Honorarordnung für Ausstellungsgestalter (HOAS)

Die Gestaltung von Ausstellungen vereint Architektur, Szenografie, Mediengestaltung und Inhalte. Eine spezifische Honorarordnung schafft Transparenz für Auftraggeber und Planungssicherheit für Gestaltende. Im Unterschied zur HOAI erfolgt die Vergütung primär nach Gestaltungskompetenz und kuratorischer Verantwortung statt klassischer Ingenieurleistungen. Zentrale Parameter sind Komplexität, Umfang der Medien sowie Umfang der inhaltlichen Entwicklung.

Das Buch *HOAS Honorarordnung für Ausstellungsgestaltung* (Kleemann, Stefan, avedition, Herausgeber: VerA Verband der Ausstellungsgestalter in Deutschland e.V., 2019) dient als Branchenorientierung für Leistungsbilder und Honorarkategorien. Es wird primär bei der Arbeit mit Ausstellungen, Museen, Gedenkstätten, Wissenschaftszentren und im Bereich der Corporate Exhibitions herangezogen. Die Nutzung erfolgt als Orientierungsrahmen im Vergabeverfahren oder in Direktbeauftragungen.

Leistungsphasen Ausstellungsgestaltung

Die **Konzeptentwicklung** bildet den strategischen Auftakt eines Ausstellungsprojekts. In dieser Phase werden Sammlungsschwerpunkte, narratives Potenzial und Zielgruppen analysiert, um ein schlüssiges kuratorisches Leitmotiv zu formulieren. Es entstehen erste räumliche Szenarien, Themencluster sowie ein übergreifendes Besucherführungskonzept. Das Ergebnis dient als Entscheidungsgrundlage für Umfang, Budget und inhaltliche Prioritätensetzung. Beispiel: Entwicklung einer Leitidee und eines Raumprogramms für ein Naturkundemuseum.

Die Phase **Entwurf, Vorentwurf, Entwurfsplanung** konkretisiert die zuvor definierten Leitideen in räumlich erfahrbare Lösungen. Szenografische Gestaltungen, Raumsequenzen und zentrale Medienexponate werden modellhaft ausgearbeitet. Storyboards und erste interaktive Szenarien machen das Vermittlungskonzept sichtbar. 3D-Visualisierungen und Moodboards dienen zur Evaluierung von Atmosphäre und visueller Sprache. Beispiel: Erste 3D-Modelle, Moodboards und ein Medienzonenplan.

Die technische und gestalterische Durcharbeitung erfolgt in der **Detailplanung/Ausführungsplanung**. Materialien, Oberflächen, Beleuchtung und Montagekonzepte werden festgelegt. Für mediale und interaktive Stationen entstehen Lastenhefte, technische Pläne und definierte Interaktionslogiken. Die Planungsunterlagen stellen eine verlässliche Grundlage für präzise Angebote und die spätere Fertigung dar. Beispiel: Detailzeichnung einer interaktiven Station mit Hardware-Spezifikation.

Umsetzungsvorbereitung, Ausschreibung: Leistungsverzeichnisse werden erstellt, Kosten konkretisiert und die beteiligten Gewerke abgestimmt. Die Ausschreibungsunterlagen ermöglichen eine rechtssichere und vergleichbare Vergabe. Kooperationspunkte mit Medientechnik, Grafik und Sicherheit werden strukturiert. Beispiel: LV für Vitrinenbau und medientechnische Installation.

Realisierung, Bauleitung, Qualitätskontrolle: Die bauliche und medientechnische Umsetzung erfolgt vor Ort. Werkstätten, Szenenbau und Systemintegratoren werden koordiniert. Funktionstests und Abnahmen werden geplant und durchgeführt. Abweichungen vom Plan werden dokumentiert und geklärt. Beispiel: Baustellenkoordination und Testbetrieb multimedialer Installationen.

Dokumentation, Inbetriebnahme, Übergabe: Bestandspläne, Konfigurationsdaten und Medienhandbücher werden bereitgestellt. Verantwortlichkeiten für Pflege, Rechte und technische Wartung werden festgelegt. Die Übergabe stellt sicher, dass Ausstellung und Mediensysteme langfristig betreibbar bleiben. Beispiel: Übergabe eines Maintenance-Manuals für Touch-Exponate.

Honorarstruktur

Die Honorierung in der Ausstellungsgestaltung basiert üblicherweise auf einer Kombination mehrerer Modelle.

Pauschalen werden entlang definierter Leistungsphasen vereinbart. Häufig entfällt ein Anteil von etwa 20 % auf die Konzeptentwicklung, 30 % auf den Entwurf, 25 % auf die Detailplanung und 25 % auf die Realisierungsbegleitung. Ergänzend werden Tagessätze für Leistungen eingesetzt, die außerhalb des vereinbarten Umfangs liegen, wie etwa zusätzliche Content-Module oder iterative Medienentwicklung.

Parallel dazu finden prozentuale Honorarmodelle Anwendung, die sich an den Gesamtkosten der Ausstellung orientieren. Für kleinere Ausstellungen unter 200 m² liegen verbreitete Orientierungswerte zwischen 8 % und 14 % der Projektkosten. Bei großen Dauerausstellungen ab etwa 1 000 m² reduziert sich dieser Anteil auf etwa 5 % bis 10 %, da Skaleneffekte in Planung und Koordination entstehen. Für leitende Gestaltungsrollen bewegen sich Tagessätze meist in einer Größenordnung von 600 bis 1 200 EUR, abhängig von Erfahrung, Region und Projektanforderung.

Die Parameter, die Honorarhöhen maßgeblich beeinflussen, sind die technische und gestalterische Komplexität, der Anteil digitaler und interaktiver Medien, der Innovationsgrad im Exponat-Design sowie Anforderungen an Prototyping und sicherheitsrelevante Umsetzungen. Projekte mit hohem Anteil individuell entwickelter Mediensysteme oder tiefgreifenden baulichen Eingriffen zeigen typischerweise höhere Planungsintensität und damit größere Kostenblöcke in den Entwurfs- und Realisierungsphasen.

Diese Orientierungen bilden die Grundlage für die folgende tabellarische Übersicht der branchenüblichen Vergütungsspannen einzelner Gewerke in Ausstellungsprojekten.

Gewerk / Rolle	**Typische Vergütung**	**Beispielkontext**
Ausstellungsgestaltung (Lead-Design)	600–1.200 EUR Tagessatz oder 5–12 % der Gesamtkosten	Komplettplanung Szenografie inkl. Medienkonzept
Kuratorische Begleitung / Content Lead	500–900 EUR Tagessatz oder Pauschalen je Inhaltsmodul	Narrative Entwicklung und Abstimmung mit Sammlungsabteilung
Grafikdesign 2D (Leitsystem, Typografie)	450–850 EUR Tagessatz oder Pauschalen nach Umfang	Wandgrafiken, Piktogramme, Druckdaten
Medienproduktion Animation/Video	800–1.200 EUR Tagessatz oder 10.000–60.000 EUR pro Exponat	2–5 Minuten 2D/3D Animation, inkl. Postproduktion
UX/UI Interaktive Stationen	600–1.100 EUR Tagessatz oder 8.000–40.000 EUR pro Station	Touchscreen-Anwendung mit benutzerdefinierten Interfaces
Softwareentwicklung Interaktiv	700–1.200 EUR Tagessatz oder 15.000–80.000 EUR pro Station	Echtzeit-Systeme, Sensorik, Unity/Unreal
Hardware Prototyping	500–950 EUR Tagessatz zzgl. Material	Custom-Interfaces, Elektronik, Mikrocontroller
Lichtplanung	500–1.000 EUR Tagessatz oder 3–7 % Baukosten Licht	Museumsgeeignete Beleuchtung, konservatorische Vorgaben
Medientechnik Planung	600–1.200 EUR Tagessatz oder 5–8 % MTK-Gesamtkosten	Projektoren, Server, Show-Control
Medientechnik Installation	450–950 EUR Tagessatz oder Angebote je Position	Montage, Kalibrierung, Inbetriebnahme
Vitrinenbau	2.500–12.000 EUR pro Vitrine	Sicherheitsglas, Klima, UV-Schutz
Tischler-/Szenenbau	400–800 EUR Tagessatz oder 200–900 EUR pro m²	Möbel, Einbauten, Spezialkonstruktionen
Architektur/Bauplanung	5–9 % Baukosten (nach HOAI-typischer Logik)	Umbauten, Statikrelevanz
Projektsteuerung	600–1.100 EUR Tagessatz	Koordination aller Gewerke, Termincontrolling
Qualitätskontrolle / Abnahme	450–900 EUR Tagessatz	Tests medientechnischer Installationen
Dokumentation (Foto/Video)	500–1.000 EUR Tagessatz	Abschlussdokumentation, Medienstills

Zusätzliche Leistungen

Nicht immer in den Grundphasen enthalten:

- **Content-Entwicklung** (Texte, Videos, Animationen)
- **UX-Konzeption** für interaktive Medien
- **Prototyping** und Usability-Tests
- **Grafik- und Medienadaptionen** für mehrere Sprachen
- **Nutzungsrechtserweiterungen** für Online-Versionen

Beispiel: Lizenzkosten für Filme oder 3D-Modelle außerhalb des Museums.

Rechtliche Aspekte

- **Vertragsmodelle**: Werkvertrag, Stufenvertrag, Generalplanungsvertrag
- **Urheberrecht**: Gestaltung als geistige Schöpfung, Schutz räumlicher Szenografie und digitaler Inhalte
- **Nutzungsrechte**: Klare Vereinbarungen über Dauer, Orte, digitale Ableger
- **Haftung**: Bauüberwachung vs. medientechnische Funktionsfähigkeit

Beispiel: Ausstellungstexte dürfen online nur genutzt werden, wenn Nutzungsrechte ausdrücklich übertragen wurden.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:project-management:hoas

Last update: **2026/11/03 09:41**