

## 7.2 VIRTUELLE AUSSTELLUNGEN, DISTRIBUIERTE SAMMLUNGEN

Das ›absolute‹ Museum und die Aufhebung der Trennung sowohl zwischen allen musealen Sammlungsbeständen, als aber auch zwischen den Museen als Institutionen und der sie umgebenden Umwelt ist im Verlauf dieser Studie wiederholt als ein in der Fachliteratur immer wieder auftauchendes, finales Szenario der Museumsvirtualisierung diskutiert worden. Als kulturpädagogisches Gedankenspiel und Phantasma ist dieses hypothetische virtuelle Weltmuseum für seine Befürworter und Feinde gleichermaßen zum Bezugspunkt von Diskussionen geworden – und Didaktiken der Museumsvirtualisierung werden von beiden Lagern um die Vorstellung von seiner grundsätzlichen Machbarkeit herum konzipiert. Insofern braucht das Museum von Babel keinen tatsächlichen Bestand zu haben, um eine beständige Tatsache darzustellen: Wer über Museumsvirtualisierung spricht, der spricht unweigerlich auch über Momente der Auflösung und Neukonfiguration in der kulturellen Verortung von Sammlungsbeständen.

Dieser spekulativen Phantasmatik gegenüber steht indes eine Praxis der tatsächlichen Vernetzung von Einzelsammlungen, die Virtualisierung nicht prognostizieren, sondern gestalten will. Hinter schwammigen Hoffnungen und Ängsten in Bezug auf die Museumspädagogik der virtualisierten Zukunft stehen Unternehmungen, die technisch, politisch, pädagogisch und ökonomisch in Umsetzung begriffen sind. Dieses Unterkapitel möchte sich vier professionellen Projekten widmen, die ›meta-museale‹ Ziele verfolgen, dabei aber zugleich zwischen den Wünschen von Publikum und Erinnerungseinrichtungen vermitteln wollen. Das *Lebendige Museum Online* wird von verschiedenen deutschen Museen und Archiven als gemeinsame Präsentationsplattform betrieben; das *Virtual Museum of Canada* will vornehmlich kanadischen Regionalmuseen einen zentralen Raum für virtuelle Ausstellungen zur Verfügung stellen; *Europeana* strebt die Verfügbarmachung des gesamten europäischen Kulturerbes nicht nur zur Betrachtung, sondern auch zur Weiterverwertung durch jedermann an – und das *Google Art Project* schließlich will in einer Kooperation zwischen *Google* und über 250 Museen *big data* mit *high culture* zusammenführen.

### 7.2.1 Lebendiges Museum Online ([www.dhm.de/lemo](http://www.dhm.de/lemo))

Das *Lebendige Museum Online* ist eine bereits 1998 begonnene (und in seiner gegenwärtigen Form im Herbst 2014 neu gestartete) Kooperation zwischen der *Stiftung Deutsches Historisches Museum* (Berlin), der *Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland* (Bonn) und des *Bundesarchivs* (Koblenz). Beheimatet unter der Domain des *Deutschen Historischen Museums* ([www.dhm.de](http://www.dhm.de)), steht das *LeMO* nach eigener Aussage im Zeichen der Absicht, Exponate und Archivalien aus den

drei Trägereinrichtungen zusammenzuführen und »unabhängig von Öffnungszeiten und Vor-Ort-Präsenz«<sup>21</sup> der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Dabei wird auf klare Arbeits- und Aufgabenteilung gesetzt:

Das Deutsche Historische Museum verantwortet die Darstellung der Zeit vor 1945; das Haus der Geschichte bearbeitet die Zeitgeschichte nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs bis zur Gegenwart. Das Bundesarchiv stellt Dokumente, Bilder und Medien zur Verfügung.<sup>22</sup>

Das *LeMO* will also im doppelten Sinne das »Museum ohne Wände« verkörpern: nämlich sowohl seinem Publikum gegenüber als auch in der Zusammenarbeit der teilnehmenden Häuser. Das Webseiten-Format überbrückt die räumliche Trennung zwischen den drei Einzelsammlungen ebenso wie die geographische Abwesenheit weiter Teile der »Besucherschaft«. Inhaltlich befasst sich das *LeMO* mit der deutschen Geschichte vom 19. Jahrhundert bis in die unmittelbare Vergangenheit. Die Startseite stellt das epochale Ordnungsprinzip visuell direkt in den Mittelpunkt: Das Gros des Bildschirms wird von seitwärts scrollbaren zeitgenössischen Gemälden eingenommen, die jeweils Zeitabschnitte der deutschen Geschichte repräsentieren. Eine darüberliegende Zeitleiste weist diesen Jahreszahlen zu. Die behandelten Epochen sind »Vormärz & Revolution« (1815), »Reaktionszeit« (1850), »Kaiserreich« (1871), »Erster Weltkrieg« (1914), »Weimarer Republik« (1918), »NS-Regime« (1933), »Zweiter Weltkrieg« (1939), »Nachkriegsjahre« (1945), »Geteiltes Deutschland« (1949), »Deutsche Einheit« (1989) und »Globalisierung« (2001) (vgl. Abbildung 1).

Abbildung 1: Startseite des Lebendigen Museums Online



<https://www.dhm.de/lemo> vom 04.06.2018.

21 Vgl. <https://www.dhm.de/lemo/projekt> vom 22.09.2015.

22 Ebd.

Unterhalb dieser illustrierten Zeitleiste befinden sich Links zu den Rubriken ›Themen‹, ›Zeitzeugen‹, ›Bestand‹ und ›Lernen‹, die gemeinsam mit dem ›Zeitstrahl‹ auch in einer Navigationsleiste am oberen Bildschirmrand auftauchen. Abermals darunter befinden sich wechselnde Links zu ausgewählten Themen und zu besonderen Inhalten, wie Videos und ›360-Grad-Objekten‹.<sup>23</sup>

Greift man mittels der Zeitleiste auf eine der Epochen zu, so wird man umgehend mit einer großen Textlastigkeit und damit einhergehend einer starken Ausrichtung auf Narrativität konfrontiert: Jede Epoche erscheint hier als eine Sammlung illustrierter Sachtexte, die sich sowohl mit Ereignis- als auch mit Strukturgeschichte befassen und ihrerseits in Unterkapitel gegliedert sind. Zur Epoche ›Vormärz & Revolution‹ beispielsweise sind fünf Kapitel mit den Titeln ›Wiener Kongress‹, ›Deutscher Bund‹, ›Alltagsleben‹, ›Kunst und Kultur‹ sowie ›Revolution 1848‹ vorhanden. Die jedes Kapitel und Unterkapitel illustrierenden Kunstwerke können angeklickt werden, woraufhin der Nutzer direkt auf die ihnen zugeordnete Bestandsseite gelangt.<sup>24</sup> Epochenübergreifend ist jeder Zeitstrahl-Seite ein rotierbares ›Flugrad‹ beigeordnet, das den Zugriff auf ›Jahreschroniken‹ erlaubt – kurze Artikel über Jahreszahlen der deutschen Geschichte zwischen 1850 und 2013, welche von den Kuratoren als besonders relevant empfunden wurden.

Während der Zeitstrahl das linear-narrative Element in den Vordergrund stellt, will der Reiter ›Themen‹ verstärkt das Element Hypertext ausspielen:

LeMO-Themen ergänzen die chronologische Darstellung in den Kapiteln, die unter Zeitstrahl zu finden sind. Sie haben einen Gegenwartsbezug und sollen dazu anregen, weiterzudenken. Weitergehende historische Einordnung ist durch Verlinkung in die Kapitel gewährleistet. Einige der neuen LeMO-Themen umfassen Spiele, die sich für den Einstieg eignen oder auch einfach Spaß machen.<sup>25</sup>

Die Verwendung des Plurals ist in der Selbstdarstellung ein kleiner Etikettenschwindel: Zur Stunde wird nur ein Thema angeboten, das vom *Haus der Geschichte* und dem *Deutschen Historischen Museum* gemeinsam ausgearbeitet wurde und den Titel *Demokratie und Diktatur* trägt. Weitere Themen verspricht das *LeMO* ausdrücklich.<sup>26</sup> *Demokratie und Diktatur* befasst sich mit den Beziehungen zwischen BRD und DDR während der Periode der deutschen Teilung unter besonderer Berücksichtigung der Frage nach Freiheit und Bürgerrechten. Dabei sollen zugleich grundsätzliche Bedingungen einer Koexistenz von Demokratien und Diktaturen mitverhandelt werden. Im

23 <https://www.dhm.de/lemo> vom 22.09.2015.

24 Vgl. <http://www.dhm.de/lemo/kapitel/vormaerz-und-revolution> vom 22.09.2015.

25 Vgl. <http://www.hdg.de/lemo/themen> vom 22.09.2015.

26 Vgl. ebd.

Zentrum stehen die zwei Fragen »Wie funktioniert das Nebeneinander?« und »Wie frei bin ich?«, die jeweils auf eine eigene Seite führen und den Nexus für eine Anzahl von Texten, Exponaten und ein Spiel bilden.<sup>27</sup> So wird zur Frage nach dem Miteinander z.B. ein SED-Flugblatt aus dem Jahre 1963 präsentiert, das Bundesbürger zur Ausreise Richtung DDR veranlassen sollte,<sup>28</sup> darüber hinaus das Trikot von DDR-Nationalspieler Jürgen Sparwasser, der bei der ersten Runde der Gruppenphase der Fußball-WM 1974 das 1:0 gegen die Bundesrepublik erzielte<sup>29</sup> und eine 1988 herausgegebene Broschüre des Bundesministeriums für innerdeutsche Beziehungen zur Abwicklung von Besuchen in und aus der DDR.<sup>30</sup> Jedes dieser Objekte wird mit einem Konterexponat konfrontiert: Das Flugblatt mit einer westdeutschen Karikatur von Paul Pribbenow, das einen ostdeutschen Bürger beim ZDF-Schauen zeigt, während aus seinem Fenster die Flagge der DDR weht; das Trikot mit einer *Bild*-Schlagzeile über die Fußballniederlage, welche die Buchstaben DDR in Anführungszeichen setzt; die Broschüre mit dem Foto einer ostdeutschen Besucherin vor dem Bonner Bundestag.<sup>31</sup> Die Narrative funktionieren in dieser Rubrik also tatsächlich eher relational denn chronologisch, jedoch sind sie nach wie vor stark kuratiert – und vor allen Dingen ausformuliert: Im Gegensatz zur Offenheit des Raumes in einer physischen Museumsausstellung werden hier immer genau zwei Objekte einander gegenübergestellt, und der begleitende Text lässt dem Rezipienten kaum Spielraum für eine eigene Lesart oder einen eigenen Umgang mit den Exponaten.

Das beigelegte Spiel ist ebenfalls nicht auf die Erschließung der Bedeutungsebenen von Ausstellungstücken, sondern vielmehr auf ihre sachrichtige oder –falsche Zuordnung zu historischen Situationen ausgerichtet. Es geht hier darum, BRD und DDR bestimmte Objekte richtig zuzuordnen. So gilt es z.B., per *drag and drop* das jeweils richtige Sandmännchen, Verfassungsdokument oder Plakat auf jedes der beiden Deutschlande zu ziehen, oder zu entscheiden, ob Fotos von Demonstranten in Ost- oder Westdeutschland aufgenommen wurden (vgl. Abbildung 2).<sup>32</sup>

27 Vgl. <http://www.hdg.de/lemo/themen/demokratie-und-diktatur/wie-funktioniert-das-nebeneinander.html> vom 22.09.2015.

28 Vgl. <http://www.hdg.de/lemo/themen/demokratie-und-diktatur/wie-funktioniert-das-nebeneinander/gegenseitige-beeinflussung.html> vom 22.09.2015.

29 Vgl. <http://www.hdg.de/lemo/themen/demokratie-und-diktatur/wie-funktioniert-das-nebeneinander/wettkampf.html> vom 22.09.2015.

30 Vgl. ebd.

31 Vgl. ebd.

32 Vgl. <http://www.hdg.de/lemo/themen/demokratie-und-diktatur/wie-funktioniert-das-nebeneinander/spiel-wie-funktioniert-das-nebeneinander.html> vom 22.09.2015.

Abbildung 2: Startbildschirm des Spiels ›Wie funktioniert das Nebeneinander?‹



<https://www.hdg.de/lemo/themen/demokratie-und-diktatur/wie-funktioniert-das-nebeneinander/spiel-wie-funktioniert-das-nebeneinander.html> vom 04.06.2018.

Unter der Rubrik ›Zeitzeugen‹ wird ein wachsendes Archiv von autobiografischen Berichten angeboten, in denen der Nutzer stöbern kann. Die individuellen Erzählungen sind dabei nach den Epochen des Zeitstrahls sortiert. Zugleich bietet die Startseite dieses Abschnitts am epochal geordneten Inhaltsverzeichnis vorbei direkten Zugriff auf die Neuzugänge sowohl des *Hauses der Geschichte* als auch des *DHM*. Bei den Erlebnisberichten handelt es sich sowohl um zeitgenössische Aufzeichnungen wie Briefe und Tagebücher als auch um Geschichten, die den Trägerinstitutionen von lebenden Zeitzeugen zugetragen wurden. Das *LeMO* fordert Besucher, die eine persönliche Geschichte erzählen und veröffentlicht sehen möchten, explizit zur Kontaktaufnahme per E-Mail auf.<sup>33</sup>

Die Artikel dieser Rubrik ähneln denen der Zeitleiste: Sie präsentieren sich als narrative, von den Zeitzeugen selbst verfasste oder diktierter Texte, die historisches Geschehen personalisieren und in der Erlebniswirklichkeit von ›rechten Menschen‹ verankern. Navigierbar sind sie (neben der epochalen Einordnung) nach Schlagworten wie z.B. ›NSDAP‹, ›Boxeraufstand‹, ›Trümmerleben‹ oder ›Kindheit‹.<sup>34</sup> Auch

33 Vgl. <http://www.dhm.de/lemo/zeitzeugen> vom 22.09.2015.

34 Vgl. z.B. [http://www.dhm.de/fileadmin/lemo/suche/search/index.php?q=%&f\[\]=seiten&f\[\]=epoche:Nachkriegsjahre](http://www.dhm.de/fileadmin/lemo/suche/search/index.php?q=%&f[]=seiten&f[]=epoche:Nachkriegsjahre) vom 22.09.2015.

über den Namen des Zeitzeugen (von einigen liegen mehrere Berichte vor) und über Ortsnamen kann die Artikel-Datenbank durchforstet werden. Individuelle Artikel sind häufig mit Fotografien und Dokumenten aus dem Besitz der erzählenden Zeitzeugen versehen, die ihrerseits über eigene Objektseiten verfügen.

Der Reiter ›Bestand‹ schließlich führt überraschenderweise nicht unmittelbar zu den musealen Digitalisaten, sondern tatsächlich zu einem Gesamtverzeichnis nahezu sämtlicher im *LeMO* zusammengeführten Inhalte. Der Zugriff auf diese Gesamtdatenbank ist über 12 Einzelkategorien distribuiert: ›Objekte‹ beinhaltet sowohl Museumsdinge als auch Dokumente und fotografisches Bildmaterial – zugleich können ›Fotografien‹ und ›Dokumente‹ aber auch als eigene Kategorien angewählt werden, womit die Objektdatenbank unter Anwendung entsprechender Filter aufgerufen wird. Die Kategorie ›Chroniken‹ öffnet die bereits unter der ›Zeitstrahl‹-Rubrik angebotenen Jahreschroniken, während ›Zeitzeugen‹ den Zugriff auf die Zeitzeugenberichte erlaubt, die auch in der Kopfleiste verlinkt sind. Ebenfalls in der Kopfleiste gedoppelt ist die Kategorie ›Lernen‹, die ausgewählte digitale Ressourcen für den Schulunterricht bereitstellt. Die Kategorien ›Audios‹ und ›Videos‹ greifen quer über andere Kategorien auf Inhalte zu, die klingen oder sich bewegen. Die ›Rückblicke‹ bilden eine eigene Kategorie von nur auf diesem Wege aufzufindenden Artikeln über den modernen Umgang mit zentralen Ereignissen der deutschen Geschichte. ›Biografien‹ sind eben dies: Lebensdarstellungen wichtiger deutscher Persönlichkeiten. Unter ›Karten‹ finden sich sowohl historisches Kartenmaterial, als auch moderne Aufarbeitungen zur Geographie historischer Abläufe. Über die zukünftige Funktion der Kategorie ›Statistiken‹ schließlich lässt sich augenblicklich nur spekulieren – sie ist nämlich noch völlig leer.<sup>35</sup> Das *LeMO* setzt innerhalb seiner Verlinkungsstruktur sehr stark auf Redundanzen und Rekursivitäten: Fast jedes funktionale Areal des Angebotes kann auf verschiedenen Wegen erreicht werden, und wer sich zum Flanieren verleiten lässt, dem wird schnell auffallen, dass er immer wieder auf *Hub*-Seiten zurückgeführt wird. Obwohl seine Erzählstrukturen aufgrund seines artikelorientierten Aufbaus immer wieder sehr linear funktionieren, gleicht seine Topographie einem Netzwerk von sternförmigen Umschlagplätzen, die den Nutzer über kurze Folgen von Text- und Bildmaterial zum nächsten Orientierungspunkt weiterleiten.

Die Objekt-Datenbank umfasst zurzeit 5894 Digitalisate von Museumsobjekten, Fotografien und Archivalien. Bei fast allen handelt es sich um einfache Abbildungen in Form von Scans oder Digitalfotografien. Einige wenige Ausstellungsstücke liegen als sog. ›360°-Objekte‹ vor. Hierbei handelt es sich nicht um frei rotierbare und in Echtzeit gerenderte 3D-Objekte, sondern um Gegenstände, die aus mehreren Positionen auf einer sie umgebenden ›Umlaufbahn‹ abgelichtet wurden und sich dementsprechend in diskreten Schritten um ihre Y-Achse ›drehen‹ lassen. Die Einteilung der

35 Vgl. <http://www.dhm.de/lemo/bestand/> vom 22.09.2015.

Objekte in der Datenbank geschieht nach Epoche, Medientyp, Schlagworten, Personen und Objektgruppen (z.B. ›Plakat‹, ›Postkarte‹, ›Militaria‹). Hier zeigt sich an verschiedenen Ungereimtheiten, wie sehr das *LeMO* noch in der Entstehung begriffen ist: Die Kategorie ›Medien‹ z.B. enthält lediglich das Merkmal ›Fotografie‹, und zu diesem nur zwei Einträge. Zugleich findet sich die ›Fotografie‹ aber auch als Eintrag in der Kategorie ›Objekte‹ – und macht hier mit 2253 korrespondierenden Inhalten fast die Hälfte der Sammlung aus. Darin manifestiert sich das bereits angesprochene grundsätzliche Problem beim Anlegen musealer Datenbanken: Die Betreiber selbst scheinen sich noch nicht ganz sicher zu sein, welche Merkmale ihrer virtuellen Ausstellungsstücke sie verzeichnen und dem Nutzer als Zugriffsmodi anbieten, oder innerhalb welcher Kategorien sie diese Merkmale gruppieren möchten. Hinzu kommt, dass es weder eine kuratierte noch eine automatisierte Methode gibt, Objekte innerhalb der Datenbank miteinander in Verbindung zu bringen. Was nicht mit wenigstens einer gemeinsamen Datenbank-Kategorisierung versehen wurde, das muss einander fremd bleiben – und unsichtbar all das, was nicht auf ein Schlagwort gebracht wurde. Rätselhaft erscheint auch die Kategorie ›Mehrwert‹, die lediglich das Merkmal ›Objekte in Ausstellungen‹ umfasst, ohne dass für den Nutzer ersichtlich würde, um welche Ausstellungen es hier geht.<sup>36</sup>

Die individuellen Objektseiten, zu denen man mittels eines Klicks auf die Abbildung in der Bestandsdatenbank gelangt, sind im Vergleich zur Textlastigkeit aller anderen Bereiche des *LeMO* nur mit spärlichen Textbeigaben versehen. Die Beschreibung beschränkt sich meist auf einige wenige Sätze, eine Datierung (soweit möglich), bei Stücken im Besitz der Trägerinstitutionen die Inventarnummer des Originals, je nach Objektart mitunter Angaben zu Material und Abmessungen, ferner eine Copyright-Angabe und eine Kontaktadresse für Bildnutzungsrechte, und zuletzt auf Schlagwörter als Hyperlinks. Letztere bilden die einzige Form der Querverstrebung zwischen individuellen Objektseiten. Die Abbildungen selbst liegen in vergleichsweise hoher Auflösung mit der üblichen HD-Kantenlänge von 1080 Pixeln vor und sind nicht vor Downloads durch den Nutzer geschützt.<sup>37</sup>

Während das *J. Paul Getty* seine digitalisierte Sammlung ohne weitere Umschweife in Datenbankmanier präsentiert und der virtuelle Auftritt des *Städel* kategoriale Zusammengehörigkeit in visuelle Vernetzung transponiert, schlägt das *LeMO* also einen ganz anderen Weg ein: Die Datenbank der digitalisierten Objekte ist hier eher Hintergrundressource, während die eigentlichen ›Ausstellungs‹-Gegenstände Erzählungen sind. Insofern steht das *LeMO* mehr als jedes andere in diesem Kapitel diskutierte Angebot (mit Ausnahme vielleicht des im nächsten Unterkapitel bespro-

36 Vgl. [http://www.dhm.de/fileadmin/lemo/suche/search/?q=&f\[\]=seitentyp:Objekt](http://www.dhm.de/fileadmin/lemo/suche/search/?q=&f[]=seitentyp:Objekt) vom 22.09.2015.

37 Vgl. <http://www.dhm.de/lemo/bestand/objekt/orden-pour-le-merite.html> vom 22.09.2015.

chenen *8bit-Museums*) im Zeichen des Mediums Hypertext: Während Multi- und Intermedialität fest zum Anspruch des Angebotes gehören, bilden lineare, narrative Texte unverkennbar das Fundament seiner Didaktik. Zugleich begünstigt das Zugriffsinterface ›Zeitstrahl‹ ganz klar ein chronologisches Lesen mit gelegentlichen Exkursen in abzweigende Artikel zu spezifischen Themen. Die ständige Rückführung des Nutzers auf Hub-Seiten lässt überraschenderweise für den Leser nicht die rhizomatische Textstruktur entstehen, die aus der ›Vogelperspektive‹ topographischer Darstellung erkennbar werden würde, sondern vielmehr die eines ›Wurzelbuchs‹. Es scheint hier eine klare Hierarchisierung von Wissensstrukturen vorzuliegen, die von innen nach außen und vom Allgemeinen ins Bestimmte funktioniert: vom Zeitstrahl in die Einzelepochen, von den Epochen in diverse mit ihnen assoziierte Themenbereiche, von diesen zu relevanten Jahreschroniken, Zeitzeugenberichten, Schaustücken usw.

Wilde Semiosen sind offenbar nicht vorgesehen und dürften im durchnarrativierten ›Ausstellungs‹-Bereich der Webseite auch kaum vorkommen. Interessant indes ist, dass die ›Bestands‹-Datenbank ihre Inhalte nur mit sehr spärlichen Beschreibungen versieht, die meist nicht über eine Datierung und Benennung der Provenienz hinausgehen. Das *LeMO* verhält sich zu keiner Zeit dazu, ob hinter dieser relativen Textarmut auf den Objektseiten eine didaktische Programmatik steht – oder ob die Objektdatenbank schlicht nicht als der Zugang gesehen wird, über den Nutzer zur Sammlung finden sollen. Es wird sich trefflich darüber streiten lassen, ob hiermit Freiheitsgrade von Bedeutsamkeit angezeigt sind oder bloße Beliebigkeiten: Es scheint in jedem Falle keine intime Verwobenheit ihrer kategorialen Ordnung mit dem pädagogischen Konzept des restlichen *LeMO* zu geben. Damit erscheint sie in erster Linie als eine Transparentmachung der Ressourcen und des Verwaltungswissens, aus denen ›Ausstellungen‹ hervorgehen; als ein Blick in Fundus und Kartei gleichermaßen, und es liegt beim Nutzer, die kuratorischen Absichten zu dekodieren, die ihren Überführungen in den Ausstellungskontext zugrunde liegen.

## 7.2.2 Das Virtual Museum of Canada ([www.virtualmuseum.ca](http://www.virtualmuseum.ca))

Das bereits an anderer Stelle angesprochene *Virtual Museum of Canada* geht noch einen Schritt weiter, indem es überhaupt nicht mehr versucht, *Sammlungen* zusammenzuführen – sondern stattdessen eine Plattform zu sein, auf der existierende physische Museen *Ausstellungen* darbieten können. Es geht also ausdrücklich nicht um eine Öffnung des Fundus für den Besucher, sondern um eine Ausweitung kuratorischer Spielräume über Museumswände hinaus. Dies mag überraschen, hatten doch seine Gründer George MacDonald und Stephen Alsford noch 1997 das Meta-Museum in Aussicht gestellt und dabei bereits Kernthesen dieser Studie angedeutet:



It is surely likely that the digital museum will adopt metaphors that make it look much like the real-world museum. Museum exhibits and the hypermedia environment of the Web already have characteristics in common. Each uses diverse media forms to communicate structured messages: texts, still images, audiovisual. Each is structured to facilitate exploration of knowledge domains. Each tends to have layered information, with main themes branching into sub-themes. And, yet, each offers visitors the chance to wander almost randomly, on associative principles that reflect highly personalized interests. (MacDonald & Alsford 1997: 272)

Der Startschuss zur Schaffung des *VMC* fiel am 12. Oktober 1999, zwei Jahre nach der Entstehung der obigen Zeilen, in der Thronrede der kanadischen Generalgouverneurin Adrienne Clarkson. Unter dem Punkt ›Kulturelle Infrastruktur‹ heißt es darin:

New technologies offer new opportunities to strengthen the bonds between Canadians. The Government will bring Canadian culture into the digital age, linking 1.000 institutions across the country to form a virtual museum of Canada. It will put collections from the National Archives, National Library and other key institutions on-line. It will also increase support for the production of Canadian stories and images in print, theatre, film, music and video. In particular, it will increase support for the use of new media.<sup>38</sup>

Am 22. März 2001 ging nach ausgedehnten Konsultationen mit Museologen, teilnehmenden Institutionen und Beraterfirmen eine erste Version des *VMC* ans Netz, die 2003 um den Themenbereich *Community Memories* erweitert wurde, der in erster Linie kleinen Regionalmuseen die Möglichkeit zur Erstellung virtueller Ausstellungen bieten sollte. 2007 wurde das Project um das *VMC Teachers Centre* erweitert, das Schullehrern Materialien und Lehrpläne zur Verfügung stellt. 2009 wurde die Webseite des *VMC* komplett überholt und in Kernbereichen neu entworfen, um ein zeitgemäßes Erscheinungsbild zu wahren. 2012 schließlich wurden inhaltliche Updates im Monatsturnus aufgenommen, »to give a visible face to the treasures that are entrusted to Canadian museums through innovative and dynamic approaches«.<sup>39</sup> Seit Sommer 2014 befindet das Projekt sich in der Trägerschaft des *Canadian Museum of History* in Gatineau, Quebec.<sup>40</sup>

Nach eigener Angabe hat das *VMC* seit seiner ›Eröffnung‹ im Jahre 2002 34 Millionen individuelle ›Besuche‹<sup>41</sup> aus mehr als 200 Ländern<sup>42</sup> verzeichnet. Die Partner

38 <http://www.pco-bcp.gc.ca/index.asp?lang=eng&page=information&sub=publications&doc=aarchives/sft-ddt/1999-eng.html> vom 01.10.2015.

39 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/about-vmc/> vom 01.10.2015.

40 Vgl. ebd.

41 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/faq/> vom 01.10.2015.

42 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/about-vmc/> vom 01.10.2015.

des Projektes umfassen etwa 1.600 Museen nebst diversen Regierungsbehörden, Bildungseinrichtungen und privatwirtschaftlichen Förderern.<sup>43</sup> Das Online-Angebot beziffert derzeit ca. 500 virtuelle Ausstellungen, 150 »interactive resources« und 365 unterschiedliche Lehrmittel im *Teacher's Centre*.<sup>44</sup> Über den Umfang des eigentlichen Schatzes an Exponaten bzw. digitalen Reproduktionen werden keine Angaben gemacht.

Seiner Mutternation entsprechend ist das *VMC* sowohl auf Englisch als auch auf Französisch zu erreichen: als *Virtual Museum of Canada* unter der Domain [www.virtualmuseum.ca](http://www.virtualmuseum.ca), als *Musée virtuel du Canada* unter [www.museevirtuel.ca](http://www.museevirtuel.ca). Wie bereits angeklungen ist, verfügt es über keine einheitliche Sammlung oder Ausstellung, sondern bietet den teilnehmenden physischen Institutionen eine Plattform und eine Infrastruktur für die Erstellung und Veröffentlichung eigener virtueller Ausstellungen. Entsprechend breit gefächert ist das Angebot: Natur-, regional- und industriege-schichtliche ausgerichtete Institutionen sind ebenso vertreten wie Kunst- und Völkerkudemuseen. Verbunden sind sie durch ihre Ansässigkeit in Kanada, ihr Bezogensein auf die kanadische Geschichte und eben ihre Teilnahme am Großprojekt *VMC*. Die erste navigatorische Konsequenz, die sich aus dem Fehlen einer gemeinsamen Sammlung oder Datenbank ergibt, ist die, dass man im *VMC* nicht nach individuellen Objekten suchen kann. Die einzelnen Ausstellungen sind sowohl Organisations- als auch Zugriffsmodus der Webseite. Die Startseite bietet über ein großes Banner zu jedem Zeitpunkt fünf besonders bemerkenswerte Ausstellungen feil. Darunter befindet sich ein Textsuchfeld, und abermals unter diesem acht kleinere Banner, die ebenfalls auf Ausstellungen verlinken und allem Anschein nach zufällig von der Software ausgewählt werden.<sup>45</sup> In der Navigationszeile am oberen Bildschirmrand stehen Reiter zur Verfügung, die den Zugriff auf die Startseite, die *Virtual Exhibits*, die *Community Memories*, das *Teacher's Centre* und die *About Us*-Seite gestatten (vgl. Abbildung 3). Zwischen *Virtual Exhibits* und *Community Memories* besteht dabei kein struktureller Unterschied, wohl aber ein inhaltlicher: Bei Letzteren handelt es sich um sehr fokussierte Ausstellungen kleiner Regionalmuseen, die u.a. bemerkenswerte lokale Biographien, Persönlichkeiten, Ereignisse oder Bauten vorstellen.<sup>46</sup>

Beide Ausstellungsseiten werden von einer einfachen Suchmaske gekrönt. Hier können Suchbegriffe eingegeben, der Ausstellungstyp gewählt und Richtlinien zur Sortierung von Suchergebnissen bestimmt werden (alphabetisch auf- und absteigend

43 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/faq/> vom 01.10.2015.

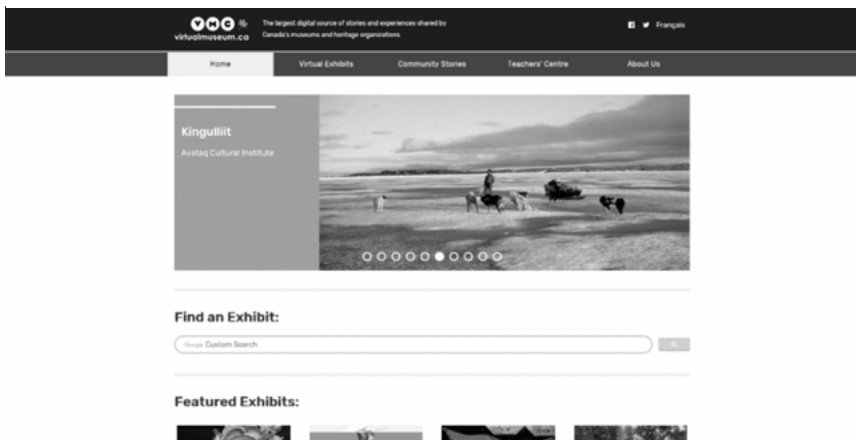
44 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/about-vmc/> vom 01.10.2015.

45 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/home/> vom 01.10.2015.

46 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/virtual-exhibits/type/community-memories/> vom 01.10.2015.

oder nach Neuheit der Ausstellung).<sup>47</sup> Über den Schalter *Advanced Search* sind weitere, kategoriale Suchkriterien verfügbar. So können hier gezielt Ausstellungen zu bestimmten Themen (*Arts and Leisure, Nature, Science and Technology, Transportation and Industry* sowie *History and Society*) und Unterthemen (z.B. *Fashion, Biology, Chemistry and Materials, Historic Figures* oder *Religion and Beliefs*) abgefragt werden.<sup>48</sup> Suchergebnisse werden unterhalb der Maske angezeigt. Der Nutzer kann sich dabei aussuchen, ob er eine kompakte ›Kachel‹- oder eine inhaltlich ausführlichere ›Listen‹-Ansicht vorzieht. Erstere besteht aus zwölf kleinen Abbildungen in zwei Zeilen von je sechs, die jeweils mit dem Namen der Ausstellung und dem Namen der Institution versehen sind, von der sie ausgerichtet wird. Die Listenansicht reiht dieselben Treffer untereinander auf, wobei Abbildungen und Bezeichnungen identisch sind, jedoch zu jeder Ausstellung noch eine Kurzbeschreibung dargestellt wird. Sollten mehr als die zwölf standardmäßig angezeigten Treffer gefunden werden, kann man sich sowohl in der Kachel- als auch in der Listenansicht (abermals in Zwölfer-Schritten) weitere relevante Ausstellungen anzeigen lassen.<sup>49</sup>

Abbildung 3: Startseite des *Virtual Museum of Canada*



<http://www.virtualmuseum.ca/home/> vom 04.06.2018.

Das *VMC* selbst betreut lediglich die Soft- und Hardware, die den teilnehmenden Einrichtungen die Möglichkeit zur virtuellen Präsentation ihrer Inhalte bietet. Die individuellen Ausstellungen sind gänzlich Sache der jeweiligen Häuser. Zwar gibt es aus der Infrastruktur des *VMC* heraus gewisse Gemeinsam- und Regelmäßigkeiten in

47 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/virtual-exhibits/type/virtual-exhibits/> vom 01.10.2015.

48 Vgl. <http://www.virtualmuseum.ca/virtual-exhibits/type/virtual-exhibits/?adv=show> vom 01.10.2015.

49 Vgl. ebd.

der Gestaltung ihrer Webseiten, ein verbindlicher Qualitätsstandard aber ist nicht erkennbar. Tatsächlich stellt man schon bei oberflächlichster Flanerie durch das Angebot sehr zügig fest, dass viele der Ausstellungen offenbar nicht kontinuierlich betreut werden. Als Beispiel sei hier die vom Ausstellungszentrum der Universität Montréal im Jahre 2006 ausgearbeitete Ausstellung *Echoes from the Past* genannt, die sich mit der vorkolonialen Geschichte Quebecs befasst.<sup>50</sup> Die in Englisch und Französisch verfügbare Ausstellung begreift ihren Gegenstand als »a story told by landscape«<sup>51</sup> und erschließt ihn nach den Rubriken ›Konzepte‹ (der frühgeschichtlichen Historiographie), ›Orte‹ (d.h., bedeutenden historischen Schauplätzen), ›Zeit‹ (im Sinne einer Chronologie der Geschichte Quebecs), ›Worte‹ (im Sinne narrativer Überlieferung), ›Kunst‹, ›Kontakte‹ (zwischen Eingeborenen und Europäern), und ›Objekte‹ (die wiederum nach Fundorten geordnet sind).<sup>52</sup> Dabei steht *Echoes from the Past* sowohl in einer Flash-Variante als auch – ein Relikt aus Zeiten, in denen zahlreiche Nutzer noch mittels 56k-Modems auf das Web zugriffen – in einer HTML-Version für langsamere Netzzugänge zur Verfügung. Der Nutzer, der fast ein Jahrzehnt nach ihrer Entstehung auf die Ausstellung zugreift, wird indes nicht mit der Geschwindigkeit seiner Internetverbindung zu kämpfen haben, sondern vielmehr (und dies gilt für die Flash- ebenso wie für die HTML-Version) mit einem Webseiten-Design, dass auf sehr viel kleinere und niedriger auflösende Monitore zugeschnitten ist als jene, die heute den Standard darstellen. Abbildungen liegen mit Kantenlängen von unter 200 Pixeln vor, Schriften sind so klein, dass sie kaum zu lesen sind. Für den Text kann hier die Zoomfunktion von Browserssoftwares helfen, Bilder verpixeln bei einer solchen Vergrößerung indes unvermeidlich. Auch ist im Rückblick kaum mehr nachzuvollziehen, welchen Mehrwert die Architekten der Webseite 2006 der Flash-Fassung zugeschrieben haben mögen. Ein Inhaltlicher kann es kaum gewesen sein, weil es in ihrer Struktur und Funktionalität keinen Unterschied zur HTML-Seite gibt. Vielmehr ist die Flash-Fassung mit einer Anzahl von audiovisuellen Stilblüten versehen: Klaviermusik spielt über der Startseite, ein animiertes Intro zeigt eine ebenfalls musikalisch unterlegte Collage von Bildmaterial, die kaum etwas über die Ausstellung verrät, Schaltflächen werden mit einer Wellenanimation unterlegt, wenn man mit dem Mauszeiger über sie fährt. Tatsächlich fehlen der Flash-Seite zahlreiche Funktionen, die in HTML selbstverständlich wären: Text kann nicht mit der Maus markiert und kopiert werden, Abbildungen lassen sich nicht per Rechtsklick auf dem eigenen Rechner abspeichern. Fast elegisch mutet der in der Flash-Version vorgeschaltete

50 Vgl. [http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/echo/e\\_index.html](http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/echo/e_index.html) vom 01.10.2015.

51 <http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/exposition-exhibitions/echo/html/e-echos-01.html> vom 01.10.2015.

52 Vgl. ebd.

Hinweis an, dass Nutzer von Windows 95 und 98 Probleme bei der Anzeige bestimmter Sonderzeichen der französischen Sprache erleben könnten.

Das *VMC* ist also nicht nur ein virtuelles Museum der kanadischen Geschichte, sondern auch – wenngleich unfreiwillig – eines von Webseitendesigns der frühen und mittleren 2000er Jahre und betreibt damit im allerwörtlichsten Sinne eine Musealisierung des Virtuellen. Mit dieser Feststellung ist hier durchaus keine spitzfindige Herabwürdigung des *VMC* und dieses speziellen Nebeneffektes seiner Ausstellungskonzeption intendiert. Historische Prozesse sind immer auch Kommunikation, und die Zeugnisse dieser Kommunikation werden zu Quellen, aus denen Geschichte entsteht. Insofern wird Geschichte natürlich auch im Web gemacht, und wir müssen uns die Frage stellen, ob unsere Bestrebungen zum Erhalt unseres Kulturerbes nicht zunehmend auch das Web miteinbeziehen müssen. Private Nonprofits wie das in San Francisco ansässige *Internet Archive* (das uns im Unterkapitel 7.4 dieser Arbeit noch näher beschäftigen wird) versuchen bereits jetzt, der dem Web eingeschriebenen Veränderlichkeit und Vorläufigkeit mithilfe regelmäßiger ›Schnappschüsse‹ von Webseiten Herr zu werden und Kommunikation zu bewahren, die niemals für die Nachwelt (und in vielen Fällen kaum über den Augenblick des kommunikativen Aktes hinaus) gedacht war.

Die (hier freilich nicht im Sinne Ernst Blochs zu verstehende) Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen, die uns im *VMC* begegnet, birgt jedoch auch ganz spezifisch die Selbstbeschreibung des Angebotes als ›virtuelles Museum‹ betreffende Implikationen. Physische Museen beherbergen ja nicht nur historisches Material, sie *sind* historisches Material und verhandeln dementsprechend nicht nur die Geschichte ihres Ausstellungsgegenstandes, sondern immer auch ihre eigene als Institution und als Haus. Insofern ist ein ausreichend altes Museum immer auch Palimpsest von Vermittlungsidealen und Didaktiken, die nicht mehr akut gegenwärtige Ausstellungen bestimmen, aber der Architektur, der Zusammensetzung von Sammlungen, der Verwaltung und dem Selbstverständnis der Einrichtung nach wie vor eingeschrieben sind. Virtuelle Museen sind notwendigerweise junge Erscheinungen, die noch auf keine lange Geschichte zurückblicken können – andererseits jedoch existieren sie in einer medialen Umwelt, in der ›Veränderung‹, welcher Art auch immer, sehr schnell vonstattengehen kann. Wenn es also um die Ablösung von Präsentations- und Verwaltungsstandards, die Neuevaluation von Ausstellungskonzepten, ja sogar grundsätzliche Umstellungen in Organisation und Philosophie kuratorischer Arbeit geht, dann kann ein virtuelles Museum effektiv sehr viel mehr ›Geschichte‹ in relativ kurzen Zeiträumen durchmachen als ein physisches. Indes hat es jedoch kein materielles Substrat, dem sich diese Geschichte einschreiben könnte. Wollten virtuelle Museen sie erhalten, dann müssten sie die überholten Versionen ihrer selbst archivieren und ggfs. ihren Nutzern zur Verfügung stellen. Dem Verfasser dieser Arbeit ist in mehrjährigen Recherchen über virtuelle Museen kein einziges begegnet, das sich auf diese Art bewusst selbst zu vergeschichtlichen versuchen würde.

Eine Webseite wie *Echoes of the Past* erscheint gewissermaßen als eine virtuell-museale Geisterstadt: Ihre Attraktion ist zehn Jahre nach ihrer Entstehung weniger ihr Gegenstand als ihre offensichtliche Obsoleszenz innerhalb einer Medientechnik, die obsoletes üblicherweise nicht lange fortbestehen lässt, sondern es entweder löscht oder mittels Updates aktuellen Standards und Erwartungen anpasst. *Echoes of the Past* weist also als digitales Objekt genau jene Eigenschaft auf, die auch das Museumsding ausmacht: Die virtuelle Ausstellung verkörpert in ihrer ganzen audiovisuellen Erscheinung einen Unterschied zwischen der Welt, in der sie entstanden ist und jener, in der wir sie jetzt immer noch abrufen können.

Dabei sind bestimmte Attribute von *Echoes of the Past* durchaus auch in aktuelleren Ausstellungen des *VMC* noch lebendig. Dazu gehört vor allem eine dem *LeMO* durchaus ähnliche Textorientierung, die Abbildungen materieller Objekte eher illustrativ einsetzt, in Verbindung mit einem weitgehend linearen Aufbau. So ist z.B. Anfang Oktober 2015 die aktuellste Ausstellung des *VMC* eine vom *Revelstoke Museum and Archives* in Revelstoke (British Columbia) erstellte Präsentation über Lawinen mit dem Titel *Land of Thundering Snow*. Diese besteht aus sechs individuellen Kurzartikeln: Einem über bedeutende Lawinen-Ereignisse der kanadischen Geschichte, einem über Ursachen und Ablauf einer Lawine, einem über Maßnahmen zur Vorbereitung auf den Ernstfall, einem darüber, wie man Gefahrenzonen meidet und sich im Lawinenfall zu verhalten hat, einem über die Rolle von Lawinen im Ökosystem der Bergwelt von British Columbia und schließlich einer kleinen Sammlung von Ressourcen und Links zum Thema.<sup>53</sup> Jeder einzelne Artikel besteht aus einem kurzen Einführungstext, dem eine Auswahl von Videos und interaktiven Applikationen folgt – zu welchen man gelangt, indem man entweder auf eine Schaltfläche klickt oder einfach hinunterscrollt. So findet man zum ersten Artikel eine Karte Kanadas mit einer Zeitleiste, mittels derer man sich die Schauplätze und Opferzahlen dokumentierter Lawinenunfälle für jede einzelne Jahreszahl zwischen 1782 und 2014 anzeigen lassen kann. Einige wenige dieser Unfälle sind als *case studies* mit einer kurzen Texterläuterung versehen, erkennen kann man sie an ihrem Pfeilförmigen Symbol auf der Karte. Auch eine grafische Verlaufsdarstellung von Opferzahlen steht hier zur Verfügung, wobei die Unfallarten (z.B. »Recreation«, »Industry« oder »Transportation«) farblich codiert sind (vgl. Abbildung 4).<sup>54</sup> Die Ursachen von Lawinen werden in Form eines kleinen »Rezeptes« erklärt, durch das sich der Nutzer klicken darf und dessen vier Zutaten (Schnee, Gefälle, eine Ablagerung in lockeren Schichten durch Stürme und schließlich ein Auslöser) jeweils mit kurzen erklärenden Texten versehen sind. Am Ende darf der Nutzer sich zur Belohnung einen kurzen Audioclip von einem

53 Vgl. <http://www.landofthunderingsnow.ca/index-eng.php> vom 01.10.2015.

54 Vgl. [http://www.landofthunderingsnow.ca/lecons\\_du\\_passe-lessons\\_from\\_the\\_past/index-eng.php](http://www.landofthunderingsnow.ca/lecons_du_passe-lessons_from_the_past/index-eng.php) vom 01.10.2015.

Lawinenabgang anhören.<sup>55</sup> Ähnlich geht es weiter: In der Rubrik ›Staying Safe‹ werden fünf Lawinenexperten und Rettungsarbeiter vorgestellt – jeweils mit Foto, Text und auf Wunsch einem kurzen Video. Unter dem Reiter ›A Natural Part of Mountain Life‹ findet sich eine Fotografie von einer Tallandschaft, in der einzelne Zonen angeklickt werden können. Es erscheinen dann Kurztexte, welche den Einfluss von Lawinen auf das gewählte Areal und seine Biosphäre erklären.<sup>56</sup>

Abbildung 4: Historische Landkarte für kanadische Lawinenereignisse der virtuellen Ausstellung ›Land of Thundering Snow‹



[http://www.landofthunderingsnow.ca/lecons\\_du\\_passe-lessons\\_from\\_the\\_past/index-eng.php](http://www.landofthunderingsnow.ca/lecons_du_passe-lessons_from_the_past/index-eng.php) vom 04.06.2018.

Grundsätzlich wird man nicht gezwungen, diese Medienangebote in der vorgegebenen Sequenz zu rezipieren – es gibt allerdings auch kaum einen Grund, von ihr abzuweichen. Die allermeisten Ausstellungen im *VMC* folgen einem ganz ähnlichen Schema: Sie vermitteln weniger den Eindruck eines virtuellen Museums als vielmehr den einer Bibliothek kurzer Dossiers und Bildmaterialsammlungen zu Themen der kanadischen Geschichte. Selbst wenn die Zugriffsoberfläche experimenteller gestaltet wird, bleibt diese Struktur erhalten. So veröffentlichte das *Toronto International Film Festival* im Jahre 2014 mittels des *VMC* eine Ausstellung über Leben und Werk des kanadischen Regisseurs David Cronenberg. Auf deren Startseite lässt sich über

55 Vgl. [http://www.landofthunderingsnow.ca/anatomie\\_dune\\_avalanche-anatomy\\_of\\_an\\_avalanche/index-eng.php](http://www.landofthunderingsnow.ca/anatomie_dune_avalanche-anatomy_of_an_avalanche/index-eng.php) vom 01.10.2015.

56 [http://www.landofthunderingsnow.ca/une\\_partie\\_integrante\\_de\\_la\\_vie\\_en\\_montagne\\_natural\\_part\\_of\\_mountain\\_life/index-eng.php](http://www.landofthunderingsnow.ca/une_partie_integrante_de_la_vie_en_montagne_natural_part_of_mountain_life/index-eng.php) vom 01.10.2015.

neun Kacheln auf diverse Unterbereiche der Ausstellung zugreifen: so z.B. auf Biographisches zur Person Cronenberg, Einflüsse von Wissenschaft und Medizin auf die Bildersprache seiner *body horror*-Filme, eine ›interaktive Zeitleiste‹ (deren Interaktivität sich darauf beschränkt, dass der Nutzer durch sie hindurchscrollen und gelegentlich Felder anklicken darf, die Video- oder Audio-Schnipsel abspielen), ›Hinterden-Kulissen‹-Videomaterial, Filmrequisiten, usw.<sup>57</sup> Schnell stellt sich jedoch heraus, dass die sich hinter diesen Kacheln verbergenden Inhalte tatsächlich überwiegend die Form filmwissenschaftlicher Traktate (inklusive Zitationsapparat) annehmen, die mit Video-, Audio-, und Bildmaterial illustriert sind, dem Nutzer aber nicht erlauben, dieses Material außerhalb ihrer linearen Textstruktur zu erkunden. In wie weit es hier noch Sinn macht, überhaupt den Museums- oder Ausstellungsbegriff zu bemühen, ist trefflich streitbar. Am musealsten erscheinen noch die stellenweise in die Texte eingefügten Filmrequisiten, die in hochauflösenden 360°-Fotografien aufgenommen wurden und per Mausklick entlang der Längsachse rotiert werden können. Hierzu gehören u.a. der *Accumicon*-Helm aus *Videodrome* (1983) und die organische Spielkonsole aus *eXistenZ* (1999).<sup>58</sup>

Das *VMC* erscheint insgesamt als ein Mikrokosmos des Phänomens Museumsvirtualisierung schlechthin. Einerseits steht es im Zeichen großer Ziele digitalisierter Kulturvermittlung, die auf Malraux und Benjamin ebenso zurückweisen wie auf die Vordenker der Hypertexttheorie: Es will sowohl verstreute Sammlungsbestände zusammenführen als auch Plattform für zahlreiche in sich geschlossene imaginäre Museumsprojekte sein, die in den Räumen der Mutterinstitutionen nicht zu realisieren wären – zumindest nicht, ohne das bestehende Ausstellungsgefüge zu opfern, um die Objekte für ein neues freizustellen. Das ehrliche Verlangen, intermedial zu kuratieren – Text, Bild, Ton und Video miteinander zu verschränken und einander zuarbeiten, interaktive Elemente einfließen zu lassen – zieht sich sichtbar durch die verschiedenen Ausstellungen, auch wenn die Umsetzungen nicht immer geglückt scheinen. Das ganze Projekt ist ferner auf Prozesshaftigkeit und Skalierbarkeit ausgerichtet, soll mit den Ideen der ausstellenden Häuser und ihrer Kuratoren wachsen und ein weit über die kanadische Öffentlichkeit hinausreichendes Publikum bedienen.

Andererseits aber sammelt das *VMC* mit seinen Ausstellungen auch technische Irrwege, verfehlte Vermittlungsstrategien und Missverständnisse dessen, was mit dem WWW und dem Medium Hypertext eigentlich angezeigt und möglich wäre. Besonders auffällig ist dabei der Verzicht des *VMC* auf Verschaltung und *Connectedness* der Sammlungen untereinander. Mit Recht darf man fragen, ob ein solcher überhaupt zu leisten wäre, ohne das Kernkonzept des Angebotes – nämlich eine Plattform

57 Vgl. <http://cronenbergmuseum.tiff.net/accueil-home-eng.html> vom 01.10.2015.

58 Vgl. <http://cronenbergmuseum.tiff.net/artefacts-artifacts-eng.html> vom 01.10.2015.



für Museen zu sein, die virtuell ausstellen möchten und selbst nicht über die technischen Mittel verfügen – über den Haufen zu werfen. Indes zeigt sich in der Art, wie einzelne Ausstellungen funktionieren, immer wieder geradezu eine Vermeidung von rhizomatischen (oder auch nur netzwerkhaften) Strukturen: Ausstellungen wie *Land of Thundering Snow* scheinen nicht etwa darauf abzuzielen, eine bestehende Sammlung zu öffnen und die Möglichkeiten zur Assoziation und Vieldeutigkeit über das hinaus zu erweitern, was die physische Institution anbietet und sie damit folgerichtig fortzusetzen. Vielmehr hat man den Eindruck, es werde hier der Versuch unternommen, noch stärker zu linearisieren, zu narrativieren und den Besucher anzuleiten, als dies in einem dreidimensionalen Museumsraum überhaupt möglich wäre. Anstatt virtuell wirklich zu *kuratieren*, werden digitale Broschüren erstellt, die eine weitgehend lineare Textstruktur mit attraktiven audiovisuellen Effekten versehen, letztlich aber sowohl hinter den Möglichkeiten sowohl einer klassischen Museumsausstellung, als auch des Mediensystems WWW zurückbleiben. So wird das *VMC* zu einer Bibliothek kleiner Bildbände, an der Malraux sicher durchaus Freude gehabt hätte, und ist meta-museal tatsächlich insofern, als dass es zahlreichen Einzelmuseen ein gemeinsames Dach für die Gestaltung von Inhalten bietet. Es ermöglicht aber keine Konfrontation dieser Inhalte über die Grenzen kuratierter Angebote hinweg, und gestattet auch dem Rezipienten keine Souveränität im Umgang mit dem Angeboten.

### 7.2.3 Europeana ([www.europeana.de](http://www.europeana.de))

Als das zu diesem Zeitpunkt noch als »digitale Bibliothek« bezeichnete und im Rahmen der *Digital Agenda for Europe* von der Europäischen Kommission finanzierte *Europeana*-Projekt am 20. November 2008 in einer Beta-Version mit zunächst gerade einmal 1.000 digitalisierten Objekten der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde, kollabierte die das Unterfangen stützende Serverarchitektur buchstäblich unter der Last des Interesses. Mehr als 10 Millionen Aufrufe in der Stunde legten die Webseite noch am Tag ihrer Eröffnung lahm, machten ihre Abschaltung bis Mitte Dezember desselben Jahres erforderlich und ließen die *Frankfurter Allgemeine* titeln: »Erfolg ist, wenn man zusammenbricht« (Jungen 2008). Trotz der Selbstbeschreibung als Bibliotheksprojekt war *Europeana* schon zu diesem Zeitpunkt einem Bewahrungs- und Verbreitungsauftrag verpflichtet, der die ganze Spanne europäischer Kulturgüter umfasste. Hinter der noch sehr beschränkten Beta-Variante stand bereits 2008 ein Fundus von mehr als drei Millionen digitalisierten Büchern, Kunstobjekten, Fotografien und Filmen, sowie Textdokumenten unterschiedlichster Art, deren Originale über mehr als eintausend Einzelsammlungen in 27 Ländern verteilt waren (vgl. ebd.).

Die ›1.0‹-Version der Seite ging im Februar 2009 online und übertraf schnell ihr von Europäischen Kommission vorgegebenes Ziel, bis 2010 10 Millionen Einzelobjekte verfügbar zu halten. Tatsächlich waren im November 2010, zwei Jahre nach dem holprigen Start, mehr als 14 Millionen Objekte digitalisiert, von denen Textdokumente nur mehr 34 % ausmachten. 64 % entfielen hingegen auf »digitalisierte Fotos, Landkarten, Museumsstücke und andere Bilder«, die letzten zwei Prozentpunkte auf Video- und Tonmaterial.<sup>59</sup> Obwohl sämtliche Mitgliedsnationen der Europäischen Union sich an dem Vorhaben beteiligen, war 2010 noch keine Ausgewogenheit im Gesamtangebot erreicht: Frankreich stellte als größter Beiträger 18 % des vorhandenen Materials, dicht gefolgt von Deutschland mit 17 %. Die Anzahl der teilnehmenden Kultureinrichtungen war zu diesem Zeitpunkt bereits auf über 1.500 angestiegen.<sup>60</sup>

Im Oktober 2015 enthält *Europeana* rund 39 Millionen Einzelobjekte, von denen ca. 23 Millionen auf Bild-, 15 Millionen auf Textinhalte, jeweils etwa eine halbe Million auf Audio- und Videomaterial und schließlich fast 17.000 auf 3D-Scans entfallen. Deutschland und die Niederlande haben mittlerweile mit jeweils über 4 Millionen Objekten Frankreich den Rang als Spitzenbeiträger abgelassen. Das Gros der Zugriffe auf *Europeana* kommt erwartungsgemäß aus dem EU-Gebiet selbst, wobei Deutschland mit ca. 565.000 Aufrufen in den ersten drei Quartalen 2014 den größten Anteil ausmacht, gefolgt von Spanien mit ca. 344.000, Polen mit 269.000, Frankreich mit 255.000, Italien mit 246.000 und dem Vereinigten Königreich mit etwa 219.000 Zugriffen. Die USA stellen mit einer weiteren Viertelmillion das größte außereuropäische Zugriffskontingent. Technisch basiert *Europeana* auf einer eigenen *Digital Service Infrastructure*, die von der (ihrerseits der Europäischen Kommission unterstehenden) *Connecting Europe Facility (CEF)* betrieben wird.<sup>61</sup>

Eigener Darstellung zufolge sieht sich *Europeana* »on a mission to transform the world with culture«:

We want to build on Europe's rich heritage and make it easier for people to use, whether for work, for learning or just for fun. In the future, we hope everyone will have the access they need to the shared heritage that belongs to us all. *Europeana* provides a platform that allows you to explore great achievements from the past to achieve great things in the future. We bring together the organisations that have heritage to share with the people and sectors who want to view, share and build with that heritage.<sup>62</sup>

59 Vgl. [http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-10-1524\\_de.htm?locale=en](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-10-1524_de.htm?locale=en) vom 02.10.2015.

60 Vgl. ebd.

61 Vgl. <http://pro.europeana.eu/about-us/factsfigures> vom 02.10.2015.

62 Vgl. <http://pro.europeana.eu/about-us/who-we-are> vom 02.10.2015.

Auch *Europeana* versteht sich also nicht als ein souveränes Ausstellungsprojekt mit eigenen Inhalten, sondern als eine Plattform, die bestehende Institutionen mit einem Publikum jenseits ihrer institutionell-geographischen Einzugsbereiche verbinden soll. Der Dienst will Netzwerk sein – und zwar nicht nur zwischen Institutionen und ihren Besuchern, sondern auch all jenen Akteuren, die selbst keine »Kulturarbeiter« im engeren Sinne, wohl aber unentbehrlich für die Digitalisierung von Kulturobjekten sind: nämlich Ingenieuren, Technikern und Softwareentwicklern. Zugleich sieht *Europeana* sich aber auch als Interessenvertretung und Anwalt der teilnehmenden Kulturinstitutionen im sich vollziehenden Virtualisierungsprozess – und die Methode dieser Anwaltschaft soll einerseits eine rigorose Authentifizierung aller digitalisierten Inhalte, andererseits aber auch eine Offenheit und Flexibilität von Dokumentationsstandards sein:

We represent the cultural organisations that have safeguarded our heritage for hundreds of years. Who have organised it, structured it and made it accessible with great care and precision. We are committed to ensuring that our digital data is always authentic, trustworthy and robust, that it's easy to create with and that our network partners benefit from sharing it.<sup>63</sup>

Die Planungen für die unmittelbare Zukunft sind auf *europeana.eu* in Form der *Strategy 2020* publiziert. Dieser zufolge sind augenblicklich nur knapp 10 % des kulturellen Erbes der EU-Mitgliedsstaaten digitalisiert, was ca. 300 Millionen Einzelobjekten entspricht. Nur etwa ein Drittel von diesen sei derzeit in irgendeiner Form online verfügbar – und wiederum nur ca. 3 % dieses Drittels läge rechtlich und technisch in einer Form vor, die zur kreativen Weiterverwertung zu gebrauchen sei. *Europeana* will dazu beitragen, diese Anteile zu vergrößern, und zwar nach eigener Aussage »by embracing new technology, by changing copyright, by developing new business models«.<sup>64</sup>

Dies umzusetzen erfordert der *Strategy 2020* zufolge drei »Prioritäten«: Die erste ist eine Verbesserung von Datenqualität und Digitalisierungsstandards. Hervorragende Digitalisate seien eine Grundvoraussetzung dafür, dass die teilnehmenden Einrichtungen *Europeana* ihre attraktivsten und wertvollsten Objekte zur Verfügung stellten. Zugleich dürften dabei aber keine Zugangshürden für finanziell schlechter ausgestattete Institutionen entstehen. Konkret bedeute dies, dass man sich von linear auf ein zentrales Speichersystem zulaufenden Digitalisierungswegen lösen und auf distribuierte Architekturen setzen müsse. Auf diesem Wege hoffen die Verantwortlichen, den Objektschatz bis 2020 verdreifachen zu können, während die entstehenden Digitalisate hochwertiger und zwischen unterschiedlichen technischen Schnittstellen anschlussfähig werden sollen. Die zweite Priorität sei die Öffnung der Datensätze

63 Vgl. <http://strategy2020.europeana.eu/> vom 02.10.2015.

64 Ebd.

– und zwar nicht nur für die Betrachtung durch ein Publikum, sondern auch für ihre Weiternutzung innerhalb der Grenzen geltenden Urheberrechts. *Europeana* macht sich für eine Überführung digitalisierten Kulturerbes in die *public domain* stark und lobbyiert bei europäischen Entscheidungsträgern für eine Flexibilisierung von Copyright-Gesetzen. Ziel ist es, bis 2020 sowohl beim Publikum als auch bei den Institutionen zur ersten Anlaufstelle zu werden, wenn es darum geht, Kulturerbe zu digitalisieren oder in digitaler Form abzurufen. Die dritte Priorität schließlich betrifft die Frage nach Nutzen und Schaden von Virtualisierung für die teilnehmenden Einrichtungen: *Europeana* strebt an, innerhalb seines Netzwerkes von Endnutzern und Produzenten nach allen Richtungen Mehrwert fließen zu lassen. Die teilnehmenden Häuser sollen im Austausch für ihre Inhalte eine größere Sichtbarkeit und eine Senkung der eigenen Verwaltungskosten durch ihren Anschluss an eine geteilte Dokumentationsinfrastruktur erhalten. Nicht zuletzt stellt ihnen *Europeana* auch die Vernetzung mit privatwirtschaftlichen Akteuren zum beiderseitigen Vorteil in Aussicht.<sup>65</sup>

Das Projekt bezeichnet sich mittlerweile auch nicht länger als digitale Bibliothek, sondern als ein institutionsübergreifendes »single-access digital museum, library and archive for Europe – a place where you’re invited to look back at the great achievements of the past«.<sup>66</sup> In dieser Rolle will *Europeana* ausdrücklich kein »Portal« sein, das lediglich die Auffindbarkeit digitaler Objekte gewährleistet, sondern strebt den Ausbau seiner Soft- und Hardwareinfrastruktur zu einer »multi-sided platform« an, die nicht nur Inhalte vernetzt und präsentiert, sondern auch die Menschen, die mit diesen Inhalten arbeiten möchten.<sup>67</sup> Dieses Modell orientiert sich ganz bewusst an kommerziellen Web-Angeboten, die nicht etwa eigene Produkte feilbieten, sondern deren Service darin besteht, Menschen mit übereinstimmenden Interessenlagen zusammenzubringen: Ganz konkret nennt die *Strategy 2020* das Unternehmen *Airbnb*, das der Hotelbranche Konkurrenz machen will, indem es Menschen auf der Suche nach Übernachtungsmöglichkeiten mit solchen in Kontakt treten lässt, die kurzfristig Wohnraum zu vermieten haben. *Europeana* will auf vergleichbare Art Menschen, die produktiv mit Kulturerbe umgehen möchten, mit den Institutionen ins Gespräch bringen, die es sammeln, erhalten und ausstellen. Die »mehrseitige Plattform« wird dabei nicht nur rhizomatisch gedacht, sondern im besten Sinne des Latour’schen Akteur-netzwerks als ein System, das die Subjekt-Objekt-Trennung zwischen menschlichen Kommunizierenden und den technischen Infrastrukturen ihrer Kommunikation verwischt. Die Architektur dieses Systems wird in zwei Schichten gedacht, die als *core* und *access layer* bezeichnet werden.<sup>68</sup>

65 Ebd.

66 Ebd.

67 Vgl. ebd.

68 Vgl. ebd.

Der *core* setzt sich aus drei Komponenten zusammen: der Hardware im Sinne der Datenzentren und Servernetzwerke, dem *content* bzw. den konkreten digitalisierten Inhalten und zuletzt den Metadaten, mit denen diese Inhalte versehen sind. Die ersten zwei Komponenten bilden gewissermaßen die Grundvoraussetzungen, denen *Europeana* zur Erfüllung seiner kulturellen Mission gerecht zu werden hat, nämlich das Vorhandensein vorzeigbarer digitaler Objekte und mit dem Internet verbundener Computer, auf denen diese abgespeichert und abrufbar sind. Die Metadaten hingegen sind laut der *Strategy 2020* das entscheidende Alleinstellungsmerkmal *Europeanas* gegenüber privaten bzw. kommerziellen Angeboten: Sie nämlich bildeten ein an den physischen Institutionen beheimatetes Expertenwissen ab, auf das privatwirtschaftliche Content-Aggregatoren keinen Zugriff haben, weil sie nicht mit Kuratoren, Bibliothekaren, Archivaren usw. kooperieren. *Europeana* verspricht nicht weniger als institutionell verbürgte Authentizität, übersetzt in digitale Authentisierungsverfahren:

You might be thinking, ›So what? I can find this material elsewhere on the web via Google, Flickr or Pinterest.‹ True, but what's unique about our repository is that our metadata describes the original material, authenticated by reliable, sector experts. Our aim is to become the largest trusted repository of cultural heritage in Europe as research tells us this is what users want – unobstructed access to credible, quality material.<sup>69</sup>

Der *core layer* soll also nicht nur den technischen und inhaltlichen Unterbau der Unternehmung darstellen, sondern zugleich die Brücke bilden zwischen virtueller Verfügbarkeit und institutioneller Autorität – kurzum, er soll ein Fundament des *Vertrauens* sein und Authentizität auch in einer medialen Umwelt erfahrbar machen, in der das Publikum eigentlich darauf spekuliert, getäuscht zu werden. Die Allianz mit den ›realen‹ Einrichtungen garantiert den Anschluss *Europeanas* an eine bedeutsame Kulturwelt.

Der *access layer* hingegen soll nach den Vorstellungen der Betreiber das gemeinsame und für alle Mitwirkenden möglichst faire Forum sowohl der Inanspruchnahme von *Europeanas* Inhalten und Diensten als auch des Austausches zwischen Betreibern, Konsumenten und Rezipienten sein – »a ›Commons‹ or place where we have agreed upon the rules of engagement.«<sup>70</sup> Zu dieser Funktion gehören unweigerlich Softwarestandards – insbesondere in Form des *application programming interface* (API), das als Schnittstelle zwischen der Datenbank und Softwares fungiert, die auf ihre Inhalte zugreifen möchten, aber auch des *Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting* (OAI-PMH), das von der namensgebenden *Open Archives Initiative* entwickelt wurde, um Dienste auf Metadaten aus unterschiedlichen Archivsystemen zugreifen lassen zu können. Weitere softwareseitige Bestandteile des *access*

69 Ebd.

70 Ebd.

layer sind laut der *Strategy 2020* die Anpassung von Programmfunktionen an die aus der IP-Adresse erkennbare *geolocation* des Anwenders und damit verbunden die Mehrsprachigkeit sämtlicher Interfaces.<sup>71</sup>

Über die Software hinaus besteht die Zugriffsebene aber auch aus Dienstleistungsaspekten. *Europeana* verspricht klare und transparente Richtlinien für die Nutzung vorhandenen Datenmaterials ebenso wie ein möglichst effizientes System zur Lizenzierung urheberrechtlich geschützter Inhalte. Vor allem aber verschreibt sich das Projekt ausdrücklich der Idee von *linked open data* – also Daten, die sowohl verlinkt bzw. verlinkbar, als auch rechtlich zur Nutzung durch jedermann freigegeben sind. *Europeana* begreift sich insofern nicht als ein kuratiertes Ausstellungsformat – dies wäre ja auch gar nicht vereinbar mit dem Anspruch, ein Repertorium für die Gesamtheit des europäischen Kulturerbes in all seinen Erscheinungsformen zu sein. Stattdessen sieht sich *Europeana* in der Rolle einer digitalen Schatzkammer, aus der sich Kulturschaffende jeder Couleur bedienen können. Die *Strategy 2020* benennt hier drei Zielgruppen: Die erste bilden die *professionals* – womit all jene gemeint sind, die im unmittelbaren Umfeld von Einrichtungen arbeiten, die für *Europeana* relevantes Material betreffen. Die zweite Gruppe sind die *end users* als Rezipienten mit teilweise sehr speziellen, nach *narrowcasting* verlangenden Interessenlagen. Diese Nutzergruppe greift entweder direkt auf *Europeana* zu, oder sie nimmt den Umweg über Dienste, die ihrerseits *Europeana*-Ressourcen nutzen (wie z.B. Suchmaschinen, *Wikipedia* oder *Pinterest*). Endnutzer möchten außerdem oft imstande sein, Inhalte in sozialen Netzwerken zu teilen. Die letzte Zielgruppe sind die *creatives*. *Europeana* will hiermit gezielt die sog. »Kreativindustrien« ansprechen, die mittlerweile 3,3 % des europäischen Bruttoinlandsproduktes ausmachen – mit dem erklärten Ziel, sowohl diesen Wirtschaftszweig als auch den Tourismus zu stärken. Beispiele für »Kreative« wären u.a. App-Entwickler und Webdesigner, aber grundsätzlich auch die wissenschaftliche Forschung und jeder andere User, der *Europeana*-Inhalte mit Mehrwert weiterverwendet.<sup>72</sup>

*Europeana*, so bekennet die *Strategy 2020*, verfüge nicht über die nötige finanzielle und personelle Ausstattung, um gleichzeitig »broad and deep« zu sein.<sup>73</sup> Man wolle deshalb zum »Inkubator« für Ideen und Konzepte von Kulturvermittlung werden, und die Stiftung von »Tiefe« den hoffentlich zahlreichen Einzelprojekten zu überlassen, die sich am Schatz vorhandener Digitalisate bedienen und sie in die *connectedness* ihrer eigenen Interessenbereiche verspinnen:

Making high quality material available under favourable conditions is a great start, but it is not enough when you operate in an innovative space where demand is not yet fully established.

71 Vgl. ebd.

72 Vgl. ebd.

73 Ebd.

This requires an additional level of effort, a much deeper level of involvement to bring the potential of the material to fruition: highly curated special interest channels for foodies, for fashionistas, for historians. We need co-creation formats, creative labs, business model workshops and access to capital for creative entrepreneurs.<sup>74</sup>

Insofern stellt *Europeana* gewissermaßen das diametrale Gegenmodell zum *VMC* dar: Während dieses eine virtuelle Ausstellungsfläche bietet, welche die teilnehmenden Museen selbst mit Inhalt zu befüllen angehalten sind, stellt *Europeana* Inhalte zur Verfügung, mit denen Partner kuratieren dürfen. Während das *VMC* das Exponieren ins Zentrum seines Auftrages stellt, macht *Europeana* sich das Deponieren zur Aufgabe: Das Projekt ist weniger virtuelles Museum als offene Meta-Sammlung – und kann als solche funktionieren, weil digitale Ausstellungsstücke eben weder singular noch ortsgebunden sind.

Entsprechend präsentiert sich auch die Benutzeroberfläche von *europeana.eu*: Im Zentrum der Startseite stehen die Textsuche für die Datenbank, aktuell von *Europeana* geförderte Projekte (Anfang Oktober 2015 u.a. eine Kooperation mit *Pinterest*<sup>75</sup> und ein Wettbewerb zur Erstellung animierter GIF-Bilder aus historischem Bildmaterial<sup>76</sup>), Hinweise auf herausragende Sammlungsobjekte und Partnerinstitutionen (entsprechende Artikel verlinken direkt auf die Datenbank) und eine Leiste, welche laufend die neuesten digitalisierten Objekte anzeigt.<sup>77</sup>

Die Datenbank selbst (auf welche die meisten Nutzer mittels des auf der Startseite angebotenen Textsuchfeldes zugreifen dürften, das auch unterschiedliche Suchkategorien zur Auswahl stellt) ähnelt recht stark jener, die das *J. Paul Getty* auf seiner Homepage zur Nutzung anbietet: Zu jedem Objekt werden u.a. eine Kurzbeschreibung, der jeweilige ›Schöpfer‹ (sofern bekannt und auf den Gegenstand anzuwenden), eine Zeitperiode, ein Objekttypus, einige thematische Schlagworte und die Besitzerinstitution erhoben. Suchanfragen werden mit einem Kachelraster beantwortet, das kleinformatige Abbildungen gefundener Exponate mit Titel zur Auswahl stellt.<sup>78</sup> Für nicht wenige Objekte bleiben die Abbildungsfelder grau – diese Stücke sind dann zwar meist digitalisiert, aus Copyright-Gründen aber nicht zur Ansicht und Nutzung auf der Website freigegeben. Die Trefferanzeige kann jederzeit noch weiter gefiltert werden, indem man z.B. Suchbegriffe hinzufügt, Suchkategorien eingrenzt – oder

74 Ebd.

75 Siehe zu Pinterest Kap. 7.5.1 dieser Arbeit.

76 Vgl. <http://www.europeana.eu/portal/> vom 02.10.2015.

77 Vgl. ebd.

78 Vgl. z.B. für die Anfrage nach Creator: Da Vinci <http://www.europeana.eu/portal/search.html?query=who%3Ada+vinci&rows=24&start=1&q=false> vom 02.10.2015.

sämtliche Treffergegenstände ausblendet, die nicht zur kreativen Weiterverwertung verfügbar sind.<sup>79</sup>

Das Feature *My Europeana* erlaubt es Nutzern, sich ein Konto anzulegen und personalisierte Werkzeuge für den Umgang mit der Datenbank in Anspruch zu nehmen: So dürfen Suchbegriffe abgespeichert werden, um die laufend wachsende Sammlung jederzeit aufs Neue auf bestimmte Themengebiete abklopfen zu können, Objekte lassen sich mit *tags* bzw. Kennwörtern versehen, um ihre spezielle Relevanz für den Einzelnutzer zu vermerken, Lieblingsfundstücke können dauerhaft in einer kleinen ›Privatsammlung‹ abgelegt werden, und registrierten Softwareentwicklern wird die Möglichkeit gegeben, sich einen persönlichen *API*-Schlüssel generieren zu lassen.<sup>80</sup>

Fast versteckt befinden sich am unteren Bildschirmrand Links zu anderen *Europeana*-Seiten. Ein Blog informiert über jüngste Erweiterungen, Projekte und Kooperationen,<sup>81</sup> *Europeana Pro* richtet sich an potenzielle Partnerinstitutionen,<sup>82</sup> *Europeana 1914-1918* befasst sich mit dem thematischen Schwerpunkt ›Erster Weltkrieg‹ und bietet neben Datenbankzugriff E-Books, kuratierte Materialsammlungen und die Möglichkeit, eigene Fundstücke hochzuladen.<sup>83</sup> Das Projekt *Europeana Remix* knüpft hier an und ruft dazu auf, sich mit Erlebnisberichten und persönlichen Gegenständen für ein digitales Filmprojekt zu melden.<sup>84</sup> Die Rubrik *Europeana Exhibitions* schließlich bietet 40 kleine ›Ausstellungen‹ an,<sup>85</sup> die in ihrem Aufbau den Themendossiers des *VMC* ähneln. Themen im Herbst 2015 sind u.a. *Explore the World of Musical Instruments*,<sup>86</sup> das buchhistorische Konzept *1514. Book. 2014.*,<sup>87</sup> und *Darwinism: Reception in Spain and Catalonia*.<sup>88</sup> Einige dieser Ausstellungen werden in Zusammenarbeit mit Partnerseiten ausgerichtet. So befindet sich eine Präsentation zum Schwerpunkt *History of European Television* auf der Seite des mediengeschichtlichen *EUScreen*-Portals,<sup>89</sup> eine weitere über Gewürze wird von der *Biodiversity*

---

79 Vgl. z.B. ebd.

80 Vgl. [http://www.europeana.eu/portal/usingeuropeana\\_my europeana.html](http://www.europeana.eu/portal/usingeuropeana_my europeana.html) vom 02.10.2015.

81 Vgl. <http://blog.europeana.eu/> vom 02.10.2015.

82 Vgl. <http://pro.europeana.eu/> vom 02.10.2015.

83 Vgl. <http://www.europeana1914-1918.eu/de> vom 02.10.2015.

84 Vgl. <http://remix.europeana.eu/> vom 02.10.2015.

85 Vgl. <http://exhibitions.europeana.eu/>, vom 02.10.2015.

86 Vgl. <http://exhibitions.europeana.eu/exhibits/show/musical-instruments-en> vom 02.10.2015.

87 Vgl. <http://exhibitions.europeana.eu/exhibits/show/1514-book-2014> vom 02.10.2015.

88 Vgl. <http://exhibitions.europeana.eu/exhibits/show/darwin-darwinism> vom 02.10.2015.

89 Vgl. <http://oldportal.euscreen.eu/exhibitions.html?id=history> vom 02.10.2015.



*Library Exhibition* gehostet,<sup>90</sup> eine dritte über die Napoleonischen Kriege von der *European Library*.<sup>91</sup> Vier jüngere Ausstellungen – *Cake? Cake! Sweet exploration of its history and meaning around the world*; *We Know This war by Heart. Portugal and the Great War*; *Photography on a Silver Plate* und *To My Peoples! The First World War 1914-1918* – werden sogar vom *Google Cultural Institute* betreut, dessen Kernangebot das im nächsten Kapitel behandelte *Google Art Project* ist.<sup>92</sup>

Diese sehr linearen und textlastigen Auswahlen aus dem *Europeana*-Fundus sind nach eigener Angabe in erster Linie als »Schaukästen« des Projektes zu verstehen, die seine Breite und Reichhaltigkeit demonstrieren sollen.<sup>93</sup> Im Kern bleibt *Europeana* Ideen und Phantasmen verpflichtet, die weniger auf die Geschichte des Museums als auf jene des WWW bzw. des Mediums Hypertext zurückverweisen: Die Sammlung soll nicht *eine* Verfasstheit aufweisen und *einem* pädagogischen Prinzip unterworfen sein, sondern vielmehr gänzlich virtuell und damit gänzlich Potentialität sein. Sie steht gewissermaßen im Konjunktiv und setzt für ihre Aktualisierung in den Indikativ auf eine Figur, die weder als Besucher noch als Kurator, weder als Flaneur noch als Detektiv ausgewiesen, in jedem Falle aber produktiv und kreativ ist. Hierbei geht es weniger um partizipative Modelle von Museumspädagogik als womöglich um ein tatsächlich »postmuseales Szenario«, in welchem die Hauptfunktion des Museums nicht mehr die Verinnerlichung unseres kulturellen Erbes ist, sondern dessen Veräußerung und Projektion in seine außermuseale Umwelt. Damit steht *Europeana* auch in höchstem Maße im Zeichen eines Malraux'schen Kulturverständnisses, in dem das Museum zum Funktionselement einer sozialen, medialen und technischen Apparatur wird, mittels welcher es sich letztlich in seiner klassischen Rolle abschafft. Interessanterweise geht es bei dieser »Abschaffung« aber nicht um ein Ende des Museums als Einrichtung, als vielmehr um seine Erneuerung als antimonumentale, vernetzte und proaktive Institution, als Aktant lebendiger Erinnerungskultur im Gegensatz zum statischen Speicher und Erziehungsraum. Insofern wird hier vielleicht sogar Malraux über sich selbst hinaus weitergedacht und die Rettung des Museums aus der Idee seiner Überholtheit abgeleitet: Es sind nicht mehr nur die Exponate, die durch ihre Neuinterpretationen im Ausstellungskontext transformiert und zukunftsfähig gemacht werden müssen, sondern die Institution selbst lebt von der Veränderung und Anpassung an die Erfordernisse und Gelegenheiten wechselnder Epochen. Die Chance hierzu entsteht womöglich paradoxerweise gerade dann, wenn es in seiner etablierten Form überflüssig geworden zu sein scheint.

90 Vgl. <http://spices.biodiversityexhibition.com/> vom 02.10.2015.

91 Vgl. [http://www.theeuropeanlibrary.org/exhibition/napoleonic\\_wars/index.html](http://www.theeuropeanlibrary.org/exhibition/napoleonic_wars/index.html) vom 02.10.2015.

92 Vgl. <https://www.google.com/culturalinstitute/exhibit/to-my-peoples/gQyspHgL?hl=en-GB> vom 02.10.2015.

93 Vgl. <http://exhibitions.europeana.eu/about-exhibitions> vom 02.10.2015.

## 7.2.4 Das Google Art Project ([www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com))

Am 1. Februar 2011 enthüllte *Google* mit dem *Art Project* das Ergebnis einer andert-halb-jährigen Zusammenarbeit mit zunächst 17 international bedeutenden Kunstmuseen. Zu den teilnehmenden Gründerinstitutionen gehörten unter anderen die *Alte Nationalgalerie* in Berlin, die *National Gallery* in London, das *Museum of Modern Art* in New York, die *Galleria degli Uffizi* in Florenz, das *Van Gogh Museum* in Amsterdam und das *Château de Versailles*. Mittlerweile arbeitet das Projekt mit über 250 Partnerhäusern in über 40 Ländern zusammen.<sup>94</sup> Nach eigener Darstellung will das *Art Project* *Googles* Methode sein, kulturelle Verantwortung zu übernehmen und existierende firmeneigene Technologien eben nicht nur in den Dienst selbstverstärkender Cyber-Popularität zu stellen, sondern Nutzern Zugriff auf kuratierte Ausstellungen aus aller Welt zu ermöglichen:

With a team of Googlers working across many product areas we are able to harness the best of Google to power the Art Project experience. Few people will ever be lucky enough to be able to visit every museum or see every work of art they're interested in but now many more can enjoy over 40.000 works of art from sculpture to architecture and drawings all in one place. We're also lucky at Google to have the technology to make this kind of project a reality.<sup>95</sup>

›Technik verpflichtet‹ also ebenso, wie sie ermächtigt – und wo die Überzahl musealer Netzauftritte immer noch vorrangig auf die Kombination von Text und Bild setzt, will *Google* die ganze Bandbreite digitaler Intermedialität ausschöpfen:

In addition to the incredible artwork from collections around the world, such as paintings, drawings, sculptures, historic and religious artefacts, photographs and important manuscripts, there is a wealth of additional material. Expertly narrated videos, audio guides, viewing notes, detailed information, maps and so on provide an invaluable range of content for visitors to enjoy.<sup>96</sup>

Im Zentrum des Projektes steht dabei die »virtual gallery tour«, welche auf einer Technologie basiert, die ursprünglich für *Googles* (von Datenschützern umstrittenen) *Street View*-Dienst entwickelt wurde. Der Nutzer erlebt die teilnehmenden Museen aus der ersten Person in Form von Fotografien, die mit speziellen 360°-Kamerastativen aufgenommen wurden und ein rotierbares Panorama bilden. Die Verwendung dieser bereits etablierten Technik ermöglicht es den Rezipienten darüber hinaus, direkt aus den Straßen von *Street View* in die Museen des *Art Project* zu wechseln, also

94 Vgl. <https://sites.google.com/a/pressatgoogle.com/art-project/faqs> vom 11.09.2015.

95 Vgl. <https://sites.google.com/a/pressatgoogle.com/art-project/technology-behind-the-art-project> vom 11.09.2015.

96 Vgl. ebd.

gewissermaßen das virtuelle Museum direkt als in der virtuellen Stadt verortet zu erleben. *Google* macht derzeit keine Angaben zur Anzahl der auf diese Art aufgenommenen Museumsräume, gibt aber an, dass das Projekt zum Startzeitpunkt 6.000 solcher Panoramen auf 385 Ausstellungsflächen umfasst habe.<sup>97</sup>

Von der Startseite des *Art Project*<sup>98</sup> ausgehend kann der Nutzer die digitalisierten Sammlungen und Räumlichkeiten auf verschiedene Arten erkunden. Der überwältigende Großteil der Startseitenfläche wird dabei von Abbildungen »vorgestellter Objekte« eingenommen. Hierbei handelt es sich um aus Sicht von *Googles* Kuratoren herausragende Kunstgegenstände, zwischen denen mit Pfeiltasten an den Bildschirmrändern »geblättert« werden kann. Ein Klick auf die Taste »Objekt ansehen« ruft umgehend die dem Objekt gewidmete Seite auf. Am oberen Bildschirmrand stehen neben einem Textsuchfeld (das sowohl auf Namen von Institutionen als auch von Künstlern und Werken anspricht) die Reiter »Sammlungen«, »Künstler«, »Kunstwerke« und »Nutzergalerien« zur Verfügung. Die ersten zwei Kategorien rufen wahlweise alphabetisch oder chronologisch (nach der Aufnahme des Gegenstands ins *Art Project*) geordnete Listen auf, die am linken Rand Museen bzw. Künstlernamen zeigen, neben denen eine Anzahl von Werken in Miniaturansicht dargestellt wird. Wenn nicht alle zum jeweiligen Eintrag vorhandenen Objekte auf den Bildschirm passen (und besonders im »Sammlungen«-Menü ist dies fast immer der Fall), verweist ein graues Feld am rechten Bildschirmrand auf weitere, nicht dargestellte Objekte. *Google* legt dabei nicht offen, nach welchen Kriterien die Software darüber entscheidet, welche Objekte angezeigt werden und welche nicht.<sup>99</sup> Der Reiter »Kunstwerke« hingegen öffnet ein komplexeres Zugriffssystem, mit dem die Gesamtheit aller digitalisierten Objekte (im September 2015 194.308 an der Zahl) in Datenbank-Manier nach Textschlagworten durchsucht und nach Kategorien gefiltert werden kann. Formale Zugriffsrubriken sind hier abermals »Sammlung« (im Sinne von »besitzender Institution«), »erstellt von« (gemeint ist hier der Künstler), »Material«, »Medientyp« (was sich interessanterweise auf die Beschaffenheit des Digitalisats bezieht, nicht etwa auf die Natur des Originalobjektes) und »Datum« (im Sinne der Datierung des Originalgegenstandes). Hinzu kommen drei inhaltliche Größen, die sich auf Darstellungsgegenstände beziehen: »Ereignis«, »Ort« und »Person«. Diese Rubriken erlauben es also, ganz im Sinne von Paisleys Segelschiff-Suche nach künstlerischen Darstellungen zu bestimmten Themen zu suchen. Das Such- und Filterfeld nimmt dabei nur

97 Vgl. <https://sites.google.com/a/pressatgoogle.com/art-project/press-site-v1/press-release-v1> vom 11.09.2015.

98 Vgl. <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=de> vom 13.09.2015.

99 Vgl. <https://www.google.com/culturalinstitute/collections?projectId=art-project&hl=de>, <https://www.google.com/culturalinstitute/artists?projectId=art-project&hl=de> vom 12.09.2015.

einen Teil der linken Bildschirmhälfte ein. Das Gros der Seite besteht aus einer seitwärts scrollbaren Aufreihung von Objekten, wobei eben dieses seitwärtige Scrollen für das *Art Project* hochgradig programmatisch ist: Gewohnt sind wir es von den allermeisten Webseiten, auf- und abwärts zu scrollen. Dies ist nur logisch, schließlich ist das Web immer noch in weiten Teilen ein Schriftmedium, und unsere Schrift läuft von links nach rechts und von oben nach unten. Die Wendung um 90 Grad erregt sofort unsere Aufmerksamkeit: Es wird der Effekt einer Galeriewand erzielt – und damit eine Fortsetzung des Paradigmas der Nachahmung einer physischen Ausstellung, welches dem Prinzip der ›virtual gallery tour‹ zugrunde liegt. Während diese jedoch die bestehenden Ausstellungskontexte der Originalmuseen nachbildet, beantwortet die zweidimensionale ›Galerie‹ unter dem Reiter ›Kunstwerke‹ individuelle Suchanfragen des Nutzers und kann auf drei unterschiedliche Arten geordnet werden. Die Einstellung ›Standard‹ sortiert die Objekte auf Basis früherer Anfragen und Auswahlen nach Relevanz (folgt also mustergültig dem ›Prinzip Google‹), während die Menüpunkte ›älteste zuerst‹ und ›neuste zuerst‹ die gefundenen Objekte nach dem Alter der Originalobjekte anordnen.<sup>100</sup> Jede Suchanfrage lässt also hier ein kleines imaginäres Museum für den individuellen User entstehen, das sich funktional seinen Erkenntnisinteressen und Schaugewohnheiten anpasst.

Diese imaginären (bzw. von Mensch und Technik gemeinsam imaginierten) Museen müssen allerdings nicht in der Vorstellung und auf dem Monitor des Einzelnutzers verbleiben. Der vierte Reiter mit dem Titel ›Benutzergalerien‹ öffnet eine Seite, auf der jeder Besitzer eines *Google+*-Kontos eine eigene Auswahl aus dem Gesamtfundus des *Art Project* zusammenstellen und veröffentlichen darf. Im September 2015 sind so über 43.000 kleine Galerien entstanden, die sich unterschiedlichsten Schwerpunkten widmen und von denen einige von *Google* als »vorgestellte Galerien« herausgehoben werden – hierzu zählen vorrangig solche, in denen Museumsdirektoren der teilnehmenden Einrichtungen ihre Lieblingswerke aus dem eigenen Haus präsentieren (vgl. Rieger u. Niewerth 2016: 517).<sup>101</sup> Die Galerien des Laienpublikums decken dagegen völlig disparate Interessengebiete ab. So trägt z.B. eine den Titel *KUSS – das Schönste an der Liebe* und enthält 11 Darstellungen von Küssenden aus ebenso vielen Museen, die von mesoamerikanischen Plastiken aus dem 9. Jahrhundert über romantische und expressionistische Malerei bis zur chinesischen Gegenwartskunst reichen.<sup>102</sup> Eine andere Nutzergalerie trägt den Titel *Landschaftsaquarelle mit Berücksichtigung der Tiefenkriterien* und erklärt sich damit umgehend

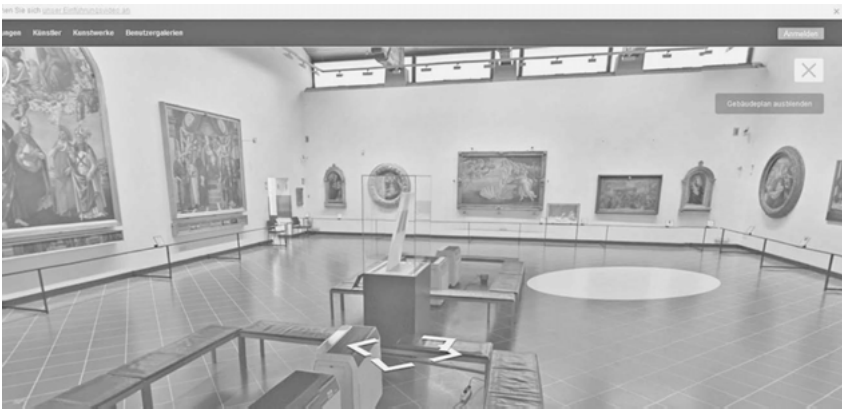
100 Vgl. <https://www.google.com/culturalinstitute/browse/?c.projectId=art-project&v.view=room&v.filter=items&hl=de&projectId=art-project> vom 13.09.2015.

101 Vgl. <https://www.google.com/culturalinstitute/user-galleries?hl=de&projectId=art-projec> vom 13.09.2015.

102 Vgl. [https://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/kuss/dwISyzf\\_xQmEJA?hl=de&projectId=art-project](https://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/kuss/dwISyzf_xQmEJA?hl=de&projectId=art-project) vom 13.09.2015.

selbst.<sup>103</sup> Viele Galerien tragen schlicht Titel wie *Meine Lieblingsbilder* oder *Favorites* und überlassen es dem Betrachter, Geschmack und Interessen des jeweiligen ›Kurators‹ zu dechiffrieren. Auch hier besteht die Möglichkeit, die Reihenfolge der gezeigten Galerien auf- und absteigend nach Alphabet oder Neuheit zu sortieren, während die Kriterien der Reihenfolge in der ›Standard‹-Einstellung nicht transparent gemacht werden. Offensichtlich erscheint lediglich, dass der geographische Standort des Nutzers einbezogen wird: Wer sich aus Deutschland einloggt, wird vorzugsweise Galerien mit deutscher Benennung zu sehen bekommen.

Abbildung 5: ›Virtual Gallery Tour‹-Ansicht des Google Art Project, hier die Galleria degli Uffizi in Florenz



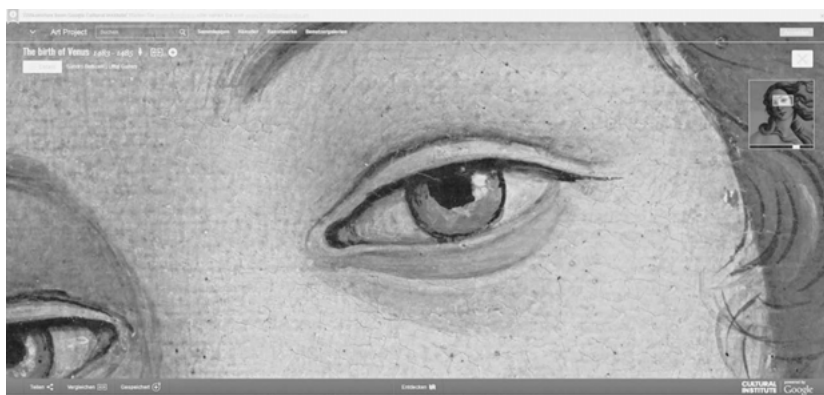
<https://www.google.com/culturalinstitute> vom 10.02.2015.

In die virtualisierten Ausstellungsräume der *virtual gallery tour* gelangt der User mittels des Sammlungs-Reiters. Nicht alle teilnehmenden Museen bieten solche Abbilder ihrer selbst an, und die vorhandenen umfassen nicht notwendigerweise das gesamte Haus. Eine tatsächlich freie Bewegung ist unter den technischen Voraussetzungen der *Street View*-Technik nicht möglich – die Museumsräume des Art Project sind keine laufend in Echtzeit generierten Szenarien, wie wir sie aus Computerspielen kennen, sondern eben Arrangements zweidimensionaler Fotografien, die den Raum nur implizieren. Die Museen können grundsätzlich nur von jenen Standpunkten aus erlebt werden, an denen sich die Kamera zuvor befunden hat. Die Innenansicht der Museumsräume wird zur Linken von einem Lageplan gesäumt, auf dem Position und Blickrichtung des Betrachters angezeigt werden, während am unteren Bildschirmrand kleine Abbildungen den ›Sprung‹ zu individuellen Kunstwerken ermöglichen.

103 Vgl. <https://www.google.com/culturalinstitute/user-gallery/landschaftsaquarelle/jwJCy8YAEIGqJA?hl=de&projectId=art-project&position=0%3A17> vom 13.09.2015.

In der Museumsansicht kann sich der Nutzer mittels verschiedener Werkzeuge räumlich orientieren: Ein »Kompass« in der rechten oberen Ecke erlaubt es ihm, auf seiner Position zu rotieren, während eine Zoomleiste unterhalb der Windrose ihn das Bild vergrößern und damit faktisch »tiefer« in den Raum eintreten lässt. Richtungspfeile am unteren Rand lassen ihn »Schritte« in verschiedene Richtungen unternehmen (vgl. Abbildung 5). Wird der Mauscursor innerhalb der Raumansicht bewegt, dann folgt ihm ein rechteckiger weißer »Schatten«, mit dem sich eine bestimmte Bildregion vergrößern lässt: Ein Klick bringt das virtuelle Abbild des Besuchers dann an den nächstmöglichen Standort und zoomt den markierten Bereich näher heran. Die Räume auf dem Lageplan links der Ausstellungsansicht können ebenfalls angeklickt werden, um direkt in einen bestimmten Raum zu springen, ohne dorthin »wandern« zu müssen.

Abbildung 6: »Gigapixel«-Detailansicht aus Botticellis »Nascita di Venere«



<https://www.google.com/culturalinstitute> vom 10.02.2015'

Während die Panorama-Fotografien, über die man die Ausstellungsräume begehen darf, nur in relativ niedriger Auflösung verfügbar gemacht wurden, liegen die Gemälde und andere Ausstellungsstücke in sehr hoher Qualität vor. Will man sich also Objekte detailliert anschauen, verbleibt man nicht in der Ausstellungsansicht, sondern wechselt auf die Seite des fraglichen Schaustücks. Dies ist nicht nur über die Leiste unterhalb der Raumdarstellung möglich, sondern kann auch direkt aus den virtuellen Räumen heraus geschehen. Objekte, die entsprechend digitalisiert wurden, sind mit einem kleinen weißen Rechteck versehen, das hierzu lediglich angeklickt werden muss. Darüber hinaus wurde eine Anzahl herausragender Kunstwerke im sogenannten »Gigapixel«-Verfahren eingescannt. Die entsprechenden Reproduktionen enthalten über 7 Milliarden Pixel und füllen bei maximalem Zoom einige hundert

handelsüblicher Computerbildschirme, ohne unscharf zu werden bzw. zu verpixeln.<sup>104</sup> Wer mithilfe des *Art Project* beispielsweise die virtuellen Uffizien erkundet, der wird feststellen, dass sich Botticellis *Nascita di Venere* so nah heranzoomen lässt, dass das rechte Auge der Venus allein einen Monitor mit der üblichen HD-Auflösung von 1920x1080 Pixeln auszufüllen imstande ist, und dass bei einer solchen Vergrößerung nicht nur die Struktur der Leinwand zu erkennen ist, sondern auch Risse und Abriebe in der über 500 Jahre alten Farbe sichtbar werden (vgl. Abbildung 6).<sup>105</sup>

Das *Art Project* betreibt damit nicht nur eine Intellektualisierung der Kunst und eine Reduktion auf den reinen Stil, wie Malraux sie der fotografischen Reproduktion zuschreibt, sondern auch eine Historisierung der Kunst in ihrer Materialität. Die Raumordnung der klassischen Museumsausstellung, die ja immer auch darum bemüht sein muss, den Besucher auf Distanz zum Exponat zu halten, wird überschrieben von einem Ausstellungsparadigma der *Nähe*. Dieses steht zur Telepräsenz der Objekte nicht etwa im Widerspruch, sondern stützt sich vielmehr auf diese. Die Alterungserscheinungen eines Kunstwerks werden sichtbar gemacht und zum Beleg dafür, dass dieses eine Geschichte hat, die über seine Entstehungssituation hinausgeht. In weiten Teilen besteht museale Tätigkeit gerade in Kunstmuseen (die Aufgabenfelder von Restaurierung und Konservierung sind hier sinnfällige Beispiele) darin, überschüssige (d.h., nicht zum Ausstellungskontext passende) Historizität von Exponaten zu verschleiern und sie Semiophoren sehr spezifischer Sinnzusammenhänge zu machen. Dies wird in Kunstaustellungen meist bedeuten, die vermeintlichen Intentionen des Autors in den Mittelpunkt zu rücken (vgl. Smith 1991: 20). Eine solche Illusion von historischer Eindeutigkeit und Zugehörigkeit ist schwer aufrecht zu erhalten, wenn die Spuren der Zeit dem langen Blick des Betrachters zugänglich gemacht werden. Botticellis Venus ist plötzlich keine versprengte Zeitreisende aus dem 15. Jahrhundert mehr. Sie ist vielmehr eine reife Dame, in deren Haut sich ein halbes Jahrtausend an Geschichte eingeschrieben hat. Jeder Makel und jede Blessur auf der Leinwand kann zum Aufhänger einer wilden Semiose werden (vgl. Rieger u. Niewerth 2016: 520). Dabei erschöpfen sich die virtuellen Ausstellungsobjekte nicht in flachen Abbildungen: Skulpturen werden zunehmend auch als rotierbare 3D-Modelle mit hochauflösenden, am Originalobjekt aufgenommenen Texturen präsentiert.

Das *Google Art Project* ist ein derzeit einmaliges Angebot, in welchem physisches, imaginäres und virtuelles Museum einen faszinierenden Trialog führen. Einerseits ist es eines der größten existierenden Projekte zur Digitalisierung und Verfügbarmachung materiellen Kulturerbes – und wohl das bedeutendste, das von seiner Entstehung an einen explizit musealen Anspruch verfolgte. Andererseits bezieht das

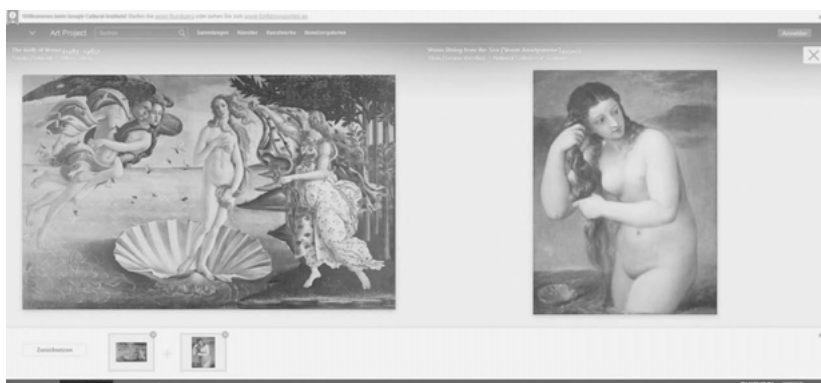
104 Vgl. <https://sites.google.com/a/pressatgoogle.com/art-project/technology-behind-the-art-project> vom 11.09.2015.

105 Vgl. <https://www.google.com/culturalinstitute/asset-viewer/the-birth-of-venus/MQEEq50LABEBVg?hl=de&projectId=art-project> vom 15.09.2015.



*Art Project* weder in didaktischer Konzeption noch in technischer Umsetzung eine ›postmuseale‹ Position, welche die kuratierte Ausstellung in der Virtualität der Assoziierbarkeiten aufgehen lassen will. Vielmehr versucht *Google* die Aussöhnung des individuellen physischen Museums mit dem virtuellen Meta-Museum sowie die Rückbindung der zahl- und ortlosen digitalen Reproduktion an das einzigartige und geographisch gebundene Original. Das Museum mit Wänden steht jenem ohne Wände nicht als Gegenentwurf gegenüber, sondern die Wände werden optional – und damit wird dem Besucher zugleich das vor Augen geführt, was physische Museumsausstellungen ihm meist verheimlichen: dass nämlich jede Ausstellung das Ergebnis von Auswahlprozessen und Entscheidungen ist, die anders hätten ausfallen können, und dass jedes Exponat sich auch in andere Zusammenhänge einreihen ließe. Ganz unmittelbar kann er die Vieldeutigkeiten der Ausstellungsstücke bei der Erstellung von Nutzergalerien erleben, die ihn selbst zum Kurator werden lassen.

*Abbildung 7: ›Compare‹-Ansicht von Botticellis ›Nascita di Venere‹ (Galleria degli Uffizi, Florenz) und Tizians ›Venus Anadyomene‹ (National Gallery of Scotland, Edinburgh).*



<https://www.google.com/culturalinstitute> vom 10.02.2015.

Ross Parry sieht in solchen Phänomenen des *social tagging* die Andeutung eines grundsätzlichen Wandels im Wesen kuratorischer Arbeit. Die klassische Ausstellung hat für ihn den Charakter einer Erzählung: Sie stellt eine Auswahl aus einer größeren Sammlung dar, die ohne gezielte Reduktion keine Aussagen zu artikulieren vermag. Hypertextsysteme indes *sind* laut Parry Sammlungen (von Textbausteinen), in denen die Aufgabe der Auswahl dem Leser zufällt. In sich laufend erweiternden virtuellen Museumsprojekten besteht seiner Ansicht nach die Gefahr, dass die ›Kuratoren‹ (womit hier die Webseitenbetreiber gemeint sind) ihre Autorenfunktion einbüßen. An ihre Stelle trete die eines Kritikers, der das museale Narrativ nicht ›schreibt‹, sondern den Besucher nur mehr zur Zurechtfindung im Labyrinth der Inhalte anleitet (vgl.



Parry 2006: 107ff.). Und tatsächlich scheint für das *Art Project* die Idee einer kritisch-vergleichenden Betrachtung von Kunstobjekten konzeptuell zentral zu sein: Eines seiner bemerkenswertesten Features ist ein unscheinbar am unteren Bildschirmrand positioniertes Feld mit dem Titel ›Vergleichen‹. Dieses öffnet eine Leiste, in die sich beim virtuellen Flanieren gefundene Objekte hineinziehen lassen, um sie auf einer eigenen Seite im direkten Vergleich miteinander zu betrachten. Es handelt sich also um nicht weniger als eine Parallelprojektion von Werken, wie sie ein fundamentales Werkzeug der Kunstgeschichte darstellt (vgl. Abbildung 7, vgl. Rieger u. Niewerth 2016: 517). *Google* indes überlässt den Besuchern des *Art Project* dieses Werkzeug ohne jede methodische Anleitung und ohne ihnen eine Möglichkeit zu geben, sich explizit über ihre ›Entdeckungen‹ zu äußern. Paradoxerweise erlaubt die Plattform ihren Nutzern tatsächlich *weniger* explizite Kommunikation als der physische Museumsraum.

### 7.3 VIRTUELLE MUSEEN ALS AMATEURPROJEKTE

Neben der Vision vom Universalmuseum ist die Vorstellung von einer nivellierten und entprofessionalisierten Museumslandschaft eine der Kernideen der Museumsvirtualisierung: Virtuell kann und darf grundsätzlich jeder kuratieren – bedarf es doch weder eines Ausstellungsraumes noch rarer Originalobjekte, und entsprechend auch keiner besonderen Sorgfalt und Expertise im Umgang mit letzteren. Die ›wilde‹ Virtualisierung des Musealen durch private Amateurprojekte ist dabei tatsächlich viel eher Musealisierung des Virtuellen: Zwar borgt sie sich Bezeichnung und Selbstbild von der klassischen Institution, in ihrer Vorgehensweise ist sie jedoch notwendigerweise auf das Web hin ausgerichtet – schon weil die Laien-Kuratoren keinerlei Zugriff auf die Bestände ›tatsächlicher‹ Museen haben.

Solche Amateurmuseen leisten vor allem zweierlei. Erstens neigen sie dazu, Gegenstandsbereiche zu thematisieren, die üblicherweise nicht Thema physischer Museumsausstellungen werden würden. Zweitens stellen sie diese Gegenstände auf eine Art und Weise aus, die sich stark von den Relevanzkriterien und pädagogischen Leitlinien abhebt, welche die professionelle Museumsarbeit normalerweise bestimmen. Im Folgenden werden zwei solche Projekte vorgestellt werden: das sich aus Sammlerperspektive der Geschichte der Heimcomputer widmende *8bit-Museum*, und das komplett aus einer privaten Sammlung von Amateurkunst entstandene *Museum of Fred*.