

Einleitung

Mit einem Schlag werde ich einer dämmrigen Helligkeit gewahr. Eine Antwort geht in mir auf die Suche nach sich selber, löst sich immer mehr von meinen Empfindungen ab, verlangt nach Ausdruck, Malerei und Bildhauerei – so raunt mir der Dämon des Alles-Deutenmüssens zu – sind ausgesetzte Kinder. Ihre Mutter ist tot, ihre Mutter die Architektur. Solange sie am Leben war, wies sie ihnen ihren Ort zu, ihren Sinn, ihre Bindungen. Die Freiheit zu irren, wurde ihnen nicht zugestanden. Sie hatten ihren Raum, ihr wohlabgestimmtes Licht, ihre Themen, ihre Verbundenheiten. Solange sie am Leben war, wussten sie, was sie wollten. »Gottbefohlen«, sagt mir dieser Gedanke, »weiter eindringen möchte ich nicht.«

(Valéry 1958: 7)

Paul Valéry, so lässt er uns direkt im ersten Satz seines Textes *Le problème des musées* wissen, liebt die Museen nicht (vgl. ebd.: 7). Das 1925 entstandene und 1958 in der Übersetzung Carlo Schmidts erstmals dem breiten deutschen Publikum vorgestellte Essay zeichnet das Bild einer Institution, aus der sich die Musen längst verabschiedet haben und die in ihrer Abwesenheit zu einem Auffanglager für verwaiste Zeugnisse menschlicher Schaffenskraft verkommen ist. Ihre gleichsam baulich wie kulturpolitisch »gefirnisten Einsamkeiten« haben für Valéry »etwas vom Tempel, etwas vom Salon, vom Friedhof und vom Schulraum an sich«, und indem er sie durchschreitet, findet er seine Stimme »ein wenig höher als in der Kirche, doch weniger laut als gemeinhin im Alltag« (ebd.). Sein literarischer Museumsbesuch ist in erster Linie von Schuldbewusstsein geprägt, denn er fühlt sich nicht imstande, dem musealen Raum um sich herum die von der Institution eingeforderte Reverenz zu erweisen, ratlos irrt er durch nichtssagende Zusammenstellungen von Werken, die einander

fremd sind: »Nur eine weder dem Genuß noch der Vernunft verhaftete Zivilisation hat dieses Haus des Nichtzusammengehörens errichten können« (ebd.).

Die Museumsausstellung ist für Valéry ein kannibalisches Übereinanderherfallen, ein gegenseitiges Sich-»Auffressen« (ebd.) von Exponaten, die doch eigentlich in ihrer historischen Funktion nur sich selbst zugehörig seien und folgerichtig auch alleinstehen sollten. Erst der Verlust ihrer »Mutter«, der Architektur (oder, um es weniger blumig zu fassen, der räumlichen Situation, für die sie geschaffen wurden), gibt die Werke den Zwängen des Museums preis, in denen Valéry wiederum die Auskristallisation einer fundamentalen medialen Verirrung der Moderne sieht:

Doch unsere Erbschaften erdrücken uns. Der Mensch von heute, durch die Übergewalt seiner technischen Mittel außer Atem gekommen, ist gerade durch das Übermaß seiner Reichtümer arm geworden. Der Mechanismus der Schenkungen und Vermächtnisse – der Weitergang des künstlerischen Schaffens und der Ankäufe – und jener andere Anlaß für Erweiterungen, der aus dem Bedachte kommt, den man auf den Wechsel der Moden und des Geschmacks und deren Rückwendung zu jüngst noch mißachteten Werken verschwendet, tragen um die Wette pausenlos ein Kapital zusammen, dessen Übermaß gerade ihm die Nutzbarkeit nimmt. (Ebd.)

Die große Paradoxie des Museums liegt darin, das sein »Vermögen« nicht wächst, wenn sich seine »Speicher« füllen (ebd.): Je mehr Objekte angehäuft werden, desto beliebiger wird das einzelne Schaustück – und je meisterhafter und schöner ein Werk ist, desto schlimmer die Gewalt, welche ihm die Musealisierung antut, denn umso stärker verlangt es nach individueller Herausstellung. Museen werden zu Deponien des Historischen, die alles in sich aufnehmen, was die Vergangenheit ihnen hinterlässt:

Das Museum übt eine nicht abreißende Anziehungskraft auf alles aus, was Menschen tun. Der Mensch, der Werke schafft, der Mensch, der stirbt, füttern es. Alles endet an der Wand oder im Schauschrank... Ich kann mich nicht enthalten, an die Spielbank zu denken, die bei jedem Einsatz gewinnt. (Ebd.)

Der Effekt auf den Besucher ist dann einer der Überwältigung und Überforderung. Er kann nicht hunderten von Meisterwerken simultan die gebührende Würdigung zukommen lassen, sie nicht alle gleichzeitig empfindsam ergründen. Sein Blick kennt keine Tiefe mehr und gleitet nur noch pflichtschuldig über die einzelnen Exponate, deren Anwesenheit zwar registriert, aber nicht mehr gedeutet wird. Kurzum: Das Museum macht uns »oberflächlich« (ebd.).

Valérys Kritik am Museum als kultureller Einrichtung ist freilich keine universelle. Ihr Bezugspunkt ist ganz unverhohlen das Kunstmuseum, und noch konkreter dessen französische Ausformung zur Entstehungszeit des Textes in den 1920er Jahren. Die in ihr angerissenen Phänomenbereiche erschöpfen sich indes nicht im Sinn

und Unsinn einzelner Schulen der Museumsdidaktik. Das titelgebende ›Problem der Museen‹ ist nämlich, wie Valéry ja selbst andeutet, ein Problem der Moderne und ihrer stetig anschwellenden Wissens- und Überlieferungsschätze schlechthin: Das Wachstum der Speicher eilt den Mitteln ihrer sinnhaften Erschließung voraus.

Der Architekt und Grafikdesigner Richard Saul Wurman sollte 1989 – ohne sich dabei auf Valérys konkreten Fall zu beziehen – eine Diagnose für die von Valéry im Museum durchlittene Malaise liefern: »*information anxiety*«. Wurman, bekannt geworden vor allem als Begründer der *TED*¹-Konferenzen, definiert diesen Zustand als »the black hole between data and knowledge. It happens when information doesn't tell us what we want or need to know« (Wurman 1989: 34). Die historische Situation, in der Wurman diesen Begriff entwirft, ist die eines ›Informationszeitalters‹, welches für ihn einen Etikettenschwindel darstellt: Tatsächlich nämlich sei es ein Zeitalter der »non-information« (ebd.: 38), geprägt nicht etwa von der Verfügbarkeit von Wissen, sondern von einer Schwemme weitgehend unnützer und aufgrund ihrer schieren Masse kaum mehr interpretierbarer Daten. Die Duplizität der Fälle ist frappierend.

Wo Valéry jedoch letztlich nicht anders kann, als vor der Dichte der Ausstellung und der Ausgesetztheit der Exponate zu kapitulieren und – ›gottbefohlen‹ – dem Museum den Rücken zu kehren, möchte Wurman Wege aufzeigen, die Informationslawine zu bewältigen und das schwarze Loch zwischen Daten und Wissen zu schließen. Das Mittel hierzu nennt Wurman bezeichnenderweise »*information architecture*«. ² Als Disziplin im Grenzbereich von Informationswissenschaft und Design angesiedelt, thematisiert diese die Frage nach der Organisation von Wissensinhalten für einen möglichst optimalen Abruf – und schlägt zugleich begrifflich eine Brücke zwischen dem Abstrakten und dem Konkreten. Die Architektur als Mittel der Ordnung und Organisation des physischen Raumes wird zum Vorbild für den Umgang mit immateriellen Wissensinhalten.

Es ist kein Zufall, dass Paul Valéry seinen eigenen Anfall von *information anxiety* ausgerechnet im Museum erlebt, und nicht etwa im Archiv oder in der Bibliothek, die ja ebenfalls Speicher kultureller Information und im Allgemeinen nicht weniger gut gefüllt sind als die Museen. Archive und Bibliotheken nämlich häufen für gewöhnlich inhaltlich abgeschlossene, einzelne Dokumente an und gewährleisten ihre Zugänglichkeit über wie auch immer strukturierte Kataloge. Das Museum dagegen arbeitet mit interpretationsoffenen und epistemisch unkonkreten Artefakten, deren

1 Abkürzung für *Technology, Entertainment and Design*. Diese seit 1984 jährlich zunächst in Monterey und seit 2009 in Long Beach, Kalifornien stattfindenden Konferenzen führen unter dem Motto *Ideas Worth Spreading* öffentlichkeitswirksam prominente Persönlichkeiten aus Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur zusammen, deren Vorträge seit 2007 als Videostreams auf der Homepage www.ted.com verfügbar gemacht werden.

2 Vgl. <http://www.wurman.com/rsd/index.html> vom 09.12.2012.

Sinngehalt in erster Linie von ihrer wechselseitigen Bezüglichkeit untereinander abhängig ist. Diese wiederum ist üblicherweise das Produkt der Anordnung dieser Objekte im Raum. Archiven und Bibliotheken kann es im Großen und Ganzen gleichgültig sein, welches Buch in welchem Regal steht und welche Akte in welchem säurefreien Karton liegt – entscheidend ist, dass sie zentral verzeichnet sind und bei Bedarf gefunden werden können. Eine Bibliothek ist keine Anordnung, die etwas mitzuteilen hätte – sie ist lediglich ein Magazin für Mitteilungen. Ein Bibliotheksbestand mag mit zunehmender Größe der Desorganisation anheimfallen, die Integrität des Sinngehaltes des einzelnen Buches bleibt hiervon jedoch unangetastet. Das Museum hingegen *ist* in letzter Konsequenz immer eine Informationsarchitektur und als solche ein transitiver Raum, der eine Verbindung zwischen Ort und Nicht-Ort herzustellen versucht, zwischen den physisch-konkreten Ausstellungsobjekten und diskursiv-abstraktem ›Wissen‹.³ Damit erhält auch ein Mangel informativer Anschlussfähigkeit im Museum eine Eindrucksqualität, die er in anderen Wissensspeichern nicht entwickeln würde. Valéry's Text ist Zeugnis einer solchen überwältigenden Konfrontation mit materiell auswuchernder Sinnlosigkeit.

Im April 1968 – 43 lange Jahre also nach der Entstehung von Valéry's Essay – richtete das New Yorker *Metropolitan Museum of Art* eine Tagung zum Thema *Computers and Their Potential Applications in Museums* aus. Diese Konferenz markierte nicht die erste wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Zusammenhang zwischen Museen und Computern (und damit dem Leitmedium der Informationswissenschaft),⁴ beinhaltet aber einen bemerkenswerten Redebeitrag des damals in Stanford lehrenden Kommunikationswissenschaftlers William J. Paisley, in dem eine fundamentale Veränderung des Zugriffs auf museale Sammlungen vorhergesagt wird:

Sometime in 1980 a scholar will enter a major museum, seat himself at a computer terminal in the research room, ask to review all the works depicting, say, sailing vessels. He will want to see bas-reliefs and sculptures, as well as drawings and paintings. He will expect to see works from all significant collections around the world, including works currently in storage in the museums, and those out in travelling exhibitions. (Paisley 1968: 195)

Der von Paisley prognostizierte Zeitrahmen für die Einrichtung eines universellen computergestützten Abrufsystems für alle musealen Objekte der Welt ist offensicht-

3 Insbesondere Gottfried Korff hat diesen Dualismus von Aktualität und Potentialität wiederholt als zentrales Element seines Museumsbegriffs hervorgehoben. Vgl. hierzu beispielhaft Korff 2002b: 141f.

4 Eine kleine Chronologie bedeutender Studien der 60er und 70er Jahre zu diesem Problemkomplex findet sich bei Parry 2006: 15f. Siehe hierzu auch Kapitel 6.3 der vorliegenden Studie.

lich zu optimistisch bemessen gewesen, die grundsätzliche Idee einer solchen Entwicklung aber müssen wir fast fünf Jahrzehnte später als sehr weitsichtig würdigen. In Paisleys Szenario nämlich wird das ›Problem der Museen‹ medientechnologisch gelöst: Wo Valéry im unkontrollierten, geschwürartigen Wachstum der Sammlungen die unweigerliche Vernichtung der Bedeutungen des Einzelobjektes wahrnimmt, sieht Paisley schlicht eine Problematik des Abrufs. Was er entwirft, ist nichts geringeres als die Idee einer virtuell vereinigten *absoluten* Sammlung, die in ihrer Größe alle bisher dagewesenen übertreffen, dabei aber zugleich jederzeit die völlige Verfügbarkeit ihrer Inhalte gewährleisten können soll. Die Museumspraxis und die Museumswissenschaft tun sich indes schwer in ihrer Auseinandersetzung mit den digitalen Medien, und die Verbindung von Museum und Computer hat in den meisten Fällen eher den Charakter einer holprigen Zweckecke als jenen einer Liebesgeschichte.

Dabei ist Musealität im Internet längst allgegenwärtig geworden: Kaum ein Museum kommt noch ohne ein Online-Vorfeldangebot aus, und kaum ein Interessengebiet ist so obskur, dass nicht kleine, verstreute Gruppen von Enthusiasten ihm ein eigenes Netzmuseum gewidmet hätten – von Heimcomputern⁵ bis hin zu Sicherheitsrasierern⁶. Etablierte Institute wie das *J. Paul Getty Museum* in Los Angeles⁷ oder das *Städel Museum* in Frankfurt⁸ ermöglichen mittlerweile über ihre Homepages den Zugriff auf weite Teile ihrer Sammlungen in Form von Abbildungen und erklärenden Texten. Zugleich erforschen Projekte wie das *Virtual Museum of Canada*⁹ ganz bewusst die Möglichkeiten und Potenziale des Internets als Plattform für virtuelle Darbietungen, die gar nicht länger bestehende Ausstellungen abbilden, sondern gerade das in den Mittelpunkt stellen, was derzeit nicht physisch präsentiert werden kann. Andererseits jedoch hat die Museologie als reflexive Wissenschaft musealer Darstellungen nach einer kurzen Konjunktur des Themas in den 1990er Jahren den Einfluss des Computers und der Vernetzung auf ihren Gegenstand nur unsystematisch thematisiert.

Dabei mangelt es in absoluten Zahlen eigentlich nicht an Publikationen über virtuelle Museumsprojekte. Allein die seit 1997 jährlich in einer anderen nordamerikanischen Stadt tagende Konferenz *Museums and the Web* publiziert in ihren Procee-

5 Vgl. <http://www.8bit-museum.de/>, vom 16.02.2016. Siehe auch Kapitel 7.3.1 dieser Arbeit.

6 Vgl. <http://www.creekstone.net/razors/> vom 16.02.2016.

7 Vgl. <http://www.getty.edu/museum> vom 16.02.2016. Siehe auch Kapitel 7.1.1 dieser Arbeit.

8 Vgl. <http://www.staedelmuseum.de/> vom 16.02.2016. Siehe auch Kapitel 7.1.2 dieser Arbeit.

9 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca> vom 16.02.2016. Siehe auch Kapitel 7.2.2 dieser Arbeit.

dings jedes Jahr dutzende Beiträge zu einzelnen Fragestellungen der Museumskommunikation in digitalen Medien.¹⁰ In der englischsprachigen Welt stand dabei die Diskussion über den Computereinsatz in Museen Ende der 1990er Jahre zunächst in direkter Verbindung mit einer Debatte um die generelle museale Verwendung von Medien jenseits der tatsächlichen Exponate – was bisweilen dazu führte, dass der Begriff des ›Mediums‹ in der museumswissenschaftlichen Literatur implizit zum Gegenbegriff des ›Exponats‹ wurde. Der Titel des 1998 von Selma Thomas und Ann Mintz veröffentlichten und seitdem vielzitierten Sammelbandes *The Virtual and the Real. Media in the Museum* bildet in diesem Zusammenhang gleich zwei Kern- (und Fehl-)Einschätzungen der museologischen Bewertung der ›neuen Medien‹ ab: erstens nämlich, dass das ›Virtuelle‹ außerhalb des Realen stünde, wenn es ihm nicht gar diametral entgegengesetzt sei, und zweitens, dass ein Auftauchen von Medien im Museumsraum ein Sonderfall und Ausnahmezustand sei, über den es sich zu schreiben gebiete.

Während die erste Annahme sich sowohl an der Begriffsgeschichte¹¹ des Wortes ›Virtualität‹ als auch an der Praxis unseres Umgangs mit ihm¹² zerschlägt, verbirgt sich in der zweiten eine (von Kuratoren womöglich zuweilen auch sich selbst gegenüber betriebene) Verleugnung dessen, was Museen eigentlich sind und leisten, denn: Natürlich sind alle von Museen gesammelten und ausgestellten Gegenstände letztlich Medien. Das, was im Museum steht, ist längst nicht mehr der unmittelbare Überrest einer in unsere Gegenwart hinübergeretteten Vergangenheit, sondern vielmehr das Produkt einer Inszenierung innerhalb von Institutionen (vgl. Korff 2002b: 141; vgl. Waidacher 2000: 4; vgl. Grütter 1997: 671). Was Museen uns zeigen, ist niemals ›real‹, sondern wie Valéry bereits so treffend feststellt, eine Scheinwelt – errichtet um Dinge herum, deren ›Wirklichkeit‹ längst erloschen und somit *Geschichte* geworden ist.

Nichtsdestoweniger kommt kaum eine Museumsdefinition umhin, die Bedeutung des Materiellen und des ›Echten‹ für die Institution und ihren sozialen Auftrag zu betonen (vgl. z.B. Waidacher 2000: 7). Als in den 1990er Jahren erstmals der Begriff des ›virtuellen Museums‹ in Wissenschaft und Öffentlichkeit zu kursieren begann, waren Reibungen vorprogrammiert: Digitale Museumsangebote wurden nicht selten als Konkurrenzmodelle zur klassischen, physischen Museumssituation betrachtet und standen für viele Fachleute zunächst unter einem grundsätzlichen Verdacht der pädagogischen Verflachung (vgl. Samida 2002: 3). Auch musste diese neue Bezeichnung

10 Ein beträchtlicher Teil der betreffenden Papers wird, dem Schwerpunkt der Tagung entsprechend, online verfügbar gemacht, siehe <http://www.museumsandtheweb.com/bibliography/> vom 18.06.2018.

11 Siehe zur Geschichte des Virtualitätsbegriffs Kapitel 2.1 dieser Arbeit.

12 Siehe zur Frage nach Alltäglichkeit und Außergewöhnlichkeit virtueller Erlebnisdimensionen Kapitel 6.5.1 dieser Arbeit.

unweigerlich Debatten darüber anstoßen, wie dehnbar der Museumsbegriff tatsächlich ist und sein darf: Von der Antwort auf die Frage, ob virtuelle Museen tatsächlich als »Museen« verstanden und behandelt werden dürften, hing letztlich auch ab, ob und in wie weit sie überhaupt in den fachlichen Zuständigkeitsbereich der Museologie fallen würden.

Diese Debatten der 1990er und frühen 2000er Jahre werden im Folgenden noch genauer beleuchtet werden. Tatsächlich scheinen sie in der Rückschau ohnehin rein akademischer Natur gewesen zu sein. Alle Zweifel an der didaktischen und institutionellen Legitimität virtueller Museen haben die Museumsvirtualisierung nicht aufhalten können, und vor diesem Hintergrund scheint es fast Methode zu haben, dass das Fach sich im Hinblick auf Digitalisierung und Mediennutzung im Museumsbetrieb fast völlig in Einzeluntersuchungen und Individualdarstellungen konkreter Projekte verlaufen hat. Grundsätzliche Arbeiten über die Natur der eigenen Institution und deren Verhältnis zur inneren Logik digitaler Medien liegen bis dato kaum vor. Bemerkenswerte Ausnahmen bilden Suzanne Keenes Buch *Digital Collections. Museums and the Information Age* (Keene 1998), das sich mit der Sachgeschichte musealer Computernutzung in der englischsprachigen Welt befasst, und Ross Parrys Monographie *Recoding the Museum* (Parry 2006), welche die Museumsdigitalisierung als logische Fortsetzung aller musealen Didaktik versteht. Im deutschsprachigen Raum hat vor allem Werner Schweibenz den Begriff des virtuellen Museums stark gemacht und in einer Anzahl von Aufsätzen systematisiert. Ansonsten scheint die Museologie Grundsatzdiskussionen über Digitalisierung und Virtualisierung zu meiden – und mit ihnen auch die Frage, inwiefern derzeit in dieser Richtung stattfindende Entwicklungen möglicherweise auf das Wesen der Institution Museum zurückweisen und dieses zur Disposition stellen.

Es erscheint daher geboten, diese Grundsatzfragen wieder ins Recht zu setzen – und sich dabei theoretischer und methodischer Ansätze zu bedienen, die gerade nicht aus dem disziplinären Instrumentarium der Museologie stammen. Virtuelle Museen sind Angebote der kulturellen und commemorativen Kommunikation, die von digitalen Medientechnologien getragen werden – und insofern liegen sie auch ganz und gar auf dem Interessenspektrum der Medien- und Kommunikationswissenschaften. Diese wiederum haben seit der Jahrtausendwende eine veritable Fülle von Veröffentlichungen zur Rolle der »neuen Medien« (und speziell des World Wide Web) in der immer wieder politisch proklamierten »Wissensgesellschaft« hervorgebracht. Besonders Aufmerksamkeit wird dabei der Vorstellung vom Netz als Tummelplatz für Amateure gezollt, die sich – tatsächlich oder vermeintlich – »strategische Ressourcen unter den Nagel [reißen]«, »einst sorgfältig überwachte Medienkanäle [verstopfen]« und »die Macht der Mandarinklasse« infrage stellen, »Geschwätz von Wissen zu

trennen« (Lovink 2010: 53).¹³ Diese Rhetorik des niederländischen Medienwissenschaftlers und Web-Aktivisten Geert Lovink bildet ganz unverblümt die Stoßrichtung einer Medienwissenschaft ab, welche die Wissenskultur des WWW zuvorderst als eine liest, in der klassische Institutionsgefüge und Machtmechanismen zerschlagen und entwertet werden. Die freie Online-Enzyklopädie *Wikipedia* taucht in diesem Zusammenhang immer wieder als Beispiel für eine ›Schwarmintelligenz‹ auf, die ohne jede Form von Institutionalisierung oder Expertenaufsicht sehr erfolgreich Sinn produziert – indem sie letztlich ihr Wissenssystem mit dem sozialen System ihrer Nutzer verschränkt und damit zu einem Aushandlungsort dessen wird, was überhaupt ›wissenswert‹ ist (vgl. Lorenz 2009: 294). Dieser Perspektive diametral gegenüber steht in laufenden Diskussionen der Medienwissenschaft die Frage nach Lenkung und Fremdbestimmung im Umgang mit digitalen Medien – und zwar gerade auch durch kommerzielle Akteure. Die Suchmaschine *Google* und das in den vergangenen anderthalb Jahrzehnten um sie herum entstandene Wirtschaftsimperium bilden nur das augenfälligste Beispiel einer scheinbar völligen Vereinnahmung der Nutzermassen durch profitorientierte Überwachungs- und Steuerungsmaschinen, denen zu entkommen kaum mehr möglich ist (vgl. u.a. Jeanneney 2007).

Während diese beiden Zugänge in sehr unterschiedliche Richtungen weisen, ist ihnen doch eine zentrale Annahme gemein – nämlich die, dass mit der Digitalisierung klassische und etablierte Wissensinstitutionen wie Archive, Bibliotheken und Museen ebenso wie die sich mit ihnen verbindenden Expertensysteme zugunsten neuer Akteure an Bedeutung verlieren. Entsprechend sind die spezifischen und konkreten Medienwechsel und -wandel, die für diese Einrichtungen mit Digitalisierungsercheinungen einhergehen, meist von sehr viel geringerem Interesse als das Netz und seine epistemischen Eigenarten selbst, für welche konkrete Dienste und Webseiten nur mehr als illustrative Schaustücke herangezogen werden. Insofern bleibt das virtuelle Museum aus der Perspektive der Medien- ebenso wie aus jener der Museumswissenschaft mindestens zur Hälfte unsichtbar: Medien- und Kommunikationswissenschaften sind blind für das institutionelle Selbstbild des Museums bzw. seinen gesellschaftlichen Auftrag und sein Selbstverständnis in seiner konkreten Objekt- und Raumbezogenheit. Der Museologie wiederum fehlen die medientheoretischen Voraussetzungen, innerhalb derer sich das Museum in seinem Funktionieren als Mediensystem beschreiben und damit im Vollzug seiner Virtualisierung systematisieren ließe.

Problematisch ist auch, dass beide Ansätze den Forschungsgegenstand ›virtuelles Museum‹ als einen im Grunde bereits erschlossenen und benannten voraussetzen. In der Museologie beschreibt der Begriff gemeinhin den Versuch, mittels digitaler Medien ein museales Ausstellungsangebot nachzuahmen (vgl. Samida 2002: 24f.). Dies

13 Das Zitat wird unverkürzt noch einmal in Kapitel 5.4 dieser Arbeit wiedergegeben und genauer eingeordnet.

führt allzu oft dazu, dass sich die Qualität virtueller Museumsangebote aus Sicht der Museumswissenschaft vor allem danach bemisst, wie sehr und wie erfolgreich diese klassischen Aufgaben und Zielsetzungen der Institution Museum aufgreifen und umsetzen – das virtuelle Museum muss sich also nach den didaktischen Vorgaben des klassischen physischen beurteilen lassen. Blickt man hingegen durch die medienwissenschaftliche Brille auf das virtuelle Museum, scheint es zunächst lediglich ein virtuelles Angebot unter vielen zu sein, die gegenwärtig im medialen Alltag auf uns einprasseln. Formal und technisch ist es nicht kategorisch verschieden von virtuellen Archiven, Bibliotheken, Enzyklopädien – oder gar Internet-Kaufhäusern. Das spezifisch »museale« verliert sich im technologischen Ökosystem zwischen standardisierten Schnittstellen, die für das World Wide Web und andere digitale Mediendispositive typisch geworden sind. Weder die Museologie noch die Medienwissenschaft sind also bisher aus sich heraus imstande gewesen, das virtuelle Museum als eine souveräne und genuin neue Erscheinungsform kultureller Kommunikation zu verstehen, der es nach ihren eigenen und überhaupt noch nicht ausgehandelten Maßstäben gerecht zu werden gilt. Es gibt noch kein Beschreibungsmodell und Theoriegebäude, innerhalb dessen es sich über virtuelle Museen *als solche* sprechen ließe.

Ein sich implizit durch nahezu die Gesamtheit der existierenden Literatur zu virtuellen Museen ziehender Topos ist dabei die Vorstellung, dass im Prozess der Museumsvirtualisierung das Museum notwendigerweise das Objekt, der Computer und seine Programmierer hingegen die Subjekte seien. Virtualisierung (und dieser Begriff wird im Laufe dieser Arbeit noch genauer zu erläutern sein, insbesondere in seinem Verhältnis zur Digitalisierung) scheint ein Prozess zu sein, der einseitig auf das Museum einwirkt – während neue Medientechnologien das Museum in seiner institutionellen Gänze erfassen und in Zweifel ziehen, wird die Handlungsmacht der Museen darauf begrenzt gesehen, ihre eigenen virtuellen Vorfelder zu gestalten. Museumsvirtualisierung scheint dementsprechend tatsächlich in erster Linie *Virtualisierung des Musealen* zu heißen. Museen schaffen sich gediegene Internetauftritte, digitalisieren Sammlungsbestände und Verwaltungsabläufe, interagieren via *Facebook* und *Twitter* mit einem Publikum, dass sich zuvor nur sehr bedingt der Institution mitteilen konnte, bieten Handy-Apps als Alternative zum klassischen Audioguide an – kurzum: Digitale Medien, mit ihrem kombinierten Versprechen inhaltlicher Fülle, allgegenwärtiger Abrufbarkeit und ständigen, unmittelbaren »Dabeiseins« zwingen der Institution Museum ihr kulturelles Paradigma auf, während die Museen nach Kompromissen und Winkelzügen suchen, dieser neuen Anforderungslage gerecht zu werden, ohne ihre spezifische Eigenart als Bildungseinrichtungen aufgeben zu müssen. In diesem Sinne erzählt der Großteil der existierenden Literatur die Geschichte der Museumsvirtualisierung zugleich auch als eine Geschichte des Umbruchs: Digitale Medien, so der Tenor, verwerfen die Prinzipien von Materialität, Dauerhaftigkeit, Institutionalisierung und Expertentum zugunsten von Simulation, Flüchtigkeit, Offenheit und Teilhabe. Das virtuelle Museum wird als mediale und diskursive Abkehr vom

physischen verstanden und somit gewissermaßen als ein ›Danach‹ des klassischen Museumsdispositivs. Arbeiten, die zwischen physischem und virtuellem Museum irgendeine Form von *Kontinuität* diagnostizieren, findet man kaum: Das erwähnte Buch aus der Feder Ross Parrys bildet hier wohl die prominenteste Ausnahme.

Nimmt man indes die konkrete Funktionalität musealer Vermittlung in den Blick, so fällt unweigerlich auf, dass Museen in ihrer ganzen Anlage einer sehr viel ›vernetzteren‹ Vermittlungsphilosophie folgen als alle anderen etablierten Einrichtungen unserer commemorativen Kultur. Der Grund hierfür ist derselbe wie jener für Valéry's Anfall von Informationsangst im Museumsraum: Würden Museen wie Archive oder Bibliotheken arbeiten und den Zugriff auf ihre Ausstellungsstücke über Katalogsysteme abwickeln, dann wären diese Exponate kaum aussagekräftig. Museen *vernetzen* Ausstellungsstücke auf ganz ähnliche Weise, wie das World Wide Web Webseiten vernetzt: Dinge, die für sich allein unscharf und vieldeutig bleiben müssten, werden Aussagekräftig gemacht, indem man sie zueinander in Relation setzt – und somit natürlich auch zum musealen Raum selbst. Vor diesem Hintergrund erscheint es durchaus folgerichtig, dass die meisten virtuellen Museen in Gestalt ganz gewöhnlicher HTML-Seiten daherkommen, und nicht etwa in jener aufwändig produzierter, computerspielartiger *virtual reality*-Formate. Stellt man also das Primat des Materiellen für einen Augenblick zur Seite, so scheinen die Kommunikationsstrukturen des Museums sich viel mehr für eine Transposition in bestehende digitale Infrastrukturen zu eignen als jene von Archiv und Bibliothek, die Schriftmedien sammeln – und dies ausdrücklich gerade *weil* Museen ihr Mitteilungssystem mit materiellen Objekten in der Architektur physischer Räumlichkeiten entfalten.

Die vorliegende Arbeit will keine Streitschrift sein. Sie will auch nicht den anmaßenden Versuch unternehmen, eine alle Diskussion beendende Bestandsaufnahme über das Problemfeld der Museumsvirtualisierung zu werden. Vielmehr möchte der Autor diese Studie als den Versuch zum Anstoß einer erneuten Diskussion nicht nur über virtuelle Museen, sondern vielmehr über die Rolle der Institution Museum in einer von digitalen Medientechnologien durchdrungenen Kulturwelt verstanden wissen. Die von der existierenden Forschungsliteratur weitgehend unbeantwortete (und womöglich für die Zukunft der Institution kardinale) Frage ist nicht länger jene, wie neue Medien mit traditionellen Leitlinien musealer Vermittlung brechen und den Sinn einer vom Versprechen des ›Echten‹ lebenden Einrichtung theoretisch-grundsätzlich und praktisch-konkret ins Zwielflicht stellen. Vielmehr muss sie lauten: Wo überlagern sich das Museum und das Web, wo bilden sie Schnittmengen in Funktion und gesellschaftlicher Erwartungshaltung aus, wo greifen sie ineinander (oder könnten sie ineinandergreifen) – und wie ist das Museum womöglich in eine Mediengeschichte einzureihen, deren jüngstes Kapitel eben jenes der sogenannten ›Digitalisierung‹ ist?

Um sich diesen Fragen zu nähern wird es unvermeidlich sein, den Bedrohungsgehalt abzulegen, der zwei Jahrzehnte lang die Auseinandersetzung der Museumswissenschaft mit Computern bestimmt hat – ohne dabei aber diese Befürchtungen blindlings vom Tisch zu fegen. Die zentrale Prämisse dieser Arbeit wird die sein, dass das Museum nach einem Vierteljahrhundert Ausstellungstätigkeit im Internet durchaus keine sterbende Institution ist und dass eine Auflösung des klassischen Museums in digitalen Angeboten bisher weder stattgefunden hat noch im Vollzug zu sein scheint. Diese Prämisse ist freilich schwer zu beweisen. Es existiert derzeit so gut wie keine empirische Besucherforschung, anhand derer sich nachhalten ließe, ob virtuelle Museumsangeboten den physischen Häusern Besucher abjagen oder nicht – bzw. ob sie sich womöglich gar positiv auf Besucherzahlen auswirken, was natürlich genau das wäre, was sich Museen von ihren digitalen Präsenzen erhoffen. Die anti-apokalyptische Grundhaltung dieser Arbeit der Museumsvirtualisierung gegenüber stützt sich vor diesem Hintergrund auf zwei Sachverhalte: Erstens scheint die grundsätzliche Opposition virtuellen Museumsprojekten gegenüber zumindest in der zum Druck gelangenden Fachliteratur seit Mitte der 2000er Jahre fast völlig erloschen zu sein. Gestritten wird zwar noch über die Berechtigung kleiner wie großer Einzelunternehmungen, kaum aber darüber, dass Museen sich prinzipiell auf die neuen Medien und die Bedürfnisse eines auf diese hinsozialisierten Publikums einstellen müssen. Zweitens ist der Autor dieser Arbeit in zahlreichen Gesprächen mit Museumstheoretikern und -praktikern immer wieder in dem Eindruck bestätigt worden, dass die Virtualisierung bisher an den meisten Häusern zu keinen merklichen Rückgängen der Besucherzahlen geführt hat.

Die zweite zentrale Vorannahme der Studie ist die, dass es keine unabänderliche ›Essenz‹ des Museums gibt, sondern vielmehr ein historisches Fluktuieren seiner Betreiber, seiner Öffentlichkeiten, seines sozialen Auftrags und seiner Ausstellungsgegenstände. Die Arbeit will und wird sich nicht an der Frage abarbeiten, ob ein virtuelles Museum tatsächlich ein Museum sein kann oder nicht. Sie setzt stattdessen aus dem historischen Umstand, dass der Museumsbegriff seit der Antike eine Vielzahl sehr unterschiedlicher Institutionen bezeichnet hat, voraus, dass sich sein Geltungsbereich auch in Zukunft verändern, weiten oder auch verengen könnte. Das ›virtuelle Museum‹ beschwört einen sozialen Ort ebenso wie dessen mediale Beschaffenheit – und entsprechend kann über virtuelle Museen nur im Kontext des klassischen Museums *und* der neuen Medien gesprochen werden.

Die Kategorien des Materiellen und des Räumlichen müssen in diesem Sinne paradoxerweise sowohl relativiert als aber auch akzentuiert werden. Das Museum als Mediensystem zu verstehen heißt notwendigerweise, sich von allen Verklärungen und aller institutionellen Schwere frei zu machen und den musealen Raum ganz unromantisch als eine Ansammlung von Kommunikationsvorgängen, ihren materiellen Trägern und natürlich den Kommunizierenden selbst zu begreifen. Zugleich aber heißt es auch, sich Raum und Dinge sehr akribisch und systematisch anzuschauen

und herauszuarbeiten, wie genau sie museale Kommunikation bedingen und strukturieren – nur so kann schließlich über deren Transponierbarkeit in digitale Medien gesprochen werden.

Diesen Grundlagenbetrachtungen widmet sich das erste Kapitel der Arbeit. Seinen Auftakt bildet ein kurzer Galopptritt durch die Geschichte des Museums als Einrichtung und Begrifflichkeit von der Antike bis in die Gegenwart. Die zwei darauffolgenden Unterkapitel befassen sich daran anknüpfend mit eben den zwei Kategorien des musealen Ausstellungsstückes und des musealen Raumes. Als zentrale analytische Zugänge zur Wesensart von Museumsexponaten werden dabei Hans-Jörg Rheinbergers Konzept des *epistemischen Dings* sowie Aleida Assmanns Vorstellung einer *wilden Semiose* in der Dingwahrnehmung herangezogen. In Bezug auf den Raum wird zunächst untersucht werden, inwiefern auch die Architektur als Gestaltung von Raumsystemen semiotischen Charakter aufweist – und wie die Museologie sich üblicherweise zur Kategorie des architektonischen Raumes verhält. Es wird nach den Kommunikationsstrukturen von Museumsausstellungen gefragt werden – und nach der Rolle von Standpunkten, Perspektivwechseln und Uneindeutigkeiten in Ausstellungen. Zuletzt werden auch die affektiven Größen musealen Erlebens behandelt werden, bzw. die Frage danach, wie der Raum des Museums das Erfahren von *Aura* und *Atmosphäre* ermöglicht – und was eigentlich jene Echtheit oder *Authentizität* ist, die er verbürgen will. Das letzte Unterkapitel wird dann anstelle einer abschließenden und einengenden Definition den Versuch unternehmen, die Betrachtung des Museums als ein *Dispositiv* im Sinne Michel Foucaults, Gilles Deleuzes und Giorgio Agambens plausibel zu machen, in dem es vor allem um die Produktion von Subjektrollen und Machtvektoren geht.

Kapitel 2 bildet ebenfalls ein Grundlagenkapitel – und befasst sich mit dem Begriff der Virtualität sowohl in seiner geistesgeschichtlichen Bedeutung als Konzept der Ontologie als aber auch in seiner gegenwärtigen Verwendung als quasi-technischer Begriff, in welcher er bisweilen mit jenem der ›Digitalität‹ austauschbar zu werden scheint. Besondere Aufmerksamkeit wird hier der Bedeutung des Virtuellen in der mittelalterlichen Scholastik und in der postmodernen Philosophie insbesondere Gilles Deleuzes gewidmet werden. Es wird zu klären sein, was an Computern eigentlich ›virtuell‹ ist – und welche Rolle hier Visualisierungssysteme bzw. Benutzeroberflächen und Interfaces spielen. In einem zweiten Schritt wird es heißen, diese Beobachtungen auf die Kategorie des ›Netzwerks‹ und damit die zentrale Form computerisierter Mediensysteme zu übertragen. Kapitel 2.3. wird sich der Geschichte und Theorie des Mediums ›Hypertext‹ zuwenden. Es soll behandelt werden, worin das virtuelle Moment modularisiert-vernetzter Textorganisation liegt, und welche spezifische ›Grammatik‹ mit hypertextueller ›Verlinkung‹ einhergeht. Unterkapitel 2.4. wird diese Überlegungen an die Kategorie des Raumes und damit das Museumsdispositiv zurückbinden: Es soll aufgezeigt werden, dass Beschreibungsansätze für Hy-

pertextsysteme meist auf *topologische* Vorstellungen und damit metaphorische Ver-räumlichungen hinauslaufen, die es zu ›navigieren‹ gilt und in denen der Nutzer mal zum ›Detektiv‹, mal zum ›Flaneur‹ oder ›Dandy‹ wird. Durch all diese Betrachtungen hindurch wird besonders die Vorstellung von *Assoziativität* als modernes Paradigma von Wissensorganisation immer wieder aufgegriffen werden.

Das dritte Kapitel führt diese Vorüberlegungen zusammen und beschreibt das ›virtuelle Museum‹ sowohl im Zusammenhang eines Medienwechsels als aber auch in jenem einer Kontinuität zum physischen Museum. Der erste Schritt ist dabei jener einer begrifflichen und begriffsgeschichtlichen Aufarbeitung. Daran anschließend wird es darum gehen, die Kategorie des ›Dings‹ im Hinblick auf ihre möglichen Entsprechungen im digitalen Mediendispositiv näher zu betrachten. Es wird dabei zu klären gelten, wie sich Dinge und Informationen für gewöhnlich im Ausstellungskontext zueinander verhalten – und wie sich diese Beziehung verschiebt, wenn ›Dinge‹ auf einmal wesentlich *aus* Information bestehen. In einem dritten Schritt wird schließlich die ›Räumlichkeit‹ digitaler Informationsvermittlung zum Thema – bzw. die Frage, welche Rolle der Raumkategorie in dieser einerseits als Metapher, andererseits aber auch (wie in der *information architecture*) als didaktischer Leitidee zukommt. Es soll (unter besonderer Berücksichtigung von Raumtheorien wie jener Michel de Certeaus) danach gefragt werden, wie unser Sehen und Handeln in der physischen Welt Raumvorstellungen produziert und welche Entsprechungen es hierzu in virtuellen Umwelten geben könnte. Zu diesem Zweck wird die Arbeit den zugegebenermaßen etwas angestaubten Begriff des *Cyberspace* heranziehen, mit dem sich die Vorstellung von emergenten und prozesshaften Raumstrukturen verbindet, die sich um die ›Bewegungen‹ des Nutzers herum laufend neu aufstellen. Abschließend wird den Grenzen der Raum-Metaphorik im Hinblick auf digitale Informationsvermittlung nachzuspüren sein, und somit auch danach, in wieweit es für virtuelle Museen tatsächlich Sinn ergibt, das Räumlichkeitsparadigma hochzuhalten.

Kapitel 4 nimmt sich unter dem Titel *Das Museum von Babel* der bei Paisley angeklungenen Idee eines universellen Museums an – und zwar dezidiert unter den augenblicklich gegebenen Voraussetzungen digitaler Datenübertragung. Wie die Kapitelüberschrift bereits andeutet, wird dabei das in Jorge Luis Borges Kurzgeschichte *Die Bibliothek von Babel* (und zuvor in Kurd Laßwitz' *Die Universalbibliothek*) entwickelte Phantasma von einer absoluten Bibliothek den Dreh- und Angelpunkt der Überlegungen bilden und an seinem Beispiel die generative Eigendynamik des digitalen Codes thematisiert werden. Es wird danach zu fragen sein, wie sich digitale Daten überhaupt an die menschliche Kulturwelt zurückbinden lassen – und in diesem Zusammenhang eine kleine Geschichte moderner Internet-Suchmaschinen vorgestellt werden. Es ist zu analysieren, wie Suchmaschinen quasi-räumliche Verhältnisse zwischen Wissensgegenständen etablieren, die tatsächlich nicht im Raum ausgedehnt sind, bzw. wie Verlinkungs-Verhältnisse diese Gegenstände einander ›näher‹ oder ›ferner‹ bringen können. Auf Basis dieser Betrachtungen wird die These formuliert,

dass wir uns längst in einem ›gezähmten‹ Netz bewegen. Mit diesen Vorüberlegungen im Gepäck wird sich das Kapitel dem französischen Abenteurer, Kulturtheoretiker und Staatsmann André Malraux und seiner Theorie vom *Imaginären Museum* zuwenden. Malraux sieht in der technischen Reproduzierbarkeit von musealen Objekten die Vollendung der Institution Museum in einer Befreiung der Dinge von den Wänden, die sie einst umgaben – und zugleich in der sich laufend wiederholenden Neukontextualisierung dieser Dinge die Voraussetzung ihrer fortlaufenden Anschlussfähigkeit. Diese Überlegungen sind auf ihre Bedeutung für die virtuellen Museen der Gegenwart hin abzuklopfen – und auch darauf hin, ob sie sich womöglich an ihren technischen Gegebenheiten reiben.

Kapitel 5 widmet sich darauf aufbauend dem Wechselspiel von Offenheit und Fremdbestimmung, dem wir im Umgang mit kulturellem Erbe im World Wide Web laufend unterworfen sind. Hier wird das von Gilles Deleuze und Félix Guattari im *Anti-Ödipus* ausgearbeitete Konzept des *Rhizoms* den Rahmen der Betrachtung vorgeben, und über Espen Aarseths Vorstellung von *Cybertext* soll die Rolle der Rezipienten in einer Kulturvermittlung greifbar gemacht werden, die mehr und mehr den technischen Voraussetzungen eines von *Ranking*-Systemen strukturierten Webs unterworfen ist. Es wird gefragt, wer hier noch in irgendeiner Form als ›Autor‹ oder eben Kurator auftreten kann – und was die Kulturwissenschaften der scheinbaren Beliebigkeit und Massenwillkür von *Google* und Konsorten entgegenzusetzen haben. In diesem Zusammenhang werden die methodischen Ansätze der *Digital Humanities* ebenso vorgestellt wie die *Cultural Analytics* Lev Manovichs, die den Suchmaschinen mit einem im großen Stil gedachten ›Gegen-*Google*‹ begegnen wollen.

Das sechste Kapitel bildet das letzte Theoriekapitel der Arbeit und konfrontiert die in Kapitel drei gemachten Grundsatzfeststellungen über das virtuelle Museum mit den in Kapitel 4 und 5 gemachten Analysen seiner medialen Umwelt unter besonderer Berücksichtigung ganz konkreter Rezeptionssituationen. Dabei wird zunächst betrachtet werden, wie das Museum mit einem Web umgehen kann, dem nicht erst kommerzielle Akteure ein Leitprinzip der Auffindbarkeit und unmittelbaren Bedürfnisbefriedigung eingeimpft haben. Die ›*Long Tail*‹-Theorie des *Google*-Mitbegründers Chris Anderson, der zufolge das Web zwar das bereits Populäre privilegiert, zugleich aber auch neue Räume für marginalisierte und randständige Äußerungen entstehen lässt, wird hier eine besondere Rolle spielen. Anschließend soll die Entwicklung der Computernutzung in Museen seit den 1960er Jahren untersucht und nachgezeichnet werden, wie sehr diese nicht zuletzt auch das Verhältnis der Häuser zu ihren eigenen Sammlungen und ihrem Publikum verändert hat. Das vorletzte Unterkapitel widmet sich der Frage, inwieweit digitale Daten *authentisch* sein können – und welche Verfahren sich heranziehen lassen, um ihnen diese Qualität zu verleihen. Abschließend gilt es, die tatsächlichen medialen Dispositive zu untersuchen, in denen ›Besucher‹ den Weg ins virtuelle Museum finden können: Wie sind unsere Computer

sozial situiert? Wo benutzen wir welche Geräte? Wie wirkt sich dies auf unsere Erwartungen an unsere Rezeptionserfahrungen aus? Und: Wie verträgt sich die längst nicht mehr hinwegzudiskutierende Alltäglichkeit von Computern mit den hochgradig *auratisch* aufgeladenen Zukunftsvisionen, die sich stets mit ihnen verbunden haben und immer noch verbinden?

Das siebte Kapitel schließlich ist ein Fallstudienkapitel, das an dreizehn Beispielen fünf Kategorien virtueller Musealität unter die Lupe nimmt. Das erste Unterkapitel widmet sich virtuellen Angeboten, die von individuellen Museen als Verlängerung ihrer physischen Ausstellungen betrieben werden. Das zweite Unterkapitel stellt professionelle und häufig extrem groß angelegte Projekte vor, die weit verstreute Sammlungen über vereinheitlichte virtuelle Plattformen zusammenführen möchten. Kapitel 7.3. befasst sich mit Amateurprojekten, die als virtuelle Museen auftreten und nicht nur neu verhandeln, was ein Museum ausstellen darf und sollte, sondern auch, in welcher Beziehung es sich zu seinem Publikum verstehen kann. Kapitel 7.4. stellt Plattformen vor, deren Ausstellungsgegenstände nicht etwa Digitalisate physischer Objekte, sondern originär digital sind. 7.5. schließlich befasst sich mit ›Grenzgebieten‹ von Musealität und Virtualität – sowohl in Form konkreter Webseiten als aber auch von technischen Entwicklungen, die selbst nicht als Erscheinungen von Museumsvirtualisierung auftreten, aber weitreichende Implikationen für den Umgang mit digitalem Kulturerbe aufweisen.

Am Ende der Studie soll und kann kein ›Geheimrezept‹ für gelungene Museumsvirtualisierung und kein ›Schlachtplan‹ für die (womöglich gar nicht erforderliche) ›Rettung‹ des Museums im Informationszeitalter stehen. Was sie stattdessen anbieten möchte ist ein zeitgemäßer Umriss einer Gemengelage, die allzu lange theoretisch und methodisch zu erfassen gar nicht versucht worden ist. Sie will Analysewerkzeuge und Verstehensansätze für das überaus heterogene und vielschichtige Wechselspiel von Museum und Virtualität erschließen und in diesem Sinne das Spektrum der Zugänge zu diesem Problembereich zugleich *schärfen* als aber auch *weiten*. Dies bedeutet einerseits, zu einem konziseren und sachgerechteren Verständnis des Gegenstandes zu gelangen, als die Forschungsliteratur es derzeit zugrunde legt – andererseits aber auch, seinen Geltungsbereich auszuloten und kenntlich zu machen, wo und wie er womöglich noch ganz andere, essentielle Fragestellungen von Kulturvermittlung und kulturellem Bewusstsein unter den medialen Voraussetzungen unserer Gegenwart berührt und überlagert. Über virtuelle Museen zu sprechen heißt, so will die vorliegende Arbeit darlegen, sehr grundsätzliche Diskurse darüber zu führen, wie sich Menschen und Gesellschaften inhaltlich und funktional zu institutionalisiertem Wissen verhalten – und zu den Mediensystemen, über die es ihnen vermittelt werden soll.

In diesem Zusammenhang wird es auch darum gehen, ob der genannten und von der Fachliteratur bisher fast ausschließlich thematisierten *Virtualisierung des Muse-*

alen (d.h. der Digitalisierung musealer Bestände, Verwaltungs- und Ausstellungstätigkeit) womöglich eine *Musealisierung des Virtuellen* nachfolgt – und was genau eine solche beinhalten könnte. Diese Frage ist letztlich eine nach dem Ort und der Rolle des Museums in laufenden Entwicklungen innerhalb digitaler Mediensysteme, in denen Valéry's Museumskritik ebenso relevant wird wie Wurmans Vorstellung von Informationsarchitektur: Was hat das Museum aus seiner medialen und institutionellen Eigenart heraus beizutragen zu laufenden Debatten über ein Web, das einerseits mitzugestalten so einfach ist wie nie zuvor, das aber andererseits durchdrungen ist von kommerziellen Akteuren wie Suchmaschinenbetreibern und *social networks* – samt ihrer Methoden des *data mining* und der *analytics*? Gibt das Web im Sinne Paisleys die späte Antwort auf die *information anxiety*, die Valéry im Museum erlebt – oder hat vielleicht 90 Jahre später das Museum dem Internet etwas über den Umgang mit ›Informationsfluten‹ und ›Wissensexplosionen‹ beizubringen? Was trägt das Museum mit seinen Sammlungsgegenständen, seiner Pädagogik und seinem Selbstbild heran an digitale Mediendispositive und die virtuellen Communities, die sich mit ihnen verbinden? Wie fügt es sich ein in die Modalitäten des digitalisierten Sich-Mitteilens und –Verständigens, die uns einerseits selbstverständlich geworden sind, deren langfristige kulturelle Implikationen aber in weiten Teilen noch gar nicht abzusehen sind?

Und schließlich: Welche Rolle könnte ›das Museale‹ als Leitfigur von Speicherung und Vermittlung spielen in einer Welt, in der nicht nur commemorative Kommunikation zunehmend auf digitalem Wege stattfindet, sondern in der auch die Bewahrung und Verfügbarmachung digitaler Daten selbst immer mehr zur Schicksalsfrage von Geschichtskultur wird?