

# Einleitung

---

## Vorbemerkung

Museen sind gesellschaftliche Orte. Die Art und Weise, wie sie Geschichte und Erbe inszenieren, in Stellung bringen und vermitteln, ist hoch politisch – und umstritten. In den letzten Jahrzehnten wird von kritischen Stimmen immer offensiver die Auseinandersetzung mit Provenienz, Machtverhältnissen und Repräsentation gefordert. Das geschieht mit großer Vehemenz zum Beispiel durch unterschiedlichste Protestbewegungen und Netzwerke, aber auch in einer sich verbreitenden Nachfrage und Neugier bei immer größer werdenden Teilen des Publikums, die bemerken, dass zum Beispiel Gemälde mehr sind als etwas, das sich durch Betrachtung, Genuss und einen kurzen Katalogtext erschließt; dass nämlich Kunstwerke gesellschaftliche Streitthemen und umkämpfte Geschichte in sich tragen. Museen haben nicht mehr das letzte Wort und wollen es oft auch gar nicht mehr behalten. Laut der erneuerten Museumsdefinition, die der International Council of Museums (ICOM) 2022 verabschiedete, setzen sie sich nun zum Ziel, »ethisch, professionell und partizipativ« mit verschiedenen Gemeinschaften zusammenzuarbeiten, und zielen dabei auch auf die Erfahrung des »Wissensaustausches« ab.<sup>1</sup>

Wie verändert sich aber die Macht der Museen, wenn sie mit digitalen Informationssystemen und den Netzwerken in Kontakt kommen? Wie wandeln sich Strategien, Wissen zu vermitteln, Geschichte zu interpretieren, Ausschlüsse zu verfestigen oder aufzulösen, soziale Verhältnisse sichtbar oder unsichtbar zu machen in der Digitalisierung? Diese Fragen schließen an die bisherige Museumskritik an, also die lange Geschichte von Kritik von sozialen

---

1 ICOM Deutschland e.V., »Pressemitteilung: Klarheit geschaffen: Offizielle deutsche Übersetzung der neuen Definition für Museen veröffentlicht«, [icom-deutschland.de](https://icom-deutschland.de), 10. Juli 2023, <https://icom-deutschland.de/de/component/content/category/31-museumsdefinition.html>.

Bewegungen, in denen marginalisierte und unterdrückte Stimmen sich Gehör verschaffen und die Museen für ihre Ausschlüsse, für ihre gesellschaftliche Praxis, für die Reproduktion von Ungerechtigkeit kritisieren. Diese Kritik findet statt, weil Museen wichtig sind, weil sie Räume für das Vergangene öffnen, weil sie Auseinandersetzungen erlauben, weil sie Geschichte erhalten. Wenn wir in diesem Kontext über Digitalisierung sprechen, sollten wir uns fragen, was die Anwendung von digitalen Werkzeugen und der Aufbau digitaler Infrastruktur mit Museen macht, mit ihrer Deutungshoheit, also der Autorität, Erzählungen zu bestimmen.

Heute sind Museen digital. Hinter den Kulissen sind sie es bei der Verwaltung sowohl der Objekte in ihren Sammlungen als auch der Wissensressourcen, des Leihverkehrs, der Restaurierung und der Ausstellungen. Nach außen hin sind sie es vor allem in der Publikation ihrer Sammlungen als öffentlich zugängliche (Bild-)Datenbanken und bei digitalen Vermittlungsformaten inklusive ihrer Aktivitäten auf Social Media-Plattformen wie Facebook und Instagram, wo Bilder der Sammlungen nun ebenfalls zirkulieren. Das wirkt zurück auf den Museumsraum, die digitale Vermittlung ist heute nicht nur im Netz, und damit auf den Laptops oder Smartphones sichtbar, sondern auch vermehrt in den Ausstellungsräumen selbst zu finden, wo sich Bildschirme in unterschiedlichen Größen von klein und dezent bis riesig und spektakulär befinden, und manchmal auch andere Geräte, zum Beispiel Virtual Reality-Brillen für immersive simulierte Räume. Diese Technologien werden zum Symbol einer neuen Ära des Ausstellens und Vermittelns und stehen damit für einen Fortschritt. Eine Virtual Reality-Brille oder eine Visualisierung der Sammlung als Bilderwolke oder auch ein paar interaktive Touchscreens in den Sammlungen gehören jetzt einfach zu einem modernen Museum dazu.

Das, was als eine digitale Zukunft der Museen verstanden wird, nämlich das alles digitalisiert wird, um darauf Zugriff zu haben (digitale Sammlungen, offene Daten), scheint mir eigentlich ihre Vergangenheit zu sein. Diese Digitalisierung wird ja in unterschiedlichem Ausmaß seit vielen Jahrzehnten gemacht, unter Anwendung von Datenstandards, Klassifizierung und Vernetzung. Das Digitale ist also seit vielen Jahrzehnten Teil der Realität der großen Museen. Wir müssen uns das vor Augen halten, um zu verstehen, dass Digitalisierung nicht Fortschritt oder Zukunft ist, sondern Vergangenheit. Dieses Erkenntnis hilft, sich ein bisschen zu immunisieren gegenüber der selbstverständlichen Forschungspolitik von Offenheit, Zugang, Reproduktion, Automatisierung, die mit Digitalisierung im Kulturbereich assoziiert wird.

Wenn wir Digitalisierung in Museen und den Weg von Museumssammlungen ins World Wide Web kritisch beschreiben wollen, müssen wir hinter das Spektakel der digitalen Vermittlung schauen, auf die Prozesse, die ablaufen, Strategien, die verfolgt werden und Plattformen und Infrastrukturen, die maßgeblich sind für die Frage: Wie wird das Museum als ein Ort von Wissensordnungen digital?

Im Licht der sich in den letzten Jahren wieder zuspitzenden Frage, was ein Museum heute sein soll – also wie es arbeiten und kommunizieren soll, oder wie sich versteinerte Machtverhältnisse des Sammelns und Vermittelns aufbrechen lassen, und wie es angesichts der historischen Belastung von Sammlungen um Besitz- und Deutungshoheit steht – erscheint es mir dringend notwendig, eine Brücke zur digitalen Macht und Ohnmacht von Museen zu schlagen.

Ich erinnere mich, Ende der 1990er-Jahre versuchte ich mir als jugendlicher Kunstgeschichte im Web anzusehen. Als erstes suchte ich nach Museen, und ich fand nicht viel, das mich interessierte, daher gab ich schnell wieder auf. Ich weiß noch, dass es mich irritierte, dass Bildersammlungen so schlecht in diesem faszinierenden endlosen Bilderreservoir der Menschheit, ihrem neuesten und damals schon bedeutungsvoll wirkenden Forum vertreten waren. Und dieses globale Netzwerk war nun wirklich mit kulturellen Ressourcen, zum Beispiel Musik, reichhaltig gefüllt, daher die Irritation. In meiner Familie hatten wir seit Ende der 1980er-Jahre einen Computer, denn die Neuerung der digitalen Büros wollten wir nicht verpassen. Für mich als Kind war dieses Gerät vor allem eins: eine endlose Ressource. Im Grafikprogramm konnte man immer wieder etwas malen oder ausradieren, ohne Stifte oder Papier aufzubreuchen. Es gab dann auch Clip Art, die konnte man frei verwenden und Collagen erstellen. Das alles intensivierte sich mit dem Zugang zum Internet. Mit einem schrill piepsenden Modem konnte ich mich für 10–15 Minuten über die Telefonleitung einwählen und kurz etwas nachschauen, herunterladen oder mit fremden Menschen sprechen. Das Internet wurde in der Folge für immer mehr Menschen ein Raum, in dem man Zeit verbrachte, sich Wissen aneignete, Literatur, Musik und Bilder frei nutzen konnte. Es war schwierig, sich in dieser Masse zurechtzufinden, das wurde ein Thema. Auf einer Konferenz des Chaos Computer Clubs, die ich dann 2004 in Berlin besuchte, sprach zum Beispiel der Softwareentwickler Francesco ›Fravia‹ Vianello, der eine wilde Forschung betrieb zum effektiven und kreativen Umgang mit Suchmaschinen, um Sachen tief im Netz zu finden,

statt nur die populärsten.<sup>2</sup> Diese Erinnerung gibt für mich den Geist dieser Jahre ganz gut wieder. Es wurde sehr viel veröffentlicht und hochgeladen; eine brennende Frage war: Wie suchen wir? Die kritischen Intellektuellen dieses neuen Mediums, die sich zum Beispiel auf der Mailingliste Nettime austauschten, prägten dafür den Begriff des »kollektiven Filterns«. In der endlosen Flut der Daten wurde es essenziell, gemeinsam Sinn und Bedeutung zu finden, gemeinsame Zwecke und Nutzen zu erschaffen.

An zwei weitere Aspekte der Kooperation im Netz möchte ich noch erinnern. Der eine ist die Open Source Bewegung, die Methoden und Lizenzen entwickelte, um Software zur Nutzung und Anpassung frei zur Verfügung zu stellen und mit einem genialen System Änderungen und Versionen zu koordinieren, das unter dem Namen Git vom Linux-Gründer Linus Torvalds begründet wurde. Der andere Aspekt war das Wiki-Prinzip. Auch hier ging es darum, einen Weg zu finden, zusammen etwas zu entwickeln, hier lag der Fokus aber nicht auf Code, sondern auf Text. Das populärste Beispiel ist die Wikipedia, eine kollaborative und demokratische Enzyklopädie.

Meine jugendliche Irritation hat sich inzwischen gewandelt. Zwar gibt es nun digitale Museumssammlungen als frei zugängliche Datenbanken, und Museen sind auch in den Bilderflüssen der sozialen Medien vertreten, doch war die Irritation als Jugendlicher noch dadurch ausgelöst, dass Museen diesen neuen Raum so wenig nutzen, bin ich heute vor allem darüber irritiert, wie unkritisch mit Firmen wie Google und Facebook kooperiert wird, wenn es darum geht, neue digitale Vermittlungsformate zu entwickeln. Oder auch wie sehr Museen sich an die kommerziellen Zirkulationsplattformen wie Instagram und TikTok binden. Museen als öffentliche Gedächtnisinstitutionen haben eine Verantwortung für das Wissen, das sie bewahren, vermitteln und zur Diskussion stellen. Sie müssen sich daher mit den ökonomischen Zusammenhängen, die um ihre Sammlungen und ihre Kommunikation bestehen, beschäftigen.

Wenn wir die Geschichte der Digitalisierung in Museen betrachten, finden wir Umbruchmomente. Diese zu untersuchen, scheint mir eine wichtige Grundlage für die Kritik an dieser Entwicklung. Kritik heißt nicht, Digitalisierung abzulehnen, sondern sich zu fragen, worin ihre soziale Dynamik liegt, welche Ziele mit ihr verfolgt werden, welche Folgen sie hat. Die Werkzeuge, Datenmodelle, Infrastrukturen und Interfaces sind nicht neutral. Es

---

2 Die Mitschnitte seiner beiden Vorträge beim CCC sind auf <https://media.ccc.de/verfuegbar>.

macht einen Unterschied, ob Überwachung das Geschäftsmodell ist (wie bei Google, Facebook, Instagram etc.), oder ob freier Zugang zu Wissen ohne Überwachung ermöglicht und finanziert wird (beispielsweise auf Wikipedia). Doch der Konflikt läuft, wie ich zeigen werde, tiefer als der von Kommerz vs. Offenheit, also etwa der Entscheidung zwischen Instagram und Wikipedia für die digitale Kommunikation der Museen. Vielmehr möchte ich Museen als Institutionen analysieren, die mit einem breiten Spektrum von Medien und Kanälen der Kommunikation und Zirkulation verbunden sind. Sammlungen zirkulieren als Fotografien seit mehr als hundert Jahren. Was ist anders seit den 1990ern, als Webseiten entstehen, oder in den sozialen Medien der letzten Jahrzehnte? Wie verändert sich die Ökonomie der Museen? Es geht mir zum Beispiel bei Google Arts & Culture nicht darum, Missverständnisse oder Irrwege aufzuklären, denn Institutionen, die einen Vertrag mit Google unterschreiben, wissen, was sie tun. Ich will stattdessen eine fundierte und informierte Kritik an diesen Kooperationen ermöglichen.

Wandel ist nicht nur als soziale, sondern auch als ökonomische Frage zu verstehen. Ein Blick in die Geschichte zeigt: Museen waren nie Orte außerhalb des Kunstmarkts. Sie sind im Gegenteil aufs engste mit finanziellen Fragen verbunden. Bei Kunstmuseen wirkt der Einfluss von reichen Sammler\*innen, die ihre Erwerbungen stiften und so Steuern sparen und Kunstgeschmack mitprägen. Und im Fall von ethnographischen Museen – die versuchen sich als »Weltmuseen« neu zu erfinden – galt die koloniale Eroberung von Ressourcen weltweit als Kontext und Begründung des wissenschaftlichen Rassismus und seiner Sammelwut. Die Streitigkeiten darum, wie mit dieser Geschichte der Museen umgegangen werden kann, sind in diesem Buch die Folie, auf der Digitalisierung und der Weg von Sammlungen ins Netz untersucht werden. Im gegenwärtigen Technologieoptimismus der offenen Daten und ihrer Verknüpfung sehe ich Möglichkeiten, diese gesellschaftlichen Kontexte expliziter darzustellen, zwischen Arbeit, Alltag, Naturzerstörung, Gewalt und Raub. Gleichzeitig ist die Kehrseite der Euphorie für die Vernetzung das Ignorieren von digitaler Ökonomie und ihrer Auswirkung. Als jemand, der in beiden Welten unterwegs ist, der gesellschaftskritischen Kunstgeschichte wie auch der Netz- und Plattformkritik, möchte ich vermitteln, was für Potentiale sich aus einer aktiveren Verbindung dieser Ansätze ergeben.

Digitalität nach 1994 – mit der Einführung des World Wide Web – ist nicht nur Datenerzeugung, sondern vor allem Vernetzung von Menschen, die über Bildschirme auf Interfaces zugreifen. Das Besondere im Vergleich zu früheren Medien ist, dass sich sowohl die Zirkulation intensiviert als auch die Möglich-

keiten des Mitsprechens, Eingreifens, Umdeutens zunehmen. Neue Zusammenhänge zu erzeugen, ist zur alltäglichen Praxis geworden. Was macht das mit den Institutionen, die sich als Hüterinnen des »Authentischen« sehen? Bedroht es sie? Oder bringt es das Authentische in Bewegung, als Ansatzpunkt seiner neuen Aneignung?

Für Museen waren die sozialen Medien ein neuer Weg, mit dem Publikum in Kontakt zu treten, neue Möglichkeiten des Feedbacks zu etablieren. Viel von der anfänglichen Euphorie ist verloren gegangen, und das ist auch gut so, denn hinter die Kritik des Überwachungskapitalismus können wir angesichts der großen Datenschutzskandale nicht zurück. Und mehr und mehr zeigt sich, wie groß die Nützlichkeit von kommerzialisierten Feeds für die Hass- und Angstkommunikation von rassistischen, sexistischen und transphoben Kräften ist. Hat diese Kommunikationsform wirklich eine Zukunft? Was wir aber tun können, ist zu überlegen, was wir aus der sehr gerechtfertigten Euphorie für interaktive und partizipative Medien mitnehmen können, wenn es um zukünftige digitale Kommunikation von Museen geht. Was zeichnet sich hier an Möglichkeiten ab, immer die Perspektive weiterverfolgend, dass das World Wide Web nicht so sehr nur eine Datensammlung ist, auf die zugegriffen werden kann, sondern dass sich hier neue Formen der Verbindung von Menschen etabliert haben?

Für wen ist dieses Buch geschrieben? Ich verstehe es als einen Bericht über Auseinandersetzungen mit digitalisiertem Kulturerbe und digitaler Erinnerung, die ich mit Studierenden, Softwareentwickler\*innen, meinen Kolleg\*innen und Freund\*innen führe. Natürlich hoffe ich, dass etwas davon Widerhall bei Mitarbeitenden von Museen findet. Das Hauptziel ist jedoch, von ein paar Dingen, die ich mit anderen zusammen ausprobiert oder herausgefunden haben, zu berichten und das mit einer Lektüre von Museumskritik und Plattformkritik zu verbinden. So lassen sich vielleicht bestimmte Möglichkeiten dafür eröffnen, die Debatte um die gesellschaftliche Rolle von kulturellen Gedächtnisinstitutionen mit dem Kampf um ein freies Internet zu verbinden, in dem es nicht nur um Kommerz und Überwachung geht.

## Aufbau

Das erste Kapitel »Das vernetzte Museum« beschreibt Stationen der Digitalisierung in Museen. Von frühen Datenbanken seit den 1960er Jahren in England, geht es weiter nach Berlin und zu den großen Digitalisierungsprojekten