

Wenn das Ding digital ist ...

Überlegungen zum Verhältnis von Objekt und Digitalisat

Werner Schweibenz

Das Museum als Ort der Dinge und der Digitalisate?

Das Museum ist traditionell ein Ort der Dinge. Nichtsdestoweniger erfährt das traditionelle Museum im Rahmen der digitalen Transformation eine Erweiterung vom realen Museumsraum in den virtuellen Raum des Internets.¹ Neben das physische Objekt tritt das digitale, wobei beide mit unterschiedlichen Potenzialen für Forschung, Lehre und Vermittlung ausgestattet sind. Dies wirft in der Museumstheorie und -praxis die Frage auf, in welchem Verhältnis analoge und digitale Sammlungen bzw. Objekt und digitales Objekt stehen. Diese Frage zu stellen ist wichtig, weil immer mehr Museumsinhalte online zugänglich werden und dies konkrete Folgen für unsere Beziehung zu den Objekten – realen und digitalen – sowie den Umgang mit unserem Kulturerbe hat.² Denn wie Haidy Geismar zeigt, können digitale Objekte benutzt werden, um durch ihre performative Kraft Realitätseffekte zu konstituieren und »Objektlektionen« zu schaffen.³ Dabei dienen sie als Medien der Interpretation und Erklärung, die die Betrachter*innen dabei unterstützen, die Welt durch partizipative Erfahrungen wahrzunehmen und zu verstehen. Die digitalen Objekte übernehmen in diesem Diskurs die Rolle von Argumenten, die die Erfahrungen der Betrachter*innen lenken.

Die digitale Transformation konfrontiert die Institution Museum, die traditionell physische Objekte sammelt, bewahrt, erforscht und vermittelt, mit einem neuen Objekttyp, der scheinbar nicht in das gewohnte Museumskonzept der Materialität passt – dem digitalen Objekt. Denn das Museum unterscheidet sich nach dem Grazer Museologen Friedrich Waidacher von den Gedächtnisinstitutionen Bibliothek und Archiv darin, dass ersteres Artefakte und Naturafakte, also Dinge, sammelt, letztere dagegen Mentefakte, bei denen es weniger um die Substanz als

1 Schweibenz (2008).

2 Were (2008), S. 122.

3 Geismar (2018), S. 19.

um den Inhalt geht.⁴ Deshalb lassen sich Mentefakte problemlos digital verfügbar machen, weil es um ihren Informationsgehalt geht und nicht um ihre Materialität als solche, auch wenn beispielsweise im Archiv das Interesse an der Materialität derzeit zunimmt.⁵ Dagegen sperrt sich das Museum mit seiner Ausrichtung auf das physische Objekt gegen eine vollständige digitale Repräsentation, weil die Materialität des Dings eine wichtige Rolle spielt.⁶ Gleichzeitig wird jedoch der Aspekt der Informationen über das Objekt immer wichtiger, weil das Ding eben nicht nur eine physische Dimension hat, sondern auch eine Informationsdimension⁷, die unabhängig vom physischen Objekt und vom realen Raum des Museums existiert.⁸

Die Informationsdimension des Objekts bzw. der Sammlungen ist aber nichts Neues, im Gegenteil, sie war schon immer vorhanden. Allerdings konnte sie im traditionellen Museum wegen mangelhafter oder fehlender Verarbeitungs- und Verbreitungsmöglichkeiten häufig nur lokal genutzt werden. Denn sie war meist nur schwer zugänglich, etwa in Form von Inventarkarten, Akten, Unterlagen und in den Köpfen der Mitarbeiter*innen, oder man musste sie sich in der Museumsbibliothek umständlich aus verschiedenen Büchern, Katalogen und Nachschlagewerken zusammensuchen.⁹ Deshalb bietet die Digitalisierung für die Informationsdimension des Objekts neue Möglichkeiten des Zugänglichmachens und der Verbreitung.¹⁰ Denn während sich die physische Dimension des Objekts einer gleichwertigen Digitalisierung bis zu einem gewissen Grad widersetzt,¹¹ lässt sich seine Informationsdimension sehr wohl digitalisieren. Damit steht das Museum vor dem Phänomen, dass sich seine Objekte und Sammlungen durch die Digitalisierung praktisch verdoppeln, denn es entsteht zu jedem Objekt ein neuer immaterieller Objekttyp, das digitale Objekt, und zu jeder analogen Sammlung eine digitale, die gleichermaßen bewahrt werden müssen. Daraus ergibt sich ein Spannungsverhältnis zwischen physischem Ding und digitaler Information, das der traditionell auf die Materialität ihrer Objekte ausgerichteten Auffassung der Institution Museum zu widersprechen scheint. Deshalb lohnt ein Blick in die museologische Theorie, um diese Beziehung näher zu beleuchten.

4 Waidacher (1993), S. 286.

5 Vgl. Keitel (2019), S. 4.

6 Schweibenz (2008), S. 80.

7 Keene (1998), S. 23.

8 Schweibenz (2008), S. 91-94.

9 Keene (1998), S. 1 und 23; Schweibenz (2008), S. 92.

10 Keene (1998), S. 2.

11 Vgl. Wersig (1998), S. 12.

Objekt und Information – Kontradiktion oder Kombination?

In den 1980er und 1990er Jahren kam in der englischsprachigen museologischen Literatur eine neue Idee auf, nämlich dass das Museum eine Institution sei, die sich primär mit Informationen befasst.¹² Interessant daran ist, dass sich die Aufwertung der Informationen im Museum parallel zu einer museologischen Entwicklung zur Konzeptionalisierung des Museums vollzog, bei welcher der Schwerpunkt weniger auf dem materiellen Objekt lag als auf dem Konzept oder der Idee, für die es steht.¹³ Einige, wie beispielsweise der kroatische Museologe Tomislav Sola, gingen sogar so weit, die Ideen und Konzepte höher zu bewerten als die materiellen Objekte selbst:

»The traditional museum piece, an item, a three-dimensional fact, is only a datum among a complex of museum information, of a message. We do not have museums because of the objects they contain but because of the concepts that these objects help to convey. We have been rather successful lately in getting rid of professional myths and prejudices, so there is hope, again for museums to survive through the inevitable conceptual, technological and informational transformation.«¹⁴

Neben der konzeptionellen Transformation spielten nach Sola auch die informationellen und technischen Aspekte eine Rolle. Interessanterweise waren dabei aber nicht die technischen Aspekte die führenden, sondern die informationellen. Denn die Technik unterstützte die informationelle Transformation zwar, war aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht weit genug entwickelt, um eine Führungsrolle zu übernehmen, wie die historische Entwicklung des virtuellen Museums im Internet zeigt.¹⁵

In Teilen der englischsprachigen Museologie vollzog sich in den 1980er und 1990er Jahren ein Perspektivenwechsel vom Museumsobjekt zu Museumsinformationen.¹⁶ Unterstützt wurde diese Entwicklung durch die Erweiterung der museologischen Perspektive vom materiellen auf das immaterielle Kulturerbe, die seit Ende der 1980er Jahre durch die UNESCO gefördert wurde. Sie mündete in der *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, die am 20. März 2006 in Kraft trat.¹⁷ Das immaterielle Erbe, im Englischen »intangible heritage« genannt, bildet inzwischen ein Schlüsselkonzept des Museums.¹⁸ Dies unterstützte die In-

12 Schweibenz (2008), S. 21-23.

13 Hooper-Greenhill (1992), S. 208; Waidacher (1993), S. 24.

14 Sola (1997), S. 14.

15 Schweibenz (2019), S. 9f.

16 Schweibenz (2008), S. 21-23.

17 Tauschek (2013), S. 22 und S. 116.

18 Vgl. Desvallées, Mairesse & ICOM (2010), S. 56.

stitution darin, sich mit einem weiteren Schlüsselkonzept auseinanderzusetzen, dem ebenfalls die Materialität fehlt, den digitalen Objekten. Diese neue Art von Musealien bezeichnete Ross Parry in Anlehnung an die »intangibles« als »e-tangibles« und stellte zutreffend fest:

»[...] just as a quarter of a century ago, museums grew formally to recognize ›intangibles‹ as valid material to collect and document, alongside their ›tangibles‹, so, in the past decade, museums have extended their conception of the collectable to accommodate also objects that are grasped through the intervention of a computer. These are museums' new ›e-tangibles‹.«¹⁹

Diese digitalen Objekte stehen in einem engen Verhältnis zu den physischen Objekten, das eher durch eine komplexe Interdependenz als durch eine Opposition gekennzeichnet ist. Denn gerade im Bereich des immateriellen Kulturerbes sind digitale Techniken oft der einzige Weg, es festzuhalten, zu speichern und zu sammeln.²⁰ Deshalb liegt es nahe, dieses Verhältnis als eine Art von Kontinuum zu betrachten. Dies gilt umso mehr, weil es sich bei solchen Medienumbrüchen vom Analogen zum Digitalen nicht um absolute Einschnitte handelt, sondern, wie Jens Schröter es nennt, um »Umordnungen komplexer Konstellationen«.²¹ Denn der Umbruch vom Analogen zum Digitalen ist, so Schröter weiter, weniger ein Einschnitt als eine Transformation, weil die Differenzen zwischen analog und digital in ihren praktischen Erscheinungsformen umgeordnet werden können, ohne zu verschwinden. Trotzdem scheint ein Spannungsverhältnis zwischen physischem Ding und digitaler Information zu bestehen.

Das Spannungsverhältnis von Ding und Information

Seit in den 1970er Jahren über die kommunikativen Fähigkeiten von Objekt und Vermittlungsmedien gestritten wurde, etablierte sich »eine neue Problematisierungsweise von Museumsausstellungen, die Objekt und Text, Ding und Information, Exponat und Botschaft voneinander trennte. Das ›Spannungsverhältnis von Ding und Information‹ ist seither zu einem Dauerbrenner der museologischen Debatten avanciert.«²² Dieses Spannungsverhältnis wurde Ende der 1990er Jahre verschärft durch die Diskussion über die sogenannte »real-virtual divide«.²³ Die Anhänger*innen dieser These propagieren, dass das Museum auf Materialität und Realität basiert und somit direkte Erfahrungen erlaubt, während das Digitale auf

19 Parry (2007), S. 68.

20 Keene (2005), S. 153 und S. 183.

21 Schröter (2004), S. 30.

22 Schulze (2017), S. 143.

23 Chalmers/Galani (2008), S. 158.

mediengestützter Vermittlung beruht und deshalb im Gegensatz zum Objekt nur sekundäre Erfahrungen zulässt. Deshalb betrachten sie auch Online-Besuche virtueller Sammlungen als sekundäre Erfahrungen und bewerten die direkte Erfahrung des Museumsobjekts (des »real thing«) als höherwertig gegenüber der medialen Erfahrung durch technische Hilfsmittel.²⁴ Diese Ansicht geht zurück auf Ann Mintz, die feststellte:

»Media can deliver information; it cannot match the totality of the experience a museum provides. For this reason, a case can be made that there will never be a »virtual museum« in the full sense of the word. High-resolution images, full-scale virtual reality, and rich links to other databases on the World Wide Web do not create a museum. A virtual visit to a museum is fundamentally a media experience, not a museum experience.«²⁵

In Anlehnung an Mintz behandeln viele Kritiker*innen digitale Multimedia-Installationen im Museum mit Verachtung, unabhängig von ihrer Qualität und ihren Möglichkeiten.²⁶ Dabei übersehen sie, dass die Totalität der Erfahrung im »do-not-touch«-Museum für durchschnittliche Besucher*innen in der Regel auf die visuelle Erfahrung des Anschauens der Objekte beschränkt ist.²⁷ Dennoch scheint die Fokussierung auf die Materialität des Objekts eine Renaissance zu erfahren. Bevor darauf eingegangen werden soll, ist es notwendig, einen Blick auf die mögliche Auflösung des Spannungsverhältnisses von Ding und Information zu werfen.

Die Auflösung des Spannungsverhältnisses von Ding und Information?

Die Auflösung der Spannung zwischen Ding und Information ist dringend notwendig, denn wie der britische Museumswissenschaftler Ross Parry feststellt, war der informationelle Aspekt des Objekts schon immer integraler Teil der Tradition des Kuratierens:

»(V)irtuality« and the »informational« were both seen to be entirely consistent with traditions of curatorship. These were traditions that recognised the museum as a place of make-believe as much as a place of fact, traditions that acknowledged that the primacy of the object meant very little without the knowledge and contextual material that sat around and gave meaning to that object«.²⁸

24 Ebd.

25 Mintz (1998), S. 28.

26 Bentkowska-Kafel (2016), S. 19.

27 Dudley (2010), S. 9 und S. 11; Schulze (2017), S. 270.

28 Parry (2007), S. 67.

Daraus zieht Parry die Schlussfolgerung, dass das Museum ohne Informationen genauso wenig vorstellbar sei, wie ein Objekt ohne Dokumentation.²⁹ Eine Auflösung dieses Spannungsverhältnisses könnte zum Beispiel in Kombinationsmodellen von Objekt und Information erfolgen, wie sie von Ross Parry und Sandra Dudley vorgeschlagen werden. Parry geht davon aus, dass sich im Museum das Virtuelle und das Reale ergänzen und dass die Informationen objektifiziert und mit den Objekten verschmolzen werden:³⁰

»As much as museums had prized and collected objects, so they had prized and collected the information that gave meaning and context to those objects. The object and the information about that object have been forever fused, part of the same whole in museum curatorship – one rarely existing without the other.«³¹

Eine ähnlich enge Verbindung sieht Dudley im »object-information package«, das sie in Anlehnung an Parry folgendermaßen beschreibt:

»The material object thus becomes part of an object-information package: indeed, in such a framework the museum object properly conceived is not the physical thing alone at all, but comprises the whole package – a composite in which the thing is but one element in ›a molecule of interconnecting [equally important] pieces of information‹.«³²

Mit solchen Konzepten, die eine gleichberechtigte, sich gegenseitig ergänzende Kombination von physischem Objekt und digitaler Information beinhalten, könnte die »real-virtual divide« überwunden werden. Haidy Geismar schlägt dafür das anthropologische Modell einer Kontaktzone vor, das auf James Clifford zurückgeht.³³ Eine Kontaktzone im Museum ist nach Clifford so definiert:

»the space in which peoples geographically and historically separated come into contact with each other and establish ongoing relations, usually involving conditions of coercion, radical inequity, and intractable conflict.«³⁴

Ihr Zweck ist es, eine fortgesetzte historische, politische und moralische Beziehung zwischen dem Museum und verschiedenen Besucher*innengruppen zu etablieren, die einen gleichberechtigten Austausch ermöglicht und verschiedene Perspektiven auf die Objekte berücksichtigt. Das Modell der Kontaktzone wurde von Carl Hogsden und Emma Poulter auf das Internet übertragen. Dabei behaupteten sie, dass dieses Modell sowohl auf reale als auch auf digitale Objekte anwendbar

29 Ebd., S. 79.

30 Ebd., S. 71.

31 Ebd., S. 76.

32 Dudley (2010), S. 3.

33 Geismar (2018), S. 106.

34 Clifford (1997), S. 192.

sei und dass durch die Ausdehnung des Konzepts über die Mauern des Museums hinaus wichtige Einsichten in die Beziehungen zwischen physischen und digitalen Objekten ermöglicht werden.³⁵ Im Projekt *Talking Objects Digital* des British Museum wurde diese These auf ihre Praxistauglichkeit überprüft. Es gelang, ohne reale Objekte einen sinnvollen Dialog mit disparaten und geografisch verteilten Online-Communities aufzubauen.³⁶ Das Fazit des Projekts lautete:

»Talking Objects Digital demonstrated how extending the contact zone into the digital environment significantly shifted the terms of engagement surrounding objects, moving towards an increasingly user-determined experience of encounter in which the object is freed to some extent from the ties of the physical museum. In the process, the meanings and significance that objects can represent to people in different places can be unravelled and used in meaningful ways.«³⁷

Daraus zogen sie zwei Schlussfolgerungen: Zum einen ist das digitale Objekt eine Entität eigener Art, wobei es das physische Objekt nicht ersetzen kann oder soll, vielmehr ergänzen sich beide.³⁸ Zum anderen sind beide Objektformen tatsächlich verschiedene Typen von Objekten, mit denen man unterschiedliche Dinge tun kann.³⁹ Damit erklären Hogsden und Poulter die Diskussion, welche der beiden Objektformen, real oder digital, besser funktioniert, für beendet.

Die Renaissance der Fokussierung auf die Materialität

Obwohl die Diskussion durch Kombinationsmodelle wie dem »object-information package« beendet sein könnte, belebt Dudley selbst die Auseinandersetzung erneut,⁴⁰ indem sie beklagt, dass es in der Museumstheorie und -praxis eine dominante Sicht auf die Informationskomponente gäbe, während die sensitive, materielle Komponente vernachlässigt würde. Deshalb schafft Dudley bewusst einen Gegensatz zwischen der materiellen und der informationellen Komponente, indem sie feststellt, dass ein Museumsobjekt zwei Formen haben kann.⁴¹ Die eine ist ein »object-information composite«, die andere ist das physische Ding und seine menschliche Wahrnehmung, in der sich die Einzigartigkeit des Museumsobjekts durch seine Materialität ausdrückt und die sich in einem »object-subject engagement« realisiert. Letzteres ist gekennzeichnet durch physische Merkmale, sensori-

35 Hogsden/Poulter (2012), S. 266.

36 Ebd., S. 271.

37 Ebd., S. 274.

38 Ebd., S. 278.

39 Ebd., S. 282.

40 Dudley (2010), S. 3.

41 Ebd., S. 5f.

sche Erfahrung und Bedeutung, die die Aufmerksamkeit auf das Ding lenken und »a more basic, but no less potent, bodily and emotional response to the material itself« erlauben.⁴² Gleichzeitig muss Dudley aber einräumen, dass Museen für Besucher*innen überwiegend visuelle Erfahrungen ermöglichen und »don't-touch places«⁴³ sind, in denen sich die Besucher*innen auf ihre visuellen Eindrücke und die Interpretation durch das Museum verlassen müssen.⁴⁴ Nichtsdestoweniger entwertet aus der Sicht von Dudley die aktuelle Fokussierung auf die Information im »object-information composite« das physische Objekt in einem Maße, dass »frequently, museums and visitors alike are so concerned with information – with the story overlying the physical thing – that they can inadvertently close off other, perhaps equally significant potentials of things. Specifically, they close off the potential to produce powerful emotional and other personal responses in individual visitors as a result of physical, real-time, sensory engagements.«⁴⁵

Dudley betont zwar, dass der Kontext des Objekts nicht unwichtig sei, dass aber erst die sensorische Wahrnehmung des materiellen Dings eine Beziehung zwischen dem unbelebten Artefakt und der lebenden Person herstellt. Diese Beziehung geht vom Objekt aus, wenn es zu der Person »spricht«:

»Specifically, we need to recognize that the experiential possibilities of objects are important and objects can often »speak« to us, even when we know nothing about them at all. To even hint at this, of course, contradicts an established view in museum studies and museum practice that objects are mute unless they are enabled to »speak« through effective interpretation such as exhibition text and design. Indeed, my suggestion that objects can, sometimes at least, have a voice, a significance, a relevance, a meaning for visitors without the provision of context and interpretation would be described by many as obfuscation or fetishism, and even risks accusations of elitism.«⁴⁶

Dabei hebt Dudley hervor, dass es ihr dabei nicht um elitäre Kennerschaft geht. Vielmehr geht es ihr um Folgendes: »very personal, very individual, very subjective, very physical and very emotional responses to material things: responses which have the potential to be very powerful indeed«.⁴⁷ Die Voraussetzung dafür wäre nach Dudley jedoch, dass Besucher*innen sich direkt und sinnlich mit dem Objekt befassen, bevor sie fragen, was es ist, wer es gemacht hat und woher es kommt.⁴⁸

42 Ebd., S. 8.

43 Ebd., S. 11.

44 Dudley (2019), S. 419.

45 Ebd., S. 423.

46 Ebd., S. 424.

47 Ebd.

48 Dudley (2019), S. 426.

Dabei, so Dudley weiter, täten Museen gut daran, sich zu erinnern, dass Besucher*innen sich einige Qualitäten der Objekte, die sie sehen, imaginieren können – und müssen, weil sie die Dinge nicht berühren dürfen. Um diesen Vorgang zu veranschaulichen, beschreibt Dudley, wie sie selbst im Museum vor einem Gemälde stehend sich aus ihrer persönlichen Erinnerung heraus vorstellt, wie sich die Textur einer bemalten Oberfläche anfühlt und wie es wäre, wenn sie ihre Fingerspitzen über das Gemälde gleiten lassen würde.⁴⁹

Diese Art der Imagination ist überaus kritisch zu sehen, weil sie auf einer Vorerfahrung beruht, die vielleicht eine Person hat, die im Museum arbeitet und die Möglichkeit einer direkten Interaktion mit den Objekten hat. Aber bei durchschnittlichen Besucher*innen eine solche Vorerfahrung – und darauf aufbauend eine solche Imagination – anzunehmen, ist nicht haltbar. Vielmehr setzt hier ein Phänomen ein, das Daniel Tyradellis so beschreibt:⁵⁰ Der Kurator macht sein Erleben zum Wahrheitsereignis, seine Gefühlsregungen decken sich angeblich mit der Intention des Werks bzw. des Künstlers – unabhängig vom möglichen Deutungsspektrum. Wie Tyradellis weiter ausführt,⁵¹ herrscht auf Seiten der Kurator*innen ein großes Wissen, eine große Emotionalität und eine affektive Beziehung zu den Exponaten; es ist aber die Frage, »was man öffentlich in den Mittelpunkt stellt«. Denn dies beinhaltet eine autoritative Vorgabe der Erfahrung seitens der Besucher*innen, die mit einer gleichberechtigten Perspektive auf ein Objekt seitens der Kurator*innen und Besucher*innen sowie einer partizipativen Vermittlung nicht vereinbar ist.

Hinzu kommt, dass Dudley bei ihrer Fokussierung auf die Materialität und die direkte Erfahrung den Einsatz von Vermittlungsmedien und die Aktivierung von Vorwissen als störend infrage stellt, wie sie am Beispiel einer chinesischen Ritualfigur in Form eines Pferdes aus der Han-Zeit ausführt:

»My initial response to the horse was a fundamental, emotional, sensory – even visceral-one. Had the information about the horse been displayed next to it in the form of a label or text panel, I am certain it would have interfered with, even prevented altogether, the powerful and moving reaction I had to the object for its own sake: I would have been distracted by the text, would have been drawn to read it first, and would not have had the opportunity to experience and sensorially explore the artefact's physicality.«⁵²

Diese Einstellung, dass Vermittlungsmedien die direkte Begegnung mit dem Objekt möglicherweise verhindern, weckt fatale Erinnerungen an die These von der

49 Ebd., S. 436.

50 Tyradellis (2014), S. 121.

51 Ebd., S. 123.

52 Dudley (2019), S. 425.

angeblichen Objekt-Medien-Konkurrenz, die vor allem in Kunstmuseen propagiert wurde. Diese These geht davon aus, dass die von den Medien transportierten Informationen mit den Exponaten um die Zeit und Anstrengung der Besucher*innen konkurrieren, weil Besucher*innen diese nur einmal einsetzen können.⁵³ Deshalb befürchten viele Kurator*innen, dass der Einsatz von Medien in Ausstellungen die Aufmerksamkeit von den Objekten ablenkt und die Betrachtungszeit der Objekte reduziert. Diese Angst wird jedoch durch zahlreiche Studien widerlegt, vielmehr ist das Gegenteil der Fall: Ein geeigneter Medieneinsatz erhöht die Verweildauer der Besucher*innen in Ausstellungen, ohne deren Aufmerksamkeit von den Objekten abzuziehen.⁵⁴

Materialität und Virtualität in Lehre und Forschung

Physische und digitale Objekte haben unterschiedliche Potenziale für Lehre und Forschung. Im Einzelnen sind empirische Untersuchungen notwendig, um Vor- und Nachteile genauer zu eruieren. Graeme Were unternahm eine Studie,⁵⁵ wie Studierende der Anthropologie in realen bzw. virtuellen Laboren mit Objekten bzw. digitalen Objekten arbeiten. Er kam zu folgenden Ergebnissen: Die Studierenden konnten Erfahrungen aus dem realen Labor auf das virtuelle übertragen, auch sensorische Aspekte, und lernten, digitale Objekte neu zu sehen und Bezüge herzustellen, was bei der Arbeit mit Fotografien weitaus schwieriger gewesen wäre. Gleichzeitig boten sich ihnen in den virtuellen Laboren Möglichkeiten, die im Ausstellungsraum aus konservatorischen Gründen nicht möglich waren. Deshalb gelangt Were zu folgendem Fazit:

»The important aspect of this project goes to underline is that, [...] there is no mutually exclusive divide between the real and the virtual worlds, the material and the immaterial; rather that these worlds are intertwined in complex ways.«⁵⁶

Gleichzeitig betont Were, dass weitere Forschungen nötig seien, um materielle und sensorische Qualitäten von digitalen Objekten zu identifizieren. Gerade auf diesem Gebiet könnten Universitätssammlungen und -museen wertvolle Beiträge leisten, weil sie in ihrem akademischen Umfeld engeren Kontakt mit anderen Disziplinen haben, aus denen sich entsprechende Möglichkeiten der Zusammenarbeit ergeben können. Wichtig wäre auch, die Ergebnisse von solchen Kooperationen öffentlich zu machen und der Museumsgemeinschaft zur Verfügung zu stellen, damit auch Institutionen profitieren können, die keine solchen Möglichkeiten haben.

53 Graf (1995), S. 19.

54 Schweibenz (2008), S. 40f.

55 Were (2008).

56 Were (2008), S. 133.

Zusammenfassung

Das traditionelle Museum als Ort der Dinge erfährt eine digitale Erweiterung in den virtuellen Raum des Internets. Neben das physische Objekt tritt das digitale, wobei beide mit unterschiedlichen Potenzialen für Forschung, Lehre und Vermittlung ausgestattet sind. Das vermeintliche Spannungsverhältnis von Ding und Information ließe sich in Kombinationsmodellen auflösen, die Analoges und Digitales gleichberechtigt nebeneinanderstellen. Aber es besteht die Gefahr, dass eine falsch verstandene Fokussierung auf die Materialität des Objekts in Form von imaginierenden und romantisierenden Vorstellungen von der direkten Erfahrbarkeit des Objekts im Museumsraum die Vereinbarkeit von Ding und Information verhindern. Dies würde eine erhebliche Schwierigkeit für die Zukunftsfähigkeit der Institution Museum darstellen, weil die digitale Transformation vor dem Museum nicht haltmacht.

Literatur

- Bentkowska-Kafel, Anna: Virtual Museum: The concept and transformation, in: Jeremy Pilcher (Hg.): Display: Consume: Respond – Digital Engagement with Art. The 28th Annual Conference of Computers and the History of Art (CHArt), 15 and 16 November 2016, London, UK. CHArt Conference Proceedings, Vol. 15 (2016), S. 1-25.
- Chalmers, Matthew/Galani, Areti: Blurring Boundaries for Museum Visitors, in: Paul F. Marty/Katherine Burton Jones (Hg.): Museum Informatics. People, Information, and Technology in Museums, New York 2008, S. 157-177.
- Clifford, James: Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century, Cambridge 1997.
- Desvallées, André/Mairesse, François/ICOM International Councils of Museums (Hg.): Key Concepts of Museology, Paris 2010; verfügbar unter: <http://icom.museum/professional-standards/key-concepts-of-museology/> [30.06.2020].
- Dudley, Sandra: Museum Materialities: Objects, Sense and Feeling, in: Sandra H. Dudley (Hg.): Museum Materialities. Objects, Engagements, Interpretations, London 2010, S. 1-17.
- Dudley, Sandra: Materiality Matters. Experiencing the Displayed Object, in: Sheila Watson/Amy Jane Barnes/Katy Bunning (Hg.): A museum studies approach to heritage, London 2019, S. 418-428.
- Geismar, Haidy: Museum object lessons for the digital age, London 2018.
- Graf, Bernhard: Informationsvermittlung in Museumsausstellungen: Die Rolle von Texten, in: Alfons W. Biermann (Hg.): Texte in Ausstellungen: Hinweise und

- Anregungen für verständliche Formulierung und besucherfreundliche Gestaltung, Köln 1995, S. 7-31.
- Hogsden, Carl/Poulter, Emma K.: The real other? Museum objects in digital contact networks, in: *Journal of Material Culture* 17/3 (2012), S. 265-286.
- Hooper-Greenhill, Eilean: *Museums and the Shaping of Knowledge. The Heritage: Care – Preservation – Management*, London 1992.
- Keene, Suzanne: *Digital Collections: Museums and the Information Age*, Oxford 1998.
- Keene, Suzanne: *Fragments of the World. Uses of Museum Collections*, London 2005.
- Keitel, Christian: Materialität. Anmerkungen zu den substantiellen Eigenschaften konventioneller Archivalien, in: *Archivnachrichten* 59 (2019), S. 4-6.
- Mintz, Ann: Media and Museums: A Museum Perspective, in: Selma Thomas/Ann Mintz (Hg.): *The Virtual and the Real. Media in the Museum*, Washington, DC 1998, S. 19-34.
- Parry, Ross: Calibrating Authenticity, in: Ross Parry (Hg.): *Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change*, London 2007, S. 58-81.
- Schröter, Jens: Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?, in: Jens Schröter/Alexander Böhnke (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum. Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, Bielefeld 2004, S. 7-30.
- Schulze, Mario: *Wie die Dinge sprechen lernten. Eine Geschichte des Museumsobjektes 1968-2000*, Bielefeld 2017.
- Schweibenz, Werner: *Vom traditionellen zum virtuellen Museum. Die Erweiterung des Museums in den digitalen Raum des Internets*, Frankfurt a.M. 2008.
- Schweibenz, Werner: The virtual museum: An Overview of its Origins, concepts, and Terminology, in: *The Museum Review – Online Journal (Open Access Gold)* 4/1 (2019), S. 1-28; verfügbar unter http://articles.themuseumreview.org/tmr_vol4no1_schweibenz [30.06.2020].
- Sola, Tomislav: *Essays on Museums and Their Theory: Towards the Cybernetic Museum*, Helsinki 1997.
- Tauschek, Markus: *Kulturerbe. Eine Einführung*, Berlin 2013.
- Tyradellis, Daniel: *Müde Museen. Oder: Wie Ausstellungen unser Denken verändern könnten*, Hamburg 2014.
- Waidacher, Friedrich: *Handbuch der Allgemeinen Museologie*, Wien 1993.
- Were, Graeme: Out of Touch? Digital Technologies, Ethnographic Objects and Sensory Orders, in: Helen Chatterjee (Hg.): *In Touch in Museums. Policy and practice in object handling*, Oxford 2008, S. 121-134.
- Wersig, Gernot: Museums for Far Away Publics: Frameworks for a New Situation, in: Petra Schuck-Wersig/Gernot Wersig/Andrea Prehn (Hg.): *Multimedia-Anwendungen in Museen. (Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Mu-*

seumskunde, Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz, Heft 13), Berlin 1998, S. 10-18.

