

Homepage der *Bodleian Libraries* in Oxford² bis zum *Archive of VW Beetle Literature*³ reichen.

Die Implikation für diese Studie ist eine doppelte: Zum einen wird es zu ihrem Abschluss unumgänglich sein, von der Meta-Ebene zu einer Betrachtung individueller Angebote in Form konkreter Fallstudien überzugehen. Zum anderen aber muss die Auswahl dieser Angebote unweigerlich Züge von Willkürlichkeit tragen, weil das kulturelle Milieu des virtuellen Museums – und womöglich verweist dies ja auf einen erfolgreichen Umgang seiner Produzenten mit seiner tragenden Medientechnologie – tatsächlich noch zu flach und zu vielgestaltig zu sein scheint, um eindeutige ›Musterbeispiele‹ hervorzubringen. Das heißt freilich nicht, dass es in der Publikumsgunst keine klaren Tendenzen zu bestimmten *big players* der Museumsvirtualisierung gäbe. Aber unter den Betreibern – privat, öffentlich und kommerziell – scheint sich bisher kein ›Gondelende‹ der Praktiken virtuellen Kuratierens herausgebildet zu haben. Ungeachtet der präsentierten Inhalte existieren virtuelle Ausstellungskonzepte weitgehend unter *long tail*-Bedingungen.

Entsprechend erheben die folgenden Fallstudien weder einen Anspruch auf Vollständigkeit noch darauf, eineindeutige Tendenzen in der Museumsvirtualisierung abzubilden. Vielmehr wollen sie eine möglichst große Bandbreite der Formen aufführen, welche virtuelle Museen annehmen *können* – und wie sich diese Formen zwischen virtuell Ausstellenden und Publikum sowohl zum klassischen Museumsdispositiv als auch zur Technizität ihrer digital virtualisierten Rezeptionssituation verhalten.⁴

7.1 VIRTUELLE MUSEEN ALS VERLÄNGERUNGEN DER PHYSISCHEN AUSSTELLUNG

Den Anfang machen werden hier ausdrückliche Vorfeld-Angebote physischer Trägerinstitutionen. Anhand zweier Beispiele – jenem des *J. Paul Getty Museum* in Los Angeles und jenem des *Städel Museums* in Frankfurt am Main – sollen zwei unterschiedliche Strategien der Übertragung physischer Sammlungsbestände auf das For-

2 <http://www.bodleian.ox.ac.uk/> vom 20.05.2018.

3 <http://www.thesamba.com/vw/archives/lit/type1.php> vom 20.05.2018.

4 Es sei noch angemerkt, dass die folgenden Fallstudien zwischen Herbst 2015 und Frühjahr 2016 entstanden sind. Der Zeitaufwand für das Bewertungsverfahren dieser als Qualifikationsarbeit entstandenen Schrift sowie die anschließende Aufbereitung für die physische Drucklegung lassen es unvermeidlich werden, dass einige der diskutierten Webpräsenzen sich zum Zeitpunkt der Veröffentlichung bereits nicht mehr so präsentieren werden, wie sie hier noch dargestellt sind.

mat einer Online-Ausstellung einander gegenübergestellt werden: Das *Getty* verwendet eine sehr konservative Datenbankstruktur, während das *Städel* sich einer vernetzten Architektur bedient, welche nicht nur im Hintergrund wirkt, sondern im Design der Webseite visuell aufgegriffen wird.

Beide Fallstudien stehen als professionell-museale Angebote repräsentativ für den Umgang der Institution mit ihrer Virtualisierung, und zwar jeweils im ausschließlichen Bezug auf sich selbst. In Kapitel 7.2 wird dieser Blick geweitet werden, um die Bedeutung von Virtualisierungerscheinungen *zwischen* Einzelinstitutionen näher zu beleuchten.

7.1.1 Das J. Paul Getty Museum im Internet (www.getty.edu)

Der amerikanische Ölmilliardär Jean Paul Getty (1892-1976) machte 1954 in Los Angeles erstmals seine umfangreiche Kunstsammlung der Öffentlichkeit zugänglich und schuf damit den Nukleus des heutigen *J. Paul Getty Museum*. Nach Gettys Tod ging sein Vermögen 1982 an den *J. Paul Getty Trust*, dessen Beisitzer sich den Erhalt und Ausbau von Gettys Lebenswerk zum Ziel setzten.⁵ Nach diversen Umzügen und Aufteilungen belegt das Museum heute zwei physische Lokalitäten: Einmal die 1974 errichtete *Getty Villa* in den Pacific Palisades, welche der *villa dei papiri* in Herculaneum nachempfunden ist, und ein weiteres, größeres Gebäude in Brentwood als Teil des *Getty Center*, zu dem darüber hinaus ein Forschungsinstitut und die Verwaltungsgebäude der *Getty Foundation* gehören.⁶

Den Kern der regulären Sammlung des Getty bilden vornehmlich antike Plastiken, europäische Malerei bis etwa zum Beginn des 20. Jahrhunderts, Manuskripte der bürgerlichen Aufklärung und Photographien des 19. Jahrhunderts.⁷ Herausragende Exponate besitzt das Museum vor allem im Bereich der Malerei, so z.B. Vincent van Goghs *Schwertlilien*⁸, das von Hyacinthe Rigaud um 1700 angefertigte Herrscherporträt Ludwigs XIV. von Frankreich⁹, Caspar David Friedrichs *Abendspaziergang*¹⁰ sowie Rembrandts *Entführung der Europa*¹¹.

Die Homepage des Getty unter www.getty.edu ist sowohl ein Serviceangebot als auch eine virtuelle Erweiterung der Ausstellungsfläche. Sie informiert einerseits über das Museum selbst – seine Geschichte, seine Öffnungszeiten, laufende Ausstellungen

5 Vgl. <http://www.getty.edu/about/> vom 20.05.2018.

6 Vgl. ebd., vgl. auch <https://www.getty.edu/foundation/about/> vom 20.05.2018.

7 Vgl. <http://www.getty.edu/museum/about.html> vom 20.05.2018.

8 Vgl. <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=947> vom 09.09.2015.

9 Vgl. <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=582> vom 09.09.2015.

10 Vgl. <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=1046> vom 09.09.2015.

11 Vgl. <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=1069> vom 09.09.2015.

und Vortragsreihen, Führungen, Veranstaltungen, Publikationen, Anfahrtsmöglichkeiten usw. –, bietet aber zugleich auch die Möglichkeit, die gesamte reguläre Sammlung sowie ausgewählte Stücke aus wechselnden Ausstellungen in Form digitaler Abbildungen und erklärender Texte zu erforschen. Wer der Aufforderung »Explore the Collection« folgt, dem bietet sich zu diesem Zweck ein recht sparsames Interface¹²: Neuerwerbungen des Museums werden, in Form kleiner Ausschnitte auf einer Leiste, die nach links und rechts gescrollt werden kann, direkt sichtbar gemacht. Als einzige Form der »Einbindung« des Rezipienten läuft unten auf der Hauptseite der Sammlung laufend ein kleiner Ticker mit, über den Interessierte sich mittels *Twitter* über das Museum unterhalten und Erfahrungen austauschen können.

Der Zugriff auf die eigentliche Sammlung kann auf drei Wegen erfolgen: Der erste ist die einfache Eingabe eines Suchbegriffes, wie Künstlername oder Werkstitel. Der zweite ist die Verwendung eines alphabetischen Künstlerverzeichnisses. Der dritte ist die Navigation eines kategorischen Ordnungssystems, in dem die Exponate über zwei Größen durchsucht werden können: Über die Objektart bzw. das Medium (z.B. Gemälde, Photographie, Skulptur oder Keramiken) und über den Gegenstand der Darstellung (z.B. Mythologie, Religion, Tiere und Pflanzen oder Alltagsszenen). Diese Kategorien sind ferner noch mit Unterkategorien versehen. Wer »Keramiken« anklickt, kann z.B. auswählen, ob er Vasen, Töpfe oder Trinkschalen sehen möchte. Wer sich für »Mythologie« entscheidet, hat darüber hinaus die Wahl zwischen mythischen Geschöpfen, Heroen, Sterblichen und Göttern.

Wer ein bestimmtes Objekt anwählt, wird zu einer separaten Seite weitergeleitet, die nur diesem singulären Ausstellungsstück gewidmet ist und auf kein bestimmtes anderes mehr verweist. Hier ist das gewählte Objekt als Scan (bei Gemälden und Fotos) oder Fotografie vor neutralem Hintergrund (z.B. bei Skulpturen) zunächst sehr klein abgebildet. Die meisten Abbildungen haben etwa 300 Pixel maximale Kantenlänge und können vom User per Mausklick auf das Doppelte vergrößert werden, so dass sie auf modernen Monitoren gut zu erkennen, aber nicht zur Anfertigung gedruckter Reproduktionen zu gebrauchen sind. Unter der Abbildung befindet sich in Form des Künstlernamens der einzige Link auf der Seite, nämlich jener zu anderen Werken des Künstlers. Darunter folgen technische Daten zu Herkunftsland, Ausführung, Abmessungen des Originals und das Datum der Aufnahme in die Sammlung des Getty. Nochmals darunter folgt ein Feld, welches darüber informiert, ob sich das betreffende Stück augenblicklich in der Ausstellung befindet, und falls ja, an welchem der beiden Getty-Standorte. Erst unter diesen Angaben folgt der erklärende Text, meist lediglich eine Zusammenfassung des Dargestellten – mit Details, die dem Betrachter üblicherweise nicht bekannt sein dürften oder auf die er von allein nicht aufmerksam werden würde. Die Seite zu Louis-Léopold Boillys Bild *Eingang zum Jardin Turc* beispielsweise weist den Betrachter darauf hin, dass der Künstler sich im

12 Vgl. <http://www.getty.edu/art/> vom 09.09.2015.

Gemälde selbst als Teil einer Menschenmenge dargestellt hat. Interpretationen und Deutungen der Kunstwerke werden indes nicht eingebracht.¹³ Seitlich dieses Hauptteiles befindet sich bei den meisten Exponaten noch eine Leiste, über die Detailansichten der Objekte aufgerufen werden können. Hierbei kann es sich um bemerkenswerte Aspekte handeln, die man gemeinhin am Gesamtbild übersehen würde, oder auch nur um Beschädigungen.

In dieser Nutzung mehrerer digitaler Bilder zur Darstellung einzelner Objekte knüpft das Getty an epistemische Eigenschaften von Reproduktionen an, die in dieser Studie wiederholt behandelt wurden: Die ent-auratisierte Kopie lädt zu allerlei konstruktiven Manipulationen ein. Vergrößerungen, Zeitlupen und Ausschnitte sind nicht notwendigerweise Beschädigungen des Kunstwerkes, sondern vielmehr sehr bewusste explorative Auseinandersetzungen mit ihm. Sie ermöglichen konzentrierte (und damit auch im Assmann'schen Sinne *lange*) Blicke auf das Objekt, die seine feineren Strukturen offenlegen und Rückschlüsse auf seine Entstehungsbedingungen zulassen. André Malraux spricht von einer Befreiung des Kunstwerkes aus seiner Befangenheit durch die »imaginären Über-Künstler« (Malraux 1960: 42): Im imaginären Museum werden einstmals singulär-abgeschlossene Kunstwerke zu einer »Folge der Abbildungen, die einen Stil so unmittelbar verlebendigen wie der Zeitraffer eine Pflanze im Film« (ebd.).

Indes präsentiert sich der *Getty*-Webauftritt eher als funktionale Erweiterung des Kunstbuches oder des Ausstellungskatalogs denn als ein Versuch der Übertragung musealer Präsentationsmodi auf das Web. Interessant ist er als einleitendes Fallbeispiel hier vornehmlich aus zwei Gründen, von denen der eine institutioneller, der andere konzeptueller Natur ist. Erstens nämlich ist *getty.edu* das professionell gestaltete und betriebene virtuelle Vorfeld einer etablierten und finanzstarken Mutterinstitution. Als solches existiert es als Präsentationsplattform für museale Inhalte in direkter Beziehung zu einem physischen Museumskomplex und seinen spezifischen Ausstellungssituationen. Zweitens aber unternimmt die Webseite keinerlei Anstrengungen, diese auch nur entfernt oder abstrakt abzubilden. Das Getty präsentiert sich auf seiner Homepage weniger als ein Museum denn als ein *Archiv* von verschlagworteten Abbildungen mit Textbeigabe, das technisch wiederum als eine durchkategorisierte Datenbank aufgebaut ist. *Getty.edu* überträgt weder das Dispositiv Museum im Allgemeinen, noch seine spezifische Erscheinungsform im *J. Paul Getty Museum* auf das virtuelle Medium. Insofern stellt diese Webpräsenz gewissermaßen trotz der quantitativen Fülle seiner Inhalte tatsächlich eine Minimalform des virtuellen Museums dar: Ihre Inhalte werden nicht im Web durch Präsentationspraktiken »musealisiert«, sondern ihr musealer Charakter wird vorausgesetzt – und verbürgt durch die

13 Vgl. <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artObjectDetails?artobj=192074> vom 09.09.2015.

Mutterinstitution, deren Namen die Webseite in Domain und Titel gleichermaßen führt.

7.1.2 Die digitale Sammlung des Städel Museums (www.staedelmuseum.de)

Das 1815 auf Grundlage des Nachlasses des Bankiers Johann Friedrich Städel gegründete und zu den bedeutendsten Kunstmuseen Deutschlands zählende Frankfurter *Städel Museum* betreibt zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Textes – nicht zuletzt anlässlich des 200sten Jahrestages seines Bestehens – eine großangelegte Auslagerung seiner Vermittlungstätigkeit ins Web. Das *Städel* spricht in diesem Zusammenhang ausdrücklich nicht von einem von der physischen Ausstellung abgekoppelten Angebot, sondern von einer »digitalen Erweiterung«¹⁴ und der Ausdehnung des »Bildungsauftrag[s] des Museums weit über die physischen Grenzen des Hauses« hinaus.¹⁵ Die Homepage zitiert Direktor Max Hollein im Jahre 2014 mit den Worten:

Die zunehmende Digitalisierung unserer Lebenswelt betrifft auch vermeintlich analoge kulturelle Inhalte wie ein 500 Jahre altes Dürer-Gemälde oder eine Handzeichnung von Henri Matisse. Wenn wir das Potenzial der voranschreitenden digitalen Entwicklung richtig nutzen und es uns gelingt, daraus ein echtes alternatives Angebot zu entwickeln, bereiten wir den Weg für die Zukunft der Institution und die nächsten 200 Jahre des Städel Museums.¹⁶

Ganz unverblümt wird hier also Virtualisierung nicht als Option, sondern als eine Notwendigkeit für die »Zukunft der Institution« verhandelt. Die *Digitale Sammlung* befindet sich im September 2015 in der Beta-Version. Sie verfügt dementsprechend noch nicht über den vollen Umfang der angepeilten Funktionen und enthält auch noch nicht die Gesamtheit des Bestandes. Im zugehörigen Impressum wird von den Betreibern offen die Bitte an die User gerichtet, sich mit Anregungen und Hinweisen auf Software-Fehler per E-Mail bemerkbar zu machen.¹⁷ Die Sammlung selbst kann über die reguläre Museumshomepage www.staedelmuseum.de aufgerufen werden und entspricht dieser in ihrer reduzierten, überwiegend in Weiß- und Beigetönen gehaltenen Ästhetik. In der Webseiten-Architektur ist sie allerdings unter der Domain digitalesammlung.staedelmuseum.de von ihr abgesetzt. Die Startseite der digitalen Sammlung bildet eine langsam seitwärts über den Bildschirm rollende Abfolge von Bildern aus der Sammlung. Hierbei handelt es sich sowohl um Scans von Gemälden,

14 <http://www.staedelmuseum.de/de/geschichte> vom 18.09.2015.

15 Ebd.

16 Ebd.

17 <https://digitalesammlung.staedelmuseum.de/index.html#/> vom 18.09.2015.

als auch um Fotografien von Skulpturen. Gelegentlich erscheinen Bogenlinien zwischen zwei Werken, die von Worten wie ›Bildelemente‹ oder ›Stilrichtung‹ unterbrochen sind – hierbei handelt es sich um Gemeinsamkeiten zwischen Objekten, die den Schlüssel zur Erschließung der Sammlung darstellen. Ein Klick auf jedes dieser Bilder öffnet eine separate, dem jeweiligen Kunstwerk gewidmete Seite.

Unterhalb der Bilder-Slideshow befindet sich ein mit den Worten ›Zeige mir Werke zu...‹ überschriebenes Zugriffsfeld. Der Nutzer kann hier zwischen den Rubriken ›Künstlerbezug‹, ›Wirkung auf den Betrachter‹, ›Hauptmotiv‹, und ›Stilrichtung‹ wählen. Jedes dieser Felder eröffnet Zugriff auf abermals fünf Objekteigenschaften. Unter ›Künstlerbezug‹ heißen diese *Utrechter Caravaggisten*, *Blauer Reiter*, *Brücke*, *Leibl-Kreis* und *CoBrA*, unter ›Wirkung auf den Betrachter‹ *Erheiternd*, *Wütend*, *Provokant*, *Freudig* und *Romantisch*, unter ›Hauptmotiv‹ *Madonna*, *Venus*, *Akt*, *Stillleben* und *Landschaft*, unter ›Stilrichtung‹ schließlich *Kubismus*, *Neue Sachlichkeit*, *Bauhaus*, *Dadaismus* und *Konzeptkunst*. Eine getroffene Auswahl öffnet ein Fenster mit allen zur Anfrage passenden Objekten. Unterhalb dieses Katalogfeldes befindet sich darüber hinaus ein einfaches Eingabefeld für eine Textsuche.¹⁸

Das *Städel* stellt also ähnlich wie das *Getty* ein Datenbank-System von Kategorien und ›Etiketten‹ oder *tags* in den Mittelpunkt seines Abrufverfahrens. Während das *Getty* allerdings den Zugriff komplett über *subject headers* organisiert, arbeitet das *Städel* mit einem interessanten Visualisierungsverfahren, das Gemeinsamkeiten zwischen Einzelwerken als Vernetzungen visualisiert – und zwar nicht nur auf der Startseite. Wählt man ein beliebiges Objekt aus, so wird eine separate, diesem Ausstellungsstück gewidmete Seite geöffnet. Diese zeigt zentral das gewählte Objekt mit Angaben zu Künstler, Titel und Jahr darunter. Rechts daneben laufen weitere Bogenlinien zu Miniaturansichten ›verwandter‹ Objekte, durch die mit dem Mausrad hindurchgescrollt werden kann. Claude Monets Gemälde *Das Mittagessen* aus dem Jahre 1868¹⁹ beispielsweise ist über die Linie *Sammlungsbereich* mit Eugène Delacroixs Werk *Fantasia Arabe* von 1833 verbunden, über die Linie *Hauptmotiv* mit Cornelis Begas *Wirtshausszene* von ca. 1660, über die Linie *Zeit* mit Carl Philipp Fohrs *Wasserfällen von Tivoli* von 1817, usw. Ein Klick auf diese Werke öffnet deren Seiten samt ihrer eigenen Schlagwortkonnizes. Kehrt man zum Ausgangswerk zurück, so gelangt man zu einem Itinerar der bisher angeklickten Werke samt der zwischen ihnen verlaufenden Assoziationslinien. Dieser ›Verlauf‹ kann bearbeitet werden, indem man einzelne Werke aus ihm entfernt. Bei der Rückkehr auf die Seite

18 Vgl. ebd.

19 Vgl. https://digitalesammlung.staedelmuseum.de/index.html#/exhibit/Resource_museum_exhibit_Staedel_3012 vom 18.09.2015.

eines im Verlauf gespeicherten Individualobjektes stellt man fest, dass bereits ange-sehene verwandte Werke auf die linke Seite gewandert sind, während ihre Position auf der rechten von neuen Miniaturansichten eingenommen wird.

Die Einzelwerks-Ansicht bietet darüber hinaus drei Buttons unterhalb des Objektes zum Anklicken an: Ein kleines Herz ermöglicht es, das Werk als ›Favoriten‹ zu markieren (dazu gleich Näheres). Das Feld *+Infos* öffnet Beschreibungen und erklärende Texte zum Ausstellungsstück, die von Abmessungen und Angaben zu dargestellten Personen, Bauten und Landschaften bis hin zu Erklärungen der Lebensumstände des Künstlers zum Entstehungszeitpunkt des Werkes reichen. Hinzu kommen Angaben zu Sammlungsbereichen und Inventarnummern innerhalb der Sammlung des Museums. Diese Seite bietet außerdem Zugriff auf weiteres Medienmaterial zum Objekt, wie Audioguides und Videos. Von hier aus kann zuletzt auch auf die hochauflösende Objektansicht zugegriffen werden, die wohlgermerkt keinen Download erlaubt.²⁰ Neben dem *+Infos*-Feld befindet sich eine kleine schematische Darstellung vernetzter Rechtecke, die ein erweitertes ›Assoziations-Fenster‹ öffnet: Hier können alle mit dem Objekt verbundenen Werke über die auch auf der Startseite verwendeten Rubriken aufgerufen werden.

Schließlich verfügt die *Digitale Sammlung* über einen am rechten Bildschirmrand fast verborgenen Reiter, der per Klick ›ausgefahren‹ werden kann und der neben einem Impressum und einem Hilfsmodus vier über Icons anzusprechende Funktionen beherbergt. Ein Herzchen erlaubt es dem Nutzer, seine als ›Favoriten‹ gekennzeichneten Objekte aufzurufen und zu verwalten. Das Feld, mit dem dieses Fenster geschlossen werden kann, trägt bezeichnenderweise die den Flaneur evozierende Aufschrift »Weiterschlendern«. Eine Lupe erlaubt das Durchsuchen der Sammlung nach Stichworten. Ein schematisch dargestelltes Männlein ermöglicht die Erstellung eines Kontos oder die Anmeldung in ein bestehendes, mit dem Favoriten und Suchverläufe gespeichert werden können. Zwei kleine Fenster schließlich erlauben den Blick auf aus dem Fundus zusammengestellte Sammlungen bzw. Alben, von denen es derzeit erst neun gibt und eines den Titel *TestIII* trägt – ein offensichtliches Symptom der Tatsache, dass das Angebot noch in der Entwicklung begriffen ist. Drei Einträge am rechten oberen Seitenrand, betitelt *Städel*, *Öffentliche* und *Meine*, sind zurzeit noch nicht anklickbar, deuten aber an, dass hier ein Element der Publikumsbeteiligung in Vorbereitung ist.

Das *Google Art Project* wird im kommenden Unterkapitel noch gesondert diskutiert werden, wenn es um virtuelle Plattformen geht, die verstreute Sammlungen vernetzen. Für den Augenblick sei schon einmal festgestellt, dass das *Art Project* und seine Funktionalitäten zahlreichen Features der *Digitalen Sammlung* Pate gestanden

20 Vgl. z.B. https://digitalesammlung.staedelmuseum.de/index.html#/exhibit/Resource_museum_exhibit_Staedel_3012 vom 18.09.2015.

zu haben scheinen. Damit ist es zunächst einmal ein Beispiel für sich langsam etablierende Standards bei der Gestaltung virtueller Museumsangebote und wirft zugleich die (augenblicklich wohl noch nicht übergreifend zu beantwortende) Frage auf, nach welchen Größen eine Institution darüber entscheidet, eine eigene Plattform aufzubauen oder sich an einer bereits existierenden zu beteiligen. Die Direktion des *Städel* hat eine eigene gewählt und dabei eine durchkatalogisierte und verschlagwortete Datenbank mit einem visuellen Netzwerk der Exponate verbunden, die auf sehr interessante Weise den Zusammenhang von Verwaltungswissen und Ausstellungserleben illustriert: Das Netz der Kunstobjekte ist ein von digitaler Technik erzeugtes Abbild der katalogsmäßig erfassten Eigenschaften der Einzelobjekte im direkten Vergleich zueinander. Es geht also um *connectedness*, wenngleich in hochfunktionalisierter Form. Das digitale *Städel* inszeniert Museumsdinge ganz bewusst als konstitutive Bausteine von Sinnzusammenhängen und macht die Pfade und Vernetzungen zwischen den einzelnen Objekten selbst zu Exponaten, ohne dabei aber die gesamte ›Landkarte‹ der Sammlung offenzulegen. Der Besucher kann immer nur die unmittelbare ›Nachbarschaft‹ der Einzelobjekte überblicken. So versetzt ihn die *Digitale Sammlung* in eine ganz ähnliche Situation, wie es das physische Museum tut – ohne sich indes einer virtuellen Simulation spatialer Räume zu bedienen. Dabei wird ganz bewusst eine Überflutung mit Textinformationen vermieden.

Die *Digitale Sammlung* ist in ihrem Aufbau grundsätzlich (noch) unflexibel: Die Kategorisierungen der Objekte werden auf der Kuratorensseite vorgenommen, und die Favoriten-Galerien können von den Nutzern untereinander nicht geteilt werden. Indes stellt die bestehende Vermittlungsarchitektur eine Aussöhnung von Katalogprinzip und Netzwerkparadigma dar: Die Kategorien selbst werden zu Knotenpunkten der Vernetzung gemacht, die visuelle Beschaffenheit des Interfaces transformiert mit einfachen Mitteln das Archivarische ins Museale. Insofern haben wir es hier mit einem prototypischen virtuellen Museum nach Hoptman zu tun, welches *connectedness* ins Zentrum stellt und dabei zugleich das epistemische System des physischen Museums von innen nach außen wendet: Während dort die Sinnbezüglichkeiten der Objekte untereinander im sichtbaren Raum verborgen sind, werden sie hier tatsächlich ausgestellt – während andererseits jedwede ›Räumlichkeit‹ nur eine empfundene sein kann, die sich eben aus dem relationalen Miteinander der Objekte und den individuellen Zugängen der Nutzer ergibt. Sichtbares und Unsichtbares wechseln also die Positionen.