

Friedhelm Maria Leistner

EXPONUEVO

Abschluss-/Sachbericht

Exponuevo

Über

Tagebuch

Zur Ausstellung

Preisliste

Presstext

Downloads



Exponuevo

Ausstellung, hautnah, digital



*ein Projekt zur Förderung der digitalen Teilhabe von Kulturschaffenden
Juli – Dezember 2022*

1	<i>Hintergrund & Aufgabenstellung</i>	3
2	<i>Brainstorming & Struktur</i>	5
3	<i>Treffpunkte & Video</i>	7
4	<i>Projektmanagement & Teamkommunikation</i>	11
5	<i>Website & Content Management</i>	12
6	<i>Budgetverwaltung & Prozessadministration</i>	15
7	<i>Online-Shop & Bedienungsanleitung</i>	17
8	<i>Öffentlichkeitsarbeit & Dokumentation</i>	19
9	<i>Fazit & Dank</i>	23
10	<i>Hardware & Technologieplattform</i>	26

1 Hintergrund & Aufgabenstellung

Ausgangspunkt:

Die Idee zu diesem Experiment entstand, nachdem pandemiebedingt über einen langen Zeitraum keinerlei Publikumsveranstaltungen in persona stattfinden konnten. In der bildenden Kunst gab es plötzlich keine Möglichkeit mehr, sein Schaffen in Galerien oder Museen zu zeigen, geschweige denn, mit Menschen ins Gespräch zu kommen, die die Werke ansehen oder gar bei Interesse kaufen konnten. Die entscheidende Existenzgrundlage brach dadurch völlig weg. Es stellte sich die Frage, ob (ähnlich wie in anderen Bereichen) die Digitalisierung wenigstens teilweise Ersatz leisten könnte.

Kulturveranstalter und Kunstvermittler in aller Welt gingen zwar dazu über, Alternativen zu ihren analogen Angeboten zu etablieren, um weiterhin Publikum zu haben. So stellten Museen ihre Sammlungen online und führten virtuelle Rundgänge ein, schufen Digitalart, Videogames und Performances fanden den Weg zum Zuschauer über Lifestreamings.

Die meisten Ansätze verharren jedoch Einseitigkeit - ohne richtige Kommunikation. Sie senden nur und bleiben letztlich stumm. Es mangelt ihnen an dem, was Kunst wesentlich ausmacht: Auseinandersetzung und Austausch zwischen Machern und Rezipienten.

Zielsetzung:

Als Gegenentwurf dazu wollte das Projekt den typischen Erlebnischarakter eines herkömmlichen Ausstellungs- und Vernissagebesuchs in ein komplexes Internetformat übersetzen und den Teilnehmenden eine wirkliche Begegnung gestatten. Auf verschiedenen Ebenen sollte es während des Events Anlässe und Gelegenheiten geben, um beim gemeinsamen Bildbetrachten miteinander ins Gespräch zu kommen.

Im Ausprobieren, ob und wie ein einzelner Künstler eine virtuelle Präsentation seiner Werke kreieren kann (die ihn unabhängig von physischen Gegebenheiten macht und trotzdem einen Dialog mit seinem Publikum ermöglicht) wurde ein innovatives Konzept angestrebt, das die digitale Transformation im eigenen Atelier durchspielt und in seiner Beispielhaftigkeit zum Nachvollziehen einlädt.

Im Terminus „Exponuevo“ sind die zwei Aspekte des Versuchs auch begrifflich vereint: Die Wortverbindung „Expo“ (internationale Kurzform für „Ausstellung“) und „nuevo“ (spanische bzw. italienische Übersetzung von „neu“) bezeich-

net die Idee, eine innovative, zeitgemäße Lösung für Kunstpräsentationen zu finden. In lateinischer Sprache bedeutet „exponuevo“ hingegen „ich werde erklären“ – und auch dieser didaktische Anspruch gehörte zum Anliegen: Erfahrungen und Erkenntnisse sollten transparent festgehalten werden, so dass das Setting rekapitulierbar ist und von Nachnutzenden übernommen werden kann.

Das Gelingen dieser Anordnung ist in jedem Falle eine Bereicherung für die Zukunft. Denn der Aktionsradius vergrößert sich und es können mit einem virtuellen Showroom ganz andere (und fernere) Zielgruppen erreicht werden. Die Befähigung, mit rein technischen Mitteln Raum und Rahmen der Ausstrahlung zu erweitern, macht aus dem ausgestaltenden Künstler einen souveränen Ausstellungsmacher.

Entstanden ist eine personale Werkschau im Netz, die am 15. Dezember 2022 ab 15 Uhr stattfand und mit einer feierlichen Eröffnung startete. Ort des Geschehens war die Website www.exponuevo.de, auf der bis dahin die schrittweise Vorbereitung und Umsetzung des Projekts als Work in progress mitzuverfolgen war.

Auf der Homepage wurden fast 30 persönliche Tagebucheinträge veröffentlicht, die im Verlauf der sechs Monate begleitend geschrieben wurden, um Eindrücke zeitnah festzuhalten und die subjektive Perspektive auf die verschiedenen Phasen darzustellen. (<https://www.exponuevo.de/tag/tagebuch>) Mit der fortlaufenden Publikation dieser Texte wurde die erste Neugier geweckt und sukzessive Spannung aufgebaut, die in der enger werdenden Taktung im Countdown vorm Termin kulminierte. Durch die Begrenzung einiger Onlineinhalte auf den Kreis der Subscriber konnten Mailadressen für Newsletter und Einladungsmails eingesammelt werden.

Vorliegender Abschlussbericht stellt nun das sachliche Resümé dar.

Rahmenbedingungen:

Getragen wurde das Vorhaben vom *Senatsprogramm zur Förderung der digitalen Teilhabe von Kulturschaffenden*. Es dauerte ein halbes Jahr: vom 1. Juli bis zum 31. Dezember 2022.

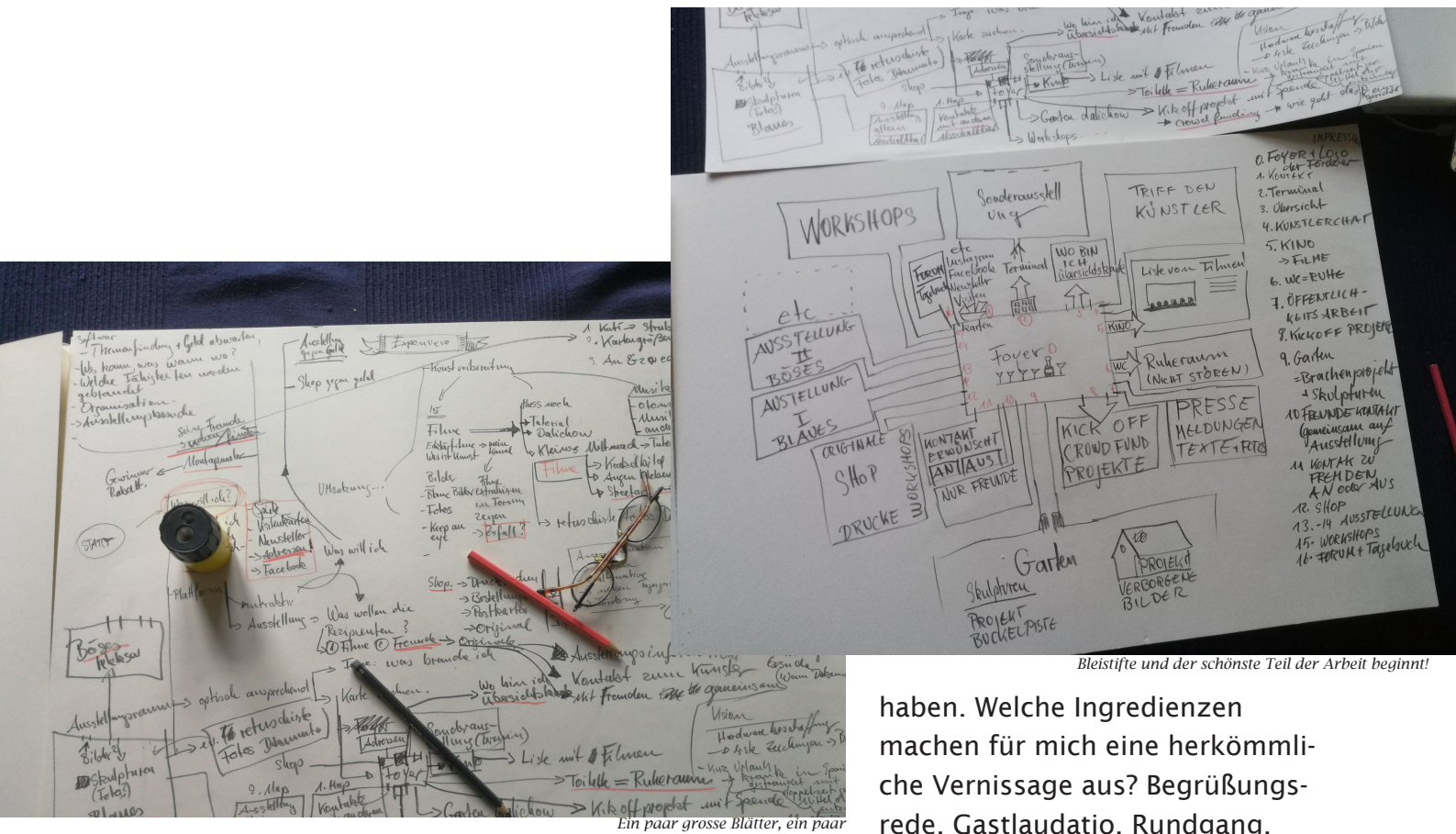
Technisch unterstützt wurde die Ausführung von der *GzEvD - Gesellschaft zur Entwicklung von Dingen mbH*, die auf Leistungen und Lösungen rund um die digitale Souveränität spezialisiert ist. Das Team realisiert Hosting, Development und Support und gewährleistet Datenschutz, Sicherheit und Barrierefreiheit.

Genutzt wurden vorzugsweise Open Source Programme, die öffentlich und gratis zugänglich und frei verwendbar und anpassungsfähig sind. Nur wo keine quelloffenen Software verfügbar oder sinnvoll waren, wurde auf proprietäre Angebote zurückgegriffen. Sämtliche Tools werden im Folgenden genannt und ihr Einsatz beim Vorgehen charakterisiert.

2

Brainstorming & Struktur

Am Anfang standen viele Fragen: Überlegungen, über das visuell Erscheinungsbild meiner virtuellen Ausstellung. Nüchtern, oder verspielt? Warm oder distanziert? Von Anfang an war klar: sie muss/soll etwas mit mir und meiner Arbeit zu tun haben, ich wollte etwas unverwechselbares, sehr individuelles



Sektempfang, Smalltalk? Presse, Promis, Publikum? Welche Aspekte einer „analogen“ Begegnung möchte ich unbedingt umsetzen? Worauf kann ich auf keinen Fall verzichten? Welche Features brauche ich dafür?

Am besten liess sich das in einer Mindmap sammeln: Erst einmal alle Einfälle notieren, später dann aussortieren.

Wie schaffe ich Gelegenheiten, damit meine Gäste mit mir und/oder untereinander in Kontakt kommen? Kann ich Mitmach- oder Spielaktionen anbieten? Gibt

es Gesprächsrunden, die öffentlich sind für alle, und daneben auch private Chatträume für Unterredungen zu zweit oder im kleinen Kreis? Wann, wo, wie läuft Musik? Und was ist mit den Menschen, die vielleicht lieber ihre kontemplative Ruhe wollen? Gibt es einen Ort der Stille?

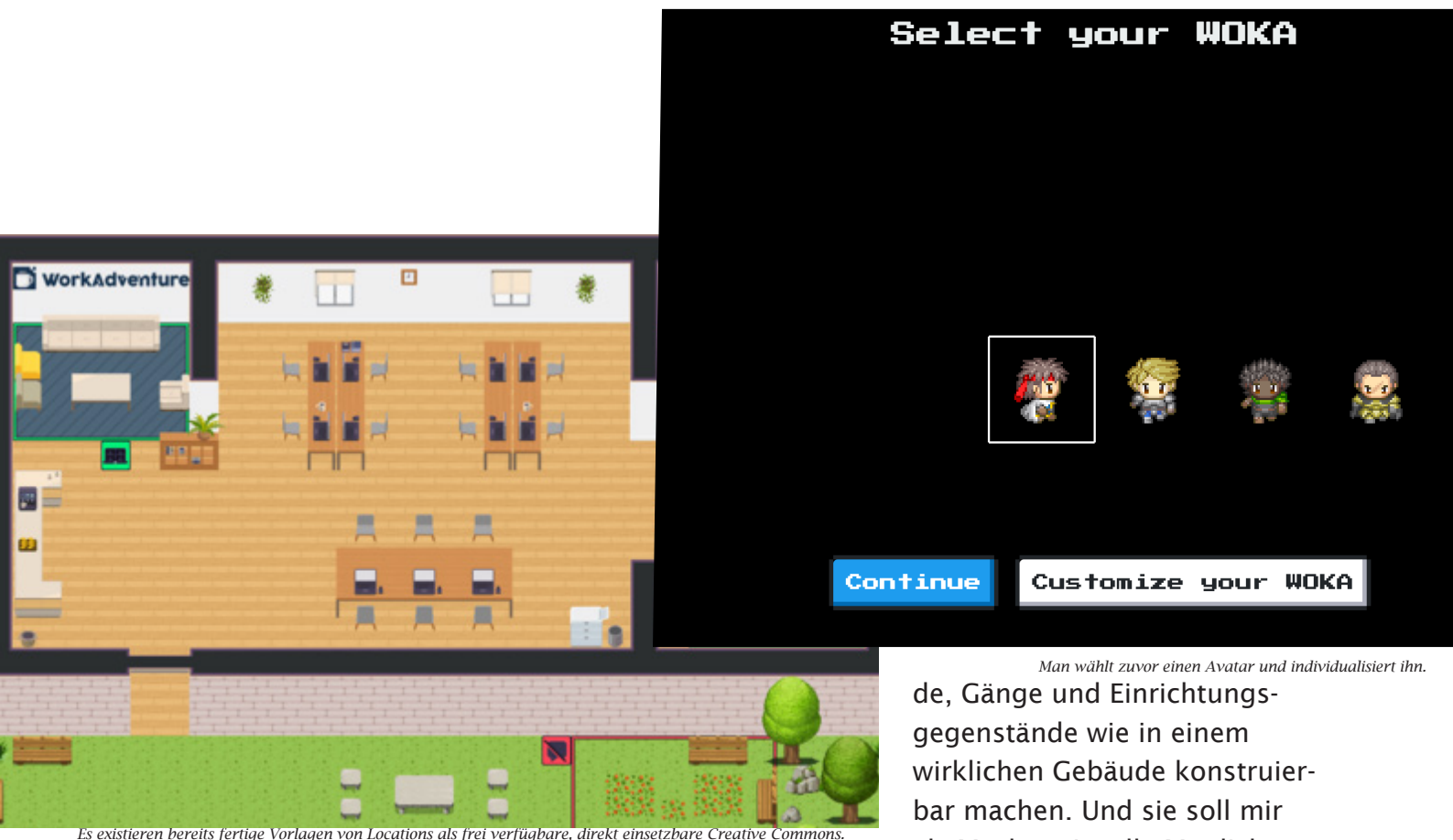
Welche Arbeiten will ich überhaupt zeigen? Bilder, Fotos, Skulpturen, Filme? Bei einer digitalen Präsentation gibt es kaum physische Grenzen: Ich benötige keinen Videobeamer, habe keine Platzbeschränkungen, muss keine Bilder schleppen, mir keine Sorgen darüber machen, ob ein Bild kaputtgehen, ein Rahmen herunterfallen könnte, ein Bild nicht grade hängt, kann mir Standsockel und Stellflächen nach Bedarf erschaffen. In dieser Hinsicht habe ich sogar einen Zugewinn gegenüber einer Liveausstellung – zumindest theoretisch.

Ein Organigramm war hilfreich, Klarheit in die Fülle an Vorstellungen und Möglichkeiten zu bringen. Eine grossartige Phase des Projektes! Arbeiten ohne Schere im Kopf!

3

Treffpunkte & Video

Die erste Entscheidung, die ich treffen musste, betraf das Rahmensystem. Für so eine interaktive virtuelle Ausstellung braucht man zwingend eine Form der Videokonferenz, die weit über die langweiligen und statischen Splitscreens von Zoom & Co. hinausgeht. Sie muss örtlich definierte Bewegungen und Begegnungen von Gästen zulassen. Sie muss eine sinnliche Anmutung gestatten, also Wän-



Man wählt zuvor einen Avatar und individualisiert ihn.

de, Gänge und Einrichtungsgegenstände wie in einem wirklichen Gebäude konstruierbar machen. Und sie soll mir als Macher visuelle Möglich-

keiten der Ausgestaltung geben, damit ich die Räume nach meinem Geschmack kreieren, dekorieren und dann darin meine Bilder hängen kann.

Auch Mozilla Hubs, OpenSimulator oder Vircadia, das zeigte die eingehende Recherche, wären in Frage gekommen. Aber weil ich als Zeichner eine natürliche Vorliebe für die Zweidimensionalität hege, habe ich letztlich **WorkAdventure** ausgewählt - eine Plattform, die mir auch angesichts der knappen Zeit erfolgversprechender als die vorgenannten erschien. Denn hier lässt sich jede beliebige Umgebung wie ein 2D-Videospiel nachbauen und begehbar machen. Als Map-Editor ergab sich daher zwangsläufig die Anwendung **Tiled**.

Viele fertige Vorlagen von Büros, Innenräumen bis hin zu Landschaften existieren als frei verfügbare, direkt einsetzbare Creative Commons.

Um so einen Platz zu betreten und sich darin bewegen zu können, wählt man einen kleinen animierten Avatar, den sogenannten WOKA, für den es etliche Optionen der Kostümierung gibt, um ihn zu individualisieren. Mit diesem Charakter kann man dann durch die virtuellen Welten, ähnlich wie in einem Videospiel, laufen und mit anderen Besuchern Kontakt aufnehmen, sofern der Nutzer das will.

Wenn sich dann im Setting zwei solcher Figuren über den Weg laufen, öffnet sich eine Art Blase und es entsteht eine unmittelbare Videoverbindung zwischen den Figuren, so dass sich beide spontan im Videochat unterhalten können. Das funktioniert natürlich auch mit mehr(eren) Usern: Sobald sie bestimmte Flächen betreten, befinden sie sich als Gruppe in einem eingebetteten Videomeeting. Man kann sogar Kleingruppen bilden und so z.B. mit Freunden zusammen die Ausstellung besuchen und gemeinsam Kunstwerke ansehen.

Inventar kann gleichfalls mit Inhalten angereichert sein: Wenn man beispielsweise vor einem bestimmten Objekt stehenbleibt, öffnet sich z.B. eine verlinkte Website und zeigt Ansichten oder Hintergründe. Sogar Soundeffekte können an einzelnen Stellen hinterlegt sein und so für Atmosphäre und zusätzliche Sinnesindrücke sorgen, etwas, was mir für diese Projekt enorm wichtig war. Damit waren mit WorkAdventure die wichtigsten Ideen und Wünsche für das Vorhaben schon einmal umsetzbar.

Wenn die im Netz kursierenden Tilesets („Fliesen“) nicht ausreichen oder gefallen, kann man sich eigene mittels handelsüblicher Grafikprogramme selber gestalten. Dabei spielt es auch keine Rolle, ob es sich um Fotovorlagen oder gezeichnete Vorlagen handelt. Eine unglaubliche Gestaltungsfreiheit! Für mich war sofort klar, dass ich die existierenden Kacheln nicht nehmen werde. Denn sie sehen schablonenhaft aus, und erinnerten mich zu sehr an die pixelige 8-Bit-Minecraft-Gameästhetik, der 80er oder 90er Jahre. Ich nahm mir stattdessen vor, Wiedererkennung nicht nur über die Exponate zu schaffen, sondern auch mittels Ausstattung und Ambiente. Das Drumherum sollte augenfällig zu meinen Werken passen. In jedem Detail sollte sich meine persönliche Bildsprache, mein individueller Stil zeigen. Einzig die Avatare behielten ihre 80er Jahre Anmutung, doch hier brach ich mit der vorgegebenen Ästhetik, indem ich die proportionalen Größenverhältnisse zum Sujet einfach komplett ignorierte und so eine eigene Formsprache fand

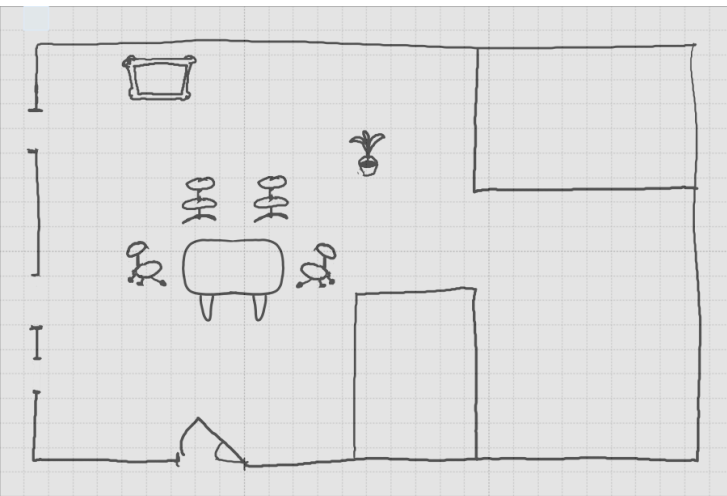
Eine Herausforderung stellte dabei das technische Raster dar. Da ich einerseits die Wirkung einer echten, also handgefertigten Zeichnung haben wollte,

mich aber technikbedingt auf ein starres Pixelgitter von 32x32 Pixel einlassen musste. Ich experimentierte mit Skizzen auf Kachelfeldern und fand schließlich eine mir gemäße Form: mit schwarzen Umrissstrichen, die - obwohl sie digital entstanden sind - natürlich krumm gezeichnet aussehen mussten!

Die einzelnen Zeichnungen habe ich dann in meinem bevorzugten Animationsprogramm **TV-Paint** auf meinem **24 Zoll Cintiq Grafiktablett** mit einem Stift erstellt. Dabei konnte ich alle benötigten Elemente auf einem gerasterten Tableau erstellen und später in dem Programm Tiled die eigentlichen Karten gestalten. Die Software Tiled stellte sich im Verlauf der Arbeit als sehr gewöhnungsbedürftig dar, aber nach einigen Wochen kam ich damit gut klar. Ich war dabei letztlich

dann doch sehr erstaunt, wie variabel und flexibel sich das Programm dann doch zeigte und mit wie wenigen Zeichnungen man sehr ausgeklügelte Welten erschaffen kann.

Viele Möglichkeiten der Maps - wie Sound, Kollisions- oder Ruhe-Zonen - sind im Laufe der Jahre von der



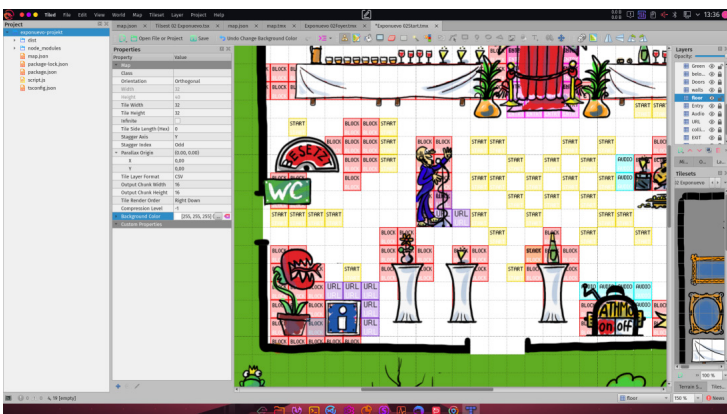
Erste Scribbles auf dem engen Raster in Tiled

WorkAdventure-Community entwickelt worden und von jedermann sofort verwendbar. Manche Anforderungen, die wir uns überlegten, waren jedoch gar nicht vorhanden, so dass wir sie selber coden mussten. WorkAdventure ist ein webbasierter, kollaborativer Dienst, der auf einem zentralen Server läuft. Bei der kostenlosen Freemium-Nutzung sind die Grundfunktionen beschränkt und es sind nur 15 Benutzer bzw. Avatare und Begleiter gleichzeitig in einem Raum realisierbar. Damit ich virtuelle Räume nach eigenem Gusto erschaffen



Erster Entwurf der Gegenstände im Map-Editor Tiled

und bei meiner Vernissage weit mehr als ein Dutzend Gäste empfangen konnte, brauchte ich eine eigene Instanz. So hostete die GzE-vD für mich einen Serverbereich, auf dem das Programm als Docker Image angelegt war, so dass ich meine Maps nicht auf der öffentlichen Basis erstellen musste und so konnte ich fortan leicht die meisten der Begrenzungen der öffentlichen Version umgehen und erlangte einen weit größeren Funktionsumfang.



Erste Versuche der Empfangshalle mit unterschiedlichen Ebenen und Code-Elementen.

Damit meine Gäste nicht, so wie es viele Gamer zu tun pflegen, per Schnell-Lauftasten meine Ausstellung durchrasen konnten, hatte ich mir überlegt, für den Hauptraum einen verwinkelten Grundriss einzusetzen. An dessen Pfaden und (Durch-)Gängen (= Türen) mussten sie sich bewusst langsam entlang navigieren. Dadurch mussten sie zwangsläufig in der Veranstaltung verweilen – und hatten so die Chance, mit anderen ins Gespräch zu kommen oder Dinge am Wegesrand zu entdecken. Als Untergrund hatte ich ein grosses Öl-Acryl-Bilder einer meiner anderen Serien ausgewählt, in der ich mich mit labyrinthischen Strukturen auseinandersetzte. Auf dieses Grundgerüst platzierte ich nun über 100 verschiedene Werke aus vier unterschiedlichen Schaffens-Perioden, nebst Musik und Begegnungsräumen. An den engen Stellen kam man daher zwangsläufig anderen



Ein großformatiges Acrylbild meiner Labyrinthserie bildete die Ausstellungsg rundlage

Gästen so nah, dass sich die Kommunikationsblase öffnete und man konnte dann, eben wie in einer echten Ausstellung, mit anderen Besuchern in Kontakt treten. Ich empfind und empfinde diese Art der Ausstellungsgestaltung als extrem luxuriös und spannend. Zumal ich die Wirkung bestimmter Reihenfolgen in der Hängungen sofort an der Kumulation von Besuchern überprüfen kann und extrem schnell Änderungen herbeiführen kann, indem ich einfach Elemente austausche und schon habe ich eine andere Ausstellungsanmutung! Bilder lassen sich sofort wechseln, Verkäufe ad hoc visualisieren.

Nähert sich der Avatar (hier Hannes) einem Rahmen, erscheint das Exponat auf der rechten Bildschirmseite



Das Säule-le

4 Projektmanagement & Teamkommunikation

Um an den Unternehmensserver angedockt zu werden und die Kollaborationswerkzeuge (mit)nutzen zu können, wurde ich an die interne Infrastruktur von **GzEvD** angekoppelt. Zunächst legte man mich als Benutzer an und so bekam ich Access mit meinem Usernamen und dem Passwort. Ähnlich wie mit dem Google-Konto oder der Apple-ID erhielt ich damit einen Universalschlüssel, um mich für alle verfügbaren Tools mit einem einzigen Account anzumelden. So war auch jederzeit eine Remote-Unterstützung möglich.

Mit **AnyDesk** konnte das Onboarding per Fernzugriff erledigt werden und nötige Einrichtungen und Konfigurationen vorgenommen werden.

Ich wurde sogleich an den Instant-Messenger **RocketChat** angeschlossen, über den wir in Echtzeit und mit hohem Datenschutzstandard Nachrichten, Links und Dateien austauschen konnten.

Für das Projektmanagement verwendeten wir ein Repository unter **GitHub**, einer Software zur verteilten Versionsverwaltung. Dort haben wir Aufgaben und Probleme als sogenannte Issues eingestellt, priorisiert und verfolgt.

Oft war es aber auch wichtig, sich über die Entfernung hinweg direkt zu verständigen und gegenseitig Bildschirmansichten, Arbeitsschritte oder Geräteeinstellungen vorzuführen. Dafür trafen wir uns regelmäßig in Videomeetings mittels **BigBlueButton** (unter der Frontend-Oberfläche von **GreenLight**).

Ich bekam Zugangsrechte zu bestimmten Bereichen der betrieblichen **Nextcloud** und konnte von nun an mein Material sicher speichern und abrufen.

Für die von mir gestalteten Tilesets legten wir ein **GitLab**-Verzeichnis an. Um sie dann direkt testen zu können, richteten wir einen **Gitpod**-Workspace ein. Doch dieser Ablauf war eher umständlich als hilfreich. Wir erkannten, dass es nicht mehr braucht als ein einfaches Ablagesystem, in dem die Maps gespeichert und über den Dateipfad von der Engine aufrufbar sind. Also wechselten wir zur **Surfer** App von **Cloudrion**. Cloudrion ist eine Komplettlösung, die zahllose Anwendungen bereitstellt und eine übersichtliche Administration installierter Apps zulässt.

Website & Content Management

Recht schnell zeigte sich, dass das Projekt für potentielle Vernissagegäste keinen Anlaufpunkt, eine Landingpage braucht. Die Leute sollten ja möglichst frühzeitig über das kommende Ereignis informiert und ihre Neugier geweckt und befeuert werden. Dafür bot es sich an, sie konkret miterleben zu lassen, wie die Sache Stück für Stück wächst.



Die Landingpage www.Exponuevo.de

Die Dateien der Kunstwerke müssen aus verschiedenen Quellen und Ordnern bereitgestellt und mit der Map verknüpft werden.

Der erste Schritt war die Sicherung der Domain. Als nächstes musste ich ein Content-Management-System auswählen, um die Inhalte meiner Website - Bilder, Videos, Texte und Sounds - zu verwalten. Ich entschied mich für das Ghost CMS. Das war früher nur eine schlichte Bloggerplattform, die sich aber mittlerweile zu einem professionellen, trotzdem sehr übersichtlichen Publisher-CMS gemauert hat. Durch das eingebaute Subscription- und Membership-Portal ist eine Monetarisierungsstrategie möglich, was gerade für freischaffende Künstler und Künstlerinnen (u.a. Kreative) nicht unwesentlich ist. Dies funktioniert über das Feature „Mitgliederverwaltung“, mit dem drei Zielgruppen über die voreinstellbaren Eigenschaften „public“, „member“ oder „paid“ identifiziert werden. Auf diese Weise lassen sich beispielsweise Artikel gestaffelt freischalten: Neben den öffentlichen (public) Informationen für alle gibt es exklusive Beiträge dann nur für

diejenigen, die sich eintragen (member): Mit der Anmeldung abonnieren sie meinen Newsletter und ich erweitere so meinen Mailverteiler für Einladungen oder andere Nachrichten. Die Bezahlschranke wäre dann die nächste Stufe - und das eigentliche Geschäftsmodell: Für eine Gebühr bekämen Prime-Mitglieder (paid) zusätzliche Extras. Der Payment-Prozess über Stripe ist dabei bereits standardmäßig installiert. Diese Paywall habe ich letztlich (noch) nicht genutzt, dafür aber die Registration Wall.

Nachdem ich auf der Homepage die Basisinfos - Presstext, Impressum, Ausstellungslink - untergebracht hatte, richtete ich eine Unterseite mit dem Tagebuch ein, in dem ich in einer Mischung aus subjektiven Eindrücke und sachlichen Exkursen Fortschritte und Rückschläge schilderte, Gedanken äußerte und Wendepunkte beschrieb. Hierfür nutzte ich die Bürosoftware *OpenOffice*. Die ersten Einträge waren komplett frei, doch zunehmend portionierte ich die Statements, so dass nur der Anfang des Artikels (sozusagen als Aufmacher) zugänglich war. Den verdeckten Rest konnten Besucher erst lesen, wenn sie ihre Kontaktdaten für künftige News- und Rundmails hinterließen.

Dieses Tagebuch war aus verschiedenen Gründen wichtig: Hier bündelte ich meine Notizen und verfertigte eine Art Gedächtnisprotokoll, um mich später an einzelne Schritte oder Phasen erinnern zu können und damit auch eine Orientierungsgrundlage für diese Abschlussdokumentation zu haben. Zugleich waren die laufenden Berichte ein werbewirksames Mittel, um Leute neugierig auf meine Ausstellung zu machen und als Vernissage-Besucher zu gewinnen. Und ich hielt mit diesem Werkstattjournal auch mein Versprechen, die Umsetzung des Projekts transparent darzulegen für andere, die ähnliche Vorhaben angehen wollen.

Und noch ein zweites CMS sollte für meine Ausstellung Gewicht bekommen. Denn nachdem inzwischen die Maps für Eingang, Foyer und Saal in groben Zügen fertig gezeichnet und programmiert waren, ging es endlich daran, die eigentlichen Exponate für den digitalen Showroom bereitzustellen.

Dafür musste ich meine Bilder, Filme und Fotos Stück für Stück aufbereiten. Einiges war natürlich schon fotografiert und digitalisiert, trotzdem musste ich jede einzelne Auflösung prüfen, ob sie für den Zweck ausreicht, bevor ich die etwa 150 ausgesuchten Werke in das Ablagesystem Surfer hochladen konnte, welches als Materiallager für alle folgenden Arbeiten diente. Sobald ich einen Bereich auf der Ausstellungskarte definierte und diesem eine Eigenschaft zuordnete, in die ich den Dateipfad hineinkopierte, wurde beim „Betreten“ dieser Stelle die entsprechende Grafik geöffnet und gezeigt - als würde der Zuschauer jetzt davor stehen. Leider war die standardmässige Ausgabe nicht einheitlich und auch

optisch wenig ansprechend, weshalb ich im ersten Schritt HTML-Dateien erstellte, bei denen ich visuelle Angaben mittels Inline-CSS einbaute. Dies funktionierte und ergab bessere Ergebnisse, jedoch war die Methode viel zu zeitintensiv, da Änderungen immer händisch an allen Seiten einzeln erfolgen mussten. Daher suchte ich eine Alternative. Ich fand sie im CMS *Drupal*. In diesem Framework wurde ein spezielles Theme entsprechend der vorherigen Html-Seiten konfiguriert, so dass die Objekte nun strukturiert eingepflegt werden konnten. Der Fokus lag dabei auf Kategorien wie der Zuordnung zu bestimmten Reihen. Zudem sollte jeder Gegenstand neben dem Titel noch eine ausführliche Beschreibung oder Bemerkung erhalten, sowie eine Information zur Verkäuflichkeit.

Leider konnte ich mich während der gesamten Laufzeit nie gänzlich auf die rein künstlerisch-technische Seite der Ausstellungsentwicklung konzentrieren. Es gab eine Reihe von Nebenschauplätzen, die mich stark in Anspruch nahmen. Ich war ja plötzlich neben Künstler und Designer auch noch Projektmanager, Buchhalter, Bürokrat und Prokurist. Mit der Bewerbung auf die Förderung musste ich zwangsläufig ein Budget beantragen, das natürlich eher geschätzt und vermutet, als durch Erfahrung gestützt war. Ich hatte Posten für Hardwarekomponenten und Honorare für Teamunterstützung einkalkuliert, die ich nun korrekt einhalten musste. Die Beschaffung der neuen Technik war zeitaufreibend und nicht unkompliziert, da die Kompatibilität mit vorhandenem Equipment, älteren Programmen und diversen Betriebssystemen nicht antizipierbar war und hier mehrfach nachjustiert und nachbesorgt und dennoch teilweise improvisiert werden musste. In früheren Formaten abgespeicherte Dateien mussten aktualisiert werden, um gesichert und mit aktualisierten Programmen abrufbar zu werden.

Mit *GanttProject* konnte ich die Abfolge von Einzelschritten und Meilensteinen zeitlich planen. Um den Überblick über die Finanzen zu behalten, erstellte ich in *LibreOffice* eine Tabellenkalkulation, die ich mit Formeln versah. Die spezielle Logik von Netto und Brutto bezüglich der Förderung musste ich mir erst erarbeiten. Im Finanzplan sind die Summen ohne Mehrwertsteuer ausgewiesen - überweisen musste ich jedoch zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Das Verfahren ist ziemlich umständlich: Ich hatte zwei Konten. Auf eines wurde der Nettoförderbetrag überwiesen, das andere war das normale Geschäftskonto. Ich transferierte also nun jeden Betrag intern netto von dem einen zum anderen und gab dann den Nettobetrag zuzüglich Umsatzsteuer weiter an den Dienstleister. Nur an mich selbst blieb netto gleich netto.

Die Rechnungen und Quittungen, von denen manche auf Papier, andere digital vorlagen, mussten natürlich auch nach einem einheitlichen Prinzip sortiert, nummeriert, archiviert werden.

Neben Buchhaltung und Rechnungsführung gab es noch etliche andere Aufgaben, die eher bürokratischer Natur waren und mit denen ich in meinem Künstlerleben sonst kaum konfrontiert bin. Beispielsweise Orga, Personalplanung, Besprechungen und fast auf allen Ebenen die Frage nach dem Datenschutz. Manche Bereiche erforderten mehr Zeitaufwand als andere. So war der anfängliche Rechercheaufwand größer als gedacht, in der mittleren Phase brauchte ich

mehr Zeit für Designfragen und gegen Ende des Projektes gab es einen erhöhten Bedarf an Coding, der vorher so nicht ersichtlich war. Glücklicherweise mußte ich die erforderlichen Mittel für Werbung nicht in vollem Maß ausschöpfen und da die Förderrichtlinien auf Nachfrage eine Umschichtung der Mittel erlaubte, ohne die Gesamtsumme zu überschreiten, funktionierte es alles bis zum Ende hin reibungslos.

7

Online-Shop & Bedienungsanleitung

Künstler müssen etwas verkaufen, wenn sie von ihrer Tätigkeit leben und einen Teil der investierten Arbeit wieder hereinholen wollen. Galerien und Eröffnungen bedeuten viel Aufwand, sind für Gäste kostenlos und bringen daher bisher noch keinen Umsatz durch Eintrittsgelder. Dennoch sind diese Veranstaltungen notwendig, um die Werke zu zeigen und zahlungswillige Kunden zu akquirieren.

Weiter einkaufen

Featured collection



"Blaues"
€35,00 EUR €29,00 EUR

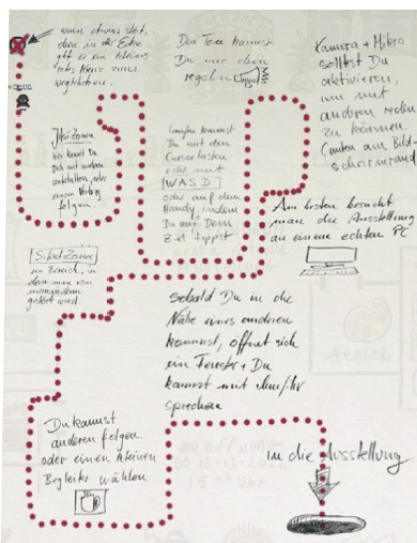
"Cheese"
€35,00 EUR

"Kuckuck"
€35,00 EUR

"Sauerer"
€35,00 EUR

Alle anzeigen

Web-Shop von Exponuevo.de.



User-Tutorial als frühe Skizze und als fertige Map

Normalerweise gibt es in analogen Galerien die Möglichkeit meine Werke anzubieten. Also brauchte ich nun auch eine Verkaufsmöglichkeit, also einen digitalen Shop, der sich auf der Map befindet. Betritt man ihn mit

dem Avatar, öffnet sich ein Link zu einem weiteren Onlineportal, den man durchstöbern, den Warenkorb befüllen und die Bestellung bezahlen kann.

Da ich im E-Commerce-Bereich keine geeignete Open-Source-Lösung fand, entschied ich mich für eine der populärsten Plattformen: Shopify. Diese bietet für ein Vierteljahr eine Starter-Version mit Basisfunktionen zu einem Monatspreis von 1 Euro. Nach Ablauf dieser Probezeit wird es jedoch recht kostspielig. Das Einrichten - mit unzähligen Voreinstellungen und Optionenmenüs - war softwareseitig allerdings äußerst zeitraubend. Man bekommt alle möglichen spezifischen Generatoren geboten - für QR-Code, Strichcode, Impressum, AGB, Datenschutzrichtlinien, Rückerstattungsrichtlinien, Rechnungen, Versandaufkleber. Und auch

bei der Erstellung des eigentlichen Marktplatzes waren unzählige Schritte und Entscheidungen zu absolvieren. Nachdem ich die Produkte (Name, Beschreibung, Preis, Abbildung) eingegeben habe, musste ich Vertriebskanäle (Social Media) bestimmen sowie Marken-Assets (Titelbild, Logo, Slogan, Farben, Branding) hinzufügen und Layout (Seiten, Blöcke, Abschnitte, Meta-Felder, Schriften) entwerfen. Dafür wurden mir Theme-Architekturen vorgeschlagen. Neben kostenpflichtigen Angeboten gab es auch freie Vorlagen. Das sind so kleine fertige Baukastenprogramme, die einem das Selbst-Coden ersparen, durch die man sich aber auch erst einmal endlos klicken muss, um eins auszuwählen. Danach war schließlich „nur“ noch die Navigation (Menüs, Links, Kategorien, Buttons) festzulegen. Als das alles vollbracht war, konnte ich endlich meine Sachen einstellen und auch die Originale aus meiner Exposition, die noch erhältlich sind und mit Preisen verlinken.

Da ich weiß, dass viele meiner Kunstgänger noch nie mit WorkAdventure zu tun hatten, entschied ich, ihnen eine übersichtliche Kurzanleitung anzubieten. Auf einer Startkarte sollten sie schnell erfassen können, wie sie die Oberfläche handhaben, mit anderen kommunizieren und die Extras der Map nutzen können. Die wichtigsten Funktionen skizzierte ich zunächst textlich. Daraus ergab sich visuell ein Weg und daraus wiederum die Idee, die ganze Einführung als Flusslauf, wie in einem Brettspiel, darzustellen. Ich baute also eine weitere Karte, für die ich bestimmte Orte mit Eigenschaften und Aktionen definierte.

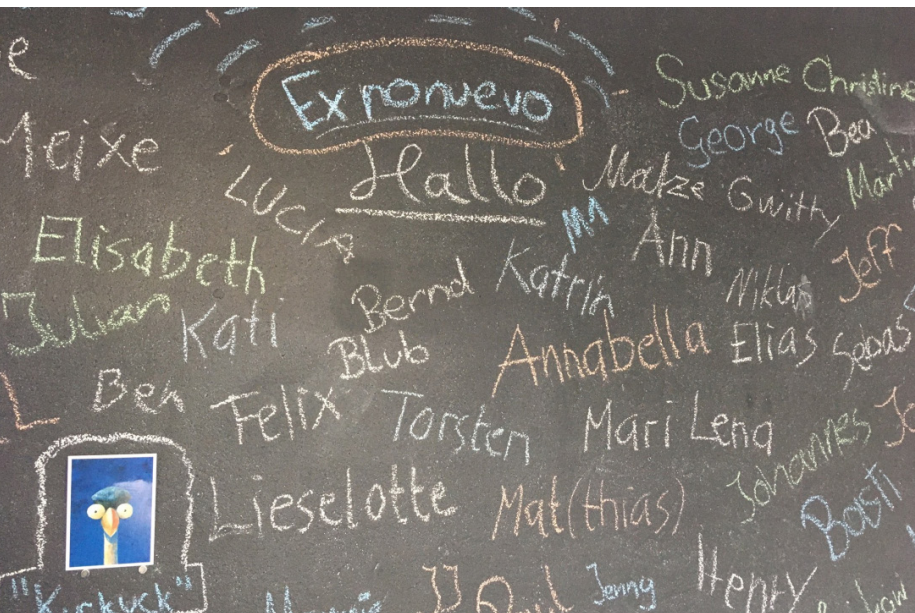
Mit dem WOKA-Avatar konnte man sich darauf nur den Strom entlang bewegen und bekam so gleich ein Gefühl fürs Navigieren. Am Ufer begegnete man gezeichneten Monstern, die weitere Hinweise gaben. Als Sound waren Wassergeräusche eingebunden. Hatte man diese gesamte Strecke abgefahren, landete man automatisch im Foyer der Ausstellung.

8 Öffentlichkeitsarbeit & Dokumentation

Sinn und Zweck der stetig wachsenden Tagebuchtexte und der Abbildungen von den sich wandelnden Maps auf der Website *Exponuevo.de* war es, auf das kommende Ereignis einzustimmen und Neugierde bei den Besuchern zu schüren. Daneben postete ich regelmäßig Nachrichten in die verschiedenen Social-Media-Kanäle, auf denen ich Accounts habe.

Außerdem hatte ich einen Verteiler von über 1000 Kontakten, an den ich rechtzeitig vor dem Termin direkte Einladungen schicken wollte. Das waren erstens: die Subscriber, die sich wegen des Tagebuchs registriert haben. Zweitens: Journalisten und Presseleute. Drittens: mein in Jahrzehnten gewachsener Kreis von Käufern, Sammlern, Interessenten, Freunden und Kollegen. Mein normales Mailprogramm wollte ich für diesen Event allerdings nicht nehmen, da man generell nicht an mehr als 150 Empfänger gleichzeitig eine Nachricht verschicken kann und es ebenso ein Limit der Nachrichtenzahl gibt. Außerdem können zu große Gruppen dazu führen,

dass man blockiert wird. Links in Bulkmails haben sowieso oft zur Folge, dass der Absender automatisch als gefährlich eingestuft wird. Außerdem wollte ich meine bisherige Praxis ändern und die Menschen in der Begrüßungsformel persönlich mit ihrem Namen ansprechen. So etwas kann nur ein Newsletter-Tool leisten. Auf Empfehlung entschied ich mich für *Listmonk*, was sich leider als sehr viel zeitaufwändiger erwies, als ursprünglich angenommen. Nicht nur das Integrieren und Synchronisieren aus externen Datenbanken war kompliziert. Je nach Attributen bzw. Funktionen der Empfänger habe ich die Daten in verschiedene Adressbücher sortiert, gruppenspezifische Templates verfasst und die Ankündigungen schließlich per Klick versandt. Doch leider blieb es unklar, ob die Empfänger die automatisierten Rundschreiben überhaupt erhalten haben, da ich keine Erfolgsmeldung vom Programm bekam. Ich konnte auch nirgendwo im Programm „nach-



Namen der Besucher-Avatare während der Vernissage an der GzEVD-Tafel.

sehen“, ob der Versand vollständig abgeschlossen wurde oder an welcher Stelle er abgebrochen wurde. Sicherheitshalber beschloss ich, nach ein paar Tagen noch einmal nachzufassen und eine Erinnerung zu verschicken. Auch die inzwischen dazugekommenen Abonnenten des Tagebuchs sollten ja noch einmal unmittelbar angeschrieben werden. Dafür griff ich diesmal auf meinen bewährten Mail-Client Thunderbird zurück. Die Reminder gingen schubweise weg, was mehr Handarbeit bedeutete, aber hinterher wenigstens überprüfbar war. Den größten Werbeerfolg im Rücklauf bescherte mir allerdings die händische Benachrichtigungen meiner WhatsApp Kontakte. Eine Erfahrung, die ich in meine zukünftigen Werbemaßnahmen einfließen lassen werde.

Um das Projekt im Nachhinein anschaulich in seiner Gesamtpformance rezipierbar und nacherlebbar zu machen, strebte ich eine Video-Aufzeichnung der Veranstaltung aus mehreren Perspektiven an. Ich plante nicht nur die Screenshots der internen Bildaufnahme der Videokonferenz, sondern unterschiedliche Kamerastandpunkte und -einstellungen, die ich hinterher gegeneinander montieren wollte: Eine Spur, die mich vor den Computerbildschirmen sitzend zeigt. Ein Mitschnitt vom Geschehen auf den verschiedenen Maps - mit den rennenden Avataren meiner Gäste. Innenansichten von Jitsi-Räumen mit Gesichtern und Gesprächen. Ausschnitte von meiner Begrüßungsrede und von den Musikbeiträgen auf dem Stream-Podium.



Ich agiere während der Vernissage an mehreren Computermonitoren gleichzeitig.

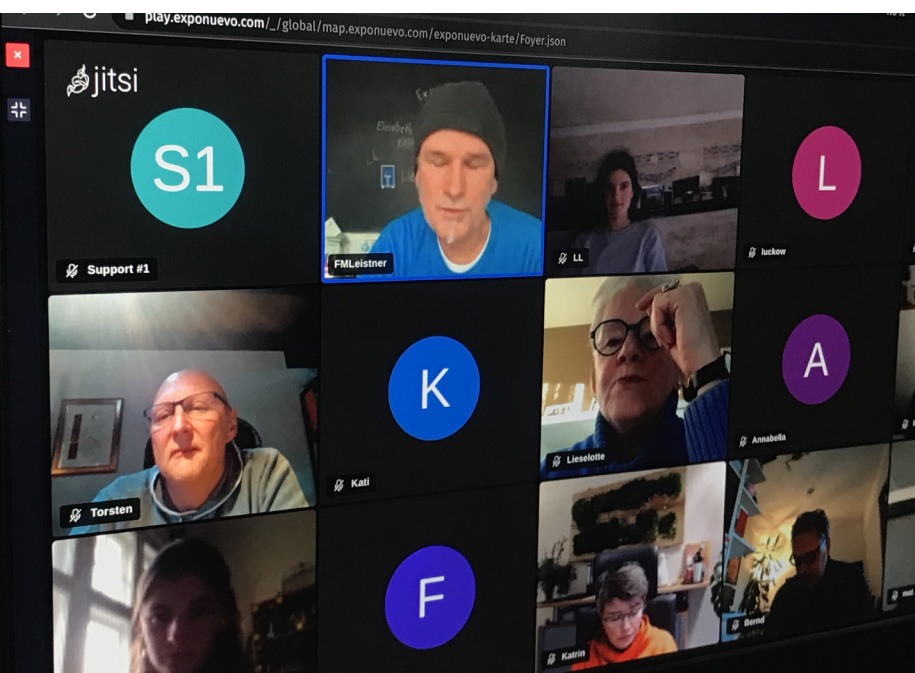
Da es mehrere Ausstellungsräume gab, arbeitete ich während der Vernissage an vier Monitoren gleichzeitig und konnte so immer verschiedene Handlungsorte im Blick behalten. Neben dem Foyer, der Empfangshalle und dem Ausstellungssal gab es noch das sogenannte Abrisshaus, in dem Installationen zu besichtigen war. Im Vorführraum liefen Filme. Unterwegs stieß man überall auf spielerische Überraschungen - wie fleischfressende Pflanzen, die beim Vorbeigehen nach einem schnappten, oder Elefantenstatuen, die übermütig tröteten, wenn man an sie herantrat. Es existierte sogar eine Toilette, deren Tür hörbar ins Schloss fiel, sobald man sie betrat oder verließ, und in der es - im Unterschied zur Umgebung - völlig ruhig war, eben ein „stilles Örtchen“ ohne Umgebungsgeräusche.

Sobald sich zwei Avatare auf der Map nahe kamen oder beieinander stehenblieben, öffnete sich eine Bubble und damit eine unmittelbare Videoverbindung, so dass sie sich spontan über Mikrofon und Kamera unterhalten können. Da diese Personen-Kreise vom System her nur auf maximal vier Teilnehmer voreingestellt waren, hatten wir zusätzliche Areale eingerichtet, wo sich sehr viel mehr WOKAS miteinander austauschen und verständigen konnten. Solche Flächen definierten wir beispielsweise vor dem Rednerpodium, an diversen Stehtischen oder im Kinosaal vor der Leinwand. Eigentlich sollte man auch ein Zimmer mit Livemusik betreten können, doch die Künstlerin war leider an Corona erkrankt und musste kurzfristig absagen. Deshalb konnten wir sie nicht direkt singend aus ihrer Wohnstube dazuschalten, sondern hinterlegten dafür ihren YouTube-Kanal als Stream. Am Stehpult hielt ich zur Eröffnung eine Ansprache, danach konnten

alle auf Entdeckungstour gehen, auch zu zweit mit einem gewählten Begleiter. Zufällig entstanden dabei auch Gruppengespräche, zu denen ich dazustoßen konnte.

Gerade die akustische Ebene war mir für die Veranstaltung extrem wichtig! Es wurde mir im Laufe der Arbeit immer klarer, dass sich nur durch authentische Hintergrundgeräusche die Illusion eines echten Ausstellungsbesuches erreichen ließ. Es war also zwingend notwendig, die Teilnahme an einem richtigen, echten Computer zu präferieren. Den virtuellen Besuch am Handy oder an anderen Devices unterwegs in lärmender Umgebung vorzunehmen, zeigte sich schnell als suboptimal. Neben den symbolischen

Soundeffekten (Wasser, Tür, fleischfressende Pflanze, Elefantentrompete ...) für einige Objekte hatte ich zudem während der Documenta in Kassel Aufnahmen mit Stimmengewirr und entfernter Pianobar gemacht. Daraus erstellte ich einen Soundteppich, der im Hauptsaal lief und der überzeugend ein Eintauchen in eine vermeintliche Besuchermenge suggerierte. So hatte man als Teilnehmer tatsächlich den Eindruck, sich mitten in einem lebhaften Ausstellungs-Publikum zu befinden. Dazu kamen dann die gestreamte Musik und in live die echten Dialoge,



Unterhaltung mit Ausstellungsgästen in einem Videokonferenzraum.

die durch die konkrete Begegnung zwischen den Leuten bei der Vernissage entstanden. Eine wirklich gelungene Illusion. Mit mehreren Kameras und der Open Broadcaster Software **OBS Studio** erhielten wir zudem jede Menge Filmmaterial. Und doch passierten trotz der mehrfach getesteten Technik auch einige Pannen. So gibt es leider keinen Mitschnitt meiner Eröffnungsrede da die akustische Aufzeichnung ausfiel.

Im Laufe des Projektes kristallisierten sich verschiedene Erkenntnisse heraus, die meine Anfangsthesen bestätigten oder die so zu Beginn nicht zu erwarten waren.

Durch den verzögerten Start des Projektes war der Zeitplan straff, das führte zu Umschichtungen in den Arbeitsprozessen und teils zu Verschlankungen des angestrebten Programms. Die geplanten umfangreichen Werbemaßnahmen konnten daher nicht in dem Umfang umgesetzt werden, wie anfangs erwogen. Eine Vorab Validierung mit bezahlten Probanden hätte den Kostenrahmen gesprengt, sodass wir versucht haben, dies im Rahmen des Möglichen im Bekannten- und Freundeskreis zu verwirklichen.

Es zeigte sich jedoch: Die Kunstklientel ist nicht sehr technikaffin. Daraus resultierten zwangsläufig Missverständnisse. Daher musste während der Veranstaltung sehr viel mehr Arbeitszeit für die Betreuung der Besucher aufgebracht werden als angenommen, wenn z.B. aus irgendeinem Grund sich ein Avatar „verlaufen“ hatte und sich daher nicht mehr bewegen konnte. Deswegen muss ich weiter an der Vereinfachung des Angebotes arbeiten.

Besucher der Homepage Seite lesen nicht oder nur sehr, sehr wenig. Sie nehmen die angebotene Information einfach nicht wahr, egal in welcher Größe sie dargeboten werden. Daher kam es zu Missverständnissen bei der Bedienungsanleitung, was dazu führte, dass ich nun andere Konzepte zugrunde legen muss und die spielerische Komponente mehr in den Vordergrund rücke als vorher angedacht.

Die zur Verfügung stehende Technik ist bei weitem nicht ausgereift. So zeigte es sich, dass eine gewisse Bildschirm-Mindestgröße zwingend notwendig ist. Mobile Geräte scheiden somit einfach oft aus, was den Nutzerkreis doch sehr einschränkte.

Da die akustische Komponente so enorm wichtig ist, spricht auch diese Anforderung gegen Handy, iPad & Co. Die Verbindungsqualität und Inkompatibilitäten von verschiedenen Betriebssystemen führte mobile Devices oft an die Grenzen ihrer Teilnahme.

Insgesamt war das Projekt aber ein grossartiger Erfolg und birgt ein enormes Potential für alle Kreativen, da es ihnen die Möglichkeit bietet, sich wirklich unabhängig von Ort und Zeit machen zu können. In ähnlichen Krisenzeiten wie einer Pandemie zeigt sich hier eine echte Alternative zum herkömmlichen analogen Ausstellungsbetrieb. Und auch die unendlichen Möglichkeiten der Ausgestaltung von Ausstellungen sind spannend und der echten Welt weit überlegen. Unsere anfängliche Annahme der Reichweitenerweiterung wurde vollends bestätigt, da während der Veranstaltung aus allen Teilen der Republik Menschen anwesend waren, die ich so nicht auf eine lokale Ausstellung bekommen hätte. Der angenommene Aspekt der Ressourcenschonung hat sich also vollständig bestätigt.

Und auch die durchwegs positiven Rückmeldungen seitens der Besucher zeigen, dass ein solcher virtueller Weg eine vielversprechende Zukunft als zusätzliches Kulturangebot vor sich hat.

Den anfänglichen Plan eines zu bezahlenden Eintrittsportals haben wir fürs Erste verworfen, da es den Zielen der Förderung entgegenstand, wir haben aber mit einer durch einen Code geschützten Tür weiter experimentiert und die Grundlage zu dieser Idee erfolgreich ausgelotet.

Der Umstand, dass die Ausstellung immer nur für kurze Zeit online zur Verfügung steht, löste erst Erstaunen und Befremden bei den Besuchern aus, wurde dann aber schnell verstanden und sehr positiv aufgenommen. Dies bestätigte mich/uns, diesen Weg weiterzuverfolgen. Ebenso hat unsere Fokussierung auf ein relativ kurzes Zeitfenster der geöffneten Veranstaltung sehr erfolgreich zu spontanen Begegnungen zwischen fremden Besuchern geführt und wurde von diesen sehr positiv bemerkt. Es habe sich schon sehr „nach einer echten Ausstellung angefühlt“.

Die schiere Menge von zu bewältigender Aufgaben kann jedoch die Kapazität einzelner Künstler und Künstlerinnen weit übersteigen. Greift man aber auf die öffentlichen Server von Workadventure zurück, ist ein virtueller Aufbau solcher Ausstellung durchaus denk- und machbar. Die pure Beschränkung auf nur wenige Besucher ist zwar ein Hindernis, aber es gibt durchaus erschwingliche, käuflich erwerbende Pakete, die hier Abhilfe schaffen.

Aufgrund meiner Erfahrungen mit dem Projekt schwebt mir schon eine sehr interessante Erweiterung dieses virtuellen Ausstellungs-Ansatzes vor, bis hinein in die reale Welt und ich hoffe, dieses möglichst bald konkretisieren zu können.

Bis dahin plane ich alle paar Monate einen digitalen Ausstellungsrundgang, zu dem ich jeden Besucher recht herzlich einlade.

Für alle Interessierten:

Auf der Website ***Exponuevo.de*** liegen jetzt im Downloadbereich bereit:

- *Links zu den verwendeten Programmen*
- *ein Ordner mit Karten und Tilesets, allerdings ohne meine urheberrechtsgeschützten Kunst-Inhalte*
- *dieser Bericht als pdf*

Sollte es Künstler und Künstlerinnen geben, die Hilfe und Unterstützung benötigen, so nehmen Sie einfach Kontakt über die Website ***Exponuevo.de*** mit mir auf, ich berate Sie gern.

Bleibt noch mein Dank an den ***Berliner Senat*** für diese Förderung, die es mir erlaubte, meine digitalen Fähigkeiten mit diesem extrem spannenden Projekt zu erweitern und zu festigen. Sowie mich bei allen Mitarbeitern von ***GzEvD*** für die unermüdliche Unterstützung zu bedanken, ohne die ich mich heillos im digitalen Dickicht verloren hätte. Vielen Dank also für eine aufregende Zeit, angefüllt mit vielen neuen Perspektiven.

Auf zum Neuen! Wir sehen uns dort!

Friedhelm Maria Leistner
Maler, Zeichner und Erklärfilmer
www.der-zeichner.de

Hardware

- **Mac mini** mit Betriebssystem macOS High Sierra fürs Zeichnen (mit **Wacom Cintiq Stifttablett**)
- **Macbook Pro mit M2** für unterwegs, zum Transport, um überall Maps erstellen zu können, schnell Dinge hineinzudiktieren und für alle neuen Programme/Browser
- **ipad Pro (12.9“, 6. Generation)** mit **Apple Pencil 2Gen** zum Zeichnen für unterwegs
- **externe Festplatten** (1 TB, 5 TB) zur Speicherung
- **Fritzbox NAS** als heimische Cloud

Open-Source-Software

- **WorkAdventure** und **Tiled** für die Map-Erstellung
- **GanttProject** für Projektplanung
- **LibreOffice** und **OpenOffice** für Tagebuch, HTML-Seiten, Schriftverkehr und Tabellenkalkulation
- **Krita** als Zeichenprogramm
- **Mozilla Firefox** als Webbrowser
- **Ghost CMS** für die Website
- **Drupal CMS** für die Exponate
- **Mozilla Thunderbird** für Mails
- **RocketChat** als **interner Chatkanal**
- **GitHub** als **Hosting-Plattform** zur verteilten Versionsverwaltung
- **GitLab** als kollaborative Repository-Plattform für DevOps-Softwareprojekte
- **Gitpod** als Werkzeug, das Entwicklungsumgebungen (Workspaces) in der Cloud bereitstellt, wenn man zur Codeerstellung keine Software auf dem lokalen Systemen einrichten will
- **BigBlueButton** unter der Frontend-Oberfläche von **GreenLight** für Videomeetings
- **Nextcloud** als Software zur Speicherung auf dem Server
- **Surfer** App von Cloudron als einfacher statischer Dateiserver

Proprietäre Software

Mit mehreren Anwendungen, insbesondere Grafik- und Zeichenprogrammen, arbeite ich bereits seit Jahren, andere habe ich neu beschafft, installiert und erstmals benutzt. Manche waren frei oder boten abgespeckte Gratisversionen, einige wurden auf den Apple-Mac-Geräten automatisch mitgeliefert.

- **TVPaint Animation** zum Zeichnen (professionelles Animationsprogramm)
- **Photoshop** zur Bildbearbeitung
- **Procreate** als Mal-App für das iPad (einmalig 11,99 €)
- **DaVinci Resolve** für Film
- **GarageBand und Logic** für Sound und Musik
- **Vorschau** zum schnellen Drehen und Verkleinern von Bildern
- **Google Chrome** als Webbrowser
- **Diktat** als Diktier- und Spracherkennungssoftware für Apple (App)
- **IronVest** (ehemals Blur) als Passwortmanager (jährliche Kosten)
- **Carbon Copy Cloner** für Sicherungen
- **Sublime Text** als Texteditor und zum zusätzlichen Coden sowie für Tages- und Ablaufpläne
- **AnyDesk** für Fernzugriff

Kontakt: Friedhelm Maria Leistner, www.exponuevo.de, Berlin 2023