

Erfahrung von Authentizität als symbolische Handlung: Von Zeichen und Bedeutungen in virtuellen Ausstellungsräumen

Felix Liedel

Einleitung

Im März 2020 hat sich das gesellschaftliche Leben in Deutschland innerhalb kürzester Zeit radikal gewandelt: Die Corona-Pandemie zwang Theater, Konzerthäuser, Kinos und Museen auf der ganzen Welt dazu zu schließen. Über mehrere Wochen stand der gesamte Kulturapparat quasi still.

Eine Erkenntnis der Corona-Pandemie ist, dass die Gesellschaft durchaus in der Lage ist, in überraschender Geschwindigkeit auf Änderungen im System zu reagieren: Bereits nach wenigen Wochen begannen Kulturinstitutionen und Kulturschaffende auf der ganzen Welt damit, neue Wege zu erforschen, Kunst und kulturelle Praxis in die digitale Welt zu tragen. Konzerthäuser öffneten ihre Archive und etablierten spontan einen digitalen Spielplan, Künstler:innen aus der ganzen Welt streamten live Konzerte über YouTube und deutschlandweit öffneten Autokinos ihre Pforten.

Insbesondere für die bildende Kunst ist dabei auch die Frage nach der produktiven Nutzung virtueller Realitäten wieder aktuell geworden. Das Konzept virtueller Ausstellungsräume, das erstmals Anfang der 1990er Jahre diskutiert wurde, bekommt damit eine aktuelle Relevanz. Trotz des offensichtlichen Nutzens – der Inklusivität, Ortsunabhängigkeit und prinzipiellen konzeptionellen Offenheit – erschweren derzeit allerdings noch einige theoretische, technische und methodische Probleme den umfassenden Einsatz virtueller Realitäten für die Zwecke der kulturellen Bildung.

Es gilt nun zu beobachten, ob und inwieweit die VR-Technologie helfen kann, auf gegenwärtige Herausforderungen eine Antwort bereitzustellen. Durch das aktuelle konsumententaugliche Equipment von Oculus VR und

HTC ist die VR immerhin längst mehr als nur eine mediale Utopie. Obwohl die technische Zugangsschwelle noch recht hoch ist, gibt es für Heimanwender durchaus die Möglichkeit, die virtuelle Realität zu betreten und dort vielseitige Angebote zu benutzen. Und in der Tat gibt es auch bereits eine Vielzahl – teils frei zugänglicher – virtueller Ausstellungsräume und Kunstmuseen, die sich mit der VR besuchen lassen. Ihre gegenwärtige Nutzung allerdings bleibt hinter den Erwartungen zurück.

Ein Grund dafür, wenngleich nicht der Einzige, ist die Wahrnehmung der virtuellen Artefakte als »unauthentisch« (Reinhardt/Wolf 2018: 320): Kulturinteressierte suchen in den Artefakten nach dem »Echten« und »Wahrhaftigen«. Die medialen Repräsentationen fungieren als Stellvertreter und werden kulturtheoretisch traditionell oft mit »Verlusterscheinungen« in Verbindung gebracht. Im Folgenden soll dieser Aspekt aus einer medientheoretischen Perspektive in Dialog mit einem symbolisch-interaktionistischen Handlungsmodell genauer untersucht werden.

Erstens geht es um die Frage nach der Zeichenhaftigkeit virtueller Exponate und virtueller Räume und ihren medientheoretischen Implikationen; zweitens um eine tiefere Betrachtung kultureller Objekte als »bedeutungsvolle gesellschaftliche Dinge«, die in virtuellen Räumen Interaktivität zulassen. Es sollen also sowohl die soziale Dimension des Ausstellungsgebrauchs als auch die Anerkennung der spezifischen Eigenschaften des Mediums der virtuellen Realität¹ Berücksichtigung finden.

Die Zusammenführung beider Argumente führt zu einer medientheoretischen Interpretation des *symbolischen Interaktionismus*: Virtuelle Ausstellungsräume können als symbolische Orte begriffen werden, in denen bedeutsame subjektive Erfahrungen durch soziale Interaktion und Interaktivität mit dem Medium entstehen können. Dabei ist zu untersuchen, inwieweit ein authentisches Handeln mit virtuellen Artefakten möglich ist, obwohl ihnen ihre Materialität und damit möglicherweise ihre Einmaligkeit fehlt.

1 Hier unter Rückgriff auf Bryson folgendermaßen definiert: »Virtual Reality is the use of computer technology to create the effect of an interactive three-dimensional world in which the objects have a sense of spatial presence.« (Bryson 1998: 4) Damit grenzen »Interaktivität« und die von Nutzer:innen unabhängigen virtuellen Objekte VR-Räume von z.B. nicht-interaktiven 360°-Filmen ab, die auch gelegentlich mit VR in Verbindung gebracht werden.

Authentizität virtueller Artefakte

Wenn von Authentizität in Hinblick auf digitale oder digitalisierte Artefakte die Rede ist, so ist dies üblicherweise im Sinne einer (zu spezifizierenden) »Echtheit« und »Originalität« gemeint. Ein Symptom dieses Verlangens nach »Authentizität« ist, dass Reproduktionen in Museen üblicherweise lediglich als »Stellvertreter« benutzt werden, sofern ein Original nicht verfügbar ist (Niewerth 2018: 69).

Kulturtheoretisch lassen sich drei Dimensionen ausmachen, die an dieser Stelle genauer zu untersuchen sind: Erstens sind kulturelle Exponate oft materielle Artefakte, die in der Regel einmalig sind. Zweitens verfügen sie über eine zeichenhafte Dimension, die ein gesellschaftlich vorkonfiguriertes Interpretationsangebot darstellt. Drittens benötigen sie darum aktiv handelnde Rezipierende, um dieses Interpretationsangebot subjektiv bedeutsam zu machen.

Materielle Dimension

Die in der kritischen Kulturtheorie überwiegend mit zeitgebundener Einmaligkeit assoziierten Eigenschaften kultureller Artefakte können als materielle Dimension beschrieben werden. Walter Benjamin hat diese Dimension in seinem Essay »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit« besonders hervorgehoben. Durch die technische Reproduktion gehe Kulturgütern etwas verloren, das Benjamin als *Aura* bezeichnet: »Man kann, was hier ausfällt, im Begriff der Aura zusammenfassen und sagen: was im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerks verkümmert, das ist seine Aura.« (Benjamin 1939: 5)

Zwar seien Kunstwerke schon immer reproduzierbar gewesen, auch Nachahmungen seien kein Phänomen der Moderne, doch die massenhafte industrielle Reproduktion von Kunstwerken, insbesondere durch Fotografie und Film, führe zu einer völlig neuen Qualität des Auraverlusts: Während in vergangenen Jahrhunderten Menschen lange Reisen auf sich genommen hätten, um Werke von kulturellem Wert sehen zu können, ermöglichten die Massenmedien einen Zugang zu jeder Zeit und von jedem Ort. Dies aber widerspreche grundsätzlich dem von Benjamin angenommenen Kunstbegriff: »Das Hier und Jetzt des Originals macht den Begriff seiner Echtheit aus.« (Ebd.: 4)

Denn Kunst, so Benjamin, lebe von Ferne und Sehnsucht: Die Einmaligkeit des Werkes und dessen potenzielle Unerreichbarkeit produzierten das, was von den Menschen als »Aura« wahrgenommen wird: ein Gefühl besonde-

rer Relevanz, das kulturellen Werken oft anhaftet. Die technische Reproduktion, respektive die Massenmedien, zerstörte dies durch endlose industrielle Fließbandarbeit nach den Gesetzen des Kapitalismus. Daraus resultieren für Benjamin eine geringere gesellschaftliche Wertschätzung für die Kunst selbst und die Bevorzugung des Immergleichen vor wirklich neuen und innovativen Ideen: »Je mehr nämlich die gesellschaftliche Bedeutung einer Kunst sich vermindert, desto mehr fallen – wie das deutlich angesichts der Malerei sich erweist – die kritische und die genießende Haltung im Publikum auseinander. Das Konventionelle wird kritiklos genossen, das wirklich Neue kritisiert man mit Widerwillen.« (Ebd.: 20)

Zeichendimension

Auf den ersten Blick widersprüchlich scheint es, dass wir es trotzdem gewohnt sind, Exponate in Museen überwiegend als Bedeutungsträger und entkoppelt von ihrer Materialität zu verstehen (Niewerth 2018: 72). Einerseits stehen Museen für uns für reale Orte, die man besuchen kann, um materielle Artefakte voller »Aura« zu erfahren. Andererseits sind sie aber zugleich Organisationsstrukturen kultureller Zeichen – materielle Dinge haben selbst immer auch eine zeichenhafte Dimension. »Dinge besitzen nicht nur einen praktisch-funktionalen Sach- oder Nutzwert, sondern sie haben auch eine Bedeutung – sie sind oft Zeichen und Medium.« (Hahn/Eggert/Samida 2014: 1)

Wann immer Gegenstände hergestellt werden, werden Zeichenwelten produziert. Dies kann intendiert sein, wenn es sich beispielsweise um religiöse oder kultische Artefakte handelt: Das christliche Kreuz zum Beispiel steht nicht nur für in einem rechten Winkel auf eine bestimmte Art aneinander genagelte Holzstücke, sondern für die Geschichte, den Glauben und den Wertekanon einer Weltreligion. Gleichzeitig kann das gleiche Symbol aber auch sehr individuell und subjektiv mit Bedeutung aufgeladen werden: »Dingen können Erzählungen und Geschichten anhaften, sie sind offen für unterschiedliche Bedeutungsaufladungen, potenziell kontroverse Inanspruchnahmen und ›Lesarten‹.« (Ebd.: 37)

Dies trifft in gleichem Maße auch auf Räume zu, die mit dem Werkzeug der Kultursemiotik beschrieben werden können. Räume können geschlossene Sinneinheiten aufzeigen: Sie eröffnen Interpretationshorizonte, verweisen auf historische, soziale und pragmatische Kontexte und haben Grenzen. Räume sind zeichenhaft, weil sie zur Interpretation ihrer selbst einladen (vgl. Nies 2018).

Ausstellungsräume sind demnach zeichenhafte Räume, weil sie Interpretationsangebote für die dort ausgestellten Exponate machen: In Museen werden traditionellerweise verschiedene Lesarten kultureller Zeichen aufgezeigt. Im zeichenhaften Ausstellungsraum werden Dinge wiederum als Zeichen erkannt und interpretiert: »Der museale Raum weist die in ihm enthaltenen Dinge überhaupt erst als Träger einer Botschaft aus und gibt uns Anlass zu der Annahme, dass es in seinem Inneren etwas zu verstehen gibt.« (Niewerth 2018: 152)

Diese zeichenhafte Dimension rückt nach Werner Schweibenz insbesondere in der englischsprachigen Museologie seit den 1980er Jahren in den Mittelpunkt des Interesses. In zunehmendem Maße ist seitdem ein »Paradigmenwechsel vom Museumsobjekt zur Museumsinformation« (Schweibenz 2011: 49) zu beobachten: Konkrete, materielle Artefakte verlieren an Bedeutung, stattdessen gerät ihr Informationsgehalt in das Zentrum des Diskurses. Die Information eines Objekts entspricht in etwa einem enkodierten, also mit Bedeutung versehenen Zeichen und schließt insbesondere Fragen nach der (kulturellen) Bewertung von Objekten ein. Museen können als gesellschaftliche Instanz begriffen werden, die genau für diese Einordnung zuständig ist: »Instead of only presenting objects, museums have to create meaning and establish context.« (Schweibenz 1998: 188)

Während die physische Reproduktion eines Artefakts immer eine »Nachahmung« bleiben wird, trifft dies auf die Zeichendimension gerade nicht zu: Zeichen existieren jenseits räumlicher oder zeitlicher Grenzen. Die Vervielfachung, also breite gesellschaftliche Akzeptanz eines Zeichens, führt demnach nicht zu einem Verlust von Authentizität, Echtheit und »Aura«, wie ihn Walter Benjamin vermutete, sondern potenziell zu einer größeren Reichweite von Informationen.

Darum bleibt im Folgenden festzuhalten: Während die materielle Dimension eines Artefakts nicht verlustfrei zu reproduzieren ist, trifft dies auf die Zeichendimension nur eingeschränkt zu. Ein genuin digitales Kunstwerk kann ohne Informationsverlust durch eine Kopie der Datei multipliziert werden. Bei der Digitalisierung eines ursprünglich materiellen Werkes kommt es allerdings zwangsläufig zum vollständigen Verlust der Materialität und zumindest zu einem gewissen Informationsverlust: Selbst modernste Digitalisierungsmethoden sind nicht in der Lage, potenziell unendlich vorhandene Bildpunkte aufzunehmen und zu reproduzieren (Niewerth 2018: 130). Bei schlechten Digitalisierungen können dadurch so viele Bildinformationen verloren gehen, dass auch die Rezeptionspraxis davon beeinflusst werden

kann.² Wenn sich die Qualität der Digitalisierung zu sehr vom Original abhebt, ist im Einzelfall ab einem gewissen Grad der Verfremdung nicht mehr scharf zwischen Abbild und medialer Neuinterpretation eines Werks nicht zu trennen.

Handlungsdimension

Dies führt zu der dritten herauszuarbeitenden Dimension, die an dieser Stelle genauer zu untersuchen ist: der Handlungsdimension. Umberto Eco hat darauf hingewiesen, dass Kunstwerke zwangsläufig aktive Rezipient:innen benötigen: »Jede Rezeption ist so eine *Interpretation* und eine *Realisation*, da bei jeder Rezeption das Werk in einer originellen Perspektive neu auflebt.« (Eco 1977: 30; Hervorh. im Orig.) Rezipient:innen sind damit mehr als bloße Konsument:innen: Kulturelle Artefakte werden erst durch den Vorgang der Rezeption überhaupt bedeutsam. Nur die Rezeption hebt ein bestimmtes Objekt aus der Masse hervor und schreibt ihm eine besondere kulturelle Wertigkeit zu.

Zeichentheoretisch lässt sich diese Beobachtung generalisieren: »Dinge sind Zeichen, wenn sie bei ihrer Verwendung und Wahrnehmung Sinn erlangen und eine spezifische, non-verbale Kommunikation ermöglichen.« (Kienlin/Widura 2014: 31) Ein Zeichen ohne die pragmatische Dimension der Zeichennutzung kann schlicht nicht existieren: Ein Wort beispielsweise bleibt eine referenzlose Strichskizze auf dem Papier, solange es nicht durch die Wortverwendung mit Bedeutung gefüllt wird.

Im Folgenden wird es sich also als produktiv erweisen, Ausstellungsräume als zeichenhafte Räume zu begreifen, in denen ebenfalls zeichenhafte Artefakte durch Besucher:innen interpretiert werden, sodass subjektive und intersubjektive Bedeutungen entstehen. Exponate werden im Ausstellungsraum durch aktive Besucher:innen interpretiert. Der Ausstellungsraum selbst fungiert in diesem Zusammenhang als medialer *Rahmen* im Goffman'schen Sinn (Goffman 1977), wobei sogenannte *Klammern* den Rahmen begrenzen: Symbolische Markierungen zeigen auf, wo ein Interpretationsrahmen beginnt und

2 Werner Schweibenz berichtet in diesem Zusammenhang von der Enttäuschung einiger Ausstellungsbesuchenden des Amsterdamer Rijksmuseums, die die Postkartendrucke von Jan Vermeers *Die Milchmagd* als minderwertig empfanden, weil sie sich an die gelbstichigen (und wesentlich schlechteren) Digitalisierungen auf verschiedenen Internetportalen erinnerten (Schweibenz 2011: 61).

wo er endet. Im Ausstellungsraum fungieren die tradierten Inszenierungsstrategien des Museums als solche Klammern, die den Interpretationsrahmen anzeigen. Im wörtlichen Sinn weist selbst der Bilderrahmen, der dem Exponat eine besondere Bedeutung gibt, eine solche Funktion auf. Ausstellungsexponate werden also in (und »im«) Rahmen sinnhaft: »Die Bedeutung von Dingen erschließt sich in hohem Maße aus ihrer materiellen Umgebung, aus ihrer räumlichen Anordnung und aus dem Handlungs- und Wahrnehmungszusammenhang ihrer Verwendung. Dies hat zur Folge, dass Dinge mehrdeutig bleiben und zu ihrem Verständnis eines Kontextes bedürfen.« (Kienlin/Widura 2014: 34)

Die Handlungsdimension fasst folglich zusammen, wie sich Rezipient:innen in einem bestimmten Rahmen gegenüber bestimmten Exponaten verhalten, wie sie mit ihnen in Interaktion treten, wie sie sie interpretieren und damit Bedeutungen schaffen. Dinge können im materiellen Sinn zwar unabhängig von Individuen existieren, sinnhaft werden sie allerdings erst in der Interaktion. Dies führt zu der spezifischen Perspektive, die in diesem Aufsatz eingenommen wird: einer medienkulturwissenschaftlichen Adaption des symbolischen Interaktionismus.

Digital Twins in virtuellen Ausstellungsräumen

Die prinzipielle medientheoretische Nähe ohnehin zeichenhafter Dinge und zeichenhafter Darstellungsweisen kann ein wertvoller Ansatzpunkt für einen genuin virtuell gedachten Ausstellungsraum sein (vgl. Kienlin/Widura 2014; Nies 2018; Niewerth 2018). In virtuellen Ausstellungsräumen werden keine materiell vorhandenen Artefakte gesammelt, zugänglich gemacht und eingeordnet, sondern zeichenhafte Exponate in zeichenhaften Räumen erfahrbar. Das kulturelle Zeichen liegt hier eben nicht in seiner materiellen Form vor, sondern oft in einer digitalisierten Reproduktion, die in einem bestimmten Abbildungsverhältnis zum Original steht. Damit kann es im Sinne Peirce' einem ikonischen Zeichen entsprechen, weil es in einem wahrnehmbaren Verhältnis zu einem Referenzobjekt in der Wirklichkeit steht (Peirce 1983: 64). Diese Zeichenhaftigkeit verlangt von Museumsbesucher:innen allerdings eine bestimmte Interpretationsleistung, da sie das Zeichen erkennen und mit Bedeutung versehen müssen. Wenn in Ausstellungsräumen Exponate zwangsläufig interpretiert, also mit generalisierten gesellschaftlichen, kulturellen und subjektiven Bedeutungen aufgeladen werden, kommt eine

zusätzliche Ebene hinzu, wenn sich diese Zeichen erst einmal auf materiell bereits vorhandene Originale beziehen.

Exponate in VR-Museen werden darum heute in diesem Zusammenhang häufig mit dem Begriff des *Digital Twin* in Verbindung gebracht. In der gegenwärtigen Forschung zur digitalen Medienkultur meint dies meist die digitale Repräsentation eines real verfügbaren Gegenstandes oder Konzepts mit dem Zweck einer Simulation unter quasi-realen Bedingungen. Andreas Lange weist in diesem Zusammenhang auf die Herkunftsgeschichte *digitaler Zwillinge* hin, die eigentlich auf angewandte Forschung der Industrie zurückgeht (Lange 2018: 50): Um eine möglichst akkurate Simulation von Prozessen zu gewährleisten, erstellen Industrieunternehmen solche *Digital Twins* realer Vorgänge, um Prozesse im digitalen Raum möglichst wirklichkeitsnah abbilden und simulieren zu können. Wenn in musealen Zusammenhängen von *Digital Twins* die Rede ist, so geschieht das in der Annahme, dass das digitale Objekt dem realen Objekt im Kern so ähnlich sei, dass im medialen Raum das eine durch das andere ausgetauscht werden könne. Ob dabei mehr als die Materialität des Objekts verloren geht, ist umstritten, wie am Beispiel von Benjamins »Aura«-Begriff und Schweibenz' Einwand bereits gezeigt wurde. Der *Digital Twin* erhält dann eine spezifische kulturelle Sinnhaftigkeit, wenn er für etwas genutzt und mit ihm interagiert wird. Die Datei als Information wird erst im Vorgang der Rezeption im virtuellen Ausstellungsraum mit Bedeutung aufgeladen.

Symbolisch-interaktive Handlungen in virtuellen Ausstellungsräumen

Virtuelle Ausstellungsräume sind zeichenhafte Räume, in denen aktiv handelnde Menschen interaktiv mit dem Medium und über das Medium kommunizieren sowie dadurch Erfahrungen machen. Während die materielle Dimension des Museumsbesuchs zwangsläufig in den Hintergrund rückt, können die zeichentheoretische und die Handlungsdimension zusammengedacht werden. Die sozialwissenschaftliche Tradition des *symbolischen Interaktionismus* bietet hier eine Lesart an, die die Zeichenhaftigkeit menschlichen Handelns und die soziale Natur des Individuums zusammenführt. Er geht davon aus, dass wir uns in zeichenhaften Räumen bewegen, die durch interagierende Individuen interpretiert werden, wodurch Bedeutungen entstehen. Exponate in Ausstellungsräumen sind insofern immer auch soziale Objekte, da sie durch gesellschaftliche Aushandlungsprozesse zwischen einer institu-

tionellen Einordnung und subjektiver Aneignung intersubjektiv bedeutsam werden.

Der *symbolische Interaktionismus* ist eine sozialwissenschaftliche Theorie-tradition, die Herbert Blumer maßgeblich auf dem Werk von George Herbert Mead begründete. Die Kommunikationswissenschaft hat das Potenzial des *symbolischen Interaktionismus* in der Vergangenheit für mediale Räume genutzt. Schließlich findet in einer mediatisierten Gesellschaft menschliches Handeln in zunehmendem Maße mit und in den Medien statt (vgl. Krotz 2001). Gerade weil Mead sich nicht mit Massenmedien beschäftigt hat, ist es notwendig, die spezifischen Veränderungen, die sich durch die Mediatisierung ergeben haben, in eine *symbolisch-interaktionistische* Perspektive mit aufzunehmen. Dies ist in der Theorie insofern angelegt, als der *symbolische Interaktionismus* die Bedeutung von Symbolen für die Kommunikation hervorhebt. Insofern versteht die Kommunikationswissenschaft Ansätze in der Tradition des *symbolischen Interaktionismus* auch als Medientheorie, durch die es möglich wird, menschliches Handeln mit und durch Massenmedien zu beschreiben. Die im *symbolischen Interaktionismus* bereits zeichenhaft gedachten sozialen Räume werden hier als mediale Räume interpretiert.

Durch die Betonung symbolischer Kommunikation wird der *symbolische Interaktionismus* für die Medienforschung also anschlussfähig, da mediale Räume zwangsläufig zeichenhaft sind und insbesondere digitale Medien – im Vergleich mit dem klassischen Kinodispositiv – immer (inter-)aktiv Beteiligte benötigen. Trotz dieser prinzipiellen theoretischen Nähe bleibt eine eigene Rezeption innerhalb der geistes- und kulturwissenschaftlich orientierten Medienwissenschaft bislang weitgehend aus.

Symbole und Handeln im symbolischen Interaktionismus

Ein wesentliches Argument Meads ist, dass sich der Mensch dadurch auszeichnet, Symbole zu interpretieren, in Symbolen zu denken, symbolisch zu handeln und selbst Bedeutungen für Symbole zu schaffen. Um über etwas nachdenken zu können, benötigen wir einen Begriff von der Sache. Dieser Begriff ist ein Symbol, dem eine gewisse Bedeutung beigemessen wird. Der Ausdruck dessen findet sich im System der Sprache, bei dem jedem Wort eine generalisierte Bedeutung zugeschrieben wird. Wir erschließen uns unsere Welt also anhand solcher symbolischer Bedeutungen (ebd.: 188).

Weil diese symbolische Kommunikation grundsätzlich nur unter sozialen Wesen möglich ist, wird die Gesellschaftlichkeit damit für Mead zum zentra-

len Argument: Unser Handeln wird dadurch insofern selbst symbolisch, als wir diese Symbole, beispielsweise die Sprache, nutzen, um zu kommunizieren und Ziele zu erreichen. Wir benutzen diese Symbole, weil wir davon ausgehen, dass sie von anderen Mitgliedern der Gesellschaft verstanden werden. Dadurch entstehen sogenannte »signifikante Symbole«, denen eine intersubjektiv geteilte Bedeutung zugeschrieben wird. Mead beschreibt diesen Vorgang mit dem Begriff der »Rollenübernahme«: In sozialen Interaktionen fühlen wir uns in das Gegenüber ein und antizipieren die Reaktionen, die wir auf unser eigenes Handeln erwarten. Damit sind wir in der Lage, gleichzeitig uns »selbst gegenüber ein anderer« (ebd.: 193) zu sein. Diese Fähigkeit zur Rollenübernahme erlernen wir nach Mead maßgeblich in zwei Phasen des Spiels: dem freien, kreativen Rollenspiel (*Play*) des Kleinkindes und dem regel- und rollengebundenen Gruppenspiel (*Game*). (Ebd.: 194ff.) Im Sinne der kulturellen Bildung kann dem *Spiel* als sozialisierendem Faktor damit kaum genug Bedeutung beigemessen werden. Umso naheliegender ist es, die Implikationen symbolischen Handelns in Konzepte virtueller Ausstellungsräume einzubeziehen.

Blumer formuliert auf Basis dieser Grundlagen in den 1930er Jahren die sozialwissenschaftliche Theorie des *symbolischen Interaktionismus* – ein Appell an die Soziologie seiner Zeit als »Rückkehr zur empirischen sozialen Welt« (Blumer 2013: 106), die durch die Beschreibung konkreter sozialer Situationen abgebildet wird, in denen Individuen aktiv miteinander handeln.

Die bekannteste Systematisierung des *symbolischen Interaktionismus* findet sich in dem Aufsatz »Der Methodologische Standpunkt des symbolischen Interaktionismus«, in dem Blumer beziehend auf Mead als Kern seines Arguments drei Prämissen formuliert:

1. »Die erste Prämisse besagt, dass Menschen Dingen gegenüber auf der Grundlage der Bedeutung handeln, die diese Dinge für sie besitzen.« (Ebd.: 64) Als »Dinge« bezeichnet Blumer umgekehrt alles, was Bedeutung trägt. So können neben physischen Objekten auch gesellschaftliche »Normen« und »Werte« als »Dinge« bezeichnet werden.
2. »Die zweite Prämisse besagt, dass die Bedeutung solcher Dinge von der sozialen Interaktion, die man mit seinen Mitmenschen eingeht, ausgeht oder aus ihr erwächst.« (Ebd.) Das bedeutet, dass Dinge nicht aus sich heraus sinnhaft sind und andererseits auch nicht nur in einem psychischen Vorgang von Individuen für sinnhaft gehalten werden. Vielmehr ist Bedeutung ein Ergebnis aus der Interaktion zwischen Individuen.

3. »Die dritte Prämisse besagt, dass diese Bedeutungen in einem interpretativen Prozess, den die Person in ihrer Auseinandersetzung mit den ihr begegnenden Dingen benutzt, gehandhabt und abgeändert werden.« (Ebd.) Einerseits gibt es also weitestgehend für stabil gehaltene Bedeutungen, die allerdings andererseits mit jedem Interpretationsprozess aktualisiert, angepasst und weiterentwickelt werden.

Adaptionen für virtuelle Ausstellungsräume

Zwar geht es im *symbolischen Interaktionismus* in der intendierten Auslegung in erster Linie um soziale und nicht mediale Räume, allerdings zeigt er sich hier anschlussfähig: Es ist bereits deutlich geworden, dass virtuelle Ausstellungsräume gleichermaßen mediale wie soziale Räume sind, weil sie zur Beschäftigung mit und Interpretation von zeichenhaften kulturellen Gegenständen anregen.

Mead denkt die Erfahrung von Individuen grundsätzlich gesellschaftlich: Auch wenn wir alleine handeln, tun wir dies ausgerichtet auf gesellschaftliche Bedeutungen – so beobachtbar beispielsweise in der kindlichen *Play*-Phase des Rollenspiels. Dadurch eröffnet sich die Möglichkeit, auch eine medienvermittelte Kunsterfahrung als grundsätzlich gesellschaftlich zu beschreiben: In virtuellen Ausstellungsräumen beschäftigen wir uns mit Artefakten, denen eine gesellschaftliche (symbolische) Bedeutung zugeschrieben wird, auf eine eigene, subjektiv geprägte Art und Weise. Der *symbolische Interaktionismus* ist in der Lage, genau dieses Wechselspiel gesellschaftlicher Bedeutungen und subjektiver Aneignungsleistungen beschreibbar zu machen.

Museen sind oft dafür kritisiert worden, zu sehr um die Vergangenheit zu kreisen, zu wenige Berührungspunkte mit dem Leben der Museumsbesucher:innen zu haben und sich zu sehr aus der Machtposition scheinbarer gesellschaftlicher Eliten zu legitimieren (Baur 2000: 34). Ein kulturpädagogisches Konzept in der Tradition des *symbolischen Interaktionismus* kann darauf eine Antwort bieten, weil es den Fokus weg von einer machtzentrierten Vermittlungsstrategie und hin zu einem im authentischen Handeln der Ausstellungsbesucher:innen begründeten Erfahrungsraum verlagert.

Virtuelle Ausstellungsräume sind symbolische Räume, die in sozialen Interaktionsprozessen zur Interpretation der dort ausgestellten Exponate einladen. Der Raum wie auch die dort ausgestellten Exponate sind insofern im Sinne Meads signifikante Zeichen, weil es sich um Zeichen handelt, die mit der Vorstellung interpretiert werden, dass sie intersubjektiv gleich oder zu-

mindest ähnlich – als kulturelle Zeichen – verstanden werden. Den zeichenhaften Darstellungen von Exponaten im Ausstellungsraum liegt die Annahme zugrunde, dass sie in einem Individuum das Gleiche auslösen, wie in anderen Mitgliedern der Gesellschaft – also als kulturell wertvoll angenommen werden.

Aktive Rezipient:innen erschaffen hier insofern Bedeutungen, als sie die angebotenen Zeichen interpretieren, anwenden und dadurch aktualisieren. Die Bedeutungen der ausgestellten Exponate sind also keine vollständig stabilen Einheiten, sondern viel mehr Aushandlungen zwischen der gesellschaftlichen und institutionellen Einordnung und der subjektiven Interpretation. Gemäß Blumers Prämissen zum *symbolischen Interaktionismus* können wir sagen, dass die im virtuellen Ausstellungsraum ausgestellten Exponate symbolische *Dinge* sind, auf deren Bedeutungen die Ausstellungsbesucher:innen Bezug nehmen. Dadurch, dass sich die Ausstellungsbesucher:innen im virtuellen Raum den Exponaten gegenüber positionieren und verhalten, werden diese bedeutsam. Diese Bedeutungen beziehen sich einerseits auf einigermaßen »stabile« Zuschreibungen aus der Kulturgeschichte, beispielsweise, wenn die ausgestellten *Dinge* sogenannte *Digital Twins* real existenter Artefakte sind. Andererseits werden diese Bedeutungen subjektiv durch die Ausstellungsbesucher:innen interpretiert und aktualisiert.

Von Besucher:innen wird folglich erwartet, symbolisch denken und handeln zu können. Diese beiden Kernkompetenzen werden durch zeichenhafte Räume gefordert und gefördert. Gleichermaßen können auf diese Art und Weise neue kulturelle Erfahrungen entstehen.

Interaktion spielt dabei im doppelten Sinne eine zentrale Rolle: Erstens sind virtuelle Ausstellungsräume immer auch soziale Räume, da sie gesellschaftlich diskutierte Exponate zugänglich machen und damit ihrerseits zum gesellschaftlichen Austausch einladen. Handelt es sich dabei um Co-User-Räume, ist dieser soziale Aushandlungsprozess direkt in die Raumumgebung integriert. Allerdings ist auch eine kulturelle Erfahrung, die alleine gemacht wird, im Sinne des *symbolischen Interaktionismus* grundsätzlich gesellschaftlich, da es sich immer um eine Beschäftigung mit gesellschaftlich geprägten Objekten handelt.

Gleichzeitig sind virtuelle Ausstellungsräume auch im medientheoretischen Sinn *interaktiv*: User:innen haben die Möglichkeiten, die Angebote des Mediums zu nutzen, um sich in ihm zu bewegen, Gestaltungsoptionen zu ergreifen und damit die in dem Raum gemachte Erfahrung nach eigenen Vorstellungen zu beeinflussen. In diesem Sinne bekommt der ursprünglich eher informatisch gedachte Interaktivitätsbegriff auch eine gesellschaftliche

Dimension³: In medialen Umgebungen interagieren wir mit einem und durch ein Medium – mit den medial dargestellten Exponaten ebenso wie mit uns selbst, da wir uns im Sinne des *symbolischen Interaktionismus* die symbolischen Bedeutungen der ausgestellten Exponate erschließen.

Die uns umgebenden Dinge sind nicht aus sich selbst heraus sinnhaft – sie werden es durch soziale Interaktionen. Im Sinne Meads ist damit immer sowohl ein innerer Vorgang eines »Dialogs mit sich selbst« wie auch ein praktischer Vorgang gemeint. Eine Interaktion beginnt für den Menschen dann, wenn er sich die Bedeutung der ihn umgebenden Dinge bewusst macht und diese dementsprechend Grundlage symbolischer Handlungen wird: »Das Ding konstituiert sich [...], wenn die Hände und die Augen kooperieren; wenn die Augen das betrachten, was die Hände ergreifen und wenn die Hände nach dem greifen können, was die Augen erspäht haben.« (Joas 2000: 148)

In Bezug auf virtuelle Ausstellungsräume können wir genau das nachvollziehen: Besucher:innen interpretieren das symbolische Angebot. Durch die Koordination von Hand und Auge im digitalen Raum entsteht ein Gestaltungsraum, der durch praktisches Handeln mit Leben gefüllt wird: Erst durch den interaktiven Vorgang kann der virtuelle Raum überhaupt nur existieren und subjektive Bedeutung entstehen. Dadurch erfüllen solche virtuellen Räume tatsächlich die Bedingungen, die der *symbolische Interaktionismus* für zeichenhafte Räume konstatiert:

Die Situation, aus der Bedeutung entstehen kann, muß [...] eine sein, in der Aufmerksamkeit auf das eigene Handeln – und nicht auf die Gegebenheiten der Umwelt – für den Handelnden funktional ist. Diese Situation ist nur bei der Interaktion von Handelnden gegeben. Nur dort wird das eigene Verhalten von unmittelbaren Reaktionen der Anderen so beantwortet, daß dies zur selbstreflexiven Aufmerksamkeit zwingt. (Ebd.: 104)

-
- 3 Es soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass die Parallelisierung eines soziologischen Interaktions- mit einem medientheoretischen Interaktivitätsbegriff nicht unproblematisch ist. Während Luhmann beispielsweise »Interaktion« in Kontexten zumindest der massenmedialen Kommunikation ausschließt (Luhmann 1996: 11), gibt es unter anderem bei Goertz (2014) und anderen Versuche, soziologische und informatische Argumente im Interaktivitätsbegriff zu vereinen. Auf Grund der Fragestellung dieses Textes ist es nicht möglich, diesen Diskurs an dieser Stelle hinreichend zu vertiefen. Stattdessen möchte ich die Erkenntnis des *symbolischen Interaktionismus* stark machen, dass jede symbolische Handlung immer eine gesellschaftliche Handlung ist, weil sie sich im intersubjektiven Bereich bewegt und zwangsläufig auf gesellschaftlich geprägte Bedeutungen bezieht.

Dies trifft auf virtuelle Ausstellungsräume insoweit zu, da User:innen sich durch den Vorgang der Rezeption zugleich mit dem Raum und den dort ausgestellten Exponaten sowie mit sich selbst und gesellschaftlich zugeschriebenen Bedeutungen beschäftigen. Bedeutsame Erfahrungen entstehen immer im (interaktiven) Austausch, wenn wechselseitige Handlungen sich aufeinander beziehen und sich gegenseitig beeinflussen.

Besucher:innen virtueller Ausstellungsräume wenden ihr Wissen über kulturelle Dinge genauso an wie ihre Erfahrung mit medialen und digitalen Räumen. Symbolisches Denken und Handeln in virtuellen Umgebungen kombiniert Theorie und Praxis der Mediennutzung, schult die Interpretationsfähigkeit von Zeichen und Bedeutung und lädt die Besucher:innen dazu ein, selbst mit den ausgestellten Exponaten interaktiv in Kontakt zu treten.

Symbolische Handlung als Erfahrung von Authentizität

Es wurde darauf hingewiesen, dass Authentizität in Bezug auf virtuelle Exponate unterschiedlich interpretiert werden kann: Erstens kann im materiellen Sinn das Digitalisat eines Artefakts niemals identisch mit dem Artefakt selbst sein. Zweitens können Zeichensysteme reproduziert und ursprünglich-virtuell gedachte Exponate ohne Informationsverlust vervielfältigt werden. Für die Schaffung von intersubjektiven Bedeutungen als Aushandlung zwischen individuellen Aneignungsleistungen und gesellschaftlich generalisierten Zuschreibungen benötigt es drittens zwangsläufig stets (inter-)aktive Rezipient:innen. Der *symbolische Interaktionismus* bietet daran anschließend eine Perspektive an, die Authentizität als symbolische Handlung beschreibbar macht: Ein Artefakt ist dann authentisch, wenn sich Rezipient:innen ihm gegenüber entsprechend verhalten.

Insofern widerspricht der *symbolische Interaktionismus* sowohl radikalen Realisten als auch Konstruktivisten: Kulturelle Artefakte sind weder aus sich selbst heraus sinnhaft noch sind sie bloße subjektive Konstruktionen. In einer *symbolisch-interaktionistischen* Perspektive erhalten Artefakte durch die Handlungen mit ihnen Sinn. Entsprechend pointiert formulieren Heinz Bude und Michael Dellwing: »Es gibt die Objekte nicht objektiv oder abstrakt, sondern immer nur im Kontext einer Interaktion.« (Bude/Dellwing 2013: 8) Das Handeln mit dem Medium folgt hier einer Interpretation von Zeichen, durch die sich User:innen mit dem ausgestellten Material vertraut machen. Dadurch entsteht eine intersubjektive Lesart authentischer Kulturerfahrung: In dieser

Perspektive ist es möglich, dass kulturelle Dinge als (signifikante) Zeichen sowohl gesellschaftliche Produkte als auch individuelle Interpretationen sind.

Eine authentische Handlung in der virtuellen Realität erfordert zunächst, dass Besucher:innen das dort ausgestellte Material als signifikante Zeichen wahrnehmen – also die Zeichen erkennen und einordnen. Entfernt sich die virtuelle Repräsentation dabei zu sehr von ihrem realen Pendant, wird dabei eine Grenze zwischen Repräsentation und (Neu-)Interpretation übertreten.

Ein Beispiel dafür sind die virtuell-begehbaren Kunstwerke in den VR-Anwendungen *Dreams of Dalí* oder *Art Plunge*. Hier haben Nutzer:innen die Möglichkeit, virtuelle Räume zu betreten, die berühmten Werken der Kunstgeschichte nachempfunden sind. In *Dreams of Dalí* können sich Besucher:innen durch eine surrealistische Landschaft bewegen, die versucht, Dalís *Archeological Reminiscence of Millet's »Angelus«* (1935) dreidimensional darzustellen.

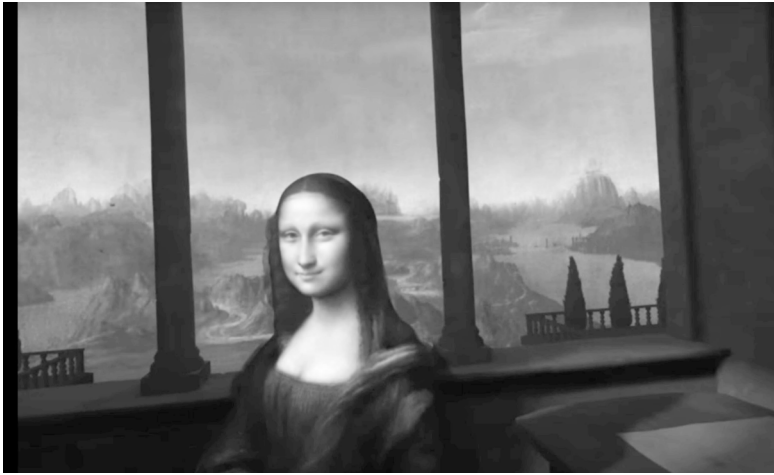
Abb. 1: *Dreams of Dalí*



Quelle: Standbild aus <https://www.youtube.com/watch?v=FieLeIocAcU> (TC: 00:00:38)

Dieser kreative Umgang mit dem Medium bietet eine eigenständige kulturelle Erfahrung, ist aber nicht als authentisch zu beschreiben. Der virtuelle Raum verändert das ausgestellte Werk durch zahlreiche Elemente (Perspektiven, Bewegungen etc.) so weit, dass man eher von einer medialen Adaption als von einer virtuellen Repräsentation sprechen kann. Das Handeln im virtuellen Raum orientiert sich hier an den Gesetzmäßigkeiten der virtuellen Realität und nicht an jenen der Werke, auf die sie sich bezieht.

Abb. 2: Art Plunge



Quelle: Standbild aus <https://www.youtube.com/watch?v=bEp-BmbG6No> (TC: 00:04:20)

Auf der anderen Seite existieren mehrere »traditionell« orientierte virtuelle Ausstellungsräume und Kunstmuseen, die sich »authentisch« nach der Werkintention richten. Das wohl bekannteste und größte verfügbare virtuelle Museum ist THE KREMER COLLECTION VR, eine virtuelle Adaption der gleichnamigen niederländischen Sammlung. Sie zeigt qualitativ hochwertige virtuelle Repräsentationen zahlreicher Gemälde niederländischer und flämischer Künstler des 17. Jahrhunderts, darunter bekannte Werke von Rembrandt, Aelbert Cuyp, Frans Hals und weiteren. Der Architekt Johan van Lierop wurde eigens mit der virtuellen Museumsarchitektur beauftragt, die als Rahmen für die virtuelle Kunstaussstellung dient.

Abb. 3: The Kremer Collection VR



Quelle: Standbild aus <https://www.youtube.com/watch?v=tRuCLhVjXfc> (TC: 00:00:19)

Abb. 4: VR Museum of Fine Art



Quelle: VR Museum of Fine Art (Screenshot: Ilona Tremml/Hannah Kümmel)

Abb. 5: The Museum of ThroughView



Quelle: The Museum of ThroughView (Screenshot: Ilona Tremml/Hannah Kümmel)

Abb. 6: Rougeau Gallery



Quelle: Ancient Journey (Screenshot: Ilona Tremml/Hannah Kümmel)

Umso auffallender ist es, wie konservativ das Ausstellungskonzept des virtuellen Museums gestaltet ist. Die futuristische Architektur des virtuellen Raumes steht insofern im Widerspruch zu der konservativen Didaktik der Ausstellung: THE KREMER COLLECTION VR eröffnet lediglich die Möglichkeit, digitale Repräsentationen von Bildern zu bewundern, die an virtuellen Wänden hängen und durch kleine Beschreibungstafeln eingeordnet werden. Besucher:innen haben darüber hinaus lediglich die Möglichkeit, diese Tafeln

auch durch einen Sprecher vorlesen zu lassen, ähnlich einem Audioguide. Von der »Aufhängung an Wänden« über Beleuchtung und Bilderrahmen bis hin zu den Beschreibungstexten ist die Strategie dieser musealen Inszenierung offenbar, den »realen« Museumsbesuch möglichst akkurat wiederzugeben. THE KREMER COLLECTION VR ist mit dieser Strategie kein Einzelfall. Andere Beispiele für diese Form der traditionellen musealen Inszenierung sind THE VR MUSEUM OF FINE ART, ANCIENT JOURNEY, THE MUSEUM OF THROUGH-VIEW und die ROUGEAU GALLERY. Diese Form virtueller Kunsterfahrung ist zwar als authentisch zu beschreiben, weil sich die Museumsbesucher:innen gegenüber den Werken gemäß derer intendierten Beschaffenheit verhalten, allerdings wird das Medium dabei wenig innovativ genutzt und begnügt sich damit, lediglich eine »Ersatzerfahrung« für den »realen« Museumsbesuch darzustellen.

Ein auf Rahmenwechseln basierendes Ausstellungskonzept kann hier einen dritten Weg aufzeigen. Ein solches soll an dieser Stelle in Grundzügen skizziert werden⁴: Es ist möglich, einerseits eine authentische Kunsterfahrung zu schaffen, andererseits das Medium und dessen Eigenschaften ernst zu nehmen. Im Sinne des *symbolischen Interaktionismus* geht es um die Erschaffung und Anwendung kultureller Bedeutungen in einem (VR-)Raum. Besucher:innen des Ausstellungsraums sollen hier in der Lage sein, (zeichenhafte) Artefakte zu interpretieren und durch zwischenmenschliche Interaktionen und Interaktivität mit dem Medium subjektive Bedeutungen zu schaffen. Mit *Bedeutung* ist hier das produktive Zusammenspiel von gesellschaftlicher Einordnung, subjektiver Aneignung und medienvermittelter Erfahrung gemeint, das einen intersubjektiven Umgang mit kulturellen Artefakten schult. In bildungstheoretischen Adaptionen des *symbolischen Interaktionismus* wurde auf das besondere Potenzial der Theorie hingewiesen, verschiedene Deutungsmuster sozialer Situationen aufzuzeigen (Nolda 2008: 37). Dies kann im Folgenden anhand eines konkreten Anwendungsbeispiels nachvollzogen werden.

In der zeitgenössischen Kulturpädagogik wird oft betont, dass die Wahrnehmung und Interpretation unterschiedlicher Objekte stark kontextabhängig ist (Uhlig/Wahner 2012). In der VR haben wir die Möglichkeit, diese Kontexte sichtbar zu machen. Rezipient:innen können so die Wirkung un-

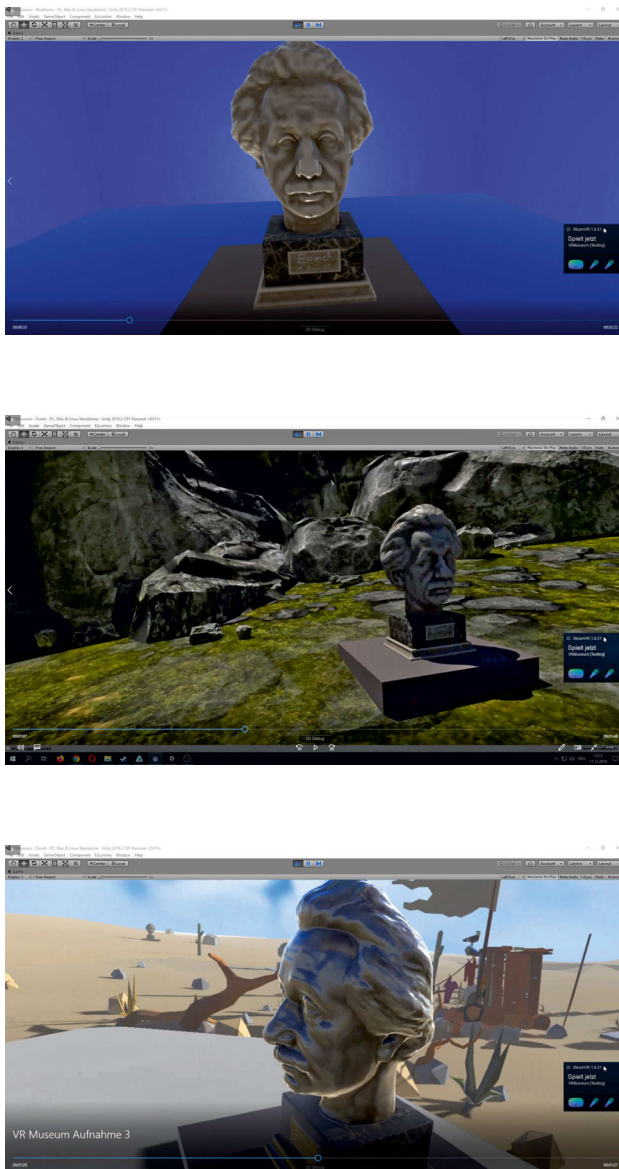
4 Das exemplarische Ausstellungskonzept wurde von Ilona Tremel und Hannah Kümmel mit der Spiele-Engine Unity umgesetzt.

terschiedlicher Objekte in verschiedenen Kontexten selbst überprüfen und virtuelle Artefakte miteinander in Dialog setzen.

Auch wenn das Ziel ein gleichberechtigtes Verhältnis zwischen Institution und Rezipient:innen sein sollte, muss im ersten Schritt ein mediales Angebot vorhanden sein, auf das virtuelle Besucher:innen Bezug nehmen können. Dieses Angebot kann im Kern aus einer virtuellen Datenbank unterschiedlicher Objekte und virtueller Räume sowie den dafür vorgesehenen unterschiedlichen Interaktionsoptionen bestehen. Den Ausstellungsbesucher:innen stehen somit mehrere interaktive Funktionen zur Verfügung, um mit den virtuellen Artefakten und Räumen in Kontakt zu treten: Erstens ist es möglich, sich frei durch die unterschiedlichen Umgebungen zu bewegen und die Objekte von allen Seiten anzusehen. Ein großes Potenzial der virtuellen Realität liegt in der Multiperspektivität und in der Prozesshaftigkeit. Beidem wird dadurch entsprechend Rechnung getragen. Die eigentliche Idee dieses virtuellen Ausstellungsraums besteht aber zweitens darin, dass Besucher:innen die Möglichkeit gegeben werden soll, Objekte unterschiedlich zu kontextualisieren und in Dialog zu setzen. Die Zeichenhaftigkeit der virtuellen Artefakte kann so produktiv genutzt werden: Besucher:innen können selbst überprüfen, wie virtuelle Artefakte nebeneinander oder in unterschiedlichen Umgebungen wirken. So können unterschiedliche Interpretationen aus der Kombination verschiedener Elemente geschaffen werden. Dafür stehen verschiedene Mechanismen zur Verfügung.

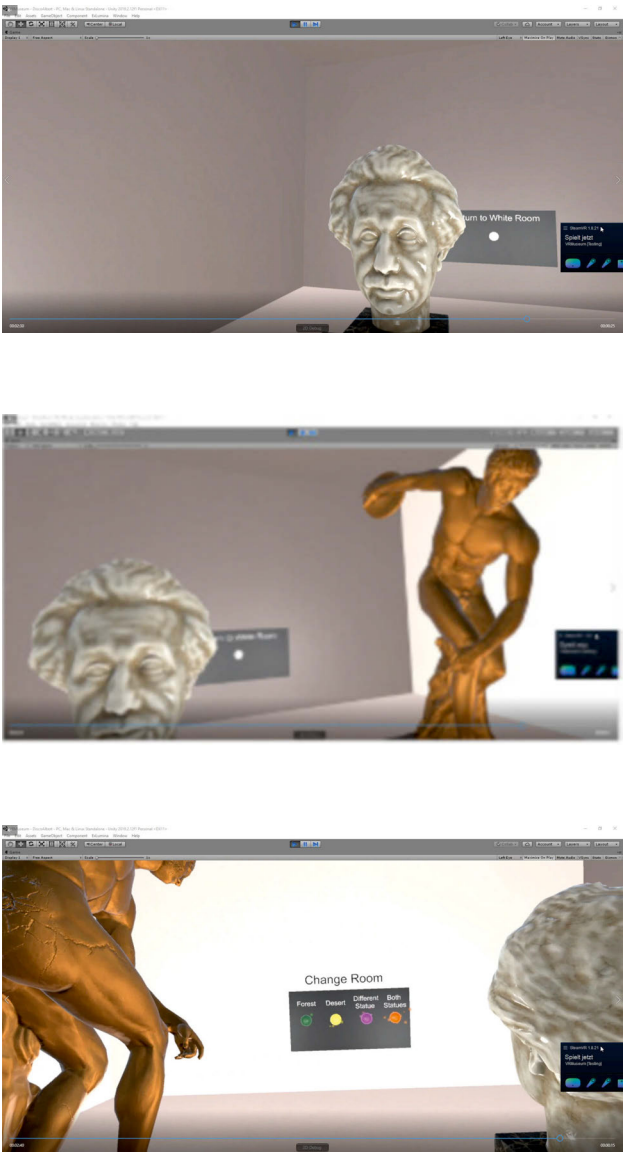
Ein Artefakt kann beispielsweise in unterschiedlichen virtuellen Umgebungen platziert werden, um seine je unterschiedliche Wirkung nachvollziehen zu können. Der reine »White Cube« wird insbesondere in der zeitgenössischen Kunst oft genutzt, um die Einwirkung eines Bedeutung vermittelnden Raumes zu minimieren, wobei subjektiv gesehen auch das »Fehlen« von Bedeutung als bedeutungsvoll empfunden werden kann. Durch die Veränderung der Wandfarben und Umgebungen kann die veränderte Raumwirkung in Dialog mit dem ausgestellten Exponat ausprobiert werden. So kann überprüft werden, inwiefern sich die Wirkung eines Exponats ändert, wenn es der »tradierten« musealen Ausstellungssituation entnommen und stattdessen in andere Kontexte eingebettet wird.

Abb. 7: Statue in verschiedenen virtuellen Umgebungen



Quelle: Ilona Tremel/Hannah Kümmel für GEVAKUB Bayreuth

Abb. 8: Virtueller Ausstellungsraum



Quelle: Ilona Treml/Hannah Kümmel für GEVAKUB Bayreuth

Darüber hinaus können im virtuellen Ausstellungsraum mehrere Exponate nebeneinander arrangiert werden. So kann spielerisch ausprobiert werden, welche Artefakte auf welche Art und Weise nebeneinander wirken.

Durch die Interaktivität mit den Exponaten erschließen sich jeweils neue Sinnzusammenhänge. Diese Aufgabe übernimmt im traditionellen Museum üblicherweise die kuratierende Institution. Das besondere Potenzial virtueller Ausstellungsräume kann aber sein, hier Besucher:innen direkt an der Zusammenstellung der Ausstellung zu beteiligen. So kann eine aktive Beschäftigung mit kulturellen Artefakten angestoßen und die ästhetische Urteilskraft geschult werden. Im Gegensatz zum traditionellen Museum gibt der virtuelle Ausstellungsraum Besucher:innen die Möglichkeit, die Erfahrung aktiv mitzugestalten und so die Möglichkeiten der virtuellen Realität zu nutzen.

Fazit

In diesem Beitrag sollten in einem ersten Schritt unterschiedliche Dimensionen von Authentizität virtueller Ausstellungsräume aufgezeigt werden. So ist es möglich, »Authentizität« prinzipiell materialgebunden, zeichentheoretisch oder handlungstheoretisch sowie in diversen Kombinationen zu deuten. Der symbolische Interaktionismus bietet eine Perspektive an, um Authentizität als Interaktion zwischen Subjekten und Objekten zu beschreiben: Die Beschäftigung mit einem Artefakt ist dann »authentisch«, wenn sie sich daran orientiert, was das Werk als Handlungsoptionen anbietet. Dadurch eröffnet sich ein grundsätzlich intersubjektiver Zugang, der sowohl die Einordnung einer Institution als auch die subjektive Interpretation als sinnstiftend anerkennt. Anschließend daran wurde ein symbolisch-interaktionistischer Zugang zu virtuellen Ausstellungskonzepten skizziert, der dieser Idee Rechnung trägt. Dabei sollte »Authentizität« als »authentische Handlung« beschrieben werden: Im virtuellen Raum entsteht Bedeutung durch die Interaktion mit gesellschaftlich geprägten Bedeutungen, ausgedrückt und sichtbar gemacht durch die Interaktivität von Medien:nutzer:innen mit dem zeichenhaften Material.

Literatur

- Baur, Joachim (2010): Was ist ein Museum?, Bielefeld: transcript.
- Benjamin, Walter (1939): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, online verfügbar unter <https://web.archive.org/web/20101122072611/http://walterbenjamin.ominiverdi.org/wp-content/kunstwerkbenjamin.pdf>, abgerufen am 26.04.2024.
- Blumer, Herbert (2013): »Der methodologische Standpunkt des symbolischen Interaktionismus«, in: Heinz Bude/Michael Dellwing (Hg.): Symbolischer Interaktionismus. Aufsätze zu einer Wissenschaft der Interpretation, Berlin: Suhrkamp, S. 63–140 [zuerst englisch 1969].
- Bryson, Steve (1998): Virtual Reality: A Definition History – A Personal Essay, online verfügbar unter <http://arxiv.org/abs/1312.4322v1>, abgerufen am 26.04.2024.
- Bude, Heinz/Dellwing, Michael (2013): »Einleitung. Blumers Rebellion 2.0. Eine Wissenschaft der Interpretation«, in: dies. (Hg.): Symbolischer Interaktionismus. Aufsätze zu einer Wissenschaft der Interpretation, Berlin: Suhrkamp, S. 7–26.
- Hahn, Hans Peter/Eggert, Manfred/Samida, Stefanie (2014): »Einleitung: Materielle Kultur in den Geistes- und Sozialwissenschaften«, in: dies. (Hg.): Handbuch Materielle Kultur, Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 1–12.
- Eco, Umberto (1977): Das offene Kunstwerk, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (1977): Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Goertz, Lutz (2004): »Wie interaktiv sind Medien?«, in: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff, Frankfurt/New York: Campus, S. 97–117.
- Joas, Hans (2000): Praktische Intersubjektivität. Die Entwicklung des Werkes von G.H. Mead, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kienlin, Tobias/Widura, Anne (2014): »Dinge als Zeichen«, in: Stefanie Samida/Manfred K.H. Eggert/Hans Peter Hahn (Hg.): Handbuch Materielle Kultur, Stuttgart/Weimar: Metzler, S. 31–38.
- Krotz, Friedrich (2001): Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Lange, Andreas (2018): »Von Prozessen und Schnittstellen. Welchen Nutzen die Übertragung des Konzeptes des Digital Twin in den Kulturbereich speziell bei born-digital Kultur haben kann«, in: Andreas Bienert/Eva Emenlauer-

- Blömers/James R. Hemsley (Hg.): EVA Berlin 2018. Konferenzband, Berlin: Staatliche Museen, S. 49–54.
- Luhmann, Niklas (1996): *Die Realität der Massenmedien*, Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Mead, George Herbert (1968): *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus* [engl. 1934], hg. v. George W. Morris, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Nies, Martin (2018): »Einleitung. Raumsemiotik. Zur Kodierung von Räumen und Grenzen«, in: ders. (Hg.): *Raumsemiotik. Räume – Grenzen – Identitäten*, online verfügbar unter https://www.academia.edu/40675184/Raumsemiotik_R%C3%A4ume_Grenzen_Identit%C3%A4ten_Martin_Nies_Hg_SMKS_Online_No_4_2018, abgerufen am 26.04.2024, S. 7–12.
- Niewerth, Dennis (2018): *Dinge, Nutzer, Netze. Von der Virtualisierung des Museums zur Musealisierung des Virtuellen*, Bielefeld: transcript.
- Nolda, Sigrid (2008): *Einführung in die Theorie der Erwachsenenbildung*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Peirce, Charles Sanders (1983): *Phänomen und Logik der Zeichen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Reinhardt, Jens/Wolf, Katrin (2018): »Opportunities of Social VR in Digital Museum Twins«, in: Andreas Bienert/Eva Emenlauer-Blömers/James R. Hemsley (Hg.): EVA Berlin 2018. Konferenzband, Berlin: Staatliche Museen, S. 320–328.
- Schweibenz, Werner (1998): »The ›Virtual Museum‹: New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System«, in: Harald Zimmermann/Volker Schramm (Hg.): *Knowledge Management und Kommunikationssysteme*, Konstanz: UVK, S. 185–200.
- Schweibenz, Werner (2011): »Das Museumsobjekt im Zeitalter seiner digitalen Repräsentierbarkeit«, in: Elke Murlasits/Gunther Reisinger (Hg.): *museum multimedial. Audiovisionäre Traditionen in aktuellen Kontexten*, Münster: LIT, S. 47–70.
- Schlig, Bettina/Wahner, Stephan (2012): *Kunstpädagogische Kunstvermittlung*, online verfügbar unter <https://www.kulturmanagement.net/dafc0c1febacd5f2c9a80d7e47db9eb,ofm.pdf>, abgerufen am 26.04.2024.

