

Das Fundament bröckelt

Authentizität und Materialität im digitalen Kontext

Frieda Russell

Angesichts einer sich rasch digitalisierenden Welt sehen sich Museen als traditionelle Denkmale einer kulturellen Kontinuität, deren gesellschaftlicher Status durch die Digitalisierung herausgefordert wird. Die vermeintliche Antwort auf diese Herausforderung wird zumeist – manchmal enthusiastisch, doch öfters zögerlich – in Forschungsprojekten mit dem Ziel der Sammlungsdigitalisierung und letztendlich auch des nachhaltigen institutionellen Wandels gesucht. Internetauftritte und die Nutzung digitaler Medien in Ausstellungen sind weitere, vielfach genutzte Reaktionen auf die Ansprüche des 21. Jahrhunderts an die Museen. In diesem weiteren Kontext steht auch das gemeinsame Forschungsprojekt »Modelldigitalisierung 3D von Natur- und Kulturgut Oldenburg« (= MoDi Oldenburg) des Landesmuseums Natur und Mensch Oldenburg und der Jade Hochschule Oldenburg. Ziel ist, die Digitalisierung der diversen musealen Sammlungen aus den Bereichen Archäologie, Ethnologie und Naturkunde voranzutreiben. Neben der Erfassung unterschiedlichster Texturen, Materialien und Metadaten der Sammlungsobjekte sollen auch Nutzungsstrategien für die generierten digitalen Daten in Forschung und Lehre entwickelt werden. Eine weitere Aufgabe des Projekts ist es, Forschungsaktivitäten zu dokumentieren, die mit der Akquisition von Objekten in Verbindung stehen.¹

Einzigartig an MoDi Oldenburg ist, dass diese praktischen Untersuchungen durch eine Analyse des Digitalisierungsprozesses ergänzt wird. So können Fragestellungen erörtert werden, die zwar allen Digitalisierungsprojekten zugrunde liegen, allerdings in einem von Förderer-Interessen an schnellen und visuell ansprechenden Ergebnissen dominierten Umfeld selten ausreichend reflektiert werden. Zu diesen Fragen gehört, wie und warum die Digitalisierung oft als ein Infragestellten kanonischer Interpretationen von Materialität und Authentizität diskutiert wird. Im Folgenden soll ein Einblick in diesen Diskurs gegeben werden.

¹ Beispielsweise wird der Ausgrabungsprozess von zwei frühneuzeitlichen Großsteingräbern (»Kleinenkneter Steine«) anhand von etwa 500 historischen Fotonegativen, Luftbildaufnahmen und Laserscan Daten dreidimensional rekonstruiert.

Materielle Objekte als Zeitzeugen

2003 definierte die UNESCO digitales Kulturerbe als »einzigartig[e] Quellen menschlichen Wissens und menschlicher Ausdrucksweisen«, von welchen »viele [...] von dauerhaftem Wert und dauerhafter Bedeutung« seien (UNESCO 2003: 1f). Die Frage der Bewertung, also die Definition dieses dauerhaften Werts, ist seit ihrer Gründung 1946 eine der Kernaufgaben der UNESCO. Die oftmals höchst unterschiedlichen nationalen Traditionen der Denkmalpflege sollten durch eine zentrale Bewertungskategorie zusammengeführt werden: Authentizität. In offiziellen UNESCO-Papieren tauchte der Begriff 1964 zum ersten Mal auf, als die *Charta von Venedig* die Authentizität von Denkmälern und Kulturerbestätten als Voraussetzung für deren Schutz und Restaurierung festschrieb (Gfeller 2017: 765). Der Zeitpunkt dieser Entscheidung ist bedeutsam. Denn so wie die UNESCO-Gründung als eine Reaktion auf die Kriegszerstörungen verstanden werden kann, bemerkt Aurélie E. Gfeller, dass auch die Etablierung der Authentizität als Bewertungskategorie von einem Gefühl der Zerrüttung geprägt war. Im Zuge der rasanten wirtschaftlichen Entwicklungen der Nachkriegszeit, die den Eindruck einer allumfassenden Modernisierung vorantrieben, führte die UNESCO-Welterbekonvention von 1972 wirtschaftliche und soziale Veränderungen als direkte Bedrohung für kulturelles Erbe auf (ebd.: 760). Fünf Jahre später sollte dann der sogenannte *test of authenticity* den authentischen Status von Kulturgut anhand einer Begutachtung von Gestaltung, Material, Verarbeitung und Umgebung zertifizieren. Dieser Vorgang wurde für jede Stätte verpflichtend, die sich um den Eintrag in die Liste des UNESCO-Welterbes bewarb und definierte somit materielle Charakteristika als zentrale Identifikatoren von authentischem Wert und Schutzbedürftigkeit (ebd.: 765).

Zu diesem Zeitpunkt schien zumindest im Bereich der Denkmalschutzpolitik die symbiotische Beziehung zwischen Authentizität und Materialität fest verankert zu sein. Tatsächlich reicht die Geschichte dieses dynamischen Duos aber weiter zurück als 1972 oder gar 1946. In den folgenden Abschnitten soll jedoch zunächst die Entwicklungsgeschichte des Materialitätskonzeptes umrissen und in einen Museumskontext eingebettet werden.

In seiner Monografie *History and its objects: antiquarianism and material culture since 1500*, beschreibt Peter Miller das Verhältnis zwischen Forschung und dem materiellen Objekt. Er stellt dabei fest, dass der sogenannte *material turn* der vergangenen Jahrzehnte in der Forschung bei weitem kein singuläres Phänomen darstellt, sondern lediglich die jüngste Ausprägung in einer Reihe von wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit dem *Materiellen* ist. Miller identifiziert das Italien der Renaissance als Schauplatz des allerersten *material turn* und zieht von dort eine kontinuierliche Linie materialgestützter Vergangenheitsforschung von den Antiquaren der Renaissance bis in die Gegenwart (Miller 2017: 12). Dieses Narrativ der

zentralen und ununterbrochenen Bedeutung von materiellen Objekten und dem Antiquarismus wurde 1950 von Armaldo Momigliano eingeführt und bildet seitdem den Kern einer wissenschaftlichen Debatte über die Kontinuität und Linearität des Konzeptes der materiellen Kultur.² Die Institution des Museums bietet einen wichtigen konzeptionellen als auch physischen Raum für diese Auseinandersetzung. Die Wurzeln des modernen Museums werden üblicherweise zu den sogenannten *cabinets de curieux* des 16. und 17. Jahrhunderts zurückverfolgt. Diese Wunderkammern erfüllten laut Dominik Collet (2012) mehrere Funktionen. Sie sollten sowohl wissenschaftliche als auch vermeintlich zivilisierende Vorstöße der westlichen Mächte in das vermeintlich Unbekannte, sprich die Lebensweisen und Traditionen nicht-europäischer Kulturen, visualisieren und materialisieren (Collet 2012: 163f). Wie Tony Bennett ergänzt, lag die Bedeutung des präsentierten Objekts in der Logik der Wunderkammern zwar auch in seiner Besonderheit oder Einmaligkeit, aber seine Hauptfunktion bestand darin, als materieller Platzhalter eines größeren, gedachten kulturellen Systems zu dienen (Bennett 1995: 41).

Tony Bennett merkt weiterhin an, dass diese Ausstellungen zwar von elitärer Wissensbildung und einem gemeinsamen Interesse am Unbekannten inspiriert waren, ein tiefgehendes Verständnis jedoch Besuchenden mit ausreichendem Fachwissen vorbehalten war (Bennett 1995: 41). Mit der Verbreitung aufgeklärten Denkens und dem Niedergang traditioneller Machtsysteme veränderte sich jedoch die Wahrnehmung von Sammlungsobjekten und der an sie gestellten Anforderungen. Die jungen Nationalstaaten brauchten ein Instrument zur Legitimierung ihres Machtanspruchs und fanden dies in einer Praxis, die sich bereits über Jahrhunderte monarchischer Herrschaft als effektiv erwiesen hatte: materielle Objekte als Ausdruck von Autorität und Legitimität. Doch im Gegensatz zu den Wunderkammern musste diese Botschaft der Macht nicht nur für die Eliten verständlich sein, sondern die Ausstellungsobjekte sollten als Fundament einer gemeinsamen, wenn auch fabrizierten Vergangenheit für die gesamte Bevölkerung wahrgenommen werden (ebd.: 76).

Bei ihrem Übergang von der Sphäre der königlichen Privatsammlungen und der Wunderkammern in den öffentlichen Raum des Museums behielten materielle Objekte ihre Funktion als Machtssymbole bei, fungierten im 19. Jahrhundert allerdings auch als Instruktionsmittel für vermeintlich zivilisiertes Verhalten. Die Antriebskräfte hinter diesem Funktionswechsel werden dabei nicht einheitlich definiert. Für den britischen Kontext diagnostiziert Susana Smith Bautista rückblickend ein staatliches Unbehagen gegenüber der Arbeiterklasse als Ursache für die Etablierung des modernen Museums als bildungsfördernde Institution (2014: 25). Im zeitgenössischen Preußen hingegen kommt den Museen eine vergleichsweise

2 Siehe zum Beispiel: Markus Völkel (2007), Historischer Pyrrhonismus und die Antiquarismus-Konzeption bei Armaldo Momigliano, *Das achtzehnte Jahrhundert*, Jg. 31, Nr. 1, S. 179-191.

weniger restriktive Rolle in der öffentlichen Bildung zu. Zum Beispiel argumentierte Gottfried Semper im Jahre 1852 für einen dualen musealen Fokus auf Kunst und Wissenschaft, um eine einheitliche, moralische Basis für die nationale Gemeinschaft zu schaffen (2010 [1852]: 36). Die Sempersche Vorstellung der musealen Funktion in der Gesellschaft fußte auf die Bildungstheorie Wilhelm von Humboldts, welche dem aufstrebenden Bürgertum zu einer direkten Teilnahme an der Reform Preußens ermächtigen wollte (Hochreiter 1994: 12). Somit waren Museen von Anfang an Teil einer Macht- und Bildungsmaschinerie, mit materiellen Objekten in Ausstellungen als zentralen Werkzeugen.

Authentizität – Eine Frage des Geistes oder der Materie?

Das museale Ringen mit neu aufkommenden Konzepten wie Immaterialität und Digitalität³ macht deutlich, welchen großen Einfluss die Tradition der Verknüpfung von Wertzuschreibungen mit Materialität auf den institutionellen Umgang mit Technologie ausübt. Es zeigt zudem, wie Authentizität als Mittel zur Qualifizierung und Quantifizierung von kulturellem Wert genutzt wird. Die besondere Stellung des Museums befähigt die Institution in den Augen des Besuchers oder der Besucherin, ein allgemeingültiges Urteil über die Authentizität oder Inauthentizität eines Objekts zu fällen. In dem von Thomas Eser und einigen Kolleg*innen herausgegebenen Sammelband (2017) wird diesem Prozess der Authentifizierung von Objekten im Museum der verwandte, aber dennoch divergente Vorgang der Authentisierung entgegengestellt. Demnach wäre Authentizität nicht das Resultat von Provenienzforschung oder einer sachkundigen Analyse eines Objekts, sondern eine Konsequenz aus der Bedeutungszuweisung des Objektes für lokale oder globale Erinnerungs- und Gedächtniskulturen (Eser u. a. 2017: 4). Der Wert eines Objektes wird also durch Assoziation und nicht durch Materialanalyse geschaffen.

Auch im Diskurs zum Denkmalschutz spielt die Frage, ob Authentizität als eine objektimmanente Kategorie oder eher als ein Konstrukt subjektiver und institutioneller Interessen verstanden werden sollte, eine zentrale Rolle. Laut Fiona Ca-

3 Ein Blick auf die Fachliteratur zeigt ein gesteigertes Interesse für die Auswirkungen digitaler Technologien auf die Museumsinstitution in den späten 1990er Jahren. Eine Auswahl englischsprachiger Veröffentlichungen umfasst u. a. Lorna M. Hughes (1998), *Evaluating and Measuring the Value, Use and Impact of Digital Collections*, London, oder Suzanne Keene (1998), *Digital Collections, Museums and the Information Age*, London. Interessanterweise mehrten sich zeitgleich auch im deutschen Diskurs die wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit der Digitalisierung in deutschen Museen, bspw. Michael Fehr (1995), *Platons Höhle. Das Museum und die elektronischen Medien*, Köln, oder Anja Wohlfomm (2002), *Museum als Medium, neue Medien in Museen. Überlegungen zu Strategien kultureller Repräsentation und ihre Beeinflussung durch digitale Medien*, Köln.

meron etwa geriet die europäische Tradition der Verbindung von Materialität mit kultureller Bedeutung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts unter Druck (Cameron 2007: 53). So wurde das *Nara-Dokument zur Authentizität/Echtheit* (UNESCO u. a. 1994) als Neuverhandlung der Authentizität als Bewertungskategorie verstanden. Wie Gfeller (2017) betont, sind die Wortführer*innen in der Organisation Angehörige einschlägiger Wissenschaftsinstitutionen westlich geprägter Länder und propagieren daher Prinzipien des Denkmalschutzes, wie sie im vergangenen Jahrhundert in Europa entstanden waren. Wertvolles Kulturerbe bestand der UNESCO zufolge demnach aus langlebigem, solidem Material und diente als zumeist steinernes Monument herausragender Leistungen (Gfeller 2017: 758f).

Der authentische Zustand dieser Objekte und damit ihr Status als Zeitzeugen wurde durch die Unterbrechung einer kontinuierlichen Nutzung gesichert (Gfeller 2017: 758f.). Der damit einhergehende Funktionswechsel von einem Nutzgegenstand, zum Beispiel als religiöser Versammlungsort oder Behausung, zu Kulturerbe markiert ein vermeintliches Ende der Kommodifizierung. Igor Kopytoff beschreibt diesen Prozess der Singularisierung als den gesellschaftlichen Versuch, Konsum zu regulieren, indem bestimmte Objekte oder Stätten als einzigartig designiert und idealisiert werden (Kopytoff 1986: 73). Wie Laurajane Smith (2006) hervorhebt, kritisierte die Initiative von Ländern wie Norwegen, Japan und Kanada der 1990er Jahren nicht nur den bisherigen Fokus auf steinerne Monamente, sondern auch die Idee der Unveränderlichkeit von Material als Bedingung für Authentizität. So galten zum Beispiel historische Bauten aus Japan als ungeeignet für die Aufnahme in die UNESCO Weltkulturerbeliste, da die Tradition eine regelmäßige Modernisierung der Strukturen vorsah (Smith 2006: 54f). Das *Nara-Dokument* sollte als Antwort auf diese Einseitigkeit dienen. Während »Form und Gestaltung, Material und Substanz« (UNESCO u. a. 1994: 3) für die Bewertung zentral blieben, wurden nun auch Aspekte wie »Verwendung und Funktion, Traditionen und Techniken, Lage und Umfeld, Geist und Gefühl« (ebd.) als Marker authentischen Wertes berücksichtigt. Dieser flexiblere Ansatz für die Definition von Authentizität wurde mit der *UNESCO Konvention zur Erhaltung des digitalen Kulturerbes* (2003) erneut ausgeweitet.

Die Anerkennung von Immaterialität als bedeutender Bestandteil von Kulturgut gilt als signifikanter Moment in der Geschichte der UNESCO. Allerdings monierten einige das Aufweichen einer zuvor vermeintlich eindeutigen Definitionsgrundlage (Saupe 2017: 38f). Ein Blick auf die Begriffsgeschichte der Authentizität relativiert allerdings diese Kritik. Während die UNESCO den materiellen Zustand zu Beginn der Schutzmaßnahmen als authentische Repräsentation der Objektgeschichte definierte, merken Siân Jones und Thomas Yarrow (2013) an, dass die Denkmalpflege des 19. Jahrhunderts von der Idee der Originalität geprägt war. Dies bedeutete, dass allein die materielle Beschaffenheit eines Objektes zum Zeitpunkt seiner Entstehung als Begründung für einen authentischen Wert verstanden

wurde, da nur so die ursprüngliche Genialität und Kreativität des Schaffenden bewahrt werden konnte. Folglich mussten Spuren weiterer menschlicher Eingriffe bei einer Restaurierung rückwirkend entfernt werden (Jones/Yarrow 2013: 15). Die Frage der Originalität hatte laut Miller (2017) bereits den Wissenschaftler Nicolas-Claude Fabri de Peiresc im 17. Jahrhundert beschäftigt. Für Peiresc war der Originalzustand der Objekte im authentischen Moment der Entdeckung zu finden und nicht durch Restaurierungsbestrebungen fabrizier- oder rekonstruierbar. Jegliche Veränderung des Objektmaterials nach seiner Aufnahme in die Sammlung würde dessen Fähigkeit beeinträchtigen, Zeugnis von der Vergangenheit abzulegen (Miller 2017: 63). Somit stehen Peiresc und seine Interpretation von Materialität den UNESCO-Prinzipien näher als den Rekonstruktionstraditionen des 19. Jahrhunderts. Authentizität als Bewertungskategorie von kulturellem Erbe offenbart sich als ein variables oder gar konstruiertes Konzept.

Vertreter des konstruktivistischen Ansatzes, wie beispielsweise Jones und Yarrow (2013), lokalisieren den Ursprung des authentischen Wertes von Kulturgut nicht in der Vergangenheit, sondern in der Gegenwart. Diese Wertedefinierung ist nicht absolut, sondern wird kontinuierlich neu verhandelt. Valorisierung wird also als ein Produkt zeitgenössischer Interessen, Bedürfnisse und Wertesysteme interpretiert (Jones/Yarrow 2013: 6). Das transformative Potenzial eines solchen Ansatzes wird in Bezug auf Reproduktionen deutlich. Wie Sally M. Foster und Siân Jones (2019) in einer ergänzenden Diskussion über die Verwaltung schottischen Kulturerbes argumentieren, kann Repliken, wie in diesem Fall einem aus Zement geformten Hochkreuz auf der Insel Iona, ein ähnlicher authentischer Wert zugeschrieben werden, wie dem historischen Original selbst (Foster/Jones 2019: 2). Die Fallstudie zeigt, dass Reproduktionen trotz der Tatsache, dass sie oft mit modernen Materialien und Techniken hergestellt werden, als authentisch und wertvoll verstanden werden können, wenn sie erfolgreich als Ergebnis menschlichen Schaffens und Einfallsreichstums präsentiert werden. Kurz gesagt, historische Reproduktionen werden als authentisch empfunden und anerkannt, wenn ihnen eine eigene Geschichte gegeben wird (ebd.: 8). Diese Argumentation steht in enger Verbindung zur sogenannten Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), welche die Bedeutung von Objekten oder auch Personen nicht als inhärent betrachtet, sondern als Resultat von Beziehungen und Assoziationen (Matthewman 2011: 112).

Sowohl eine materialimmanente als auch eine konstruktivistische Interpretation stellen wichtige Beiträge zum Diskurs rund um Authentizität dar. In Bezug auf Museen müssen diese Konzepte und ihre Auswirkungen auf die Wahrnehmung von Objekten, seien sie nun Originale, Reproduktionen oder Digitalisate, jedoch kritisch hinterfragt werden. Laut Foster und Jones (2019) schmälern Reproduktionen nicht die Wertschätzung für das originale Objekt, sondern schärfen das Bewusstsein für seinen Wert. Diese *aura migration* (Foster/Jones 2019: 2) steht im Gegensatz zum im 20. Jahrhundert vorherrschenden Diskurs über Reproduktionen.

Vergleichbar zum Konzept der Singularität definierte etwa der Philosoph Walter Benjamin im Jahre 1936 den Wert oder die Aura eines Objekts als dessen Einmaligkeit und Einzigartigkeit. Das direkte Erleben eines Objektes in seiner Wesentlichkeit komplettierte laut Benjamin die dreifaltige Aura-Definition (2011 [1936]: 17f). Die Existenz einer Reproduktion, oder gar einer Masse von Reproduktionen, würde daher den Verlust der Aura bedeuten. Denn durch die Vervielfältigung des Originals verkommt dessen Außergewöhnlichkeit zu etwas Gewöhnlichem, dessen Erleben nicht mehr länger vom Hier und Jetzt des Objektes bedingt wird, sondern an die Bedürfnisse des Betrachters angepasst werden kann (ebd.).

Benjamin's Kritik an der zunehmenden Mechanisierung und Technologisierung der Gesellschaft sowie deren Folgen für die Aura des materiellen Objekts hat sich als fruchtbare Argumentationsbasis für all jene erwiesen, die seine Technologieskepsis teilen. Eine weitere häufig verwendete Quelle in der Objekttheorie sind Karl Marx' Überlegungen zur Obsession einer kapitalistischen Gesellschaft mit materiellen Gütern, oder *Waren* und deren transaktionalen Nutzen (Matthewman 2011: 36). Karl Marx beschreibt dies als *Warenfetischismus*. Steve Matthewman verfolgt die etymologischen Wurzeln des Fetisch-Begriffs in die Zeit der portugiesischen Kolonialbestrebungen in Westafrika zurück, wo die Kolonialisten auf irritierende Mensch-Objekt-Beziehungen stießen. Anstatt einen Gegenstand wegen seiner Verbindung zur Vergangenheit zu schätzen, dominierte die Vorstellung von intrinsischen und übernatürlichen Kräften (ebd.: 37). Der Begriff Fetisch wurde seit seiner Einführung in Europa pejorativ verwendet, doch Miller weist darauf hin, dass das Konzept der unveräußerlichen Objekt-Authentizität oder -Aura nicht allzu weit von westafrikanischen Fetischobjekten entfernt ist (2017: 38). Und tatsächlich bemerkte auch Benjamin, dass das Konzept der Aura als Fortsetzung einer rituellen Objektfunktion in einer säkularisierten Gesellschaft verstanden werden muss (2011 [1936]: 19). In ihrer Funktion als Sammler von Objekten könnten diese daher durchaus mit Benjamins Terminologie als Fetischdiener (ebd.: 20) bezeichnet werden. Wie reagieren Objekte sammelnde und verwahrende Institutionen wie Museen also auf die von Benjamin und Marx identifizierte Krise der westlichen materiellen Kultur?

Technologie als blinder Passagier der Museumsgeschichte

Die von Benjamin beobachtete zunehmende Technologisierung und Mechanisierung bahnte sich spätestens in den 1960ern auch ihren Weg hinter die Museumsmauern. Wie Ross Parry (2007a) beschreibt, hatte die Institution, personifiziert durch die Leitung oder Kustod*innen, traditionell die absolute Kontrolle über ihre Schatzkammer voller materieller Zeitzeugen. Diese waren derart organisiert, dass aus diesen Sammlungen überzeugende und authentische Repräsentationen

der Vergangenheit geschaffen wurde. Ordnungsentscheidungen konnten üblicherweise, falls überhaupt vorhanden, lediglich anhand eines höchst individuellen Systems nachverfolgt werden (Parry 2007a: 103).

Dokumentationsbemühungen wie Eingangsregister und Karteikarten ermöglichten einen Überblick über die Objekte. Aber sie unterlagen selten einer übergreifenden Struktur, welche für externe oder gar interne Kolleg*innen aus anderen Abteilungen nachvollziehbar war (Parry 2007a: 104f). Folglich waren Kustod*innen oft die Einzigen, die ein vergleichsweise umfassendes Verständnis von der Sammlung, deren Geschichten und Wert hatten. Diese privilegierte Welt blieb von der Öffentlichkeit verborgen, geriet aber ins Wanken, als die Museumswelt in Kontakt mit den organisatorischen Möglichkeiten von Computern kam. In *Recoding the Museum* skizziert Parry (2007a) den Aufstieg der Computer in amerikanischen und britischen Museen. Er identifizierte das Jahr 1963 und das Museum für Naturgeschichte in Washington als Zeit und Ort der frühesten Anwendung. Eine Untersuchung sollte damals klären, wie Computer dem Museum dabei helfen könnten, ein besser strukturiertes Verwaltungssystem für die rasant wachsenden Mengen an Daten zu gestalten (ebd.: 15f). Diese ersten Streifzüge in die Welt der Automatisierung und Mechanisierung waren laut Parry von der Hoffnung getrieben, die bis dato hochgradig individualisierten und daher nicht übertragbaren Formen der Wissensbildung und -speicherung gegen eine leichter zugängliche und langlebige Alternative zu ersetzen. In diesen ersten Projekten wurde Technologie also als Werkzeug, als Mittel zum Zweck interpretiert und genutzt (ebd.).⁴

Der Aufstieg der *Neuen Museologie* stellte neben der Einführung von Computersystemen einen weiteren Verlust kuratorischer Autorität über die Sammlung dar. Im späten 20. Jahrhundert erhöhte sich der Druck auf die Museen, ihre Stellung in der Gesellschaft und traditionelle Formen der Wissensbildung neu zu verhandeln. Die *Neue Museologie* sollte, teilweise von finanziellen Nöten getrieben, ein breiteres Publikum in die Museen locken. Ältere Ausstellungskonzepte mussten vermehrt neuen Prinzipien der Präsentation mit größerer gesellschaftlicher Relevanz weichen (Smith Bautista 2014: 2).

Gleichzeitig sickerte die Technologie allmählich von der unsichtbaren, institutionellen Sphäre der Sammlungsverwaltung in den öffentlichen Raum der Ausstellung, nämlich in der Form der *Neuen Medien*. Lev Manovich (2001) definierte dieses

4 In einem weiteren richtungweisenden Text beschreibt Parry (2007b), wie sich in den 1970ern und 1980ern die Gebiete der Medien-, Museums- und Technologietheorie zunehmend miteinander vermischten, insbesondere mit dem Aufkommen des World Wide Web und dessen Auswirkungen auf Gesellschaftsstrukturen und traditionelle Museumsdefinitionen. Doch trotz eines deutlichen Bewusstseins für die gesellschaftlichen Veränderungen, die das Internet und die Expansion globaler, immaterieller Zusammenhänge bewirkte, beobachtet Parry ein mangelndes Maß an Reflexion zur Rolle von Technologie in den Museen selbst und in der theoretischen Literatur (2007b: 336-338).

Konzept als die Übersetzung jedes menschlichen, materiellen sowie immateriellen Ausdrucks in einen binären Code aus den Zahlen Eins und Null. Traditionelle Medien wie Papier und auch neuere Ergänzungen zum Werkzeugkasten der Wissens- und Gedächtnisspeicherung wie Fotografie oder Film konnten nun auf dieselbe, simple Essenz heruntergebrochen werden. Dank des Internets konnten diese digitalen Informationen weltweit für das Lesen durch nicht-menschliche Einheiten, sprich Computer, zugänglich gemacht werden (Manovich 2001: 28).

Die musealen Reaktionen auf diese Revolution der *Neuen Medien*, und letztendlich auch auf die Digitalisierung, müssen im Kontext der Medien- und Technologietheorie betrachtet werden. Patrick Eisenlohr (2011) argumentiert beispielsweise, dass der Umgang mit Veränderungen stark von unseren Erwartungen abhängt, wie ein Medium aussieht und sich anfühlen und verhalten soll. Er beschreibt weiter, wie der sogenannte *media generativism* davon ausgeht, dass zeitgenössische Definitionen von Medien eine integrale Rolle dabei spielen, wie sie das Leben modifizieren und gestalten (Eisenlohr 2011: 3). Daraus ergibt sich folgende Frage: Wie prägen museale Definitionen von Medien und Technologie die Erwartungen den institutionellen Umgang mit der Digitalisierung?

Im Kern adressiert diese Frage die elementare Problematik der Mensch-Maschine-Beziehung, nämlich wer kontrolliert wen? Werden technologische Innovationen durch die Gesellschaft geprägt, oder bestimmt Technologie die gesellschaftliche Entwicklung? Hier stehen sich zwei zentrale Konzepte gegenüber: der *technologische Determinismus* und der *soziale Konstruktivismus*. Der erste Doppelbegriff geht laut Matthewman (2011) von der Annahme aus, dass Technologie die singuläre treibende Kraft für Veränderungen ist und lässt keinen Raum für menschliches Eingreifen in die Gestaltung sozialer Beziehungen und Strukturen. Matthewman bezeichnet diese Interpretation der Beziehung zwischen Technologie und Mensch als *anti-humanistisch*, weil sie sich auf das Erforschen einer Technologie konzentriert, welche außerhalb des Einflusses des Menschen agiert. Die äußere Form, Funktionalität und Gebrauchsweise ist somit ausschließlich das Ergebnis einer inhärenten Logik und nicht menschlichen Einfallsreichtums (Matthewman 2011: 15-17). Der *soziale Konstruktivismus* legt die Verantwortung für technologische Neuerungen hingegen fest auf die Schultern von Erfinder*innen, Machteliten und Nutzer*innen. Anstatt das Resultat einer inneren Logik zu sein, werden die Charakteristiken einer neuen Technologie als Folge diverser Überlegungen zu visueller Attraktivität, finanzieller Notwendigkeiten und funktioneller Einschränkungen verstanden. Sowohl der *technologische Determinismus* als auch der *soziale Konstruktivismus* sind oft kritisiert worden, entweder weil sie sich zu stark auf das materielle Objekt fokussieren oder weil sie es ignorieren (ebd.: 18). Es scheint, dass die Frage der Materialität erneut der buchstäbliche Stein des Anstoßes im theoretischen Diskurs über die Beziehung zwischen der menschlichen Welt und dem Reich der Objekte ist.

In der aktuellen Auseinandersetzung mit der Digitalisierung wird die Beziehung zwischen Mensch und Maschine immer wieder mit Äußerungen der Entfremdung und Besorgnis besprochen. Wie beispielsweise Heather A. Horst und Daniel Miller (2012) anmerken, betrachtet die Anthropologie jede Form der menschlichen Interaktion als kulturell bedingt oder gerahmt. Im Alltag sei diese Bedingtheit allerdings nicht direkt ersichtlich, da sie ein vollständig integrierter Bestandteil des menschlichen Miteinanders ist. Doch neue Technologie- und insbesondere Kommunikationsformen können die Existenz kultureller Konstrukte sichtbar machen und somit Verunsicherung hervorrufen (Horst/Miller 2012: 7). Im Museumskontext findet das Unbehagen über den Einfluss der Technologie auf unsere Erlebniswelt in der binären Diskussion des *Virtuellen* und des *Materiellen* Ausdruck. In diesem Gegensatzpaar wird laut Andrea Witcomb das *Virtuelle* als fremdartig, oberflächlich und flüchtig definiert, während dem ›Materiellen‹ historische Autorität, Gewichtigkeit, und Aura zugeschrieben wird (2007: 35). Marcus A. Doel und David B. Clarke bemerken zudem, dass dieser Diskurs die Trennlinie zwischen der virtuellen Kopie und dem *echten*, materiellen Objekt als bedroht ansieht, weil das *Virtuelle* zwar das *Echte* reproduziert, allerdings nicht dessen Essenz in sich trägt (1999: 262). Durch die digitale Reproduktion wird das *Echte* daher zunehmend ausgehöhlt, zugleich geht die Fähigkeit verloren, zwischen Original und Kopie zu unterscheiden (ebd.: 263f). Die institutionelle Geschichte des Museums offenbart jedoch, dass multimediale Technologie bereits lange vor den ersten Computerprojekten in den 1960ern die steinernen Mauern der vermeintlichen Oase der Materialität durchdrungen hatten. Ein Beispiel, welches insbesondere im Fall der virtuellen Realität oft herangezogen wird, ist das des Panoramas.⁵

Teil der langen Geschichte des musealen Mediengebrauchs ist auch die Fotografie, die mit ihrem Aufstieg traditionelle Definitionen von Ausstellungsobjekten infrage stellte. So beschreibt Peter Walsh, wie die ersten Fotografien erstaunten

5 Die Entwicklung des Panoramas wird dem Engländer Robert Barker und seinem Patent von 1787 zugeschrieben (Uricchio 2011: 225). Während seiner Blütezeit wurde das Publikum durch zahlreiche Variationen unterhalten, doch der Großteil basierte auf der Idee einer großen Leinwand, die den Besuchenden in eine gemalte Szenerie eintauchen ließ. Eine Illusion von Tiefe und einer authentischen Umgebung wurde durch geschickt platzierte physische Objekte zwischen den Besuchenden und der Leinwand und durch visuelle Stimulation wie Beleuchtungseffekte erreicht. Obwohl die Erfahrung für den Einzelnen außergewöhnlich gewesen sein mag und etwas völlig Neues darstellte, betont Sarah Kenderdine (2007), dass diese neue Medienform des 18. Jahrhunderts auf eine lange Liste von Vorgängern, beispielsweise Freskengemälden, zurückblicken kann. Bereits das Museum des 19. Jahrhunderts war in gewisser Weise dem Trend der Illusion und immersiven Erfahrung des Ortes verfallen. Diese Institution der materiellen Erkenntnisgewinnung setzte zur gleichen Zeit Dioramen ein, um den Besuchenden an einen anderen Ort in Zeit und Raum zu transportieren (2007: 303f).

die Öffentlichkeit Anfang des 19. Jahrhunderts mit ihrer vermeintlich ungefilterten Repräsentation einer zumindest momentanen Realität und wurden unter anderem wegen ihrer aufwendigen Vervielfältigung als äußerst wertvoll eingeschätzt (2007: 21f). Die Museen erkannten den Wert der neuen Technologie allerdings verspätet, denn der künstlerische Wert der Fotografie im Vergleich zur Malerei galt laut Benjamin (2011 [1936]) zunächst als fraglich. Er beschreibt das 19. Jahrhundert zudem als eine Phase, in der technische Reproduktionsverfahren das Kunstwerk zunehmend von seiner kultischen Bedeutung entfernte und den Fokus auf den Ausstellungswert von Kunst verlegte (Benjamin 2011 [1936]: 25f).

Die Frage, ob Fotografie als Kunst gelten solle, entschied somit auch darüber, ob und wie Fotografien ausgestellt werden. Beispielsweise wurde die Fotografie bei der Pariser *Exposition Universelle* von 1855 nicht im Palast der Schönen Künste präsentiert, sondern wurde in den Industriepavillon verbannt (Walsh 2007: 20f). Dies kann als richtungsgebende Entscheidung gewertet werden, denn im Laufe der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts bildete sich ein separater Kosmos der Industrieausstellungen und technikorientierten Museen aus. Dem damaligen Zeitgeist des Fortschrittsglaubens entsprechend wurden technologische Entwicklungen im Gleichzug mit dem Aufstieg der menschlichen Zivilisation präsentiert (Hochreiter 1994: 132). Das Entstehen dieses neuen Museumstyps ermöglichte eine Auseinandersetzung mit der Technikgeschichte und -gegenwart abseits der Kunst. Doch das Schicksal der Fotografie kann uns auch lehren, dass die Rezeption einer Technologie sich ständig verändert und dass technologische Innovationen selbst als Treiber von Veränderung fungieren können. Walsh (2007) argumentiert etwa, dass die zunehmende Omnipräsenz und Reproduzierbarkeit von Fotografien einen Wandel in der kuratorischen Praxis bewirkte. Für den Großteil der Geschichte des modernen Museums waren Reproduktionen wie Gipsabgüsse in Ausstellungen und zu Bildungszwecken ein akzeptabler Ersatz für das historische Objekt gewesen. Doch gegen Mitte des 20. Jahrhunderts wurden sie nach und nach durch das Original ersetzt, sofern konservatorische Standards dies zuließen. Und zumindest in den Kunstmuseen fanden sich Fotografien selbst auf Ausstellungswänden. Die Fotografie und ihre *mechanische Reproduktion* der Wirklichkeit hatte laut Walsh nicht nur das Bewusstsein für den Wert des Originals geschärft, sondern als rhetorisches Gegenstück gar den Begriff des Originals selbst geschaffen. Der gleiche Mechanismus wirkt in anderen binären Oppositionen, wie dem Authentischen und dem nicht-Authentischen. Wie Walsh bemerkt, hätte Walter Benjamin inbrünstig widersprochen (2007: 28f).

Schlussfolgerung

Der Diskurs über die Digitalisierung von Museen ist von starken, oft emotionalen, Meinungen zur Kompatibilität der Institution mit Technologie geprägt. Dieses Unbehagen entspringt dem Selbstverständnis europäischer Museen, welches sie fest in der materiellen Kultur verwurzelt sieht. Spätestens seit der Renaissance wurden materielle Spuren der Vergangenheit als historische Beweise interpretiert, die mit stets aufwendigeren wissenschaftlichen Methoden untersucht wurden, um sich ein authentisches Bild des Vergangenen zu erschließen. Das moderne Museum spielte von Anfang an eine entscheidende Rolle im Fortbestehen dieses Mechanismus. Als eifriger Hüter als wertvoll erachteter Dinge und des daraus gewonnenen Wissens präsentierte es authentische Objekte einem immer größeren Teil der Bevölkerung. Und obwohl die Geschichte der musealen Technik- und Mediennutzung von Dioramen, Reproduktionen, Fotografien und Computern bis hin zu neuesten digitalen Anwendungen reicht, wird Technologie selten mit dem Bewusstsein für diese gemeinsame Vergangenheit diskutiert. Das *Virtuelle* wird beinahe ausschließlich in binärer Opposition zum *Echten* und zum *Materiellen* gesehen. Aus einer deterministischen Perspektive heraus wird Technologie mit einem Gefühl irritierender Neuheit verbunden, welche die Autorität der Museumsinstitution als Verwalter materiellen Wissens bedroht.

Witcomb (2007) kritisiert, wie wenig Aufmerksamkeit im theoretischen Diskurs der Frage gewidmet wird, wer von der Konstruktion und dem Aufrechterhalten dieser binären Schemata profitiert. Sie merkt an, dass der Fokus allzu oft alleinig auf dem praktischen Umgang mit Technologie und digitalem Kulturgut in der Museumsarbeit liege. Eine aufrichtige Reflektion müsse aber über ein simples Parteinehmen hinausgehen und offen hinterfragen, wie und warum solche Dichotomien wie die des *Virtuellen* und *Materiellen* in Museen Anwendung finden (Witcomb 2007: 35). Interessanterweise benennt Parry (2007a) die binären Eigenschaften der *Neuen Medien* als einen der zentralen Gründe für das Unbehagen, das sie unter vielen Museumsexpert*innen hervorrufen. Das Übersetzen aller Aspekte des Menschlichen in die Zahlen Eins und Null steht vermeintlich im Widerspruch zu einer Institution, die keine vereinfachten Antworten auf komplexe Herausforderungen liefern möchte (Parry 2007a: 58). Doch dieser Anspruch sollte auch auf das Museum selbst angewendet werden. Der museale Diskurs zur Digitalisierung sollte nicht über deren Sinnlosigkeit oder Sinnhaftigkeit verhandeln, sondern auch die Ideologien, Traditionen und theoretischen Konzepte, die ihre Umsetzung auf institutioneller Ebene beeinflussen. Das MoDi Projekt bietet hierbei die Möglichkeit, nicht nur technische Lösungen und digitale Anwendungsmöglichkeiten zu finden, sondern den Prozess der Digitalisierung in seiner Gesamtheit zu analysieren. Selbstverständlich können aus einer einzelnen Fallstudie nur bedingt Rückschlüsse auf die musealen Einflussfaktoren auf die Digitalisierung im Allgemeinen gezogen werden.

nen gezogen werden. Doch die Vereinigung anwendungsorientierter Fragestellungen und institutioneller Selbstreflektion sollte dennoch als Modellbeispiel dienen. Denn erst wenn Museen ihre enge Verflechtung mit der materiellen Kultur und die Kontrolle dieser über die Valorisierung von digitalem Kulturerbe anerkennen, wird eine wirklich effektive Digitalisierung gelingen und werden Museen ihre Rolle als kollektives Gedächtnis der Gesellschaft verteidigen können.

Literatur

- Benjamin, Walter (2011 [1936]), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in: Burkhardt Lindner (Hg.), *Walter Benjamin. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduktion*, S. 9-55.
- Bennett, Tony (1995), *The Birth of the Museum. History, Theory, Politics*, London u.a.
- Cameron, Fiona (2007), Beyond the Cult of the Replicant – Museums and Historical Objects. Traditional Concerns, New Discourses, in: Fiona Cameron/Sarah Kenderdine (Hg.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Discourse*, Cambridge MA, S. 49-76.
- Collet, Dominik (2012), Kunst- und Wunderkammern, in: Pim den Boer u.a. (Hg.), *Europäische Erinnerungsorte 3: Europa und die Welt*, Bd. 3, Berlin/Boston, S. 157-164.
- Doel, Markus A./Clarke, David B. (1999), Virtual worlds. Simulation, suppletion, s(ed)uction and simulacra, in: Mike A. Crang/Phil Crang (Hg.), *Virtual Geographies. Bodies, Space and Relations*, London u.a., S. 261-283.
- Eisenlohr, Patrick (2011), Introduction. What Is a Medium? Theologies, Technologies and Aspirations, *Social Anthropology/Anthropologie Sociale*, Jg. 19, H. 1, 2011, S. 1-5.
- Eser, Thomas u.a. (2017), Einleitung. Authentisierung im Museum, in: Ebd. (Hg.), *Authentisierung im Museum. Ein Werkstatt Bericht*, Mainz, S. 1-8.
- Fehr, Michael (1995), *Platons Höhle. Das Museum und die elektronischen Medien*, Köln.
- Foster, Sally M./Jones, Siân (2019), The Untold Heritage Value and Significance of Replicas, *Conservation and Management of Archaeological Sites*, Jg. 21, H. 1, S. 1-24.
- Gfeller, Aurélie Élisa (2017), The Authenticity of Heritage. Global Norm-Making at the Crossroads of Cultures, *The American Historical Review*, Jg. 122, H. 3, S. 758-791.
- Hochreiter, Walter (1994), *Vom Museumstempel zum Lernort. Zur Sozialgeschichte deutscher Museen 1800-1914*, Darmstadt.
- Horst, Heather A./Miller, Daniel (2012), *Digital Anthropology*, London/New York.
- Hughes, Lorna M. (1998), *Evaluating and Measuring the Value, Use and Impact of Digital Collections*, London.
- Keene, Suzanne (1998), *Digital Collections, Museums and the Information Age*, London.

- Kopytoff, Igor (1986), The cultural biography of things. Commoditization as process, in: Arjun Appadurai (Hg.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge u.a., S. 64-91.
- Matthewman, Steve (2011), *Technology and Social Theory*, Basingstoke.
- Miller, Peter N. (2017), *History and its objects: antiquarianism and material culture since 1500*, Ithaca.
- Parry, Ross (2007a), *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*, London.
- Parry, Ross (2007b), Digital Heritage and the rise of theory in museum computing, *Museum Management and Curatorship*, Jg. 20, S. 333-348.
- Jones, Siân/Yarrow, Thomas (2013), Crafting Authenticity. An Ethnography of Conservation Practice, *Journal of Material Culture*, Jg. 18, H. 1, S. 3-26.
- Kenderdine, Sarah (2007), Speaking in Rama. Panoramic Vision in Cultural Heritage Visualisation, in: Fiona Cameron/Sarah Kenderdine (Hg.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Discourse*, Cambridge MA, S. 301-331.
- Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, Cambridge MA.
- Saupe, Achim (2017), Historische Authentizität. Individuen und Gesellschaften auf der Suche nach dem Selbst – ein Forschungsbericht, in: H-Soz-u-Kult, 15.08.2017, <https://www.hsozkult.de/hsk/forum/2017-08-001>, [zuletzt aufgesucht am 09.12.2020]
- Semper, Gottfried (2010 [1852]), Ideales Museum, in: Kristina Kratz-Kessemeier/Andrea Meyer/Bénédicte Savoy (Hg.), *Museumsgeschichte. Kommentierte Quellentexte 1750-1950*, Berlin, S. 36-41.
- Smith, Laurajane (2006), *Uses of Heritage*, London u.a.
- Smith Bautista, Susana (2014), *Museums in the Digital Age. Changing Meanings of Place, Community, and Culture*, Lanham, Maryland.
- UNESCO (2003), Charta zur Bewahrung des digitalen Kulturerbes, in: UNESCO, 17.10.2003, https://www.unesco.de/sites/default/files/2018-03/2003_Charta_zur_Bewahrung_des_digitalen_Kulturerbes.pdf, [zuletzt aufgesucht am 13.12.2020]
- UNESCO/ICCROM/ICOMOS (1994), Das Nara-Dokument zur Echtheit/Authentizität, in: Deutsches Nationalkomitee für Denkmalschutz, 11/1994, <https://www.dnk.de/meilensteine/>, [zuletzt aufgesucht am 13.12.2020]
- Uricchio, William (2011), A >proper kind of view<. The Panorama and Some of its Early Media Iterations, *Early Popular Visual Culture*, Jg. 9, H. 3, S. 225-238.
- Völkel, Markus (2007), Historischer Pyrrhonismus und Antiquarismus-Konzeption bei Armaldo Momigliano, *Das Achtzehnte Jahrhundert*, Jg. 31, H. 2, Wolfenbüttel, S. 179-190.
- Walsh, Peter (2007), Rise and Fall of the Post-Photographic Museum. Technology and the Transformation Act, in: Fiona Cameron/Sarah Kenderdine (Hg.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Discourse*, Cambridge MA, S. 19-34.

- Witcomb, Andrea (2007), The Materiality of Virtual Technologies. A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums, in: Fiona Cameron/Sarah Kenderdine (Hg.), *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Discourse*, Cambridge MA, S. 35-48.
- Wohlfomm, Anja (2002), *Museum als Medium – neue Medien in Museen. Überlegungen zu Strategien kultureller Repräsentation und ihre Beeinflussung durch digitale Medien*, Köln.

