

Veristische Skulptur in der Wissenschaftsvermittlung und die Folgen für das Diorama

Nach seiner Entdeckung der Fotografie präsentierte Daguerre 1822 eine Erfindung, die mittels durch den Bildträger gehender veränderlicher Beleuchtung malerisch-illusionistische Gestaltungen in Schaubühnenräumen schafft: das sogenannte Diorama. Diese Darstellungsweise wird zum Prototyp der bewegten Bilder in Film und Kino und im Feld der Malerei zeitnah zu Panoramen oder Pleoramen ausgebaut. Die großen Bildräume konnten betreten werden oder wurden selbst um den Betrachter in Bewegung versetzt. Sie zeigten visuell und manchmal auch akustisch gestaltete Schlachtenverläufe, Reisewege oder soziale Milieuszenen. Naturkunde- und Technikmuseen richteten später verglaste Habitaträume zur Zoologie oder Modelle technischer Anlagen ein, deren Stellenwert bis heute zwischen rein didaktisch verstandener Ausstellungsarchitektur auf der einen Seite der Skala, und selbstständigem Kunstwerk auf der anderen schwankt. Aus Originalobjekten zusammengefügt oder im verkleinerten Modellbausystem künstlich errichtet, verbindet die Dioramen jeden Inhalts der große Anteil illusionistischer Malerei als Hintergrund oder Gestaltungsmittel der Modellbauteile. Dioramen erfuhren in ihrer Geschichte Phasen großer Beliebtheit, wie auch starker Ablehnung. Sie konnten zeitabhängig als koloniale Objekte geschaffen werden und umstrittene anthropologische Themen wiedergeben, was meist eine Neubewertung und Veränderung des Konzepts Diorama nach sich zog.

Ich möchte diskutieren wie sich Strategien musealer Wissenschaftsvermittlung in Geschichts- und Naturkundemuseen seit etwa zwanzig Jahren verändert haben. Wie führten neue wissenschaftliche Erkenntnisse, neue Gestaltungsmöglichkeiten durch veristische Skulptur und eine neue Raum- und Rezeptionsauffassung zur Veränderung des Dioramas? Ist der Begriff des Dioramas noch passend und wie hat sich die konstituierende Rolle der Malerei dabei verändert?

The Veristic Sculpture as a Mediator for the History of Science and the Consequences for the Diorama

After discovering the method of photography, Daguerre presented a new invention in 1822, the so-called diorama, which projects a fluctuating light source through canvases, aiming to stage painterly illusions inside theatrical spaces. As a prototype of the moving image in film and cinema, this form of painterly, pictorial representation quickly expanded to panoramas or pleoramas. Spectators could either access these visual rooms or the illusions were set into motion around them. They showed battlefields, travelling routes or different social environments. Science and natural history museums installed zoological habitats with glass fronts or models of technical facilities. The functions of both have ranged from purely didactical architecture to autonomous artwork until today. Whether assembled out of original objects or artificially reconstructed through a miniature model, the design of each diorama has in common that a large portion of it, either the background or the entire model, is made up of illusionistic painting.

Over time, dioramas enjoyed widespread popularity, as well as receiving emphatic disapproval. During certain times, they were made as colonial objects which reproduced controversial anthropological topics, usually leading to the reassessment and alteration of the concept of a diorama.

I would like to discuss the didactic strategies used to convey scientific progress in natural and human history museums, focusing on their development over the last twenty years. How does empirical insight, new visual possibilities embodied in the veristic sculpture and a new view on space and perception change the diorama? Is the term diorama still fitting? In which ways has the fundamental role that painting plays changed?