

Rekonstruktion der Ersten Allgemeinen Deutschen Kunstaussstellung Dresden 1946

Konstantin Klamka¹, Thomas Schmalenberger¹

Institut für Software- und Multimediatechnik, Technische Universität Dresden¹

Zusammenfassung

Technologische Entwicklungen eröffnen dem Museum neue Möglichkeiten, Information in einer zeitgemäßen, erlebnisorientierten Form der Öffentlichkeit zu präsentieren und somit die Wissensvermittlung aktiv zu unterstützen. Die kunsthistorische Notwendigkeit der Präsentation umfassender Zusammenhänge motiviert zur Reflexion geeigneter Darstellungsformen. Anhand der Thematik der sehr bedeutsamen, zugleich jedoch wenig dokumentierten *Ersten Allgemeinen Deutschen Kunstaussstellung Dresden 1946*, beschreibt diese Arbeit einen möglichen Ansatz der virtuellen und interaktiven Rekonstruktion realer Räume. Dazu wurde die gesamte Ausstellungssituation in umfangreicher und interdisziplinärer Zusammenarbeit zu einem digitalen dreidimensionalen Modell zusammengefasst, das im Rahmen einer Kunstaussstellung dem Besucher auf Multitouch-Monitoren die immersive Erfahrung der Raum- und Exponatsituation ermöglichte und zur interaktiven Exploration einlud.

1 Einleitung

Mit Ende des Zweiten Weltkrieges entstand der Bedarf nach Klärung der künstlerischen und kulturellen (Neu-)Ausrichtung Deutschlands. Der Kunstkritiker Will Grohmann realisierte zu diesem Zweck gemeinsam mit anderen Künstlern und Kunsthistorikern das Projekt der Ersten Allgemeinen Deutschen Kunstaussstellung als Überblicksschau 1946 in Dresden. Sie gilt nach Winkler (1988) als die wichtigste jener Ausstellungen nach dem Zweiten Weltkrieg, da sie die zugleich erste und vorerst letzte gesamtdeutsche Kunstaussstellung bis 1990 war.

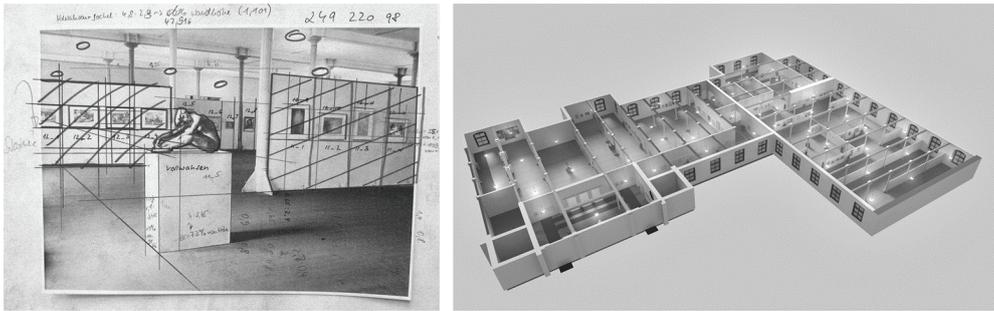


Abbildung 1: Rekonstruktion der Ausstellungsräume anhand historischer Fotografien

Da die Ausstellung in den Nachkriegsjahren nur lückenhaft dokumentiert wurde, galt eine Rekonstruktion bisher als kaum mehr möglich (vgl. Schröter 2006). Fehlende, mehrdeutige und falsche Werksangaben im Ausstellungskatalog erschwerten zusätzlich die Analyse der gezeigten Kunstwerke und deren Verortung in den Räumlichkeiten. Als im Rahmen von Recherchen jedoch einige Fotografien und ein Zeitungsartikel über die Erste Allgemeine Deutsche Kunstausstellung gefunden wurden, konnte durch ein aufwändiges Rekonstruktionsverfahren ein virtuelles dreidimensionales Modell entwickelt werden (siehe Abb. 1). In interdisziplinärer Zusammenarbeit zwischen Kunsthistorikern und Medieninformatikern entstand daraus eine digital aufbereitete und interaktiv erlebbare Rekonstruktion der Ausstellungssituation.

2 Interaktion

Im Rahmen der Kunstausstellung „Will Grohmann - im Netzwerk der Moderne“ der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden wurde das rekonstruierte dreidimensionale Modell den Besuchern in einer interaktiven Anwendung auf HD-Multitouch-Monitoren präsentiert.



Abbildung 2: Zentrale Medieninsel im Hauptraum der Kunstausstellung „Will Grohmann - Im Netzwerk der Moderne“

2.1 Navigation im Raum

Die Exploration des Modells wird dem Besucher über 23 separate Panoramapunkte ermöglicht. In jedem dieser Standorte bietet eine gerenderte 360°-Ansicht dem Anwender die Möglichkeit durch horizontale Pan-Gesten um seine eigene Achse zu rotieren und so den umliegenden Raum zu erkunden. Die Navigation zwischen einzelnen Panoramapunkten, die innerhalb der Anwendung durch rote Kreisflächen visualisiert werden, erfolgt wahlweise durch direkte Selektion in der jeweiligen Szene oder über indirekte Auswahl des Standortes auf einer bereitgestellten Miniaturkarte. Diese dient darüber hinaus als Orientierungshilfe im Modell und visualisiert den jeweils ausgewählten Standort sowie den aktuellen Sichtbereich. Unmittelbare Übergänge zwischen benachbarten Panoramapunkten werden durch nahtlose 3D-Animationen simuliert, die die immersive Wirkung des virtuellen Raumes verstärken und die Illusion des interaktiven Rundganges ermöglichen.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Informationsleiste, die über separate Schaltflächen Hintergrundinformationen zur Anwendung und ein übersichtliches Hilfesystem beinhaltet. Zudem kann der Benutzer hierüber die Anwendung beenden oder zum Ausgangspunkt zurückkehren.

2.2 Exploration der Exponate

Zentraler Bestandteil der Anwendung, neben der Rekonstruktion der Räumlichkeiten, ist die Präsentation der ehemals ausgestellten Kunstwerke und deren Wechselwirkungen untereinander. Innerhalb des dreidimensionalen Modells wurde daher begonnen, die originale Hängung der Kunstwerke aufzuarbeiten. In einem mehrjährigen interdisziplinären Forschungsprojekt wurden Originalabbildungen und Detailinformationen der gezeigten Kunstwerke recherchiert und auf Grundlage der lückenhaften Quellen im Modell verortet.

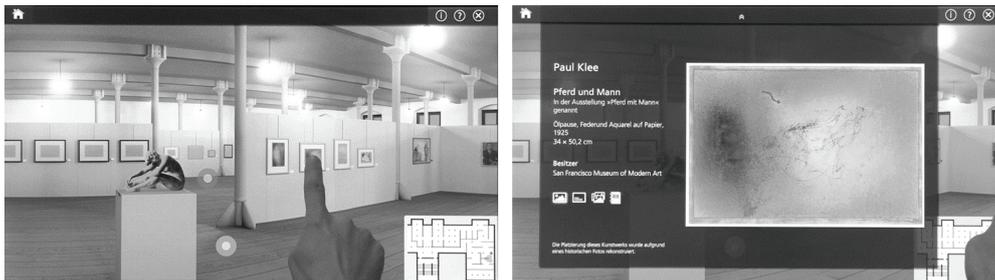


Abbildung 3: Panoramazene und Detailsicht eines Kunstwerkes

Während des virtuellen Rundganges kann der Benutzer durch Berührung eines Kunstwerkes weiterführende Informationen in einem interaktiven Overlay abrufen (siehe Abb. 3). Mit einem klar strukturierten Piktogrammschema können hier Details über die verwendete Technik, den Maler, den aktuellen Besitzer und die Provenienz des Werkes sowie weitere Abbildungen und Ergebnisse der Forschungsarbeit systematisch erschlossen werden.

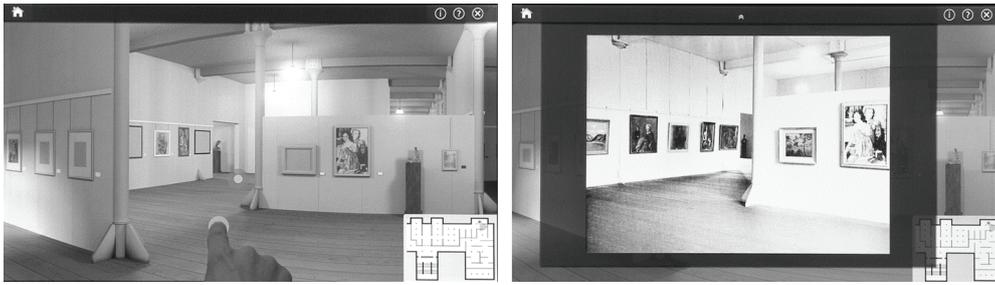


Abbildung 4: Panoramaszene und zugrundeliegende Originalfotografie

3 Diskussion und Fazit

Die dargestellte Präsentation der rekonstruierten *Ersten Allgemeinen Deutschen Kunstausstellung Dresden 1946* traf im Rahmen der Kunstausstellung *Will Grohmann - Im Netzwerk der Moderne* sowohl beim Publikum als auch bei Fachbesuchern auf reges Interesse. In der konzeptionellen Phase wurde auf die Reduktion von komplexen Interaktionstechniken besonderer Wert gelegt. Das präsentierende Medium sollte lediglich ein Werkzeug zur immersiven Exploration des Modells sein und nicht selbst im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen. Zudem basiert die Anwendung, neben der reinen Konservierungsfunktion auf einem interdisziplinären Ansatz zur kunsthistorischen Aufarbeitung, da die Ausstellungssituation im Vorfeld rekonstruiert, das Modell erstellt und das Bildmaterial recherchiert werden musste. Dieser dreijährige Prozess wurde von Kunsthistorikern und Medieninformatikern realisiert und wird in einem angeschlossenen Forschungsprojekt weitergeführt. Stetig wachsende virtuelle Informationsräume bedürfen Visualisierungs- und Interaktionstechniken, die die gezielte manipulative Exploration der Daten ermöglichen. Der vorgestellte Ansatz bietet für die Erkundung dreidimensionaler Modelle und die angeschlossene Präsentation von Hintergrundinformationen ein benutzbares Werkzeug, das kontextunabhängig Einsatz finden kann.

Literaturverzeichnis

- Schröter, K. (2006). Kunst zwischen den Systemen. Die Allgemeine Deutsche Kunstausstellung 1946 in Dresden. In Doll, N., Heftrig, R., Peters, O., Rehm, U.: *Kunstgeschichte nach 1945: Kontinuität und Neubeginn in Deutschland (Atlas, Bonner Beiträge zur Kunstgeschichte, Band 3)*. Köln / Weimar / Wien: Böhlau Verlag, S. 226.
- Winkler, K. (1988). Allgemeine Deutsche Kunstausstellung, Dresden 1946. In Bollé, M., *Berlinische Galerie: Stationen der Moderne - Die bedeutenden Kunstausstellungen des 20. Jahrhunderts in Deutschland*. Berlin: Ausstellungskatalog Berlinische Galerie, S. 355.

Kontaktinformationen

Konstantin Klamka, Institut für Software- und Multimediatechnik, Technische Universität Dresden. konstantin.klamka@tu-dresden.de