einzigen, immer vorhandenen Benutzerumgebung.

Das Gesamtsystem ist bis zu einer gewissen "Serienreife" konzipiert und entwickelt worden, d.h. es ist universell und modular einsetzbar im gesicherten öffentlichen Raum. Der Gesamtaufwand des Systems sollte anwendungsbedingten Relationen entsprechen. Ergonomie sollte bei der Benutzung gegeben sein.

## Interface

Vorweg: Mir geht es um eine Ergänzung des realen Museumsraumes mit einem Informationsraum, der die Metakontexte der Exponate untereinander offenlegt. Ich will damit nicht die Ausstellung ersetzen. Der Informationsraum hat von seiner Form nichts mit dem realen Raum zu tun. Er definiert lediglich sich selbst.

Informationsüberflüssen kann man als Gestalter heute damit begegnen, die Informationsdesignpraxis traditioneller Medien auf dreidimensionales Design zu übertragen. Aufgrund der Komplexität müssen Informationsräume Wege zulassen, Daten auf unterschiedlichste Weise zu präsentieren. Der Betrachter soll sich durch die Datenräume frei hindurch bewegen, von einem abstraktem Bild zu einer realistischen Karte oder einem Diagramm.

Der Vorteil von 3D-Medien besteht darin, daß sie schneller und mit einer größeren Anzahl von Bildern auf die Reaktion des Betrachters reagieren.

Das Interface ist ein experimenteller, interaktiver Informationsraum, der drei Dimensionen nutzt, um innerhalb eines Volumens ein Beispielportfolio von einem Teil der Ausstellung "Ein Jahrhundert Kunst in Deutschland" der neuen Nationalgalerie zu repräsentieren. Es handelt sich dabei um 30 Exponate der Thematik Wellen und Strahlen, welche ich willkürlich ausgewählt habe, um die Funktion des Interfaces besser verständlich zu machen. Kategorisiert sind sie nach relativ simplen Mustern, die jedoch schon eine unendliche wirkende Möglichkeit von Kontexten anbieten und die Funktionsweise ausreichend erklären.

Die Tiefe des Userblickfeldes, Vernetzungslinien, sowie diagrammatische Darstellungen ermöglichen die Veranschaulichung von Kontext- und Kontextverbindungen der Daten und zeigt viele Ansichten der Daten in einer einzigen immer vorhandenen Benutzerumgebung.

Jede Einzelne dieser Visualisierungen bewirkt eine spezifische Meinung oder verursacht eine spezifische Interpretation der Information. Dieser interaktive Informationsraum ermöglicht eine zeitgleiche Koexistenz und Repräsentanz der Information innerhalb eines Raumes. Sich frei durch diesen Raum zu navigieren und die bestehende Möglichkeit für den User, Information von mehreren Standpunkten aus zu betrachten in unterschiedlichen Kontexten, erleichtert es ihm komplexe Zusammenhänge einfacher zu verstehen.