

Virtuelle Rundgänge

Was das digitale Museum nicht kann

In digitalen Präsentationen kommt sie oft zu kurz: Ein Museumsbesuch ist nicht nur Begegnung mit Kunstwerken, sondern auch Raumerfahrung, die am Computer so nicht erlebbar ist.

Von ANDREAS KILB



© dpa

Nach Meinung unseres Autors das beste digitale Angebot: Das Bode-Museum auf der Museumsinsel in Berlin

Dass wir die Museen, die wir nicht betreten dürfen, zu uns nach Hause holen können, ist ein beglückendes Versprechen. Sie sind ja alle noch da, und wir brauchen nicht mehr als ein Laptop oder Tablet, um sie in Augenschein zu nehmen. Aber mit dem Öffnen der musealen Online-Angebote beginnen auch schon die Zweideutigkeiten. Denn der digitale Raum ist ja eben keine Raumerfahrung, sondern deren technische Vorspiegelung, er ersetzt das Museumserlebnis, das aus Gehen und Stehen, aus Annähern, Innehalten, Zurückweichen und anderen spontanen Bewegungen des Besuchers besteht, durch ein Raster aus normierten Aktionen, aus Zooms, Schwenks, Info-Klicks und Sprüngen von Saal zu Saal. An die Stelle des eigenen Schauens tritt in der Netzwelt ein Roboterblick.

Was das bedeutet, kann man etwa in den digitalen Angeboten der Staatlichen Museen Berlin auf [Google Arts and Culture](#) sehen, wo neben einer „Audienz bei Nofretete“ auch ein 360-Grad-Rundgang durch das Alte Museum Schinkels mit seinen Sammlungen aus der griechischen und römischen Antike angeboten wird. Die Tour durch das Alte Museum folgt dem technisch einwandfreien Google-Standard. Doch beim Versuch, einzelne Objekte wie den „Betenden Knaben“ aus der Sammlung Friedrichs des Großen oder die „Verwundete Amazone“, eine römische Kopie des griechischen Originals aus dem fünften Jahrhundert vor Christus, aus geringerer Distanz zu betrachten, stößt man auf Schwierigkeiten. Die Zoom-Bewegungen sind ruckhaft statt fließend, die Marmorformen der Amazone verschwimmen beim Näherkommen, und den „Betenden Knaben“ hat man beim Heranzoomen plötzlich

hinter sich im virtuellen Nirgendwo. Auch der zweite Annäherungsversuch endet gefühlte zehn Meter vor der Bronzeskulptur aus der Werkstatt des Lysippos. Die virtuelle Darstellung erzwingt hier jenen Abstand, den sie doch gerade überwinden soll.

Skulpturen im Vorteil gegenüber Gemälden

Ähnlich ergeht es dem Besucher am Laptop mit der Nofretete: Wer sich zu nah an ihr Gesicht hinter dem Glassturz heranzoomen will, klebt mit seinem digitalen Auge unversehens wie eine Fliege an der Wand hinter ihr. Dafür kann man, wenn man den Markierungen des Programms auf dem Boden folgt, vom Nofretete-Saal ausgehend nach Belieben durch die anderen nördlichen Ausstellungsräume im zweiten Obergeschoss des Neuen Museums spazieren. Nur darf man sich dabei keine Hoffnungen auf Objektbeschreibungen und andere Hilfsmittel machen: Für Besucher, die sich abseits der vorgegebenen Pfade umschauchen wollen, ist das Angebot von Google nicht eingerichtet.

Dennoch sind Skulpturen gegenüber Gemälden bei der Online-Besichtigung entschieden im Vorteil. Gerade weil das dreidimensionale Objekt nicht restlos in der zweidimensionalen Wiedergabe aufgeht, fordert es deren technische Bemächtigungskräfte heraus. Mit Hilfe des Cursors lässt sich der Lichteinfall auf den marmornen, bronzenen oder hölzernen Oberflächen, die Materialität des Kunstwerks oftmals genauer studieren als im von diversen Ablenkungen und Zeitdruck geprägten Alltag des Museumsbesuchers. Dazu kommt, dass das digitale Auge Perspektiven eröffnet, die in der Realität nicht möglich sind, etwa von schräg oben oder aus der Untersicht.

Dasselbe gilt theoretisch auch für die Betrachtung von Malerei. Aber in der Praxis prallt der technische Aufwand an den Kunstwerken ab. Gemäldesammlungen sind nur eingeschränkt in digitale Räume übersetzbar, wie die Online-Touren durch die Berliner Gemäldegalerie oder die Monet-Ausstellung des Potsdamer Museums Barberini auf frustrierende Weise offenbaren. Im Barberini versagt sogar der Zoom, so dass Monets Bilder nur als verwaschener Abklatsch ihrer selbst auf dem Bildschirm erscheinen.

Wie sollte eine virtuelle Museumstour aussehen?

Grundsätzlich tendiert jede digitale Aufbereitung von Malereikollektionen zum Katalog auf Pixelbasis. Allerdings gilt hier noch strikter als sonst das Prinzip des Vorrangs der Meisterwerke. Die „Highlights“, welche die Staatlichen Museen ebenso wie der Louvre, der Prado oder die National Gallery auf ihrer Website durch Beschreibungen, Geschichten oder Youtube-Videos hervorheben, könnten den Weg in die Tiefe der Bestände bahnen, wirken aber oft wie eine spanische Wand, hinter der der Reichtum der Sammlungen verschwindet. Es ist erfrischend, einen Kurator des Prado in flüssigem Latein über Tizians „Venus und Adonis“ sprechen zu sehen oder einer jungen Kuratorin der Gemäldegalerie zuzuhören, die ihre Leidenschaft für Holbeins Porträt des Georg Gisze bekennt, aber es bleibt eine Museumserfahrung aus zweiter Hand, ein Stück Bildungsfernsehen. Mit den Seherlebnissen, die wir alle jetzt vermissen, haben solche Surrogate nichts zu tun.

Wie also könnte eine virtuelle Museumstour idealerweise aussehen? Neben der technischen Perfektion der Darstellung müsste sie vor allem eine atmosphärische Tugend besitzen: Gelassenheit. Die Ausstellungsräume müssten durch langsame, gleichmäßige Zooms und Schwenks erkundet, die Objekte durch kurze Texte und vertiefende Links erschlossen werden. Die Präsentation dürfte nicht auf Spitzenwerke fokussiert sein, sondern müsste Seitenblicke aller Art zulassen. Das digitale Auge könnte so zum Wahrnehmungsapparat

eines Flaneurs werden, der mühelos und ohne Eile durch sein Lieblingsmuseum streift.

Das Online-Angebot, das diesem Ideal derzeit in Deutschland am nächsten kommt, ist die virtuelle Tour durch das Berliner Bodemuseum auf bode360.smb.museum. Hier kann man nicht nur in individuellem Besichtigungstempo durch die Kuppelhalle, die Basilika und sämtliche Säle des 2006 wiedereröffneten Museumsbaus von Ernst von Ihne spazieren. Der stufenlose Zoom und die dichte Erschließung der Ausstellungsräume, die oft mehrere digitale Blickpunkte besitzen, ermöglichen es dem Betrachter außerdem, die Werke von Donatello, Giambologna, Bernini, Riemenschneider, Canova und vielen anderen von allen Seiten zu betrachten.

Dabei kommt dem Bodemuseum seine Struktur als gemischtes Skulpturen- und Gemäldemuseum zugute: Die Malereien, etwa Michiel Coxcies großartige Kopie von Rogier van der Weydens „Kreuzabnahme“ aus Madrid oder Alessandro Alloris Porträt der Eleonora von Toledo, treten mit den frei stehenden Bildwerken in ein Gespräch ein, die zweidimensionale antwortet der dreidimensionalen Kunst. So kann man, angeregt durch die leicht anzusteuern, oft noch mit der Datenbank der staatlichen Museen verknüpften Objekttexte, das Malerische in den Reliefs von Sansovino oder Francesco Sangallo entdecken oder die skulpturalen Qualitäten von Gabriel Anglers 1445 entstandener „Auferstehung Christi“ aus der Benediktinerabtei Tegernsee bewundern. Oder man lässt den Blick in den barocken Ornament-Labyrinthen des Merseburger Spiegelkabinetts von Johann Michael Hoppenhaupt ertrinken, das man in dieser Simulation wie zum ersten Mal entdeckt.

Manchmal, sehr selten, erscheint auf den größtenteils März 2015 und Juni 2016 entstandenen Raumansichten unverhofft ein Museumsbesucher. Dann erkennt der Flaneur ebenso überrascht wie getröstet, dass er auch in der vollkommensten aller virtuellen Museumsrealitäten nicht gänzlich allein ist.

Quelle: F.A.Z.