

Diorama Revisited – Eine kritische Annäherungen an virtuelle Realitäten in der Vermittlung ethnographischer Sammlungen

Antje Akkermann^a und Sebastian Bollmann^b

^a Bildung, Vermittlung, Besucherdienste, Staatliche Museen zu Berlin / Stiftung Preußischer Kulturbesitz, Deutschland, a.akkermann@smb.spk-berlin.de; ^b Bildung, Vermittlung, Besucherdienste, Staatliche Museen zu Berlin / Stiftung Preußischer Kulturbesitz, Deutschland, s.bollmann@smb.spk-berlin.de

KURZDARSTELLUNG: Virtuelle Anordnungen im Museum haben derzeit zumeist einen explorativen Charakter, der einen Mehrwert für die Besucher*innen verspricht. Welche neuen narrativen und vermittlerischen Möglichkeiten bieten Virtual Reality-Anwendungen dem Museum, die sie von anderen (digitalen) Medieneinsätzen unterscheiden? Das Experimentieren mit diesen geht oftmals einher mit einer Duplikation von bereits vorhandener Realität. Die Frage, die sich uns in diesem Kontext stellt ist die, ob eine virtuelle Realität an eine Realität anknüpfen muss, oder ob damit nicht die neuen Möglichkeiten, die diese Technik dem Ausstellen bietet nicht verstellt werden?

DIORAMA REVISITED – EINE KRITISCHE ANNÄHERUNGEN AN VIRTUELLE REALITÄTEN IN DER VERMITTLUNG ETHNOGRAPHISCHER SAMMLUNGEN

Ausstellungen ohne den Einsatz von Medien sind nicht denkbar und erst recht nicht vermittelbar. Nicht erst mit dem Einzug der sogenannten neuen Medien in die Ausstellungssäle der Museen haben unterschiedlichste Medien größten Anteil an der Vermittlung der gezeigten Objekte und Inhalte an die Besucher*innen. Im Sinne Jana Scholzes verstehen wir Ausstellungen als „Arrangement aller Präsentationsmedien von Ausstellungsobjekten über architektonische Konstruktionen, Vitrinen, grafische Materialien, Licht, Ton bis zu bewegten Bildern als konkrete räumliche Umsetzung oder Übersetzung eines Ausstellungskonzepts“ [1] und per se als szenisch konstruiert.

Derzeit stehen digitale Entwicklungen im Fokus der Diskussionen um das Museum. Die Digitalisierung unserer Lebenswelt und die (*neuen?*) Möglichkeiten der digitalen Medien im musealen Ausstellungskontext stellen (*erneut?*) Fragen an museale Praktiken und befeuern somit die Diskussionen um das Museum (*von neuem?*). Besonders mit dem Einsatz immersiver Medien wie Virtual

Reality-Anwendungen im Ausstellungskontext wird derzeit vielfältig experimentiert. Die laborhaften und innovativen Ausstellungreihen kürzlich im Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe oder im Gropiusbau in Berlin stellen nur zwei Beispiele unter vielen dar, wie Museen sich an der virtuellen Realität im musealen Ausstellungsraum versuchen.

DAS DIORAMA ALS ANALOGUE TWIN

Um sich diesem Komplex zu nähern und den Einsatz von Virtual Reality-Technik im Museum kritisch zu betrachten erscheint es uns trotz Experiment und Versuch als lohnenswert, vergleichbare Diskurse um analoge Ausstellungsmedien zu diesen Fragen heranzuziehen. Was passiert wenn wir das Diorama, welches lange Zeit als eine der populärsten Präsentationstechniken unterschiedlichster musealer Sammlungen galt, als den analogen Zwilling der Virtual Reality-Anwendung betrachten? Welche Erkenntnisse können im Rückschluss für Virtual Reality-Anwendungen im Museum im Sinne eines *Digital Twins* des Dioramas gewonnen werden – auch wenn dieser Zwilling kein materieller ist? Kritik an den Versuchen der Konstruktion von Wirklichkeit im Museum wird nicht erst mit dem Aufkommen digitaler Technologien laut.

KULISSENHAFTE STANDPUNKTE VERSUS MULTIPERSPEKTIVISCHE EINSICHTEN

“Museen, die Dioramen zeigen, verknüpfen innerhalb desselben Raumes Zeiten und Orte, die im Grunde unvereinbar sind. Denn Dioramen erzeugen gleichzeitig Distanz und Simulation, lassen manchmal aber auch Kontakt und Immersion zu. Hinzu kommt, dass sie Fragmente materieller Kultur inszenieren und auf diese Weise das Geschichtsbild prägen [...]“ [2]

Dioramen in europäischen Museen und ihre Idee einer künstlich, illusionistisch erzeugten Realität wurden im Laufe der letzten Jahrzehnte besonders im Kontext einer Darstellung des „Anderen“ dekonstruiert. Ideen und Konstruktionen vom „Fremden“ und „Eigenen“ durch ethnologische Forschung und Sammeltätigkeit bestimmen nicht erst die jüngste Fachgeschichte. Das Ausstellen ethnographischer Objekte geschah häufig und bis noch vor wenigen Jahren in Form von Dioramen, die versuchten die vermeintlichen Herkunfts- und Gebrauchskontexte für die Besucher*innen zu rekonstruieren. Dabei wurden Ausdrucksformen verwandt, die zumeist vielmehr über die Fantasien der Macher*innen erzählten als über die Darzustellenden.

EINE SUBJEKTIVE ERFINDUNG EINER FIKTIVEN REALITÄT

“Als Darstellung der Macht des Menschen über die Welt verkörpert das Diorama das wahnwitzige Verlangen, auf einem Raum die Gesamtheit des zu einem bestimmten Zeitpunkt verfügbaren Wissens zu versammeln. In diesem Paradies der optischen Illusion wird die Wahrnehmung auf die Probe gestellt. Der Zuschauer, der sich bisweilen in der bildschirmartigen Scheibe spiegelt, sieht nur Bilder einer oft allzu idealen Welt.“ [3]

Sowohl das Diorama als auch Virtual Reality-Anwendungen agieren, wenn auch mit unterschiedlichen Mitteln, mit einem möglichst detailgetreuen Nachbau einer Realität. Diese Nachbauten spiegeln trotz hohen wissenschaftlichen Ansprüchen statt einer objektiven Wahrheit höchst subjektive Perspektiven der Konstruierenden auf die zu vermittelnde Realität. Beides sind Verfahren, die ihre speziellen Techniken zur illusorischen Erzeugung einer Wirklichkeit einsetzen, um

das Bildhafte zu verschleiern. Die Verfeinerung ihrer jeweiligen gestalterischen Mittel und ihres Zusammenspiels verwischen dabei die Grenzen von Bild und Wirklichkeit zunehmend. Dementsprechend entstanden Dioramen gemäß realer Vorlagen, die mithilfe von „echten“ Tier- und Pflanzenpräparaten und nicht nur im Fall von ethnologischen Dioramen mit lebensechten Figurinen nach realen Vorbildern u.a. durch fragwürdige Techniken wie z.B. Gipsabgüsse lebender Personen, angereichert durch Archäologica oder Ethnologica „belebt“ wurden. Dieser Anspruch die Wirklichkeit nicht nur abzubilden, sondern eine Illusion von Wirklichkeit erzeugen zu wollen, spiegelt sich im Einsatz „natürlicher“ Materialien, wodurch das Diorama einen besonderen Anspruch auf Authentizität erhebt.

Interessanterweise findet sich in der künstlichen Natürlichkeit eine Parallele zu den Realitätsansprüchen von Virtual Reality-Anwendungen. Die Unterscheidbarkeit von der realen Welt zunehmend aufheben zu wollen, zeigt sich durch den Einsatz möglichst realer 3D-Animationen, die Erschaffung möglichst realer Settings und das Einbinden immer realer anmutenden Personen, die im realen Raum mit dem Besuchenden interagieren können. So existieren neben den Versuchen Pflanzen, Tiere und Menschen so realitätsnah wie möglich und basierend auf Forschungserkenntnissen dreidimensional nachzubauen auch Projekte wie jenes des Fraunhofer Instituts, das Scans von Schauspielern für Virtual Reality-Tests anfertigt. Damit wird zugleich deutlich, dass – in dem Bemühen von anderen Technologien – sowohl das Diorama Ende des 19. Jahrhunderts als auch heutige Virtual Reality-Anwendungen auf den jeweils aktuellen technologischen Entwicklungen fuß(t)en bzw. mit diesen einhergehen/-gingen. Das Diorama entsteht nahezu zeitgleich mit der Fotografie und dem Film während Virtual Reality erst überhaupt durch 3D denkbar wurde.

Die besondere Täuschung über die Konstruiertheit des Dargestellten mittels einer künstlichen Natürlichkeit, die dem Diorama und der virtuellen Realität immanent ist – auch wenn sie bei beiden mit unterschiedlichen Mitteln erzeugt wird – birgt im Besonderen die Gefahr einer Reproduktion von Stereotypen. In Dioramen aus naturwissenschaftlichen

Ausstellungskontexten sind häufig anthropomorphe, vermenschlichende Darstellung von Tieren festzustellen, während in ethnologischen Repräsentationen exotisierende und naturalisierende Darstellung von Kulturen überwogen. In beiden Kontexten wurde durch kritische Ausstellungsanalysen das Aufoktroieren normierender Konstruktionen von biologischem und sozialem Geschlecht, als normativ tradierte Familienstrukturen, Klasse, 'race' etc. nachgewiesen. [4]

Wie bereits mit Dohm, Garnier, le Bon und Ostende zitiert „[spiegelt d]er Zuschauer [...] sich bisweilen in der bildschirmartigen Scheibe [des Dioramas... und] sieht [dabei] nur Bilder einer oft allzu idealen Welt“. Die Scheibe – gemeint ist die Glasscheibe, die Dioramen häufig vor Staub schützt und die Betrachter*innen zugleich auf Abstand hält – deutet, wenn als bildschirmartig klassifiziert, eine Verwandtschaft des Dioramas mit dem Film an. In Ausstellungen, in denen mehrere Dioramen in Folge verschiedene Szenen zeigen, wird diese Verwandtschaft noch deutlicher.

So beschreibt Griffiths das Diorama wie folgt: „Ein Diorama, das Figuren indigener Menschen vor einem gemalten Hintergrund in Szene setzt und nur von einer Seite angeschaut werden kann, bot ein ähnliches Erlebnis wie die Betrachtung der Bilder von Ureinwohnern in frühen ethnografischen Filmen, als die Kamera noch statisch war. [...] Während der Museumsbesucher von einem Diorama zum nächsten ging, sah er eine Reihe von theatralisch inszenierten Gruppen, eine Erfahrung, die mit dem Anschauen eines frühen ethnografischen Films vergleichbar ist, auch wenn für den Betrachter des Films die Fortbewegung von einem Bild zum nächsten virtuell blieb, da der Kinogänger nicht wie ein Museumsbesucher frei entscheiden kann, welche Gruppe er aus welchem Winkel und wie lange betrachtet.“ [5] Es wird deutlich, wie sich der Unterschied zwischen virtueller Realität und Diorama hinsichtlich Abfolge von Szenen, Bewegung im Raum und Immersion aufspannt.

Hingegen erhöht das relativ freie Begehen eines in 3D-abgeformten, virtuellen Raumes, das maximal durch *bugs* oder eine gewisse räumliche Begrenztheit gestört wird, den

immersiven Effekt. Dabei ist zugleich das Nicht-Aufeinanderfolgen einzelner Szenen für die VR-Macher*innen die Herausforderung, da klassische filmische Erzählformen hier nicht greifen, u.a. da Virtual Reality sich von der Montage weg hin zur Kontinuität wendet.

Im Gegensatz zum Film zeichnet sich das Diorama durch seinen Effekt des Räumlichen aus, in welchem Hintergrund, Vordergrund, dreidimensionale teilweise „echte“ Objekte und Ausstellungssituation in ihrem Zusammenspiel derart orchestriert sind, dass durch die ermöglichten Sichtachsen sowie Bewegungen vor dem „Schaufenster“ (nur) der Inhalt, welchen die Macher*innen als Vermittlungsziel festlegten, einsehbar/erfahrbar/rezipierbar ist.

Hingegen können sich Konsument*innen in Virtual Reality-Anwendungen im digitalen Raum frei bewegen und so verschiedene Sichtachsen einnehmen. Aus diesem Potential von Virtual Reality folgt, dass multiple Erzählstränge und interaktive Handlungsangebote dem*r Anwender*in offeriert werden, um dem durch die Form der Präsentationstechnik vorgegebenen Anspruch gerecht zu werden. So kann es sich in Virtual Reality-Anwendungen durchaus ereignen, dass Sichtachsen versperrt sind oder die von den Macher*innen intendierte Haupterzählung nicht wahrgenommen wird.

Während die vermittlerische Prämisse des Dioramas auf der Erkenntnis fußt, dass statt der Präsentation gesamter wissenschaftlicher Sammlungen vielmehr Aussagen versinnlichenden Präsentationen zielführend sind, um einem breitem Publikum besucherorientierte Inszenierungen anzubieten, so ist der pädagogische Ansatz des Einsatzes von Virtual Reality im Museum nicht gänzlich erkundet.

VISUELLE PRÄSENTATIONSTECHNIKEN – MACHT UND TEILHABE

„Das Museum ist eine visuelle Technologie. [...] Eines der Produkte, die es hervorbringt ist das Geschlecht. [...] Die gesellschaftlichen Herrschaftsverhältnisse sind in die Hardware und die Logiken der Technologie eingeschrieben. Wie eine Technologie wird die Natur „tatsächlich“ durch soziale Praxis konstruiert. Und Dioramen sind

bedeutungserzeugende Maschinen. Maschinen sind Ausschnitte der sozialen Organismen, die sie hervorgebracht haben. Maschinen sind Landkarten der Macht, angehaltene Momente sozialer Beziehungen, die ihrerseits alles Lebende zu beherrschen drohen.“ [6]

Für die Konzeption von Virtual Reality Anwendungen, besonders für die, die im Kontext von Ausstellungen mit ethnographischen Sammlungen produziert werden, sehen wir eine besondere Chance darin, auf zuvor genannten Diskurse und dem Vergleich von Analogue und Digital Twin aufzubauen um sie so für neue Fragestellungen zu öffnen. Diese Zwillinge, die eben wie gezeigt keine Wiedergabe „ursprünglicher“ Situationen darstellen, sondern immer Rekonstruktionen sind, ermöglichen so eine kritische Annäherung an die Anwendungen von Virtual Reality generell und insbesondere in ethnologischen Museen und Ausstellungen. Knorr, der sich kritisch aber konstruktiv ethnologischen Dioramen widmet, kann an dieser Stelle auch hinsichtlich einer Auseinandersetzung mit dem Einsatz von Virtual Reality in (ethnologischen) Museen herangezogen werden: „Dramatische Fälle wie die des vielleicht endgültigen Schiffbruchs des ethnologischen Dioramas in Südafrika sollten nicht vorschnell dazu verleiten, diese Darstellungsform als prinzipiell gescheitert anzusehen und vollkommen aufzugeben. Denn über hundert Jahre nach den ersten ethnologischen Dioramen ist diese museale Präsentationsform nach wie vor beim Publikum sehr populär und birgt großes didaktisches und dramatisches Potential, das man nicht verschenken sollte.“ [7] Damit die Anwendung von Virtual Reality nicht – wenn wir uns wieder Praxen von Duplizierungen von vermeintlicher ‚Realität‘ vor Augen führen – erneut in die Richtung geht, „Ursprüngliches“ oder „Wahrhaftes“ zu reproduzieren, sondern über einen sensiblen Umgang, eine Vermeidung des ethnografischen Präsens, die Erzeugung von Zeitenossenschaften [8] und insbesondere über die Einbeziehung diverser Perspektiven neue Erzählformen etabliert und so dem Besucher mittels Virtual Reality einen echten Mehrwert bietet.

REFERENZEN

[1] Scholze, Jana: Medium Ausstellung. Lektüren musealer Gestaltung in Oxford, Leipzig, Amsterdam und Berlin, Transkript, Bielefeld, 2004, S.11.

[2] Étienne, Noémie: Die politische Materialität des Dioramas. In: Dohm Katharina, Garnier, Claire, le Bon, Laurent, Ostende, Florence, Diorama. Erfindung einer Illusion, Snoeck Verlagsgesellschaft mbH, Köln, 2017, S. 194.

[3] Dohm Katharina, Garnier, Claire, le Bon, Laurent, Ostende, Florence: Das Diorama: Abwesenheit ausstellen? In: diess., Diorama. Erfindung einer Illusion, Snoeck Verlagsgesellschaft mbH, Köln, 2017, S. 17.

[4] Vgl.: Haraway, Donna: Teddy Bear Patriarchy. Taxidermy in the Garden of Eden, New York City, 1908-1936. In: Duke University Press, Social Text, No. 11 (Winter, 1984-1985), S.20-64.; Bal, Mike: Sagen, Zeigen, Prahlen. In: diess., Kulturanalyse, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2006, S.72-116.; Muttenthaler, Roswitha, Wonisch, Regina: Gesten des Zeigens. Zur Repräsentation von Gender und Race in Ausstellungen. Transkript, Bielefeld, 2006.

[5] Griffiths, Alison: Die Lebensgruppen und der moderne Museumsbesucher. In: Dohm Katharina, Garnier, Claire, le Bon, Laurent, Ostende, Florence, Diorama. Erfindung einer Illusion, Snoeck Verlagsgesellschaft mbH, Köln, 2017, S. 188.

[6] Haraway, Donna: Das Teddybär-Patriachat. Tierpräparation im Garten Eden, New York, 1908-1936. In: Dohm Katharina, Garnier, Claire, le Bon, Laurent, Ostende, Florence, Diorama. Erfindung einer Illusion, Snoeck Verlagsgesellschaft mbH, Köln, 2017, S.96.

[7] Knorr, Alexander: Ethnologische Dioramen. In: Gall, Alexander, Trischler, Helmuth, Szenerien und Illusion. Geschichte, Varianten und Potentiale von Museumsdioramen, Wallstein, Göttingen, 2016, S. 422.

[8] Vgl.: ebd.