

Projekte ausgreifenden Bedeutungsebene hingegen beschreibt das virtuelle Museum einen schlechthin veränderten Modus des Musealen, der uns zugleich ein neues und vieler Hinsicht möglicherweise unmittelbareres Verhältnis zur Masse der materiellen Kulturgüter in Aussicht stellt.

Diesem utopischen Moment einer großflächigen Digitalisierung von Museumsbeständen wird von Vertretern einer traditionalistischen Museumsphilosophie und Pädagogik vor allem der Wert des Authentischen entgegengehalten. Friedrich Waidachers Position darf hier als durchaus exemplarisch gelten: Waidacher hält es schlechterdings für unmöglich, eine Sammlung als solche zu digitalisieren. Weil Museumsdinge ihren Wert eben aus ihrer indexikalischen Verweisqualität auf jene Vergangenheit beziehen, die sie hervorgebracht hat, lassen sich nach seiner Ansicht ihre Bedeutungsinhalte nicht einfach auf jene Abbildungen übertragen, auf die sich ein ›virtuelles Museum‹ im Sinne eines Internetangebotes notwendigerweise stützen muss (vgl. Waidacher 2000: 7). Was Digitalisierung in musealen Kontexten dieser Lesart zufolge also produziert, sind nicht etwa Ausweitungen musealer Erlebnisdimensionen auf die Sphäre des digitalen, sondern lediglich Festplatten voller Abbilder musealer Objekte, die aber selbst keine museale Qualität mehr aufzuweisen imstande sind.

Dieses Kapitel wird – wie die Arbeit im Ganzen – keinen Versuch unternehmen, die kommunikativen Gemeinsamkeiten von Museum und Web gegen das Materialitätsparadigma der etablierten Institution auszuspielen und damit die Frage zu beantworten, ob ›virtuelle Museen‹ denn nun Museen im eigentlichen Sinne seien. Vielmehr sollen uns im Folgenden die Dynamiken dieses Zwiespalts beschäftigen, der ja letztlich auch auf das Verhältnis von Botschaft und Medium im physischen Museum zurückverweist: Es soll vor allem die Frage behandelt werden, was eine virtuelle Musealität überhaupt sein könnte.

3.1 ZUM BEGRIFF DES ›VIRTUELLEN MUSEUMS‹

Dabei ist der Begriff ›virtuelles Museum‹ selbst ein relativ junger: Als er in der Fachliteratur aufzutauchen begann, diskutierten Museumskundler und Museumsmacher schon seit fast dreißig Jahren über die Implikationen des Computereinsatzes in ihrer Institution und bedienten sich dabei einer Vielzahl von Termini. So verwandte die in der Einleitung angeführte, 1968 vom *Metropolitan Museum of Art* ausgerichtete Tagung über *Computers and Their Potential Applications in Museums* vornehmlich die Bezeichnung ›elektronisches Museum‹ und akzentuierte damit ganz ausdrücklich keine abstrakten ontologischen oder didaktischen Aspekte dieser neuen Entfaltungsebene musealer Tätigkeit, sondern vielmehr ihre Technizität (vgl. Schweibenz 2001: 6). Damit wird hier begrifflich also noch kein Graben zwischen digital vermittelten

und physisch präsenten Erscheinungsformen des Museums gezogen, weil die Technik ja selbst notwendigerweise Material ist: Klassisches und elektronisches Museum finden in derselben physikalischen Wirklichkeit statt. In der Fachliteratur der darauffolgenden Jahrzehnte und insbesondere der 1980er und 1990er Jahre lässt sich hingegen eine Tendenz zu Adjektiven beobachten, welche diese beiden Formen von Musealität einerseits kategorial voneinander trennen, zugleich aber auch ein bestimmtes Beziehungsgefüge zwischen ihnen behaupten.

Die Bezeichnung *digital museum*, die sich exemplarisch z.B. bei den kanadischen Museologen Gorge MacDonald und Stephen Alsford findet (vgl. MacDonald u. Alsford: 1997), stellt ebenfalls einen technischen Aspekt in den Mittelpunkt – jedoch einen, der für den Betrachter des Mediums meist unsichtbar (weil hinter Interfaces verborgen) bleibt. Während im »elektronischen Museum« das Vorhandensein eines technischen Apparates im Prozess musealen Erlebens schlechthin als Unterscheidungsmerkmal zum »normalen« Museumsbesuch gekennzeichnet ist, insinuiert das »digitale Museum« eine kategorische Abgrenzung von einem implizierten »analogen«, die eben nicht entlang der Technik per se verläuft, sondern vielmehr entlang einer bestimmten Form von technischer Funktionalität. Begriffsgeschichtlich leitet sich das Adjektiv »digital« vom lateinischen *digitus* (Finger, Zehe) ab, bzw. dem im Mittelalter daraus abgeleiteten Konzept der sog. »Fingerzahlen« 1-9: Digital ist, was in diskreten Werten ohne fließende Übergänge funktioniert, während das »Analoge« (von lat. *analogia*: ähnlich, übereinstimmend) in einem Kontinuum existiert. Digitalität kann in Ziffern ausgedrückt werden, während analoge Gefüge über physikalische Größen und Verhältnismäßigkeiten beschrieben werden müssen (vgl. Dotzler 2005: 9f.). Die auf Claude Shannon zurückgehende Trennung zwischen Analogität und Digitalität (vgl. Shannon 1948) antizipiert damit in technisch-funktionaler Form bereits die ontologische Verwerfung zwischen den »Kosmogonien« von *culture* und *computer layer*, die Lev Manovich ein halbes Jahrhundert später feststellen sollte – und der Begriff des digitalen Museums verortet seinen Gegenstand zwar noch nicht im Gegenüber der Realität, wohl aber in Modalitäten und Voraussetzungen kultureller Entfaltung, die kategorisch andere sein müssen als jene der analogen Institution.

Der 1997 von Katherine Jones-Garmil herausgegebene Sammelband *The Wired Museum* setzt wiederum einen ganz anderen Akzent und rückt, indem von »verkabelten« Museen gesprochen wird, einerseits das World Wide Web und das Phänomen Vernetzung ins Rampenlicht, betont andererseits aber auch die Bedeutung des Museums in seiner etablierten physischen Form: Das Museum löst sich nicht auf, wird nicht unreal und produziert auch keine digitalen Ableger, die ein Eigenleben zu führen imstande wären. Vielmehr wird das bestehende Museum an eine neue Kommunikationsstruktur angeschlossen, in der es ein souveräner Akteur bleibt.

Ausgerechnet Ross Parry, der den Netzwerkcharakter des Museums als wohl erster und bislang einziger publizierter Museologe erkannt hat, wählt mit der Bezeichnung »media museum« (Parry 2006: 136) einen im Grunde nichtssagenden Begriff:

Mediale Anordnungen sind Museen schließlich unweigerlich. Zwar macht Parry deutlich, dass er hiermit eine völlig auf digitale Vermittlung beschränkte und in Form von Computerdaten über ein Netzwerk distribuierte Erscheinungsform von Museum meint (vgl. ebd.), aber das Wort *media* allein sagt über Art und Richtung der Vermittlung noch nichts aus. Ohne Parrys mitgelieferte Spezifizierung zeigt es lediglich an, dass offenbar eine Medialität zum Einsatz kommen soll, die über jene der Museumsdinge und ihrer üblichen Begleitmedien wie Erklärungstafeln und Ausstellungskataloge hinausgeht. Es wird weder deutlich, ob dieser zusätzliche Medieneinsatz in- oder außerhalb des Museumsgebäudes stattfinden soll, noch in welcher Beziehung er sich zur eigentlichen Ausstellung befindet.

Bis weit in die 1990er Jahre hinein lässt sich eine große Beliebigkeit im Sprachgebrauch der museologischen Fachliteratur feststellen, wenn es um die Verfügbarmachung von Museumsinhalten im Netz geht, und nicht selten findet man auch ganz pragmatische Lösungen, wenn z.B. einfach vom ›Online‹-, ›Netz‹-, ›Web‹- oder ›Internet‹-Museum gesprochen wird. Glen Hoptman legte 1995 eine erste systematische Ausarbeitung zum Begriff des *virtual museum* vor, den er nach eigener Darstellung als Medienberater für Museen schon seit 1983 verwandte (vgl. Hoptman 1995: 141). Für Hoptman ist das virtuelle Museum, wie ja zuvor bereits ausgeführt wurde, als Dispositiv eng verbunden mit seinem Connectedness-Konzept:

Basic to the *Virtual Museum* is the term *connectedness*. *Connectedness* enriches information sources and publications as educational learning resources. *Connectedness* is a basic manner of referring to the interrelated or interdisciplinary as well as the integrated media nature of information. (Ebd.)

Damit legt er zugleich einen sehr umfassenden Virtualitätsbegriff zugrunde, der sowohl die klassische ontologisch-philosophische Bedeutungsebene einbezieht (Virtualität als ein Implizites und Latentes, das der Aktualisierung bedarf, sich also aus der hypertextuellen Vernetzung ergibt) als auch die moderne technische (Virtualität als die Fähigkeit digitaler Medien, simulatorisch zu etwas zu werden, was sie im engeren Sinne nicht sind – diese resultiert hier aus der Intermedialität des Computers). Das Wort ›virtuell‹ impliziert aus seiner Alltagssprachlichen Verwendung heraus das Vorhandensein des Computers, setzt ihn aber nicht zwingend voraus. Zugleich sucht Hoptman mit einer Virtualität, die von digitaler Connectedness getragen wird, den Anschluss an Vannevar Bushs und Ted Nelsons Vorstellung vom Mehrwert des Assoziativen (vgl. ebd.: 155): Viele museale Online-Angebote sind nach seinem Dafürhalten ausdrücklich keine *virtuellen* Museen, weil sie die Vorteile und spezifischen Eigenarten ihres Mediums verschleuderten und in ihrem organisatorischen Aufbau zu sehr über redaktionelle Relevanzkriterien gesiebt seien. So sei es (und es sei hier daran erinnert, dass der Text aus dem Jahre 1995 stammt) die gängige Methode, um

Sammlungen und Ausstellungen online abrufbar zu machen, die Exponate kategorisch zu unterscheiden – z.B. in Skulpturen, Gemälde, ethnografische Objekte, usw. – und dann über entsprechende *subject headers* zum Abruf bereitzustellen, die letztlich dem Inhaltsverzeichnis eines Buches gleichen (vgl. ebd.: 142). Hier wird natürlich im Grunde, ohne dass es dezidiert ausgewiesen würde, jener Gedankengang nachvollzogen, der Bush überhaupt erst zum Nachdenken über assoziative Vernetzung von Informationseinheiten veranlasste: Auch Hoptman beruft sich auf neurowissenschaftliche Modelle, welche den Umgang des menschlichen Gehirns mit Wissensinhalten als einen assoziativen und relationalen beschreiben (vgl. ebd.: 144). Seine Vision für das virtuelle Museum entspricht wiederum dem, was Franz Boas zum didaktischen Ziel des physischen erklärt: Nämlich Wissen multiperspektivisch zugänglich zu machen und Vieldeutigkeiten bewusst als Stärke auszuspielen. Während Boas allerdings noch die Notwendigkeit eines Kompromisses zwischen assoziativer Offenheit und kuratorischer Vermittlungsabsicht betonte, um die Ausstellung nicht beliebig werden zu lassen, sieht Hoptman hierzu im Kontext der Digitalisierung keine Veranlassung mehr: Im virtuellen Museum soll es seiner Ansicht nach potenziell möglich sein, jeden nur möglichen Blickwinkel auf die Objekte zuzulassen, ohne dass der Besucher jemals die Orientierung verliert (vgl. ebd.: 146f.).

Dass die hypertextuelle und intermediale Funktionalität, in der Hoptman die große epistemische Chance des virtuellen Museums erkennt, auch im physischen Museum schon vorhanden ist, erwähnt Hoptman nicht. Ob es ihm entgangen ist oder ob er diese Beobachtung im Rahmen seiner Ausführungen schlicht nicht für relevant befunden hat, können wir nicht wissen. Auch Hoptman diskutiert damit den digitalen Medienwandel im Museum in erster Linie als einen Bruch mit der Materialität des physischen Museums, nicht als eine kontinuierliche Fortsetzung seiner Kommunikationsstrukturen auf einer veränderten medialen Grundlage.

Nichtsdestoweniger brachte es Hoptmans Terminologie als erste Bezeichnung für das Phänomen von Internetangeboten, die als ›Museen‹ und nicht als bloße Museumshomepages auftreten, zu einem gewissen Maß an Allgemeingültigkeit. Dies dürfte eher an einer generellen Inflation im Gebrauch des Virtualitätsbegriffes gelegen haben denn an Hoptmans theoretischer Unterbauung seines Konzeptes, welche im breiteren Diskurs über das virtuelle Museum kaum mitrezipiert wurde. So nahm 1996 die Online-Ausgabe der *Encyclopaedia Britannica* einen von Joffrey Lewis verfassten Artikel über das *virtual museum* auf, in welchem dieses lediglich definiert wurde als

[...] a collection of digitally recorded images, sound files, text documents, and other data of historical, scientific, or cultural interest that are accessed through electronic media. A virtual

museum does not house actual objects and therefore lacks the permanence and unique qualities of a museum in the institutional definition of the term.²

Hiermit sind freilich nur die absoluten Minimalanforderungen dessen benannt, was ein virtuelles Museum ausmachen könnte – legt man einzig die obigen Kriterien zugrunde, so gäbe es eigentlich keinen Grund, es nicht bei den Begriffen ›elektronisch‹ oder ›digital‹ zu belassen. Ja selbst die Bezeichnung ›Museum‹ wird hier problematisch, denn wenn neben der Materialität auch noch das Element assoziativer Navigation zwischen Wissens-elementen wegfällt – und die Definition der Britannica fordert diese nicht ein –, dann bliebe als letzter, dünner Faden, der das virtuelle Museum mit dem physischen verknüpft, nur mehr die genaue Natur der Inhalte, die gesammelt werden. Ein virtuelles Museum unterscheidet sich dann von einer beliebigen Datenbank nur noch darin, dass die in ihm gesammelten Dateien Abbilder von und Metadaten über Objekte sind, die sich in Museen befinden bzw. die als materielle Dinge unter den Bewahrungsauftrag des Museums fallen könnten. Es ist ferner bezeichnend, dass auch dieser Artikel nach einem kurzen definitorischen Umriss sofort zu einer Herabqualifizierung des virtuellen Museums gegenüber dem physischen übergeht: Ihm fehle eben dessen Permanenz ebenso wie seine ›unique qualities‹, und wir können wohl mit gutem Grund annehmen, dass mit diesen Qualitäten eben die Dimensionen von Anmutung und Aura-tizität des authentischen, materiellen Objekts gemeint sein werden.

3.2 MUSEEN OHNE DINGE

Insofern sind Walter Benjamins Überlegungen zum Status des Originals und seiner Beziehung zu seinen Reproduktionen immer noch zentral für den Umgang der Museologie mit der Digitalisierung (bzw. Virtualisierung) von kulturellem Erbe (vgl. Schweibenz 2001: 8f.). Dabei kann sie Benjamins Theoriegebäude allerdings nicht in allen Details anerkennen: Täte sie dies, so wäre das Museum als commemorative Einrichtung schon mit dem Aufkommen analoger technischer Reproduktionsverfahren obsolet geworden. Vielmehr muss die Museumswissenschaft Benjamins Thesen umformulieren, um an sie anknüpfen zu können: Statt von einer Zerschlagung der Aura und damit im weiteren Sinne auch jener Kategorie des ›Originals‹ auszugehen, um die sich das Museum formiert hat, wird das Museum als jene Einrichtung begriffen, welche eben die Zerschlagung der Aura verhindert und das Original unmissverständlich als solches ausweist:

2 Hier zitiert nach Schweibenz 2001: 7. Der Absatz findet sich immer noch unverändert im zwischenzeitlich aktualisierten Artikel unter <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/630177/virtual-museum> vom 18.04.2018.