

Zwischen Kabinett und Second Life. Bildräume und Bilderräume

1 Ein Blick nach Vorne

Als die Dresdner der Gemäldegalerie im Mai des letzten Jahres auf der virtuellen Insel *Dresden Gallery* im Second Life auftauchte, geschah dies unter großer Beachtung und reger Berichterstattung (Abb. 1). Es war das erste Museum von internationalem Rang, das inmitten des großen Medienrummels um das Second Life eine virtuelle Dependance eröffnete; noch dazu eines, das sich als Gemäldegalerie im traditionellen Sinne versteht, die unmittelbar an seine Geschichte als höfische Kunstsammlung August des Starken anknüpft. Schließlich handelte es sich auch nicht um das Projekt irgendeines privaten oder gewerblichen Mitglieds des Second Life. Es war von den Dresdner Kunstsammlungen selbst initiiert, als Werbemaßnahme mit beachtlichen öffentlichen Mitteln vom Außenministerium und der Unterstützung der technischen Universität Dresden, von der es auch wissenschaftlich begleitet wird.

„Visit one of the world’s most famous museums, the Old Masters Picture Gallery of the Dresden State Art Collections. There you can view great masterpieces of key importance for the history of art, such as Raphael’s „Sistine Madonna“ or Giorgione’s „Sleeping Venus“. All the rooms of the museum have been reconstructed true to scale on the „Dresden Gallery“ island in Second Life and all 750 masterpieces in the permanent exhibition are on display.“¹

So lautet der Text auf der Eingangsseite zur virtuellen Galerie, für die Außenansicht des Dresdner Zwingers und die Semperegalerie virtuell rekonstruiert worden sind (Abb. 2). Wie im realen Museum – so der Anspruch des Projekts – könne man nicht nur alle Bilder an ihrem Stamplatz und im exakt nachgebildeten Rahmen sehen sondern auch ihr virtuelles Pendant mithilfe einer Audiotour durchwandern. Selbst im virtuellen Museumsshop mit Postern und Souvenirs sollen die Gewohnheiten eines üblichen Museumsbesuches nicht beeinträchtigt werden.

Bereits die ersten Einträge im offiziellen Gästebuch scheinen dieses virtuelle Museumserlebnis zu dokumentieren: „This was a nice trip to the Dresden Gallery without beeing there for real. Congratulation.“, heißt es im ersten Eintrag, „Traumhafte Architektur, wunderschöner Aufenthalt mit beeindruckender Kunst. Danke für die schönen Stunden :-)" im zweiten. Die virtuelle Rekonstruktion der barocken Anlage des Zwingers mit Sempers Gemäldegalerie samt

1 Staatliche Kunstsammlungen Dresden.

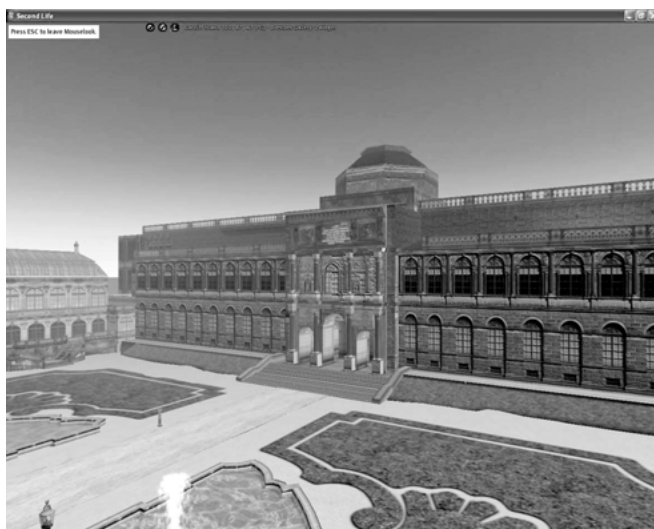


Abbildung 1: Gemäldegalerie Dresden im Second Life, Aussenansicht



Abbildung 2: Gemäldegalerie Dresden im Second Life

den rekonstruierten Ausstellungsräumen wird von den Besuchern tatsächlich in ihrer virtuellen Verdoppelung erfahren. Dort hält man sich auf und erlebt einen eindrucklichen Museumsbesuch, ohne tatsächlich in Dresden sein zu müssen.

Dass die reale Erfahrung der Gemälde im Galerieraum dabei in jeder Hinsicht auf die kleine Fläche des Computerdisplays reduziert wird, spielt allenfalls eine sekundäre Rolle. Dagegen wird das Second Life zum Maßstab der ‚virtuellen Realität‘ erklärt. Denn natürlich ist man nicht so naiv, zu glauben, dass der Besuch im Second Life tatsächlich mit dem Besuch in Dresden konkurrieren könnte. Nur zu gut kennt man die massenhaften Reproduktionen von Raffaels Sixtinischer Madonna, als dass man auf ihr Original verzichten möchte. Die bestechende Überzeugungskraft des virtuellen Museumsraums und die damit einhergehende Euphorie speist sich vielmehr durch den Kontext des Second Life, in dem die Verdoppelung der Realität per se abgesichert scheint.

Andere Kommentare im Gästebuch mögen dies abermals belegen. Die Besucher sind von der virtuellen Version der Gemäldegalerie nicht primär deshalb fasziniert, weil sie der realen Galerie so ähnlich ist, sondern weil sie sich so deutlich von den anderen Angeboten im Second Life unterscheidet. Im Unterschied zu den unzähligen Kommunikationsangeboten und Interaktionsräumen mit den oftmals mäßigen Animationen, wird die Dresdner Galerie mit der aufwendigen graphischen Umsetzung schnell als ernst zu nehmendes Angebot wahrgenommen, das sogar den Anspruch an ein vollständiges Museumserlebnis erheben kann.

Ein weiteres Argument für diese primäre Verankerung des Dresdner Projektes im Kontext des Second Life zeigt sich darin, wie schnell das Projekt mit dem nachgelassenen (Medien-)Interesse am Second Life wieder aus der öffentlichen Wahrnehmung verschwunden ist. Aller Kritik zum Trotz, die das Projekt zunächst auf den Plan gerufen hatte, scheint die Gefahr, die das virtuelle gegenüber dem realen Museumserlebnis darstellen könnte, erst gar nicht zu entstehen.

Weder das nachgelassene Interesse am Second Life, noch die kulturkritischen Bedenken gegenüber dem virtuellen Museums sollen jedoch im Folgenden mein Thema sein. Weder möchte ich hier für solche innovativen Projekte votieren, noch möchte ich in die vielfältigen kulturpessimistischen Warnungen einstimmen und ihr Misslingen vorzeichnen. Die econd Life Version der Dresdner Gemäldegalerie steht am Anfang dieser Überlegungen, da sie in einer langen Reihe von Beispielen einen der jüngsten Versuche darstellt, künstlerische Bilder durch neuartige Formen der Ausstellung auch auf ebenso neuartige Weise im Ausstellungsraum verfügbar und erfahrbar zu machen:

Im neuen Medium des Second Life, wird dabei auf eine herkömmliche Praxis des Ausstellens zurückgegriffen, um diese in die virtuelle Umgebung einzufügen. Dabei entsteht eine Differenz zwischen dem Ausstellen im vertrauten Museumsraum und in seiner virtuellen Rekonstruktion, in der die verschiedenen

Bildebenen – vom Gemälde in der Ausstellung, über das Bild des Ausstellungsraums, bis zum virtuellen Datenraum – deutlich werden. Kurz gesagt: Einmal mehr reflektiert sich damit das Ausstellen von Bildern im eigenständigen Bild der Ausstellung, so wie dies auch bereits lange vor den virtuellen Bildern der Ausstellung der Fall gewesen ist.

2 Ein Blick zurück

Bereits die ersten Darstellungen der Dresdner Galerieräume im 19. Jh. (Abb. 3) oder anderer höfischer Sammlungen, die schon vorher mit den Gemälden der Liebhaber-Kabinette im 17. Jh. einsetzen, lassen sich dafür als unmittelbare Vergleichsbeispiele heranziehen.² Zunächst könnte man anführen, dass solche Bilder in ähnlicher Weise als Werbung gedacht waren, wie auch die virtuelle Gemäldegalerie im Second Life. Sie sollten die eindrucksvollen höfischen Sammlungen dokumentieren und waren als Belegstücke der feudalen Repräsentation gedacht. So kommen darin sowohl die gemalten Einblicke in die übervollen Ausstellungsräume als auch einzelne Gemälde zum Ausdruck (Abb. 4). Als Bilder der Sammlung waren sie – mit Victor Stoichita gesprochen – ‚Katalog-Gemälde‘, die anfangs sogar den geschriebenen Katalog ersetzten.³ Der Galerieraum wird abgebildet, er wird selbst als Bild begriffen, das sich aus einer Vielzahl von Einzelbildern zusammensetzt und diese in sich vereint. Der abgebildete Raum übernimmt dabei die Funktion des Rahmens, er wird zum ‚Super-Rahmen‘, innerhalb dessen sich ein Beziehungsnetz der einzelnen Gemälde ergibt.⁴ Gleichwohl muss sich darin das einzelne Bild dokumentieren. Es muss sich aus der Menge von Bildern wie die Figur aus dem Grund herauslösen lassen und den Blick des Betrachters auf sich ziehen, indem die Nachbarbilder in den Hintergrund ausgeblendet werden.

Im virtuellen Museumsraum mag ein solches selektives Fokussieren vergleichsweise einfach sein (Abb. 5, 6). Zumindest ist es in der zugrunde liegenden apparativen Struktur bereits angelegt. Der Betrachter sitzt alleine vor dem Display seines Computers und wird allenfalls von den Avataren der anderen Museumsbesucher abgelenkt. Er kann frei durch die Räume navigieren, seinen Blick konsequent steuern und mit den Zoomfunktionen des Programms jedes Bild und jeden Bildausschnitt fokussieren. An die Stelle einer festgelegten Distanz zu den Bildern und die Kontrolle durch das Museumspersonal sind nun allenfalls die Restriktionen der programmierten Parameter getreten. Damit sind die einzelnen Gemälde wie die gesamte Anordnung im Museumsraum weitgehend dem Belieben des Betrachters freigegeben.

2 Vgl. Harald Marx: Werke unsterblicher Meister aller Zeiten und Schulen, S. 7-35.

3 Victor I Stoichita: Das selbstbewusste Bild, S. 131.

4 Victor I Stoichita: Das selbstbewusste Bild, S. 125-126.

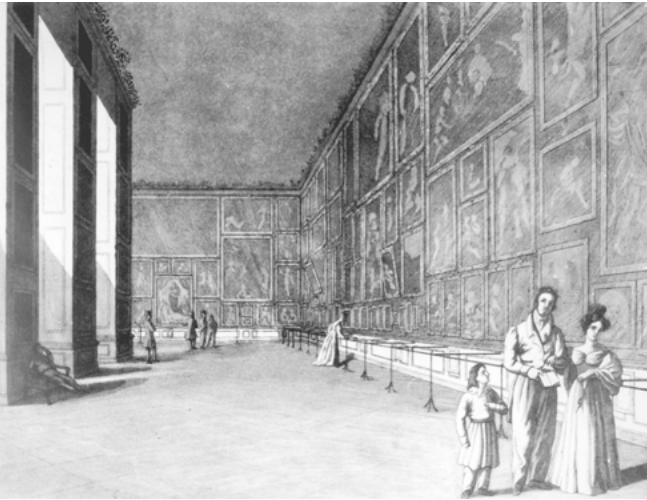


Abbildung 3: Gemäldegalerie am Jüdenhof, Dresden, um 1830



Abbildung 4: David Teniers d.J., Der Erzherzog Leopold Willhelm in seiner Galerie in Brüssel, 1653



Abbildung 5: Gemäldegalerie Dresden im Second Life, Sixtinische Madonna



Abbildung 6: Gemäldegalerie Dresden im Second Life, Sixtinische Madonna

In den gemalten Galeriestücken ist diese Verfügbarkeit freilich nicht gewährleistet. Es handelt sich um Abbildungen, auf denen nur Ausschnitte der Galerieräume für den Betrachter sichtbar werden. Wie bei den metallenen Abstandhaltern, die auf dem Stich der Dresdner Galerie von 1830 zu sehen sind, ist der Betrachter auf einen bestimmten Abstand zu den Gemälden festgelegt. Die einzelnen Bilder sind rasterartig auf der zweidimensionalen Bildfläche gruppiert. So entsteht eine Bilderwand, auf der die einzelnen in sich geschlossenen, transportablen Bildtafeln nun in ein dichtes Gesamtbild eingefügt werden. Nur durch die Positionierung im Zentrum oder an anderen ausgewiesenen Stellen treten einzelne Gemälde hervor. Ansonsten bleiben sie Fragmente eines umfassenden Tableaus.

Die Position des Besuchers, der sich im Second Life interaktiv durch den Museumsraum bewegt, wird im Galeriestück enorm über die dichte Bilderwand vorbestimmt. Sie zwingt zu einem Betrachten in einzelnen Fragmenten und verleitet dazu, über das einzelne Gemälde hinaus auf der zweidimensionalen Bildfläche in alle Richtungen Bezüge zu den anderen Gemälden herzustellen. Im virtuellen Museumsraum steuert der Betrachter seine linearen Bewegungen mit der Hand vor dem Computerbildschirm. Bei der gemalten Bilderwand ist er dagegen mit der Dichte von Gemälden auf der zweidimensionalen Bildfläche konfrontiert, die seine Bewegungen steuert.

Die Position im virtuellen Museumsraum, die der User über seinen Avatar steuert, kann er im gemalten Bild allenfalls über die dargestellten Staffagefiguren einnehmen (Abb. 7). Teils mag man sie als Modelle für unterschiedliche Betrachtertypen im dargestellten Galerieraum wahrnehmen. Sie fokussieren etwa mit kennerschaftlichem Blick einzelne Bilder, oder sie schreiten durch die Sammlungen, um diese nicht nur in ihrer Bandbreite zu dokumentieren sondern sich innerhalb der gezeigten Bilder auch selbst zu zeigen. Doch sind auch diese Figuren auf dem gemalten Bild festgestellt und repräsentieren einen Betrachter, der aus Sicht der aktiven User des Second Life zum passiven Gegenüber der ausgestellten Gemälde wird. Das Bild an der Wand und der Betrachter bilden zwei voneinander unabhängige Pole. Das Bild ist eine in sich abgeschlossene Einheit, der davor stehenden Betrachter eine andere.

Aus heutiger Sicht mag man dabei leicht übersehen, dass diese Vorstellung eines in sich abgeschlossenen Bildes, das der Betrachter konzentriert fokussieren kann, nicht nur für die gemalten Bilderwände des 18. Jh., sondern auch für die Besucher der höfischen Galerien nur bedingt zutrifft. In den reich dekorierten und dicht gehängten Galerieräumen des 18. Jh., die in Dresden zum Teil bis heute überdauert haben, handelt es sich vielmehr um eine Synthese von Bild und Raum, in die der Betrachter unmittelbar mit einbezogen ist (Abb. 8, 9). Dabei entsteht ein Gesamteindruck des Raums, in dem das einzelne Bild aufzugehen



Abbildung 7: David Teniers d.J., Erzherzog Leopold Wilhelm in seiner Galerie in Brüssel, 1653



Abbildung 8: Louis Preusser, In der Dresdner Galerie, 1881



Abbildung 9: Gemäldegalerie Dresden Zustand um 1850

scheint und der sich dem Betrachter in einer Gesamtschau präsentiert. Einen solchen Eindruck beschreibt Goethe 1768 bei seinem ersten Besuch in der Dresdner Galerie, die damals noch im Johanneum untergebracht war:

Ich trat in dieses Heiligthum, und meine Verwunderung überstieg jeden Begriff, den ich mir gemacht hatte. Dieser in sich selbst wiederkehrende Saal, in welchem Pracht und Reinlichkeit bei der größten Stille herrschten, die blendenden Rahmen, alle der Zeit noch näher, in der sie verguldet wurden, der gebohnte Fußboden, die mehr von Schauenden betretenen als von Arbeitenden benutzten Räume gaben ein Gefühl von Feierlichkeit, einzig in seiner Art, das um so mehr der Empfindung ähnelte, womit man ein Gotteshaus betritt.⁵

Erst im Verlauf des späten 19. und 20. Jh. entwickelten sich jene neuen Ausstellungsprinzipien, die in der virtuellen Rekonstruktion mit der Synthese von Bild, Ausstellungsraum und Betrachterraum abermals umgekehrt werden. Mit der Malerei der Moderne war – vereinfacht gesagt – die Autonomisierung des Tafelbildes enorm gesteigert worden, so dass diese Autonomie nun auch bis in den Ausstellungsraum wirkte. Der abgebildete Illusionsraum wird radikal verschlossen. Das Bild selbst verdichtet sich auf seine zweidimensionale Fläche, die so auch zum Maßstab der Wand hinter dem Bild und für den gesamten

5 J. W. Goethe: Aus meinem Leben, S. 170.



Abbildung 10: Ausstellungsansicht MOMA New York

Ausstellungsraum wird. Dabei geht es um eine mehrfache Abgrenzung, sowohl um eine Abgrenzung des Ausstellungsraums von der außerhalb liegenden Realität und noch mehr um eine Eingrenzung der Bildes auf seiner gerahmten Oberfläche. So wird das Bild nicht nur aus dem Gesamtgefüge eines dekorierten und dicht gehängten Galerieraums, sondern auch vom Betrachter losgelöst. Der ideale Raum tritt hinter das darin ausgestellte Bild zurück. Er schirmt es sogar von allem ab, was seiner autonomen Präsenz hinderlich sein könnte (Abb. 10).

Diese Entwicklung gipfelt schließlich im *White Cube*, dem heute bestens vertrauten leeren, weißen Galerieraum, der mit der Kunst der 1960er Jahre durchgesetzt worden ist. Mit ihm bildet sich der Topos des vermeintlich neutralen Ausstellungsraums heraus, der zum hermetischen Freiraum für das einzelne Bild oder Objekt wird. Einerseits soll dem ausgestellten Objekt damit zu seinem Recht verholfen werden. Andererseits wird genau diese weiße Kiste umso mehr zu einem sakralen Inszenierungsraum für das selbstbezügliche Kunstwerk.⁶ Die Feierlichkeit des Gotteshauses, von der Goethe beim Besuch der Dresdner Galerieräume spricht, liegt damit wieder unmittelbar nahe: Der

6 Diese paradoxe Umkehrung vom vermeintlich neutralen Rückzugsraum für das ausgetellte Objekt zum sakralen Inszenierungsraum ist erstmals in Michael Frieds einflussreichen Essay „Art and Objecthood“ von 1967 prägnant aufgezeigt und seitdem vielfach thematisiert worden. Vgl. Fried: *Art and Objecthood*, S. 116-147. Mit Brian O'Doherty's Essay „Inside the White Cube“ von 1973 wird dieser Ausstellungsraum dann auch historisch verortet. Vgl. O'Doherty: *In der weißen Zelle*.

weiße Raum, so O'Doherty, erzeuge eine gesteigerte Präsenz, er habe „etwas von der Heiligkeit der Kirche, etwas von der Gemessenheit des Gerichtssaals, etwas vom Geheimnis des Forschungslabors“, das sich im schicken Design zu einem einzigartigen Kunstraum der Ästhetik verbinde.⁷

Im Unterschied zu den herkömmlichen Galerieräumen, wo die Betrachter in die Synthese des Gesamtraums eingehen, sind sie in einem solchen leeren Ausstellungsraum eigentlich gar nicht vorgesehen. Wenn bereits jeder Gebrauchsgegenstand, jeder Tisch und Stuhl, jeder Feuerlöscher oder gar jede Steckdose genauso auffallen, wie die ausgestellten Bilder und Skulpturen selbst, dann stört der Betrachter, der sich zudem noch in diesem Raum bewegt, umso mehr. Auch die Objekte selbst dürfen sich nicht gegenseitig in die Quere kommen, jedes braucht seinen eigenen Platz mit genügend Abstand zu den anderen. Der Betrachter ist, wie Brian O'Doherty schreibt, nur als Schauender willkommen, nur als körperloses Auge, das sich den Bedingungen des Bildes unterzuordnen hat. Sein raumgreifender Körper stört dagegen in diesem Ausstellungsraum, indem er in Konkurrenz zu den ausgestellten Objekten tritt und als bewegter Körper das feste Gefüge aus Raum und Bildern durchbricht. Entsprechend wird der fotografierte, menschenleere Galerieraum im *installation-shot* (Abb. 11) zum Paradigma dieses weißen Ausstellungsraums. So O'Doherty: „Das Bild eines weißen, idealen Raums entsteht, dass mehr als jedes einzelne Gemälde als *das* archetypische Bild der Kunst des 20. Jahrhunderts gelten darf.“⁸

Dieses fotografierte Bild der Ausstellung setzt sich nun weder aus vielen einzelnen Bildern zusammen, wie es im Galeriestück der Fall ist, noch ist es ein Bild, das der Betrachter beim Navigieren durch die virtuelle Galerie selbst herstellt. Nun stellt der weiße, hermetische Galerieraum den Rahmen dar; nicht nur für die einzelnen ausgestellten Bilder, sondern auch für das Gesamtbild, das auf diesem neutralen, weißen Grund entsteht und auf der Fotografie stillgestellt ist.

Mag man also die virtuelle Rekonstruktion der Dresdner Galerieräume im Second Life als Konkurrenz zu den Ausstellungsräumen des 19. Jh. verstehen, und mag man darin auch nur den mageren Abklatsch des realen Raum- und Bilderlebnisses sehen, dann ist sie erst recht eine Provokation für den *White Cube* der Moderne. Auf der zweidimensionalen Bildfläche des Monitors wird jede auratische Inszenierung im weißen Raum unweigerlich aufgelöst. Der Raum ist nun in die Obhut der User gegeben, die sich im Unterschied zu den menschenleeren Ausstellungsfotografien in Form ihrer Avatare in die virtuellen Bilder der Ausstellung einfügen.

7 O'Doherty: In der weißen Zelle, S. 9.

8 O'Doherty: In der weißen Zelle, S. 9.

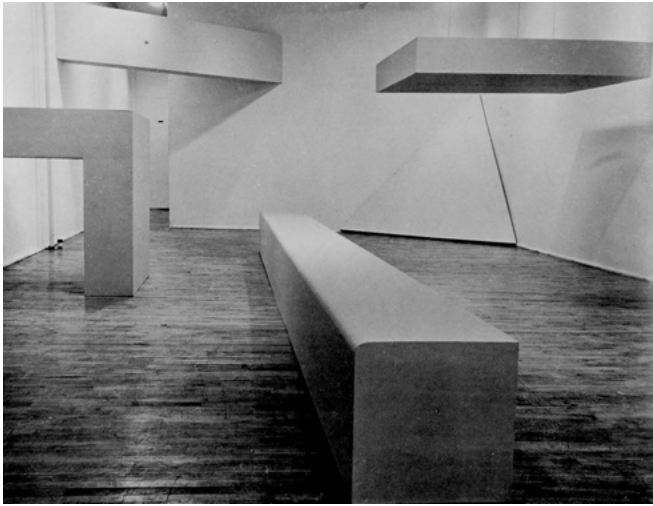


Abbildung 11: Robert Morris, Ausstellung in der Green Gallery 1964

Im Galeriestück wie im virtuellen Museumsraum werden die Bilder für den Betrachter je unterschiedlich auf neue Weise verfügbar gemacht. Über die Bildfläche des Gemäldes oder den virtuellen Raum auf dem Monitor wird er gewissermaßen an die Bilder herangeführt. Im Bild des White Cube ist dies dagegen nicht der Fall. Hier bleibt der Betrachter distanziert. Der Raum wird zum Tableau, das ihn unbeteiligt lässt und ihm allenfalls den passiven Blick von außen erlaubt. In den fotografierten, weißen Ausstellungsräumen seit den 1950er Jahren, an die wir uns mittlerweile alle so gut gewöhnt haben, erfülle sich eine Idealvorstellung, so O'Doherty. In diesem Bild der Ausstellung wird ein ‚Idealraum‘ geschaffen, der – anderes als der reale Ausstellungsraum – auch einen idealen Betrachter fordert.

3 Eine Alternative

El Lissitzkys Ausstellungsräume der 1920er Jahre gehören zu keinem der drei bislang angesprochenen Typen. Vielmehr bilden sie eine Schnittstelle dazwischen, indem sie die unterschiedlichen Relationen von Bild und Betrachter zu einem Bilderraum vermitteln. Bereits bevor O'Doherty die weiße Zelle als archetypisches Bild der Kunst im 20. Jahrhundert identifizierte, hatte sich der russische Maler El Lissitzky davon verabschiedet. Einerseits stehen seine Ausstellungsräume zunächst in dieser Tradition des modernistischen Rückzugsraums. Andererseits wendet er sich jedoch davon ab, indem er zugleich auf Prinzipien der Bilderkabinette des 18. und 19. Jahrhunderts zurückgreift und dabei ein Gegenüber

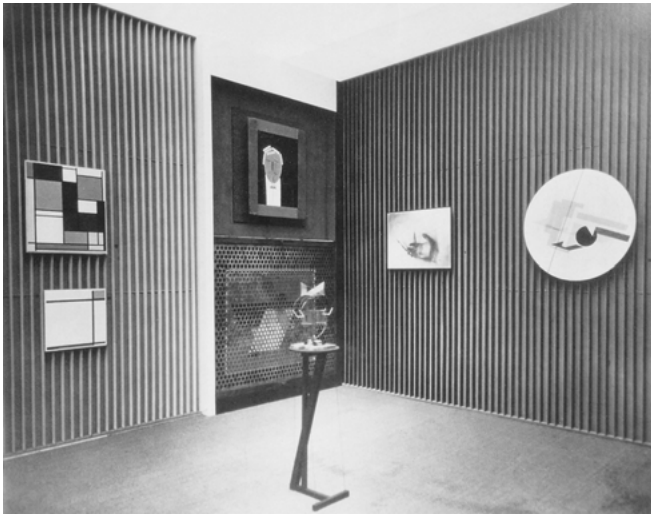


Abbildung 12: El Lissitzky, Abstraktes Kabinett, Internationale Kunstausstellung, Dresden 1926

von Raum und Betrachter entwickelt, das bereits an virtuelle Ausstellungsräume erinnert: Gemeint ist vor allem das *Abstrakte Kabinett* von 1926/27, das seinen Ursprung bezeichnenderweise ebenfalls in Dresden hatte (Abb. 12).

Im Rahmen der 1926 stattgefundenen *Internationalen Kunstausstellung*, auf der die aktuelle Kunst von Renoir bis Moholy-Nagy gezeigt wurde, gestaltete El Lissitzky einen der 56 Räume als *Raum für konstruktive Kunst*. Im zugehörigen Ausstellungskatalog sind lediglich die beiden Bilder verzeichnet, die Lissitzky in seinem Raum zeigte: das *Runde Proun* sowie das Fotogramm einer Hand. Der Raum selbst, in dem auch Bilder von Willi Baumeister, Naum Gabo, Alexei von Jawlensky, Laszlo Moholy Nagy, Oskar Schlemmer, Georg Muche, Piet Mondrian und Francis Picabia integriert waren, findet zunächst keine Beachtung. Zu weit geht er von den vertrauten Bildformen des Flächenbildes oder der Skulptur weg und wird ‚nur‘ als Ausstellungsraum verstanden.⁹

Diese konventionelle Trennung von Ausstellungsraum und ausgestellten Objekten geht jedoch nicht nur an Lissitzkys Dresdner Raum sondern auch an seinen anderen künstlerischen Arbeiten denkbar weit vorbei: Lissitzky hatte seine künstlerische Laufbahn als Grafiker und Maler begonnen. Früh war er vom Suprematismus Kasimir Malewitschs beeindruckt. Doch auch diese Malerei, die mit der vorausgegangenen Tradition gebrochen hatte und selbstbewusst in dem Postulat ihrer Autonomie gegründet, bleibt für ihn allenfalls eine Zwischenstation.

⁹ Im Vorwort des Kataloges wird Lissitzky lediglich für die „Ausgestaltung eines Raumes für konstruktivistische Kunst“ gedankt.

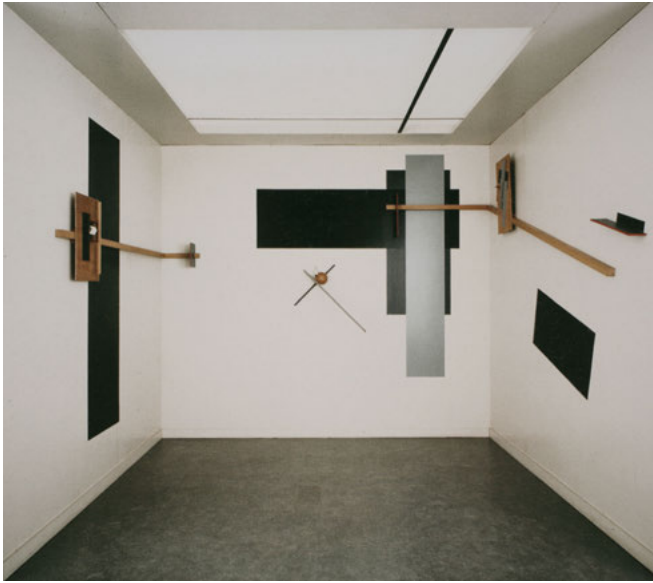


Abbildung 13: El Lissitzky, Proun Raum, Berlin 1923

Malewitschs Schwarzes Quadrat, die Ikone eines ‚letzten Bildes‘, beschreibt Lissitzky als Platte, die „den engen Kanal der malerischen Kultur verschlossen hat.“ Doch sei damit keinesfalls ein definitiver Endpunkt gesetzt. Die Rückseite dieser Platte erweist sich für ihn zugleich als „mächtiges Fundament“ für eine neue Entwicklungslinie.¹⁰ Alle Splitter der Bildtradition, die zunächst noch darauf zu sehen waren, habe der Suprematismus mit seinen weißen Grundflächen hinweggefegt, um darauf den Weg in die Unendlichkeit einer neuen ‚materiellen Kultur‘ freizuräumen.¹¹

Lissitzkys Malerei dieser Zeit markiert diese neue Perspektive, von der er selber spricht. Er möchte nicht bei der zweidimensionalen Bildfläche stehen bleiben, die Malewitschs schwarzes Quadrat so demonstrativ vor Augen geführt hatte. Vielmehr möchte er sie von dort wieder in einem Raum öffnen. Dabei geht es jedoch nicht um einen herkömmlichen, zentralperspektivischen Bildraum, der durch die Bildfläche hindurch nach hinten geöffnet wird, sondern um einen realen Raum, der auf dieser Bildfläche nach vorne auf den Betrachter zukommt. Die geometrischen Flächenformen des Suprematismus werden wieder zu dreidimensionalen Elementen, zwischen denen jedoch keine einheitliche zentralperspektivische Ansicht möglich ist. Auf ganz neue Weise wird das Bild nun zu einem ‚Anschauungsobjekt‘: „Wir sahen, dass die Oberfläche der Leinwand

¹⁰ El Lissitzky: Proun, S. 25.

¹¹ El Lissitzky: Der Suprematismus des Schöpferischen, S. 18.

aufgehört hatte, ein Bild zu sein, vielmehr zu einem Gebäude wurde, das man wie ein Haus umschreiten, von oben betrachten und von unten untersuchen musste. Die einzige zum Horizont senkrecht stehende Bildachse erwies sich als zerstört. Wir haben die Leinwand zum kreisen gebracht und während wir sie drehen, schrauben wir uns selbst in den Raum hinein.“¹²

Von dieser Vorstellung aus ist es freilich nur ein kleiner Schritt, die zweidimensionale Bildfläche tatsächlich zu verlassen und das Bild in den dreidimensionalen Raum zu öffnen. Dann geht es um einen neuen Raum, der – wie Lissitzky schreibt – weder am Prinzip des Flächenbildes festhalte noch zusätzliche Bilder brauche: „Wir wollen den Raum als ausgemalten Sarg für unsere lebenden Körper nicht mehr“¹³ schreibt er demonstrativ am Ende seines Manifests, das im Zusammenhang mit seinem 1923 entstandenen *Proun-Raum* steht (Abb. 13). In diesem Jahr war Lissitzky zur Großen Berliner Kunstausstellung eingeladen worden, wo er mit seinem weißen *Proun-Raum* erstmals keine Bilder mehr an der Wand zeigt, sondern einen gesamten Raum gestaltet. Dieser Raum erweist sich nun tatsächlich als eine dreidimensionale Version seiner *Proun-Bilder*: grauer Boden, weiße Decke und Wände, an denen die geometrischen Formen samt einigen Reliefelementen grösstenteils orthogonal angeordnet sind.

Schaut man sich die Fotografien des *Proun-Raums* an, dann mag man zunächst an die Bilder des *White Cube* denken. Jedoch kann man dabei leicht übersehen, dass Lissitzky diesen Raum keineswegs als menschenleer gedacht hat. Er hat ihn nicht nur unter Einbeziehung eines darin befindlichen Betrachters konzipiert, sondern hat sich diesen Betrachter immer auch als einen bewegten Körper im Raum vorgestellt. Die Bewegung ist dabei sogar durch die Raumgestaltung selbst motiviert.¹⁴ Lissitzky kalkuliert den als zeitgenössischen Ausstellungsbesucher ein, der von Bild zu Bild schreitet und in seinem Raum von Wand zu Wand herum gehen soll. In der dreidimensionalen Version verzichtet er deshalb auf ein ursprünglich auf dem Boden geplantes graues Rechteck, das dem Betrachter einen festen Standpunkt zugewiesen hätte.¹⁵ Am deutlichsten wird diese geplante Bewegung des Betrachters sicherlich in den Raumecken, wo einzelne lineare Reliefelemente von einer auf die nächste Wand fortgeführt sind. Im Kontrast dazu bilden die kleinen Reliefs an den einzelnen Wänden Fokuspunkte aus, vor denen der Betrachter stehen bleibt. Bei alledem bleibt der Berliner *Proun-Raum* von 1923 letztlich doch ein in sich abgeschlossener Raum, ein durch transportable Stellwände hergestelltes Kabinett, das nicht zuletzt durch seine geringen Größenverhältnisse einen eher statischen Betrachter nahe legt.

12 El Lissitzky: Proun, S. 28.

13 El Lissitzky: Prounraum., S. 361.

14 Zur Bewegung in Lissitzkys Poun Raum vgl. Osswald-Hoffmann: Zauber... und Zeigeräume, S. 265ff.

15 Blatt 6 der 1. Kestnermappe von 1923.

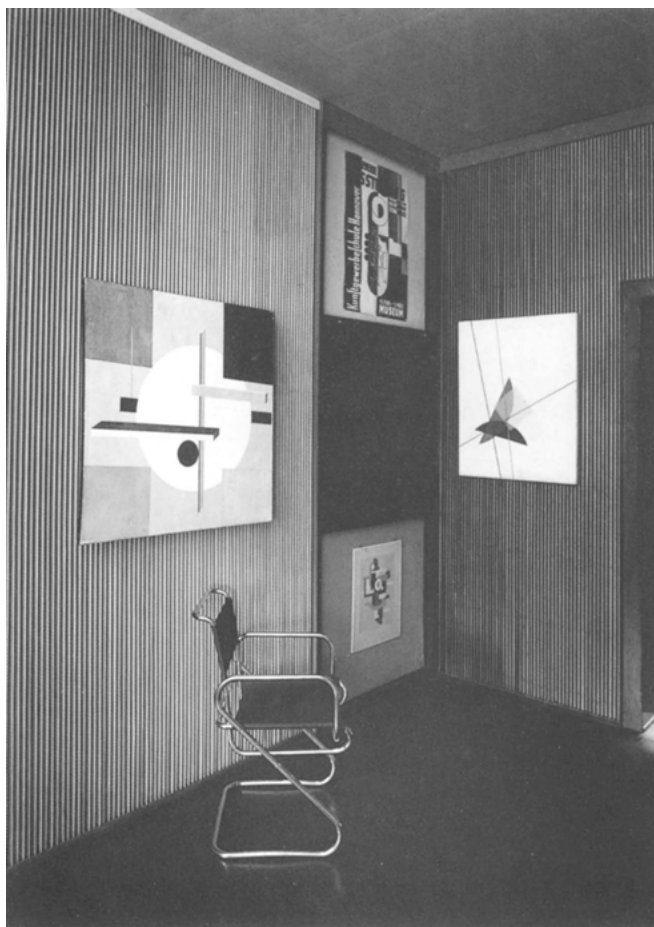


Abbildung 14: El Lissitzky, Abstraktes Kabinett, Internationale Kunstausstellung, Dresden 1926



Abbildung 15: El Lissitzky, Abstraktes Kabinett, Rekonstruktion, Sprengel Museum, Hannover

Bei dem 1926 für die *Dresdner Internationale Kunstausstellung* (Abb. 14, 15) entstandenen abstrakten Kabinett sind diese Begrenzungen deutlich weiter geöffnet: Der Raum ist zwar nur wenig größer, als der Berliner Raum. Er ist aber kein hermetisch abgeschlossener, selbstständiger Bildraum mehr, sondern er vereinigt Bilder unterschiedliche Künstler und mag damit zunächst einmal mehr als Ausstellungsraum unter vielen anderen erscheinen. Trotzdem bildet dieser Raum alles andere als eine neutrale, weiße Hülle für die darin ausgestellten Bilder. Die Wände sind in unterschiedliche Kompartimente gegliedert, in welche die ausgestellten Bildtafeln nahtlos eingefügt sind. Einzelne Wandfelder und Bildtafeln werden gruppiert. Dabei ergeben sich neue geometrische Formen auf den Wänden, die nun im Unterschied zum *Proun-Raum* nicht mehr eindeutig als Figuren auf einem Grund (Wand) gesehen werden können. Figur und Grund treten nun in ein Wechselverhältnis, so wie dies auch zwischen den Wandgliederungen und den einzelnen Gemälden der Fall ist.

Für den Betrachter, der seit den 1920er Jahren zunehmend an einen weißen, hellen Raum gewöhnt ist, mögen darüber hinaus vor allem die Farben der Wände irritieren, die in unterschiedlichen Schwarz-Weiß und Bunttönen gehalten sind. Einige Wandteile sind zudem mit einem Lamellensystem versehen, bei dem dünne Metallstreifen an die Wand montiert sind, die auf der einen Seite Weiß und auf der anderen Seite Schwarz lackiert sind. Bewegt sich der Betrachter vor diesen Lamellenstrukturen, dann verändert sich die Farbe der Wand mit jeder Bewegung. So wird die Wand als Hintergrund der Bilder, die üblicherweise einen festen Grund bildet, dynamisiert, worauf der Betrachter sogar selbst Einfluss hat.

An zwei weiteren Stellen wird diese selbstständige Rolle des Betrachters nochmals gesteigert, indem verschiebbare Lochbleche vor die ausgestellten Bildern montiert sind: Ist das Blech nach unten geschoben, liegt das obere Bild frei, ist es nach oben geschoben, bleibt das untere sichtbar. Durch die Löcher des Bleches hindurch bleiben aber auch Reste des jeweils verdeckten Bildes sichtbar, die sich abermals entsprechend der Bewegung des Betrachters verändern.

Im Unterschied zum *Proun-Raum*, wo der Betrachter durch die Raumgestaltung gelenkt wird und so zum bewegten Betrachter werden muss, kann der Betrachter im abstrakten Kabinett das Bild des Raumes selbst beeinflussen: Entweder greift er im direkten Sinne des Wortes ein, indem er die Lochbleche verschiebt oder aber auch indirekt, indem er sich durch den Raum hindurchbewegt. Jeweils kommt es zu einer Synthese von ausgestellten Bildern und Ausstellungsraum in einem Bildraum, in den der Betrachter als Körper sowohl integriert ist, und als Betrachtender zugleich davon distanziert bleibt.

Mit den Entwürfen für das Dresdner Kabinett lassen sich abschließend nochmals die Merkmale dieses Bilderraums zusammenfassen (Abb. 16, 17): Auf

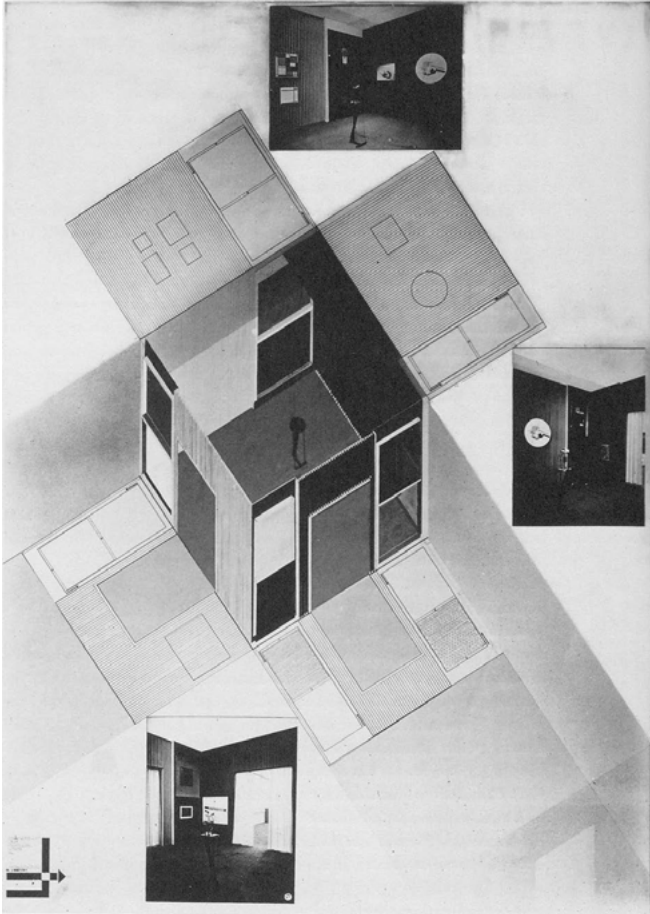


Abbildung 16: El Lissitzky, Abstraktes Kabinett, Internationale Kunstausstellung, Dresden 1926



Abbildung 17: El Lissitzky, Abstraktes Kabinett, Niedersächsische Landesgalerie Hannover, Entwurf 1927

der quadratischen Entwurfzeichnung von 1927 ist der kastenartige Raum in einer axonometrischen Darstellung zu sehen. Zu dem Grundkörper aus Boden, Fensterwand und einer Längswand, die einer vertrauten Architekturzeichnung ähnlich ist, fügt Lissitzky auch die Eingangswand und die andere Längswand nach unten geklappt hinzu. So entwirft er seinen gesamten Raumkörper auf der zweidimensionalen Bildfläche. Um das Parallelogramm der grauen Bodenfläche entsteht mit den beiden Transformationen der Wände eine sechseckige Flächenform, die fest in das quadratische Bildformat eingefügt ist. Durch die weiße Bildfläche im oberen Teil und die schwarze im unteren werden die beiden Raumteile voneinander in ‚Blick A‘ und ‚Blick B‘ getrennt, so dass schließlich auch die Ausrichtung des Blattes variabel wird.

Auf der Bildfläche, d.h. unter den Darstellungsmodalitäten der Zweidimensionalität wird der dreidimensionale Raum so zum ‚navigierbaren‘ Raum erklärt. Wie die zusammengesetzten Wandteile werden auch die Raumteile als Flächenformen aneinander gefügt. Erst der Betrachter kann diesen Entwurf imaginär zum dreidimensionalen Raum umformen, ganz so wie seine Position in der Entwurfzeichnung bereits markiert ist. Im Unterschied zu den schematisierten Raumelementen wird er als fotografierte Figur in die Projektionszeichnung hinein montiert. Er steht im Raum, auf der Schwelle innerhalb der Eingangstür. Er ist Teil des abstrakten Kabinetts und bleibt doch zugleich davon getrennt. Er steht inmitten des Bildes und muss sich doch als Betrachter davon distanzieren.

Der Raum ist ein Kasten, er ist nach innen gewendet und nach außen geschlossen, so wie der *White Cube* ebenfalls einen geschlossenen Raum um das Kunstwerk bildet. Doch will dieser Raum bei Lissitzky alles andere als neutral sein. Er ist kein Ort der auratischen Sakralisierung, die sich demonstrativ im Bild des weißen Raums zeigt. Vielmehr will der Bilderraum mit den darin ausgestellten Bildern selbst zum Bildraum werden, zu einem Bildraum, der verschiedene Bilder und Bildelemente synthetisiert und in dem der Betrachter kein Fremdkörper ist.

Als ein solcher Bilderraum, der bereits am Beginn der Moderne eine Alternative zu dem zukünftigen Modell des *White Cube* bietet, wird dann auch die Vergleichbarkeit mit den anderen, den historisch zurückliegenden Ausstellungsräumen im 19. Jahrhundert, wie auch den zukünftigen, den virtuellen Museumsräumen des 21. Jh. deutlich: Bereits die Bezeichnung als Kabinett mag an die alten Bilderkabinette erinnern. Umso mehr schließt aber die lückenlose Gestaltung der Wand mit den ausgestellten Bildern und weiteren Dekorelementen an die übervollen Bilderwände der Gemäldekabinette an. Dort geht der Betrachter in der Bilderfülle der Kabinette auf. Er wird davon überwältigt, ganz so wie es die Repräsentationsfunktion der Räume verlangt.

Wie die Dresdner Galerie im Second Life schließlich zeigt, wird ein solcher Museumsraum in der digitalen Virtualisierung für den Betrachter nochmals auf eine ganz andere Weise verfügbar: Im virtuellen Raum entscheidet der Besucher eigenständig, was er sehen will und wohin er navigiert. Dabei müssen die ausgestellten Bilder und der Raum jedoch zwangsläufig auf der kleinen Fläche des Monitors zusammenfallen.

Lissitzkys abstraktes Kabinett steht zwischen diesen beiden Ausstellungsräumen. Wie bei den Dresdner Galerieräumen handelt es sich um einen Bilderraum. Dagegen wird der Betrachter jedoch nicht überwältigt, ihm wird sogar eine eigene Aktivität abverlangt. Gleichwohl ist der Raum dem Betrachter auch nicht ganz anheim gegeben, wie es im virtuellen Datenraum der Fall ist. Er bleibt ein realer Erfahrungsraum, den der Betrachter selbst zum Bildraum synthetisiert.

Literatur

Staatliche Kunstsammlungen Dresden, (URL: <http://www.dresdengallery.com>) – Zugriff am 10.07.09.

Fried, Michael: Art and Objecthood, in: Minimal Art: A Critical Anthology, New York: Battcock, Gregory 1968.

Goethe, J. W.: Aus meinem Leben. Dichtung und Wahrheit, 1808 – 1831.

Lissitzky, El: Prounraum. Grosse Berliner Kunstausstellung 1923, in: El Lissitzky – Maler Architekt Typograph Fotograf, Erinnerungen Briefe Schriften, Dresden: Lissitzky-Küppers, Sophie 1967.

Lissitzky, El: Proun, in: Proun und Wolkenbügel, Dresden 1977.

Lissitzky, El: Der Suprematismus des Schöpferischen, in: Proun und Wolkenbügel, Dresden 1977.

Marx, Harald: Werke unsterblicher Meister aller Zeiten und Schulen. Die Dresdner Gemäldegalerie im Semperbau, in: Gemäldegalerie Alte Meister Dresden, Band 2, Köln: Marx, Harald 2005.

O'Doherty, Brian: In der weißen Zelle, 1996.

Osswald-Hoffmann, Cornelia: Zauber... und Zeigeräume: Raumgestaltungen der 20er und 30er Jahre, München 2003.

Stoichita, Victor I.: Das selbstbewusste Bild: Der Ursprung der Metamalerei, München 1998.