

Dominika Szot

Virtuelle Museen als Blick in die Zukunft

Annales Neophilologiarum nr 7, 175-181

2013

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

*DOMINIKA SZOT**

VIRTUELLE MUSEEN ALS BLICK IN DIE ZUKUNFT

Das Phänomen der Virtualität ist ohne Zweifel ein immanentes Element der heutigen Zeit. Samt dem technischen Fortschritt virtualisierte man fast jeden Bereich des gesellschaftlichen Lebens. Besonders merklich war diese Erscheinung ausgangs des 20. Jahrhunderts geworden, als die Welt der Multimedien immer weitere Kreise zog. Dank der modernen Technologien ist die einst elitäre Kunstwelt greifbar auf Mausclick geworden. Sowohl die Massenmedien als auch die öffentlichen Anstalten bevorzugten immer häufiger diese Darstellungsweise. Die Einführung solcher innovativer Lösungen innerhalb der Kunst löste häufig Meinungsverschiedenheiten in kulturellen Kreisen aus und führte zu heftigen Diskussionen in der Öffentlichkeit. Für Anhänger dieser „Zukunftsvision“ sind die Multimedien „eine Befreiung von den schwerfälligen und teuren Medien“¹.- andere betrachten in den neuen Medien die Gefahr, dass sie in Bezug auf die Kunst, zu einer falschen Perzeption der Kulturgüter führen könnte. In diesem Fall geht es vor allem um die Institution der Museen, die eine langjährige Tradition genießt und bestimmte Darstellungsweisen der Kunst ausgeprägt hat, was in allen Kulturen wahrgenommen wird. So analysiert Birgit Mersmann das Phänomen der Virtualisierung von Kulturgütern:

„Da die Wirklichkeit selbst nicht zu erreichen ist, da sie immer ein menschliches Konstrukt bleibt, sieht sich Kunst nicht mehr gezwungen, Wirklichkeit abzubilden. Sie kann daher Welt neu schöpfen. Indem der ungegenständlichen

* Dominika Karina Szot jest doktorantką w Instytucie Filologii Germańskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

¹ M. C. Broll, *Museum als Medium-Multimedia in Museen* GRIN Verlag, 1. Auflage 2007, S. 50.

Kunst mehr Wirklichkeit als der Realität zuerkannt wird, erhält die Kunst eine neue Wirkmächtigkeit, die ihr den Weg in eine Virtuelle Realität bahnt.⁴²

Im allgemeinen Wettbewerb und in der Notwendigkeit, sich den (unter anderem auch technischen) Anforderungen des modernen Kunstkenners zu fügen, haben auch die Museen nach unkonventionellen Methoden gegriffen. Eigene Webseiten, auf denen man die Informationen von der musealen Tätigkeit lesen kann, sind bereits üblich. Immer häufiger findet im Internet auch die Visualisierung der Museumsbestände statt. Dieses Phänomen machte die Kunst- und Kulturwissenschaftler neugierig. Mehrere von ihnen versuchten den Begriff der „Virtuellen Museen“ zu definieren; sie untersuchten außerdem ihre gesellschaftliche Funktionen. Hildegard Vieregg äußert sich dazu im Zusammenhang mit dem Begriff und seiner Anwendung in verschiedenen wissenschaftlichen Werken:

„Zahlreiche Begriffe werden im Zusammenhang damit verwendet, ein virtuelles Museum zu bezeichnen: Computermuseum, digitales Museum, Web-Museum, Lebendiges virtuelles Museum online, Virtuelles Museum der Medizin und Pharmazie u.v.m. Auch ein virtuelles Museum muss sich jedoch an der Begriffsdefinition der Internationalen Museumsrates (ICOM/UNESCO) messen lassen.“⁴³

Abgesehen von der Bestimmung und Anwendungshäufigkeit dieser Begriffe haben wir es in der Wirklichkeit mit demselben Phänomen zu tun. Forschungsgegenstand ist jedoch nicht der Begriff vom virtuellen Museum selbst, sondern der Versuch festzustellen, ob ein solches Museum dieselben oder wenigstens ähnlichen Funktionen wie reale Museen ausübt. Bezüglich dieser Frage sind die Meinungen eher geteilt. Einige bevorzugen die modernen Lösungen, andere im Gegenteil - tadeln sie scharf:

„Das Museum ist auch eine öffentliche Einrichtung mit einem feststehenden Gebäude und der Möglichkeit von allen potenziellen Besuchern genutzt zu werden. Ein virtuelles Museum ist demnach kein Museum.“⁴⁴

Die Auseinandersetzung über die Überlegenheit der traditionellen Museen gegenüber diesen Virtuellen drückt eher den Standpunkt der Traditionalisten aus, für die virtuelle Museen von den in der Kulturwissenschaft anerkannten Normen abweichen. Man sollte sich aber bewusst sein, dass eine negative Stellung oder

² http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_birgit.htm (21.09.2010).

³ H. Vieregg, *Museumswissenschaften*, UTB GmbH, Stuttgart, 2006, S. 20.

⁴ *Ibidem*, S. 20.

ein einzelner Widerstand gegen Web-Museen keinen bedeutenden Einfluss auf ihren weiteren Entwicklungsprozess hat. In der heutigen, von den neuen Medien beherrschten Welt, ermöglicht es die Digitalisierung von musealen Ausstellungen, einen neuen Empfängerkreis für die Museen zu gewinnen. Erwähnenswert ist auch die Tatsache, dass die Popularisierung von digitalen Museen ihren Ursprung in der 90er Jahren des 20. Jahrhunderts hatte und eng mit dem Phänomen der sogenannten *McDonaldisierung der Gesellschaft* verbunden ist. Die Assoziation des heutigen Booms von virtuellen Museen in Deutschland mit der Erscheinung der gesellschaftlichen *McDonaldisierung* taucht nicht ohne Gründe auf. Die Dynamik und Leichtigkeit im Erwerb von verschiedenen Gütern bzw. Informationen ist unbestreitbar die Domäne der McDonaldisierung. Exakt diese Voraussetzung haben auch die virtuellen Museen:

„Die erlebnissteigernde Virtualität des postmodernen Museums ist ein wichtiges Klassifikationsmerkmal der McDonaldisierung. Im Gegensatz zur einfachen wahrnehmbaren Erlebnisqualität nicht-authentischer Exponate im postmodernen Museum wird bei den traditionellen Museen dagegen noch Wert darauf gelegt, die Aura der Authentizität nur durch individuelle Anstrengungen erfahrbar zu machen.“⁵

Die oben zitierten Worte von Pierre Bourdieu zeugen davon, dass die realen Museen außer den ausgestellten Exponaten auch ein eigentümliches Klima bilden, das natürlich zur Thematik der Ausstellung passt. Im Fall der virtuellen Museen sind die Besucher zwar „arm“ an zusätzlichen Attraktionen und haben keinen „physischen“ Kontakt mit der Kunst, aber sie konzentrieren ihre Aufmerksamkeit auf die Exponate durch visuelle Anreize. Diese immer häufiger von vielen anerkannten Kulturinstitutionen bevorzugte kulturelle Übermittlungsweise hat außer ihrer Vorteile auch zahlreiche Schattenseiten. Unter dem Gesichtspunkt des subjektiven Beobachters könnte die virtuelle Rezeption der Kunst eine falsche Vorstellung von dem Original in unserem Bewusstsein bilden. Außer der Farbenabweichung, vor allem bezüglich der Gemälde, existiert die Wahrscheinlichkeit, dass die Raumwirklichkeit im Empfang von verschiedenen Skulpturen und Monumenten gestört wird. Einer von vielen Wissenschaftlern, der seine wissenschaftliche Forschungstätigkeit dem Problem der Hypermedien gewidmet hat, ist der Meinung, dass die Verbreitung der Multimedien in kulturellen Kreisen deutliche Konsequenzen ziehen könne:

⁵ V. Kirchberg, *Gesellschaftliche Funktionen von Museen. Makro-, meso- und mikrosoziologische Perspektiven*, Vs Verlag, Wiesbaden 2005, S. 304.

„Die kommende Auseinandersetzung mit dem Forschungsbereich der Hypermedia wird unmittelbare Konsequenzen auf Bildsprache, Ästhetik und Wahrnehmung bis hin zu gesellschaftlichen, kulturpolitischen und fachwissenschaftlichen Änderungen haben.“⁶

Aus von verschiedenen Institutionen durchgeführten Beobachtungen erfolgt, dass die im Kunstmilieu bekannten Museen von einer solchen Form der virtuellen Informationsübermittlung immer mehr profitieren. Zu den größten Museen, die außer der realen musealen Institution auch über ihr digitales Äquivalent verfügen, gehört das Deutsche Historische Museum in Berlin. Wie man sieht, ist in diesem Fall nicht die Rede von einer kleinen Kunstgalerie, die auf diese Art und Weise Werbung machen will, sondern von einem Museum mit Tradition. Dieses Museum ist zusammen mit zwei anderen deutschen Museen am Ende der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts ein Vorläufer von einem LeMO-Projekt geworden. Hinter diesem Begriff versteckt sich ein Lebendiges Virtuelles Museum Online. Aus dem wissenschaftlich-theoretischen Gesichtspunkt bietet das LeMO den Rezipienten folgende Möglichkeiten an, ihre Schätze zu besichtigen:

„-als textorientierte HTML-Seiten mit Bildmaterial und aufrufbaren Ton- bzw. Videodokumenten
als dreidimensionale VRML-Umgebungen, die Inhalte sowohl rein visuell vermitteln sollen als auch Hyperlinks zu den HTML-Seiten darstellen.“⁷

Kurz und knapp, beinhaltet dieses System Vertiefungstexte zu verschiedenen historischen Epochen und zahlreichen Nachbildungen von musealen Sammlungen. Dazu kann man auch viele originale Fotos, Filme und Tondokumente auf der Museumswebseite, die diese Funktion besitzen, abrufen. Die LeMO-Funktion ermöglicht dem Anwender einen schnellen Zugang zu den Archiven des Museums, was das klassische Museum nicht anbieten kann.⁸

Auf der offiziellen Web-Seite des Deutschen Historischen Museums kann sich jeder Online-Besucher mit dem virtuellen Angebot des Museums vertraut machen. Wenn man diese Seite durchsieht, kann man zum Schluss kommen, dass diese Konstruktion von Kunstmuseum dem Besucher mehr bietet, als sogar mehrmalige persönliche Besuche in einem realen Museum. Während einer Online-Tour kann

⁶ T. Marych, *Virtuelle Welten?: Die Realität des Internets.*, Peter Lang AG, Bern 2008, S. 140.

⁷ M.C. Broll, *Museum als Medium-Multimedia in Museen*, GRIN Verlag 1. Auflage 2007, S. 93.

⁸ Vgl. <http://www.dhm.de/lemo/> (26.09.2010).

man bei einem Besuch einmalmehr Informationen erhalten und man hat dabei die Möglichkeit, museale Abteilungen zu besuchen, die einen wirklich interessieren. Solche praktischen Lösungen lassen Zeit und Geld ersparen. Das Online-Archiv des DHM in Berlin stellt jedem Besucher Audios, Dokumente, Landkarten, Statistiken, Exponate und viele andere Äquivalente des klassischen Museums in digitaler Form zur Verfügung. Es ist kaum zu glauben, dass wir mit einem Mausklick, unabhängig davon, in welchem Teil der Erdkugel wir uns momentan befinden, mit Web-Cams sehen können, wie das Deutsche Historische Museum aussieht. Noch vor einigen Jahren hat niemand auch nur davon geträumt, dass es möglich ist, die bekanntesten Museen zu besuchen ohne das eigene Zuhause verlassen zu müssen.

Ohne Zweifel haben die deutschen Museen in den letzten Jahren revolutionäre Veränderungen erlebt. Ein weiteres Berliner Museum, das ähnlich wie das oben erwähnte Deutsche Historische Museum die Bestände und musealen Räume in digitaler Form darstellt, ist das Museum für Kommunikation. Dank der fortgeschrittenen multimedialen Technologie kann jeder Internetbenutzer die interaktiven 3D-Ansichten der inneren Säle des Museums bewundern. Der Rundblick der Museumschatzkammer führt den Besucher in eine geheimnisvolle Welt ein und regt seine Fantasie an. Da nur ein Teil von tausenden Exponaten den Platz in den Ausstellungsräumen findet, wird der Rest der Objekte in einem Onlinekatalog des Museums präsentiert. Durch diesen Katalog hat man die Möglichkeit, solche Exponate zu entdecken, die zurzeit selten ausgestellt werden⁹

Außer diesen zwei besprochenen Museen befinden sich in Berlin auch andere kulturelle Institutionen, die ihren Schwerpunkt auf virtuelle Ausstellungen legen. Das moderne Jüdische Museum zeigt auf seiner Internetseite die Ansicht des futuristischen Gebäudes aus der Vogelperspektive. Zusätzlich bereicherte man die Webseite mit interessanten Interviews mit Museumsarbeitern, die über die Geschichte der Ausstellungen und des Museums erzählen.

Die virtuellen Museen kümmern sich um die Kultur, verbinden auf gewisse Art und Weise die Generationen und entwickeln unser kollektives Gedächtnis. Wenn man diesen Wandelprozess von Museen aus einer anderen Perspektive beobachtet, kann man daraus schlussfolgern, dass sich unter dem Vorwand der Kunstverbreitung leider fast ausschließlich die Gier nach einem reinen Gewinn versteckt.

⁹ Vgl. <http://emp-web-09.zetcom.ch/eMP/eMuseumPlus> (26.09.2010).

Das Verhältnis zwischen Markt und Museen hat sich heutzutage ganz verändert: Museen bezeichnet man nicht mehr als „hermetische“ Institutionen, die nur vom Geld der Besucher „leben“. Während die Kunstgalerien sich aus Verkaufen der Werke finanzieren, sind die Museen von einer solchen Geldzirkulation ausgeschlossen. Aus diesem Grund verlieren die Museen sehr oft ihren ursprünglichen Charakter und verwandeln sich durch Virtualität in eine kommerzielle Institution.

Peter Weibel, der in seinem Essay das Abhängigkeitsverhältnis zwischen Medien, Markt und Museen beschreibt, hat seine Aufmerksamkeit auf das Problem der Authentizität in Museen gerichtet:

„In dieser Welt des Marktes und der Medien, wo Kunstbewegungen wie Konjunkturen und Aktienkurse behandelt werden, spielt die Wahrheit keine Rolle, sondern nur die mediale Aufmerksamkeit.“¹⁰

Die Erstellung von virtuellen Museen scheint manchmal die einzige Chance zu sein, die potenziellen privaten Sponsoren zu erreichen.

Wenn man das Phänomen der virtuellen Museen resümiert, muss man zugeben, dass es nicht nur ein einmaliger Marketingtrick ist, sondern eher ein Blick in die Zukunft. Erwähnenswert wäre noch, dass das virtuelle Museum als ein integrales Element des bereits in Wirklichkeit vorhandenen Museums einen wesentlichen Einfluss auf die Entwicklung der Kulturlandschaften hat. Ein solches Museum ersetzt zwar nicht die monumentalen musealen Gebäude, aber es kann einen virtuellen Zu- oder Neubau erweitern. Virtuelles Museum ist wie ein Weltall, in dem es keine Hindernisse gibt. Wer weiß, vielleicht verzichtet man in der Zukunft auf riesige Investitionen für Architektur und man wird nur noch weitere Museen ohne Wände gründen?¹¹

¹⁰ M. Düsphohl, *Aus der Politik und Zeitgeschichte-Beilage zur Wochenzeitung*, „Das Parlament“, 49/2007, 3. Dezember 2007, S. 4.

¹¹ Vgl. T. Dreiser, E. Euler, *Kulturelles Gedächtnis im 21. Jahrhundert*, KIT Scientific Publishing, Karlsruhe 2005, S. 61.

VIRTUAL MUSEUMS AS A LOOK INTO THE FUTURE**Abstract**

The subject of this short analysis is the question about the structure of virtual museum. In this way appears the meaning of the modern technologies, which can be used for the better “publicity” of art. The other point is the comparison of traditional and virtual museum. Important is the question about the reception of art in this both cases. Virtual museums in Berlin are like the cosmos – approachable and open for all visitors in the world. Internet turns out as the practical instrument for the environment of art.

Keywords: museum of art, virtuality, preservation of historical monuments, metropolis of the word

WIRTUALNE MUZEA JAKO SPOJRZENIE W PRZYSZŁOŚĆ**Streszczenie**

Artykuł zatytułowany *Virtuelle Museen als Blick in die Zukunft* porusza problematykę funkcjonowania multimediiów w dzisiejszym świecie sztuki. Coraz bardziej popularna staje się metoda tworzenia tzw. wirtualnych muzeów, które za pomocą zaawansowanej technologii multimedialnej prezentują zbiory muzealne najświetniejszych muzeów na świecie. Autorka szczególną uwagę poświęca berlińskim muzeom, które wykorzystując tą metodę chcą dać przedsmak tego, co widz może ujrzeć w realu.

Słowa kluczowe: muzeum sztuki, wirtualność, ochrona zabytków, metropolia słowa.