



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Zu Begriff und Erscheinungsformen
virtueller Museen

Verfasserin

Priska Olbrich

angestrebter akademischer Grad
Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2008

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuer:

A 312 317
Geschichte
Univ.Doiz. Dr. Siegfried Mattl

Danksagung

Bedanken möchte ich mich bei Herbert Posch und Brigitte Leucht für ihre unermüdliche emotionale und fachliche Unterstützung, ohne die diese Arbeit nicht in der vorliegenden Form existieren würde sowie bei Jürgen Bauer für die kritische Lektüre eines „Fachfremden“.

Selbstverständlich gilt mein Dank auch meinem Betreuer, Herrn Univ.Do. Dr. Siegfried Mattl, dafür, dass er sich nach langer Pause dieses Themas wieder angenommen hat und mir unterstützend zur Seite gestanden ist.

Ebenfalls erwähnen möchte ich Georg Tillner und Robert Buchschwenter, die mein Interesse für Medien im Rahmen der Geschichtswissenschaft geweckt haben und Benedikt Kloss, dessen „andere“ Zugänge zu Themen mir immer wieder neue Denkanstöße gegeben haben.

Nicht zuletzt möchte ich meinen Eltern danken, die mir das Studium ermöglicht haben.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung.....	3
2. Was ist ein Museum? Versuch einer Annäherung	9
2.1. Historische Entwicklung.....	10
Exkurs: Das British Museum.....	12
3. Virtuelle Museen – Drei Fallbeispiele	17
3.1. Das Virtual Museum of Canada.....	18
3.2. Karlsruher Türkenbeute	26
3.3. MuSIEum Displaying:Gender	34
3.4. Zur Objektpräsentation in den drei virtuellen Museen.....	39
3.4.1. Objektpräsentation im Virtual Museum of Canada.....	39
3.4.2. Objektpräsentation in Türkenbeute.de.....	41
3.4.3. Objektpräsentation im MuSIEum	43
4. Der Begriff „virtuelles Museum“.....	47
4.1. Marketing- und Learning Museum	50
4.2. Broschüre-, Inhalts- und Lernmuseen.....	55
4.2.1. Marketing- oder Broschüremuseum	56
4.2.2. Inhaltsmuseum	59
4.2.3. Lernmuseum	60
4.3. virtuelle Erweiterungen des physischen Museums.....	61
4.4. Das virtuelle Metamuseum	65
4.5. Das virtuelle Museum ohne physisches Pendant.....	66
5. PHYSISCHES VERSUS DIGITALES OBJEKT	69
5.1. Aura.....	70
5.2. Authentizität.....	73
6. Resumée.....	79
7. Bibliographie	81
7.1. Primärquellen.....	81
7.2. verwendete Literatur.....	81
7.3. weitere verwendete Websites:.....	88
8. Abstract	90

1. EINLEITUNG

Der Begriff *virtuelles Museum* – ist das nicht ein Paradoxon? Definiert sich das Museum doch primär über seine materiellen Objekte, also die physischen Hinterlassenschaften früherer Zeiten. Wie kann dann das immaterielle Medium Internet Raum für eine museale Präsentation bieten?

In den letzten Jahren wurde das Internet so bestimmend für alle Bereiche des gesellschaftlichen und kulturellen Lebens, dass sich auch die Museen dieser Entwicklung nicht entziehen konnten. So entstanden ab Mitte der 1990er Jahre¹ in mehreren Etappen, auf die später noch einzugehen sein wird, technisch immer ausgereifere und umfangreichere Websites von und über Museen, die zum Teil in – von den jeweiligen Museen selbst, aber auch von Institutionen sowie Privatpersonen getragenen – virtuellen Museen mündeten.

Die Bandbreite von Websites, die mit dem Begriff virtuelles Museum operieren, ist eine sehr große. Sie umfasst Internetauftritte eines traditionellen Museums und geht bis hin zu virtuellen Museen, die vollständig im Internet rezipierbar sind und entweder gar kein physisches Pendant haben oder den Besuch in diesem nicht anregen wollen und eigentlich auch gar nicht notwendig machen.

Mein Interesse an dem Thema virtuelle Museen gründet auf der Arbeit an der Website *HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft*², die das Endprodukt eines von damaligen bm:vv³ geförderten Forschungsprojekts war, das aus der zwei-semesterigen Lehrveranstaltung *Spielen im virtuellen Raum* von Robert Buchschwenter und Georg Tillner am Institut für Zeitgeschichte im Wintersemester 1996/97 sowie im

¹ Vgl. Marcus WEIDNER; Museen ins WWW! Hinweise zur Planung und Realisierung von Museums-Web-Sites. In: *Museologie Online* 2. Jg./2000, URL: <http://www.vl-museen.de/m-online/00/00-3.pdf> / (pdf-Datei) (überprüft am 05.09.2008) 35–47, S 35. sowie Gernot WERSIG, Petra SCHUCK-WERSIG; *Deutsche Museen im Internet. Explorative Studie und Tagungsbericht anlässlich des Workshop „Museumsbesuch im Multimedia-Zeitalter“* im Auftrag der Stiftung Volkswagenwerk (Berlin 1998), URL: <http://kommwiss.fu-berlin.de/~gwversig/forschung/news/museen.pdf> (pdf-Datei), 2002, (überprüft am 24.09.2003).

Diese Studie ist auch in gedruckter Form erschienen: Gernot WERSIG, Petra SCHUCK-WERSIG; *Virtuelle Museumsbesucher – Empirische Studien zur technischen Außenrepräsentanz von Museen* (Berlin: o.V. 2000).

² Vgl. Claudia GNIDA, Benedikt KLOSS, Brigitte LEUCHT, Prisca OLBRICH; *HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft*, URL: <http://www.univie.ac.at/historyshow>, 2000 (überprüft am: 05.09.2008).

³ Bundesministerium für Wissenschaft und Verkehr, Forschungsschwerpunkt Kulturwissenschaften /Cultural Studies der Abteilung für Gesellschaftswissenschaften, Dr. Ilse König, Dr. Christina Lutter.

Sommersemester 1997 hervorgegangen ist. Im Rahmen dieses Projektes untersuchten Claudia Gnida, Benedikt Kloss, Brigitte Leucht und ich die Einsatzmöglichkeiten verschiedener Medien in der Geschichtswissenschaft. Im Rahmen der Beschäftigung mit dem Medium Ausstellung und mit dem Präsentationsmedium unserer Arbeit, dem Internet, begann mich die spezielle Verbindung des immateriellen Internets mit dem materiellen Museum zu interessieren. Seitdem habe ich mich vor allem im Rahmen einiger Lehrveranstaltungen zum Thema Museum von Herbert Posch am IFF, dem Institut für interdisziplinäre Forschung und Fortbildung der Universitäten Wien, Graz, Klagenfurt und Innsbruck⁴ ausführlich mit dem Thema virtuelle Museen beschäftigt – eine Beschäftigung, die nun in der vorliegenden Arbeit kulminiert.

Bei der Sichtung der zum Thema virtuelle Museen bereits erschienen Literatur taten sich zwei wesentliche Probleme auf: Obwohl es die Museen sind, die ins Internet expandieren oder sich überhaupt erst im Internet konstituieren, wird der wissenschaftliche Diskurs zu diesem Thema nicht von MuseologInnen, jenen WissenschaftlerInnen also, die sich speziell mit den Erscheinungsformen und Problematiken musealer Präsentation auseinandersetzen⁵, sondern vor allem von InformationswissenschaftlerInnen beziehungsweise PublizistInnen geführt. Die Literatur kommt vor allem aus diesen Bereichen und konzentriert sich demgemäß hauptsächlich auf einen Aspekt des traditionellen Museums, nämlich den der Wissensvermittlung. Im Zentrum stehen die Bildungsfunktion des virtuellen Museums und Fragen des Contentmanagements, nicht jedoch museologische Fragestellungen wie zum Beispiel nach der Präsentation der digitalen Objekte. Selbst ICOM, das International Council of Museums, arbeitet mit einer Definition des virtuellen Museums, die von einem Informationswissenschaftler, Werner Schweibenz, und nicht von einem/r MuseologIn verfasst wurde:

⁴ Seit 2004 Fakultät für interdisziplinäre Forschung und Fortbildung der Universität Klagenfurt (Klagenfurt – Graz – Wien).

⁵ Als Ausnahme sind hier sind vor allem zwei Arbeiten zu nennen: Stefanie SAMIDA; Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“. Das archäologische Museum im Internet. In: Museologie Online 4. Jg./2002, 1–58, URL: <http://www.vl-museen.de/m-online/02/01.pdf> (pdf-Datei) (überprüft am 05.09.2008). sowie: Annette HÜNNEKENS; Expanded Museums. Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten = Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement (Bielefeld: Transcript 2002) = Zugl. Univ. Diss. Karlsruhe 2000.

„... a logically related collection of digital objects composed in a variety of media which, because of its capacity to provide connectedness and various points of access, lends itself to transcending traditional methods of communicating and interacting with visitors...; it has no real place or space, its objects and the related information can be disseminated all over the world.”⁶

Publikationen aus einer geschichtswissenschaftlichen Sichtweise, die sich mit dem virtuellen Museum beschäftigen, liegen überhaupt nicht vor. Der Beitrag dieser Arbeit sieht sich daher vor allem in der Zusammenführung dieser unterschiedlichen wissenschaftlichen Betätigungs- und Literaturfelder, wobei ich darüber hinaus auch anstrebe, eine für die Geschichts-wissenschaft und die Museologie anregende Synthese zu formulieren.

Auffällig ist weiters, dass sich der Zeitraum der vermehrten Publikation zu dem Thema virtuelle Museen auf die Jahre 1997 bis 2004 beschränkt. Seitdem sind nur sehr wenige Publikationen zu diesem Thema erschienen. Dies verwundert vor allem deshalb, da sich die Technik des Internets seit dieser Zeit umfassend verändert und ausgeweitet hat – man denke nur an Schlagworte wie *Web 2.0* oder *Bloggs*, die jeweils den Internet UserInnen neue Möglichkeiten des Eingriffs in die Website-Gestaltung gegeben haben. Für diese Arbeit relevant ist zum einen, dass ich vor der Schwierigkeit stand, Thesen und Ergebnisse, die einige Jahre alt sind, mit den neuesten technischen Möglichkeiten des Netzes in Verbindung zu bringen. Zum anderen ist der Verweis den Rückgang an Beschäftigung mit dem Phänomen virtueller Museen notwendig, um den Forschungskontext zu skizzieren. Dabei kann es allerdings nicht Aufgabe dieser Diplomarbeit sein, die Literaturlücke erschöpfend zu erklären.

Entsprechend ihrer Kontextualisierung im Schnittfeld von Museologie, Informationswissenschaft und Geschichtswissenschaft, kombiniert die vorliegende Arbeit eine Reihe methodischer Werkzeuge. Die eingehende Lektüre und Auswertung der bestehenden Literatur wird um die Analyse zahlreicher Websites ergänzt, die sich selbst als virtuelle Museen verstehen. In Kapitel drei werden aufbauend auf dieser empirischen Recherche drei virtuelle Museen vorgestellt. Die Beschreibung dieser Websites, die mit Screenshots illustriert wird, dient allerdings nicht nur der Veranschaulichung des Untersuchungsgegenstandes, sondern vor allem als Basis für die idealtypische Kategorisierung virtueller Museumswebsites. Damit fungiert die auf empirischer Forschung basierende Analyse bestehender virtueller Museen gleichzeitig als Grundlage für die Gegenüberstellung mit bestehenden Klassifizierungen, die in Kapitel vier besprochen werden. Insgesamt spiegelt die Verwendung unterschiedlicher

⁶ Vgl. Werner SCHWEIBENZ; The Development of Virtual Museums. In: ICOM News. Newsletter of the International Council of Museums vol. 57, 2004/No. 3, S 3.

methodischer Werkzeuge auch die Herausforderungen wider, die sich im Umgang mit verschiedenen Medien und Darstellungsformen stellen.

Ein Ausgangspunkt meiner Überlegungen war die Tatsache, dass viele virtuelle Museen, wie etwa das *LeMO*, *das Lebendige virtuelle Museum online*⁷, das vom *Deutschen Historischen Museum* in Berlin, dem *Hause der Geschichte* in Bonn und vom *Fraunhofer-Institut für Software und Systemtechnik* in den Jahren 1997 und 1998 etabliert wurde, mehr lexikalisch denn museal anmuten. So wird hier zum Beispiel erst gar nicht versucht, den Eindruck eines Museums zu erwecken, sei es durch die Benennung von „Themenräumen“ oder durch die grafische Gestaltung. Auch entspricht die chronologische Gliederung mit Verweisen auf Unterkapitel mehr einem Lexikon denn einem Museum. Bestätigt wird dieser Eindruck bei den Einträgen zu den jeweiligen Kapiteln. Zum einen fungiert hier eindeutig die Schrift als bedeutungstragendes Element und zum anderen werden die Bilder ausschließlich illustrativ eingesetzt.

Fast scheint es, als ob die beiden konkurrierenden Modelle der Weltaneignung der Aufklärung⁸, die Enzyklopädie, die mit Abstraktion in Text und Bild operiert und das Museum, das über die Präsentation realer Objekte funktioniert, nun im Internet miteinander verschmelzen. Es drängte sich somit die Frage auf, ob die Kombination von Texten, Bildern und Multimedia-Elementen bereits ausreicht, um eine Website als virtuelles Museum zu bezeichnen.

Forschungsleitend war im Folgenden die Fragestellung, welche Aspekte der Präsentation ein virtuelles Museum als Museum konstituieren. Worin liegt der Unterschied eines virtuellen Museums zu einer „bloß“ gut gemachten, multimedialen Website? An diese Fragestellung schließt direkt die Frage nach dem Mehrwert eines virtuellen Museums an: Was kann ein virtuelles Museum mehr oder anderes bieten als ein klassisches Museum?

Die, der Auseinandersetzung mit dem Begriff virtuelles Museum zugrunde liegende These ist, dass der primäre Unterschied zwischen einer multimedialen Website, wie es zum Beispiel das *LeMo* ist, und einem virtuellen Museum in der unterschiedlichen Behandlung der virtuellen Objekte besteht. Da im Internet – mit Ausnahme von kostenaufwändigen dreidimensionalen Scans – vor allem zweidimensionale Bilder vorherrschen, ist der Umgang mit diesen und die Präsentation dieser als ein zentrales

⁷ LeMo. Lebendiges virtuelles Museum online, URL: <http://www.dhm.de/lemo/home.html> (überprüft am: 05.09.2008).

⁸ Vgl. Gottfried FLIEDL, Herbert POSCH; Vorwort. In: Melanie BLANK, Julia DEBELTS; Was ist ein Museum? Eine metaphorische Complication = Museum zum Quadrat Bd. 9 (Wien: Turia + Kant 2001) 7–9, S 8.

Kriterium für ein virtuelles Museum zu sehen. Dies meint nicht nur deren korrekte Beschriftung, sondern auch, ob die virtuellen Objekte primär illustrativen Charakter haben oder ob sie als historische Objekte, die selbst eine Geschichte zu erzählen haben, präsentiert werden. Auch die Art der Präsentation und deren Kontext sind relevant. Diese These gilt es im Folgenden zu untersuchen.

Weiters erscheint es für ein virtuelles Museum zentral, dass bei seiner Konzeption nicht nur dem Museum, sondern auch dem „Trägermedium“ Internet und seinen Besonderheiten, Rechnung getragen wird. Das heißt, im Idealfall handelt es sich bei einem virtuellen Museum um eine Symbiose zweier Medien: dem Internet und dem Museum⁹.

Habe ich bisher ausschließlich von Objekten gesprochen, so taucht im Zusammenhang mit dem Museum auch immer wieder der Begriff Exponat auf. Vor weiteren Überlegungen erscheint es mir angebracht, gleich zu Beginn auf die Verwendung dieser beiden Begriffe einzugehen: Während als Objekt alle sich im Inventar eines Museums befindlichen Dinge bezeichnet werden, benennt Exponat nur die Objekte, die auch ausgestellt werden und sich somit nicht im Depot befinden. Da virtuelle Museen über keine Depots verfügen, werden die Begriffe Objekt und Exponat im Folgenden synonym verwendet.

Noch eine Begriffsdefinition scheint an dieser Stelle angebracht: Jene der Virtualität. Welches Konzept liegt also dem ersten Teil des Begriffspaares virtuelles Museum zu Grunde? Der Duden definiert *Virtualität* als „Möglichkeit“, *virtuell* auch als „vom Computer simulierte Wirklichkeit“¹⁰, bezeichnet also etwas nicht Reales, etwas Scheinbares, Simuliertes. Aus dem Französischen kommend bezieht es sich auf die Fähigkeit, eine Illusion zu erzeugen¹¹. Im Computerjargon bezeichnet das Wort *virtuell* außerdem ein durch technische Rechnerleistung erzeugtes Surrogat, eine „Simulation“. Kombiniert man diese Definitionen mit dem Wort Museum, ergibt sich eine eigenartige Spannung: Das Museum, das von real existierenden, physischen Objekten

⁹ Die Erörterung der Frage ob das Museum nun ein Medium ist, oder nicht, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Üblicherweise wird jedoch die vom Museum beherbergte Ausstellung als Medium bezeichnet. Siegfried Mattl schreibt zu Museen als Medien: „Museen sind Inventare, Ausstellungen sind Erzählungen. Museen sind Archive, Ausstellungen sind Medien. Museen werden zu Medien, indem sie sich als Ensemble von Ausstellungen neu formieren.“ Siegfried MATTIL; Ausstellungen als Lektüre. In: Gottfried FLIEDL, Roswitha MUTTENTHALER, Herbert POSCH (Hrsg.); Erzählen, Erinnern, Veranschaulichen. Theoretisches zur Museums- und Ausstellungskommunikation = Museum zum Quadrat Bd. 3 (Eigenverlag, Verein Arbeitsgruppe für theoretische und angewandte Museologie: Klosterneuburg 1992) 41–48, S 42.

¹⁰ DUDEN. Die deutsche Rechtschreibung (24. völlig neu bearb. u. erw. Aufl. – Mannheim, Leipzig, u.a.: Dudenverlag 2006) s.v. *virtuell*, *Virtualität*, S 1088.

¹¹ ebenda.

lebt, wird hier in etwas „Simuliertes“ verwandelt, an einen Ort verlegt, der nur im Internet vorhanden ist. Das virtuelle Museum entsteht somit aus dem Versuch der Kombination zweier komplett gegensätzlicher Welten, der physischen und der virtuellen. Genau dieser Gegensatz ist es, der an virtuellen Museen fasziniert und dem ich mit meiner Arbeit – zusammen mit oben angeführten Überlegungen – nachgehen möchte.

Da bereits in der Begrifflichkeit des virtuellen Museums der Anspruch erhoben wird, auf dem traditionellen Museum zu beruhen, muss einer Beschäftigung mit dem virtuellen Museum eine Auseinandersetzung mit dem physisch existenten Museum vorangehen. Daher befasse ich mich im ersten Kapitel dieser Arbeit mit dem klassischen Museum, seiner Geschichte und Versuchen seiner Definition. Dies erscheint notwendig, muss doch zuerst geklärt werden, welches die spezifischen Eigenschaften dieser Institution sind, bevor man sich mit der virtuellen Erscheinungsform eines Museums auseinandersetzen kann.

Danach werden drei sehr unterschiedliche virtuelle Museen vorgestellt und analysiert: *Das Virtual Museum of Canada*¹², *Türkenbeute.de*¹³ und das *MuSIEum*¹⁴. Dies deshalb, weil vor einer theoretischen Auseinandersetzung mit dem Begriff des virtuellen Museums, seine Erscheinungsformen in einer Art „Zustandsbeschreibung“ begrifflich fassbar gemacht werden sollen.

Im vierten Kapitel gehe ich der Frage nach der Begrifflichkeit des virtuellen Museums nach und versuche die Entwicklung von Definitionsversuchen nachzuzeichnen.

Zum Abschluss fokussiere ich noch auf das, für das traditionelle und das virtuelle Museum, bestimmende Kriterium, das Objekt und stelle die Frage nach dem Unterschied und dem Mehrwert von physischem und virtuellem Objekt.

¹² Virtual Museum of Canada, URL: <http://www.virtualmuseum.ca> (überprüft am 05.9.2008).

¹³ Karlsruher Türkenbeute, URL: <http://www.tuerkenbeute.de> (überprüft am 05.09.2008).

¹⁴ MuSIEum. Displaying Gender, URL: <http://www.musieum.at> (überprüft am 05.09.2008).

2. WAS IST EIN MUSEUM?

VERSUCH EINER ANNÄHERUNG

Das virtuelle Museum erhebt in seinem Namen den Anspruch, auf dem traditionellen Museum zu beruhen. Daher muss einer Beschäftigung mit dem virtuellen Museum eine Auseinandersetzung mit diesem, dem traditionellen Museum vorausgehen.

Die Ambivalenz, die dem Begriff Museum inhärent ist – verstaubt und altmodisch auf der einen Seite, ehrwürdig und dauerhaft auf der anderen Seite – zeigt sich sehr deutlich bei den Medienmuseen, also dort wo der Virtualität eine reale Entsprechung gegeben wird. Das *Ars Electronica Center* in Linz bezeichnet sich in erster Linie als Zentrum, will aber im Untertitel doch nicht auf das Prädikat Museum verzichten und nennt sich somit „Museum der Zukunft“. Auch das ZKM, das *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* in Karlsruhe ist vorrangig ein Zentrum, das jedoch auch über ein Medienmuseum verfügt.

„Die zum Teil heftigen und langanhaltenden Debatten um die Selbst- bzw. von außen nahegelegte Fremdbezeichnung eines Museums bestätigen, daß sich dahinter mehr verbirgt, als ein bloßer Streit um das ‚richtige‘ Wort. Hier verdichten sich vielmehr die Auffassungen davon, was ein Museum war, ist oder sein sollte. Der Name ist Programm und ist ein Stück Identität.“¹⁵

Das heutige Museumskonzept geht auf das bürgerliche Museum zurück, das Ende des 17. Jahrhunderts, mit Beginn der Aufklärung entstand. Von seinen Vorläufern wie zum Beispiel den Kunst- und Wunderkammern unterscheidet sich das bürgerliche Museum durch seinen Bildungs-, Wissenschafts- und Öffentlichkeitsanspruch. Auch wenn das Museum immer dem zeitlichen Wandel unterworfen war, besteht die Institution Museum bereits seit über 200 Jahren und stellt MuseologInnen ob der Vielgestaltigkeit seiner Aufgaben und Sammlungsgegenstände vor Definitionsprobleme. „Als Museum bezeichnete Orte sind nicht nur zahlreich sondern auch sehr unterschiedlich. Bei genauerem Hinsehen erweist es sich als problematisch, eine Definition zu finden, die dem Museumswesen in seiner heutigen Ausformung gerecht wird und dabei Maßgaben bezüglich der Aufgaben des Museums beinhaltet.“¹⁶ Eine Kerndefinition hat der

¹⁵ Melanie BLANK, Julia DEBELTS; Was ist ein Museum? Eine metaphorische Complication = Museum zum Quadrat Bd. 9 (Wien: Turia + Kant 2001) S 9f.

¹⁶ Diethard HERLES; Das Museum und die Dinge. Wissenschaft, Präsentation, Pädagogik (Frankfurt a. M., New York: Campus 1996) S 13.

Internationaler Museumsrat ICOM festgelegt, in der der Begriff Museum folgendermaßen abgrenzt wird:

„Ein Museum ist eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zu Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken materielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt.“¹⁷

Diese Definition kann jedoch nur als kleinster gemeinsamer Nenner betrachtet werden, da sie alle gesellschaftlichen und politischen Implikationen des Museums außer Acht lässt.

2.1. Historische Entwicklung

„Man kann nicht nur eine Geschichte des Museums schreiben. Das Museum schreibt selber Geschichten, schreibt an Geschichten mit, bietet die Voraussetzung zum Schreiben von Geschichten. Das Museum scheint einer der synthetisierenden Kräfte zu sein um überhaupt eine gemeinsame Geschichte zu schreiben.“¹⁸

Wie dieses Zitat zeigt, ist es gar nicht möglich *die* Geschichte *des* Museums zu schreiben beziehungsweise zu erzählen. Dies soll im Folgenden auch nicht versucht werden. Vielmehr werde ich in einem kurzen Abriss auf die historische Entwicklung der Museen in Europa eingehen und mich in einem Exkurs exemplarisch mit einem speziellen Museum, dem *British Museum* auseinandersetzen.

In der Renaissance entstanden die ersten fürstlichen Kunstkammern sowie Kuriositäten- und Raritätenkabinette. Gesammelt wurde nicht nur Kunst, sondern – der Zeit entsprechend – exotische und wertvolle Objekte. Ziel war es, „in einem Mikrokosmos den Makrokosmos der naturgeschichtlichen Entwicklung des Menschen darzustellen.“¹⁹ War das *Kabinett* ursprünglich ein Möbelschrank, in dem kleinere

¹⁷ ICOM. Ethische Richtlinien für Museen = Auszug aus den ICOM-Statuten, die am 5. September 1989 auf der 16. ICOM-Vollversammlung in Den Haag, Niederlande, verabschiedet und am 7. Juli 1995 auf der 18. ICOM-Vollversammlung in Stavanger, Norwegen, sowie am 6. Juli 2001 auf der 20. ICOM-Vollversammlung in Barcelona, Spanien, ergänzt wurden, URL: <http://www.icom-oesterreich.at/kodex.html> (pdf-Datei) (überprüft am: 05.09.2008) S 18.

¹⁸ Frank JÜRGENSEN, Gottfried FLIEDL, Karl-Josef PAZZINI; Auf der Suche nach einer Geschichte der Museen. In: Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel/Arbeitsgruppe für theoretische und angewandte Museologie IFF/Wien (Hrsg.); Auf der Suche nach einer Geschichte der Museen 1 (unveröff. Manuskript: Wolfenbüttel 1995) 31–38, S 35.

¹⁹ Jörn SIEGLERSCHMIDT; Das Museum als Interface. In: Christoph LEHNER, H. Peter OHLY, Gerhard RAHMSTORF (Hrsg.); Wissensorganisation und Edutainment. Wissen im Spannungsfeld

Exponate präsentiert wurden, wurden gegen Ende des 16. Jahrhunderts zuerst in Italien und bald in ganz Europa eigene Kabinettzimmer eingerichtet. Zunächst nur zum Privatvergnügen beziehungsweise zu Repräsentationszwecken gedacht, wurden diese Kabinette im ausgehenden 17. und zu Beginn des 18. Jahrhunderts allmählich der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

In der Literatur ist häufig zu lesen, dass sich diese Kunst- und Wunderkammern zu Museen weiterentwickelten, und dass die heutigen Museen somit ihre Wurzeln in den fürstlichen und klerikalen Sammlungen der Aufklärung haben.

Dieser stark verkürzten, scheinbar linearen, bruchlosen Entwicklung von der Wunderkammer zum Museum widersprechen sowohl Douglas Crimp als auch Melanie Blank und Julia Debelts in ihren Büchern. Crimp macht darauf aufmerksam, dass bei dieser Form der Geschichtsschreibung der paradigmatische Bruch zwischen den Kuriositätenkammern des 16. und 17. Jahrhunderts und dem kulturhistorischen Museum des bürgerlichen 19. Jahrhunderts übersehen wird. Er stellt vielmehr fest, dass die Kunst- und Wunderkammern sowie die Kunstkabinette nicht ins Museum weiterentwickelt, sondern zerstreut und zerstört oder auf die einzelnen Abteilungen der nationalstaatlichen und wissenschaftsorientierten Museen aufgeteilt wurden²⁰.

Melanie Blank und Julia Debelts wiederum verweisen darauf, dass solche Untersuchungen, den Museen „unter dem Motto: ‚Von der Wunderkammer zum Museum‘ eine genealogische, meist patrilineare, vor allem aber bruchlose und harmonische Geschichte einschreiben wollen.“²¹

Fest steht jedoch, dass die Entstehungszeit des bürgerlichen Museums mit der Zeit der Aufklärung und der Säkularisierung zusammen fällt, als sich die Bereiche von Wissen und Glauben trennten und deren Bestände neu gesichtet und geordnet wurden. Die Museen verstanden sich als Orte öffentlicher Debatten der aufgeklärten Bürger über Vernunft und Legitimation politischer und kultureller Autoritäten.²² Zugleich waren Museen Teil des imperialen Anspruchs und des Klassifizierungswahns, mit dem Europa im 19. Jahrhundert seine Vormachtstellung begründete. Museen haben sich damals wie

von Gesellschaft, Gestaltung und Industrie. = Fortschritte der Wissensorganisation 7 (Würzburg: Ergon 2004) 264–283, S 271.

²⁰ Vgl. Douglas CRIMP; Dies ist kein Kunstmuseum. In: Douglas CRIMP; Über die Ruinen des Museums (Dresden, Basel: Verlag der Kunst 1996) 212–241.

²¹ BLANK, DEBELTS, Was ist ein Museum?, 2001, S 12. Die Autorinnen beziehen sich hierbei auf ein von der Arbeitsgruppe für theoretische und angewandte Museologie am IFF Wien betriebenes Projekt *Auf der Suche nach einer Geschichte der Museen*, in dessen Rahmen auch das Buch der beiden entstand.

²² Vgl. Sabine OFFE; Museum – Wissen – Wunsch. In: Arbeitsgruppe für theoretische und angewandte Museologie IFF/Wien (Hrsg.); Reader zur Schreib- und Denkwerkstatt Drosendorf. Museum – Wissen – Wunsch (unveröff. Manuskript: Bremen 2006) 1–6, S 2.

heute bemüht, die Objekte, die sie ausstellen, für den sichtbaren Beleg vorgeblich gesicherten Wissens auszugeben. „Nach dem pars-pro-toto-Prinzip wurden Überbleibsel beliebiger Art Zeichen für längst untergegangene oder ferne Kulturen der Menschheitsgeschichte und trugen gerade im Feld der Völker- und Naturkunde zu imaginären Bildern der Welt und der Geschichte bei.“²³ „Was sich in der Zeit von – grob gesprochen – zwischen 1770 und 1830 entwickelt, ist ein Ort, der innerhalb der neuzeitlichen Rationalisierung und sich über sich selbst verständigenden Aufklärung wie eine Leerstelle offen gehalten wird für einen nie endenden Diskurs, in dem das ‚andere der Vernunft‘ einen Platz behält.“²⁴ Entsprechend der politischen und sozialen Entwicklung seit dem Beginn des 19. Jahrhunderts und durch die Differenzierung der musealen Aufgaben sowie des Verlusts des universellen Blicks auf die Natur, wird das Museum „immer mehr zu einem wissenschaftlich betreuten Ort des Lernens, der Bildung und Ausbildung eines möglichst großen Publikums.“²⁵

Exkurs: Das British Museum

Das *British Museum* eignet sich aufgrund seiner Gründungsgeschichte, dem wechselhaften Schicksal seiner Sammlungen und seinem Umgang mit dem Publikum besonders gut, um Museumsgeschichte zu verdeutlichen und sich einer Definition der Institution Museum zu nähern.²⁶

Das *British Museum* wurde 1753 als erstes Nationalmuseum in Europa gegründet und 1759 im *Montagu House* in Bloomsbury eröffnet. Dass es dazu kam, ist Hans Sloane, einem Hofarzt und großem Sammler zu verdanken, der seine aus 79.000 Objekten bestehende Sammlung (ohne der Pflanzen und Bücher)²⁷ testamentarisch der englischen Nation vermachte. Dies unter zwei Bedingungen: Zum einen wollte er seine

²³ OFFE, „Museum – Wissen – Wunsch, 2006, S 2.

²⁴ Gottfried FLIEDL; Do not cross Museum, Fiktion, Wahn – eine Skizze. In: Karl-Josef PAZZINI, Marianne SCHULLER, Michael WIMMER (Hrsg.); Wahn – Wissen – Institution. Undisziplinierbare Näherungen (Transcript: Bielefeld 2005) 249–258, S 252. Dieser Artikel findet sich auch online unter: Museumsakademie Joanneum. Kompetenzzentrum für Museologie und Kunst, URL: http://museumsakademie-joanneum.at/museologie/texte/pdf/fliedl_do_not_cross_4.pdf (überprüft am: 05.09.2008).

²⁵ SIEGLERSCHMIDT, Das Museum als Interface, 2004, S 271.

²⁶ Vgl. Siegfried MATTIL; Film versus Museum. In: Hans-Christian EBERL, Julia Teresa FRIEHS, Günter KASTNER, Corinna OESCH, Herbert POSCH, Karin SEIFERT (Hrsg.); Museum und Film = Museum zum Quadrat Bd. 14 (Wien: Turia + Kant 2003) 51–73, S 52.

²⁷ ebenda, S 53.

Töchter mit einer Summe von 20.000 Pfund Sterling versorgt wissen und zum anderen sollte seine Sammlung eine dauerhafte Heimstatt finden.²⁸

Bereits 1748 hatte der Prince of Wales Sloane besucht und die Bedeutung von dessen Sammlung für die Britische Nation hervorgehoben:

„express'd the Prince of Wales the great pleasure it gave him to see so magnificent a collection in England, esteeming it an ornament to the nation; and express'd his sentiments how much it must conduce to the benefit of learning, and how great an honour will redound to Britain, to have it established for public use to the latest posterity.“²⁹

Solche Überlegungen bewogen das Parlament das *British Museum* einzurichten und das dafür nötige Geld mittels einer Lotterie aufzubringen. Zusätzlich zu Sloanes Sammlung wurde auch noch die so genannte *Cottonia*, die Bibliothek der Familie Cotton angekauft. Diese Sammlung blieb bis 1973 Teil des *British Museum*, was insofern bedeutsam ist, da diese immer eine Sonderstellung gegenüber den anderen Abteilungen beansprucht hat und der Direktor des Museums bis 1931 immer aus dem Kreis der Kuratoren der Bibliothek bestellt wurde.³⁰

Durch Geschenke von Sammlern und Mäzenen wuchs die Sammlung des Museums laufend an; so kam bereits 1756 die erste Mumie ins *British Museum*. Bis zum Ende des 18. Jahrhunderts wurde die Sammlung durch Bestände aus Privatsammlungen von italienischen Antiken und der ethnografischen Beute der Expeditionen von Kapitän Cook ergänzt. Im 19. Jahrhundert gelangten durch Expeditionen und systematische Grabungen die Objektgruppen ins *British Museum*, die es heute auszeichnen, wie zum Beispiel die ersten umfangreichen Ägyptika (1847), die Sammlungen zu Ephesos, Halikarnas, Rhodos und Niniveh (in den Jahren um 1860) und nach dem ersten Weltkrieg Fundstücke aus Ur, Eridu und al'Ubad.³¹ „Die heutige Gestalt des Museums ist also ein Ergebnis ununterbrochener Inkorporierung der Ergebnisse sowohl von zivilen wie imperialen Projekten.“³²

Interessant in diesem Zusammenhang ist, dass das *British Museum*, obwohl ein Nationalmuseum, nicht nur Britisches sammelte und zeigte. Das *British Museum* „spiegelte in seinem enzyklopädischen Horizont das weltumspannende Interesse einer

²⁸ Vgl. David M. WILSON; Das British Museum – ein Universalmuseum. In: Marie-Louise von PLESSSEN (Hrsg.); Die Nation und ihre Museen (Frankfurt a. M., New York: Campus 1992) 108–116, S 109.

²⁹ Christoph STÖLZL; „Statt eines Vorwortes: Museumsgedanken“. In: Marie-Louise von PLESSSEN (Hrsg.); Die Nation und ihre Museen (Frankfurt a. M., New York: Campus 1992) 12–18, S 21. Das genannte Zitat ist hier zwar als solches gekennzeichnet, jedoch fehlt die Referenz für dessen Herkunft.

³⁰ Vgl. MATTL, Film versus Museum, 2003, S 55.

³¹ Vgl. ebenda, S 54.

³² ebenda, S 54.

nationalen Kultur, die imperialen Anspruch wie selbstverständlich mit der Berufung auf die klassischen Bildungsinhalte verband.“³³

Hinsichtlich der Präsentation seiner Exponate darf man sich das *British Museum* zur Zeit seiner Gründung nicht so vorstellen, wie es sich den BesucherInnen heute zeigt. Die Präsentation der ersten Jahrzehnte war noch geprägt von der Tradition der Kunst- und Wunderkammern, die primär auf dem Kult-Wert beziehungsweise dem den Objekten zugesprochenen Wert gründete. Im Gegensatz zur Aufbewahrung, Konservierung und Inventarisierung der Objekte nahm deren Präsentation noch eine relativ untergeordnete Stellung ein. Erst im 19. Jahrhundert kam es im Zuge der Herausbildung von wissenschaftlichen Kulturen, zur Spezialisierung von *Departements* und zur Ausgliederung von Abteilungen wie der Naturhistorischen Abteilung nach South Kensington 1880.

Die Gründungstreuhänder, ein vom Parlament eingesetztes Komitee bestehend aus Mitgliedern der Aristokratie, der Politik, der Kirche und der Wissenschaft, hielten die „Grundprinzipien, die nach Ansicht der Treuhänder nicht wissentlich oder auf ehrenvolle Weise aufgegeben werden können“ fest. Eines dieser Prinzipien lautete: „Die Sammlungen existieren zum Nutzen und Vorteil der Öffentlichkeit, die freien Zugang hat, um sie zu betrachten und in ihnen zu lesen.“³⁴ Allerdings war das mit der Öffentlichkeit so eine Sache, denn wirklich publikumsfreundlich präsentierte sich das Museum zur Zeit seiner Eröffnung nicht. Zu Anfang durften BesucherInnen nur in fünf Gruppen und auch nur mit einem Führer das Museum besuchen. Zudem war die „Besuchszeit“ mit maximal einer Stunde begrenzt. Die (untere) Mittelklasse, aus der das Museumspublikum zu einem großen Teil bestand, forderte jedoch öffentlich einen besseren Zugang und einen qualifizierteren wissenschaftlichen Anspruch ein. In dieser Angelegenheit kam es um 1830 zu einem Streit zwischen dem Parlament und dem Museum, indem das Parlament im Sinne des demokratischen Publikums argumentierte und die Vertreter des Museums aus einer sozialen Distinktion heraus Angst hatten, dass das Museum zu einem Ort für „Seeleute und ihrer Mädchen“ werden könnte, und dass sich die anderen BesucherInnen dadurch gestört fühlen könnten. Die Parlamentarier setzten sich schließlich mit dem Argument durch, dass das Museum und die Betrachtung von Kuriositäten für die Unterklassen eine „moralische Wirkung“ habe. Am Ostermontag des Jahres 1837, dem ersten arbeitsfreien Tag, an dem das Museum geöffnet hatte, kamen mehr als 23.000 BesucherInnen.³⁵ In der Folge wurde das *British*

³³ STÖLZL, „Statt eines Vorwortes: Museumsgedanken“, 1992, S 14.

³⁴ WILSON, *Das British Museum*, 1992, S 119.

³⁵ Vgl. MATTL, *Film versus Museum*, 2003, S 56.

Museum zum sozialen Raum für die bürgerliche Familie, der sich nur zögerlich der Massenkultur öffnete. So wurde der erste Verkaufsstand erst 1912 eingerichtet; es dauerte bis in die 1970er Jahre bis eine museumspädagogische Abteilung sowie ein eigener Verlag eingerichtet wurden.³⁶

³⁶ MATTL, Film versus Museum, 2003, S 57.

3. VIRTUELLE MUSEEN – DREI FALLBEISPIELE

Die Bandbreite von als virtuelle Museen bezeichneten Websites ist eine sehr große. Sie reicht von virtuellen Museumsfoldern, Museumswebsites, die nicht mehr Informationen enthalten, als dies auch der Folder des Museums tut und die somit primär ein Instrument des Marketing sind, über virtuelle Rundgänge durch ein physisches Museum und Adaptionen von – in diesem Fall – zumeist Ausstellungen für das Internet bis hin zu virtuellen Museen, die vollständig im Internet rezipierbar sind und entweder gar kein physisches Pendant haben oder den Besuch in diesem nicht anregen wollen und eigentlich auch gar nicht notwendig machen. Mit letzteren beschäftige ich mich in diesem Kapitel, da hauptsächlich diese hinsichtlich der Fragestellung dieser Arbeit: Was macht ein virtuelles Museum zu einem Museum? relevant sind. Daher werde ich im Folgenden drei sehr unterschiedliche virtuelle Museen vorstellen und besprechen: das *Virtual Museum of Canada*, *Türkenbeute.de* und das *MuSIEum*.

Das *Virtual Museum of Canada* ist ein Beispiel für ein Metamuseum, das digitale Abbilder der Bestände vieler traditioneller großer und kleiner kanadischer Museen vereint. Zudem kommt dieses virtuelle Museum mit seinen vielfältigen Angeboten (wie virtuellen Ausstellungen, Angeboten für LehrerInnen oder einem Mission Statement) dem sehr nahe, was das traditionelle Museum unter anderem stark ausmacht – einer Institution.

Türkenbeute.de zeigt die Highlights der Sammlung *Türkenbeute* des Badischen Landesmuseums Karlsruhe und ist ein seltenes Beispiel für ein von einem physischen Museum ausgehendes virtuelles Museum, das trotzdem für sich alleine stehen kann, da es zumeist nicht im Interesse der Museen liegt, nur virtuelle BesucherInnen zu haben.

Das *MuSIEum* wiederum ist völlig unabhängig von einem traditionellen Museum entstanden, arbeitet aber mit den, unter einem frauen- und geschlechtsspezifischen Blickwinkel ausgesuchten, Objekten aus vier Wiener Museen und ermöglicht es, den virtuellen BesucherInnen, diese Objekte in immer wieder neuen Kontexten zu sehen.

Völlig außer Acht lassen muss ich bei der Analyse dieser drei virtuellen Museen leider den Teil ihrer Akzeptanz beim Publikum, der sich nicht zuletzt in den Zugriffszahlen der einzelnen Websites ausdrückt. Auf meine Nachfrage nach entsprechenden Daten hat einzig das Frauenbüro der Stadt Wien reagiert und mir die Nutzungsstatistik des *MuSIEum* für das Jahr 2007 zur Verfügung gestellt. Einen Monat nach meiner Anfrage bekam ich eine Antwort von einer Dame des *Virtual Museums of Canada*, dass man sich auf die Suche nach den entsprechenden Daten machen werde; diese sind jedoch nie bei mir angekommen. Die zuständige Stelle bei *Türkenbeute.de* hat – trotz mehrmaliger Nachfrage nicht auf meine Bitte reagiert.

3.1. Das Virtual Museum of Canada³⁷

Am 22. März 2001 wurde das *Virtual Museum of Canada* (VMC) von der damaligen Ministerin für *Canadian Heritage*, Sheila Copps, im Internet mit folgendem Ziel eröffnet: "Engaging audiences of all ages in Canada's diverse heritage through a dynamic Internet service freely available to the public in French and English."³⁸ Betrieben wird das virtuelle Museum, das sich als ein *Gateway* zu Kanadas kulturellem Erbe versteht, seither vom *Canadian Heritage Information Network*, einer Agentur des *Department of Canadian Heritage*. Für den Inhalt sind die 1.300 teilnehmenden Museen und wissenschaftlichen Institutionen verantwortlich. Das VMC vereint zur Zeit mehr als 420.000 digitale Bilder von Objekten, weiters mehr als 500 virtuelle Ausstellungen und über 150 Spiele.³⁹ Es wurde mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, zuletzt 2007 für die virtuelle Ausstellung *Tipatshimuna: Innu Stories from the Land*⁴⁰ mit dem *Prix Web'Art d'Or de l'exposition virtuelle* von AVICOM⁴¹, der Organisation für audiovisuelle neue Technologien der Internationalen Museumskommission der UNESCO.

Die Einstiegsseite ist in vier Frames unterteilt. Im oberen Bildschirmbereich befindet sich ein Menü, das sich weniger mit den Inhalten des virtuellen Museums befasst als vielmehr mit ergänzenden administrativen Informationen: *VMC Home*, *Site Map*, *About VMC*, *Feedback*, *VMC Friends*, *Send a Postcard*, *Français*.

Zentral in der Bildschirmmitte befindet sich der Contentframe, dessen Gestaltung an das Erscheinungsbild eines traditionellen Museums erinnert. In einer skizzierten Lobby finden sich Portale (*gateways*) zu den verschiedenen Bereichen des virtuellen Museums: zu einer Bildergalerie (*Image Gallery*), virtuellen Ausstellungen (*VMC Exhibits*), Ausstellungen zur lokalen Geschichte (*Community Memories*), zu einem Bereich für LehrerInnen (*Teachers Center*), einer Spielecke (*Fun & Games*), einem Veranstaltungskalender (*Museums & Events*), zu mehreren Shops (*@Boutiques*) und zur Möglichkeit seine eigene Ausstellung zu kuratieren (*My Personal Museum*) – einzig das Museumscafé fehlt. Die einzelnen Menüpunkte sind in Form von angedeuteten Triumphbögen gestaltet, die Assoziation mit monumentaler Museumsarchitektur liegt somit nahe, auch wenn die Bezeichnung *gateways* eher Assoziationen zu (Bildungs-

³⁷ Virtual Museum of Canada, URL: <http://www.virtualmuseum.ca> (überprüft am 05.09.2008).

³⁸ The Virtual Museum of Canada. Mission Statement, URL: <http://www.virtualmuseum.ca/English/About/index.html> (überprüft am 05.09.2008).

³⁹ Vgl. The Virtual Museum of Canada. About VMC, URL: <http://www.virtualmuseum.ca/English/About/index.html> (überprüft am 05.09.2008).

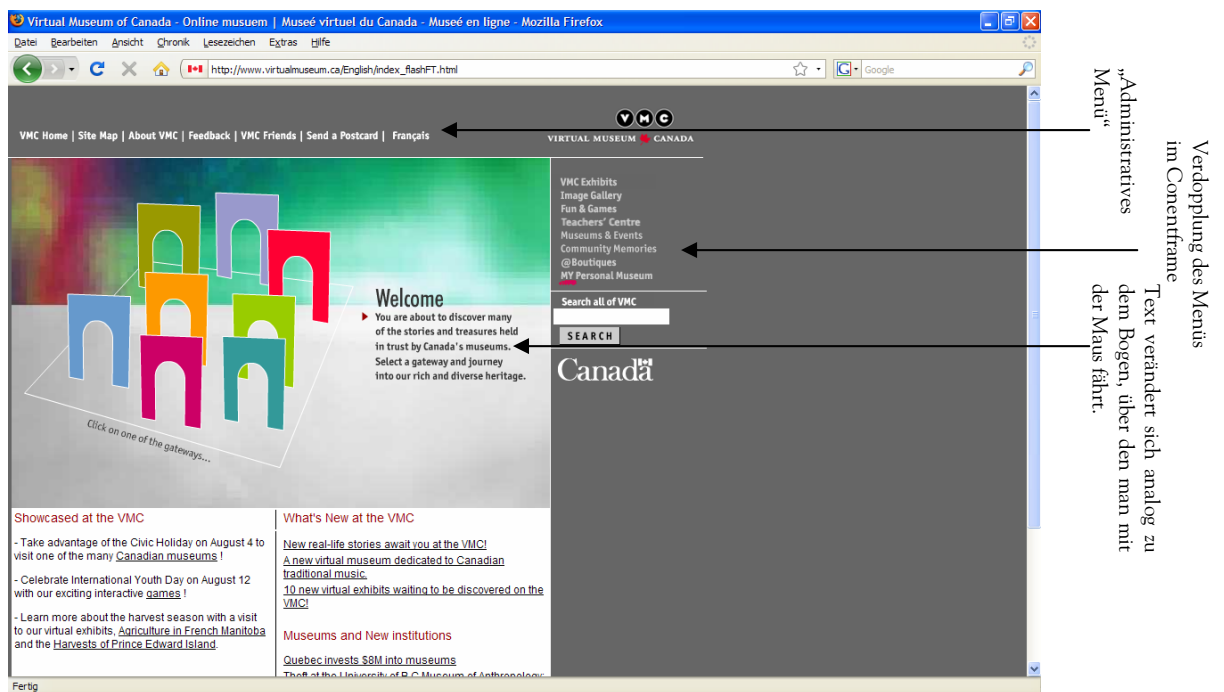
⁴⁰ Tipatshimuna. Innu Stories from the Land, URL: <http://www.recitsinnus.ca> (überprüft am 05.09.2008).

⁴¹ Avicom, URL: <http://www.unesco.org/webworld/avicom/index.php> (überprüft am 05.09.2008).

)Reisen erweckt. Fährt man mit der Maus über einen Bogen, so erscheint rechts davon eine kurze Erklärung, was sich hinter diesem Menüpunkt verbirgt.

Die Navigation des Contentframe verdoppelt sich im Frame rechts von diesem, wobei hier die einzelnen Begriffe nicht grafisch gestaltet sondern nur untereinander aufgelistet sind. Dieser Frame ändert sich nie, er bleibt auf allen Unterseiten immer bestehen und ermöglicht so eine schnelle Orientierung. Darunter befindet sich eine nicht vorstrukturierte Suchfunktion, mit der man nach Begriffen innerhalb des virtuellen Museum suchen kann. Das Ergebnis der Suche wird nach der Häufigkeit des Begriffs in den einzelnen Themengebieten gegliedert.

Unter dem Contentframe gibt es noch einen Bereich für aktuelle Informationen, der nur auf der Einstiegsseite sichtbar ist.



Einstiegsseite *Virtual Museum of Canada*

„Betreten“ die virtuellen BesucherInnen die *Image Gallery*, durch Klick auf den entsprechenden Torbogen, öffnet sich eine Seite, die wiederum in vier Frames unterteilt ist. Das „administrative Menü“ der Startseite bleibt erhalten, ist jedoch eingefärbt und illustriert. Zudem fungiert der Begriff *Image Gallery* als sehr prägnante Überschrift⁴².

Die anderen drei Frames sind vertikal unter diesem angeordnet. Der linke Frame beinhaltet das Thumbnail eines Bildes aus einer der virtuellen Sammlungen mit der

⁴² Dieses Darstellungsmuster lässt sich bei allen Themen erkennen.

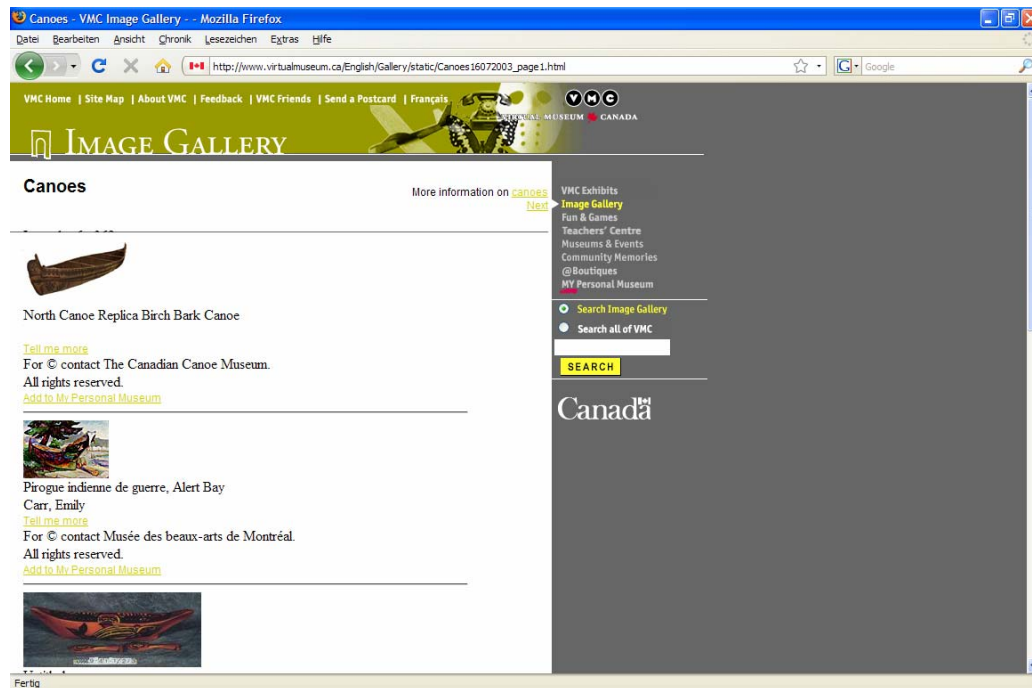
Überschrift *Now Featuring* und einer Auswahl an weiteren Sammlungen. Im rechten Frame findet sich wiederum das Themenmenü. Der zentrale mittlere Frame fungiert als Contentframe und bietet neben einem per Zufallsgenerator wechselnden Bild einen kurzen Werbetext zur virtuellen Sammlung. Das Bild im Zentrum, eine Objektabbildung, spielt dabei mit dem Spannungsfeld von Bild und Abbild, von real und virtuell. Die Abbildung des Objektes ist von einem zusammengesetzten Rahmen eingefasst, der zu einem Drittel aus einem klassischen barocken Goldbilderrahmen besteht, zum Rest aus einem Computerbildschirm, wobei aus beiden Rahmenelementen, wie auch aus dem Bild selbst, gezielt einzelne Pixel herausgelöst frei im Raum schweben. Bewegt man den Cursor über das Bild, verschwindet der Rahmen, steht die digitale Objektabbildung unverstellt im Zentrum und wird flankiert von den wichtigsten Angaben zu Art und Standort des Objektes.

Im untersten Frame kommt man über *see more* zu einer Liste aller Sammlungen, die im VMC vertreten sind. Geht der oder die virtuelle BesucherIn nun durch Klicken auf *see more* eine Ebene tiefer, so kann er oder sie sich einen Eindruck von der Größe und den verschiedenen Themen, die die virtuelle Sammlung beinhaltet, verschaffen.

Die *Image Gallery* besteht aus vier „Abteilungen“, *Arts and Leisure*, *History and Society*, *Science and Nature* und *Transportation and Industry*, die wiederum in unterschiedlich viele kleinere thematische Bereiche unterteilt sind. So umfasst *Arts and Leisure* 27, *History and Society* 23, *Science and Nature* drei und *Transportation and Industry* sechs digitale Sammlungen.

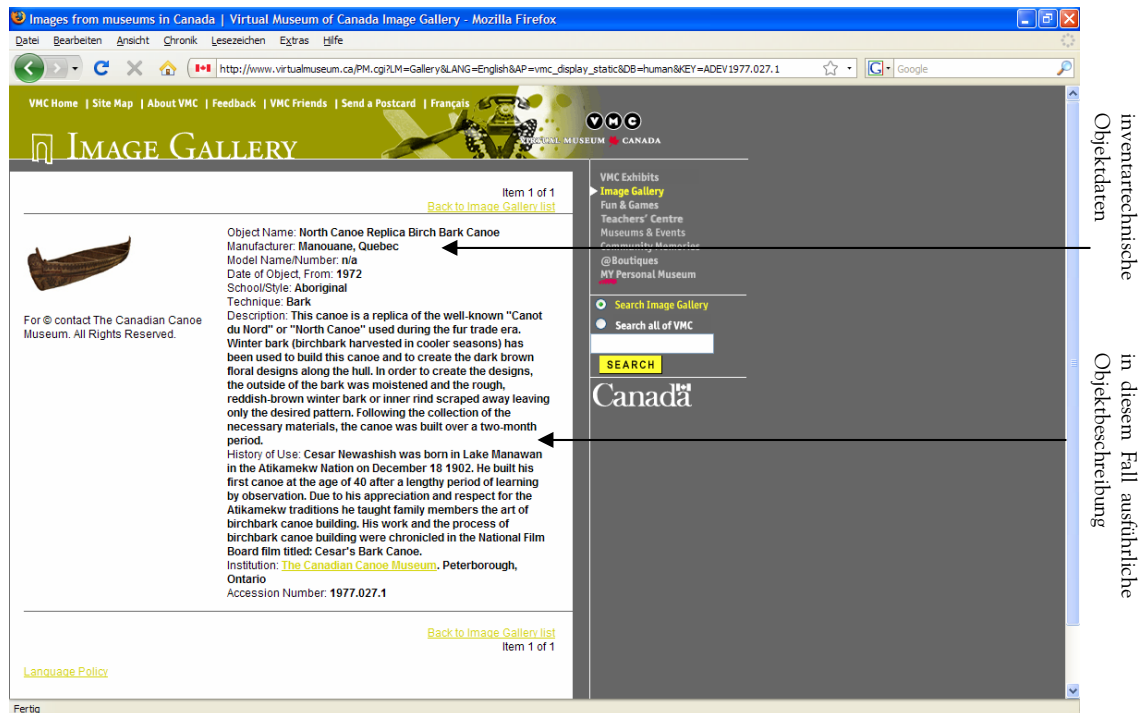
Wählt man ein Thema, zum Beispiel *Canoes* aus der Abteilung *History and Society*, so öffnet sich eine Seite, auf der die virtuellen Objekte untereinander abgebildet, allerdings mit kaum Zusatzinformationen versehen sind. So erfahren die virtuellen BesucherInnen lediglich die Objektbezeichnung und bekommen eine Angabe, in welchem physischen Museum das reale Objekt zu sehen ist. Weder gibt es einen einleitenden Text, der das Sammlungsgebiet charakterisiert, noch Informationen zum Gebrauch und der Bedeutung der einzelnen Exponate.

Real zweidimensionale Objekte – etwa Bilder – werden ohne Rahmen dargestellt, während real dreidimensionale Exponate – etwa Skulpturen – vor verschiedenen Hintergründen – jedoch immer ohne Schatten – abgebildet sind. Die unterschiedliche Präsentation der Objekte je nach physischem Museum lässt darauf schließen, dass diese so ins virtuelle Museum übernommen wurden, wie sie von den jeweiligen physischen Museen „geliefert“ wurden. Die einzelnen Exponate lassen sich mittels Doppelklick vergrößern, mehr Informationen werden jedoch auch hier nicht angeboten.



Sammlungspräsentation Canoes = Objektebene 1

Abgesehen von der vergrößerten Darstellung des Objekts haben die UserInnen nun noch die Möglichkeit, auf *Tell me more* zu klicken und gelangen so zu Objektebene 2. Hier unterscheiden sich die präsentierten Informationen deutlich voneinander. Zumeist werden nur die inventartechnischen Objektdaten angegeben, zu einigen Objekten gibt es jedoch auch eine mehr oder weniger ausführliche Beschreibung. Da – wie bereits erwähnt – die teilnehmenden Museen selbst für ihre Einträge in das VMC verantwortlich sind, liegt es auch in deren Hand, wie ausführlich sie ein Objekt beschreiben. Immer angegeben ist jedoch das Museum, in dem das Exponat zu besichtigen ist.



Objektpräsentation = Objektebene 2

Klickt man nun auf den Link der Institution, in welcher das gewählte Exponat physisch zu betrachten ist, gelangt man zu einer Informationsseite über das entsprechende Museum, dies allerdings innerhalb der VMC-Seite. Das heißt: Man kommt nicht (sofort) auf die Website des Museums, in dessen Besitz das gewählte Objekt ist. Auf dieser VMC-Seite erfahren die virtuellen BesucherInnen Details über das Museum, etwa dessen Adresse, die beherbergten Sammlungen sowie weitere Service- und museumspädagogische Angebote. Zudem sieht man am oberen Seitenrand ein bis drei Icons, die für *Map*, *Video* und *Website* stehen. *Map* ist immer vorhanden, bei den anderen beiden hängt es davon ab, ob das entsprechende Museum über eine eigene Website und/oder ein Imagevideo verfügt. Beim Versuch, sich mittels der Karte die Lage des Museums anzusehen, wird klar, dass die Website zu einer Zeit entstanden ist, in der neben dem Internet Explorer noch Netscape der vorherrschende Browser war. Es werden nämlich nur Plug-ins für diese beiden Browser angeboten. Generell ist die Darstellung des gesamten VMC mit Mozilla-Firefox auch leicht fehlerhaft.

Auf derselben Ebene wie *Image Gallery* liegt auch der Menüpunkt *VMC Exhibits*. Er beinhaltet virtuelle Ausstellungen, die in dieselben Themenbereiche unterteilt sind, wie die *Image Gallery*. So gibt es 90 virtuelle Ausstellungen im Bereich *Arts & Leisure*, 69 im Bereich *Science & Nature*, 160 bei *History & Society*, 30 bei *Transportation & Industry* und einen Punkt *All Exhibits*, der 221 virtuelle Ausstellungen umfasst (allerdings ergibt die Summe der anderen Bereiche nicht 221 sondern 349). Wenn die virtuellen BesucherInnen auf ein Themengebiet klicken, öffnet sich eine Seite, die eine

Liste der zur Verfügung stehenden virtuellen Ausstellungen samt einem kleinen Foto, einer kurzen Beschreibung und dem Hinweis, welche Person oder Institution diese Ausstellung kreiert hat, beinhaltet. Von dieser Übersichtsseite aus gelangt man zu den eigentlichen Ausstellungen, die sich sehr stark von einander unterscheiden, eines jedoch gemeinsam haben: Sie arbeiten nicht mit Exponaten aus den physischen beziehungsweise virtuellen Sammlungen; die meisten operieren überhaupt nicht mit Objekten im eigentlichen Sinn, sondern erzählen aufwendig gestaltete multimediale Geschichten.

Auf derselben Ebene wie *Image Gallery* und *VMC Exhibits* liegt der, nach einem sehr ähnlichen Prinzip funktionierende, Menüpunkt *Community Memories*. Allerdings besteht hier die Möglichkeit, nach Orten, Daten, Themen beziehungsweise Ausstellungstiteln und Bildern zu suchen. Auch diese virtuellen Ausstellungen arbeiten nicht mit Objekten, sondern sind multimedial ausgerichtet.

Museums & Events ermöglicht einerseits die Suche nach kanadischen Museen und bietet andererseits einen Veranstaltungskalender. Anhand einer Karte von Kanada, die in die einzelnen Provinzen unterteilt ist, kann man geografisch nach den einzelnen Museen suchen. Zusätzlich existiert noch eine thematisch unterteilte Suchfunktion. Das Ergebnis führt wiederum auf die Seite der einzelnen Museen, zu der man auch in der *Image Gallery* auf der untersten Ebene gelangt.

Der Veranstaltungskalender erlaubt die Suche nach Events für Kinder, Familien oder für jedes Alter. Als Ergebnis ausgegeben werden nicht nur Sonderveranstaltungen sondern auch reguläre Ausstellungen. Erst auf der Ergebnisseite besteht die Möglichkeit, nach der gewünschten Provinz zu filtern.

Im *Teachers Center* finden LehrerInnen eine Liste mit Vorschlägen zur Stundengestaltung und die entsprechenden Materialien. Diese Liste ist wiederum in die bereits bekannten Themen unterteilt, jedoch fehlt das Thema *Transportation & Industry. History & Society* beinhaltet zwölf Musterstunden, *Science & Nature* neun und *Arts & Leisure* fünf.

Weiters können sich die LehrerInnen für einen eigenen *Teachers-Newsletter* registrieren und sich einen Flyer *Bringing museums into your classroom* downloaden, in dem die Angebote des *Teachers Center* nochmals zusammenfasst und grafisch ansprechend aufbereitet sind.

Fun & Games vereint 76 Lernspiele. So kann man zum Beispiel morsen lernen oder muss eine kanadische Stadt vor dem Untergang retten, indem man in der Zeit zurückreist. Zum Teil sind für die Spiele jedoch technische Sonderanforderungen, wie die Installation mehrerer Plug-ins, notwendig. Diese sind – obwohl die Seite bereits 2001 online ging – auch heute noch unter den gegebenen Links zu finden.

My Personal Museum stellt den BesucherInnen einen virtuellen Raum zur Verfügung, um zu sammeln, zu kommentieren und auszustellen und fordert auf, „eigene Museum“ rund um Themen, Personen oder persönliche Lieblingsobjekte einzurichten, beziehungsweise dies im Rahmen von Schulprojekten zu nutzen. Der/Die BesucherIn, angesprochen als KuratorIn des *personal museums*, muss sich erst einloggen und einen Namen und Thema für sein/ihr *personal museum* angeben. Dann stehen drei Optionen offen, die auch eine Reihenfolge nahe legen. Die Erste Option ist *create*, um aus den *Picture galleries* Bilder/Objekte auszusuchen um sie dem *personal museum* mit der Option *add to my personal museum* einzugliedern. Die Zweite Option ist *change* um die Auswahl oder Reihenfolge der Bilder zu verändern, beziehungsweise Kommentare und Texte hinzuzufügen. Zuletzt kommt die Option *display*, mit der das *personal museum* gesichert, ausgedruckt und für andere zur Ansicht freigegeben werden kann.

Der Menüpunkt *@Boutiques* schließlich führt zu einer Übersichtsseite, die jeweils ein Foto, eine kurze Charakteristik und einen Link zu 14 online Shops von am VMC teilnehmenden physischen Museen zeigt, jeweils mit der Option, via e-commerce Artikel auch online zu erwerben.

Obwohl das VMC nur virtuell existiert, ist es doch bemüht, mehr zu sein als eine Website beziehungsweise ein Webportal, nämlich eine Institution. So verfügt es zum Beispiel über ein *Mission Statement*, ein Direktorium, eine Pressestelle mit entsprechenden Materialien und einen Werbe- beziehungsweise Präsentationsfilm über das virtuelle Museum.

Zusammenfassend kann man sagen, dass es sich beim *Virtual Museum of Canada* um ein Webportal handelt, über das einerseits mittels Abbildungen von Objekten auf deren materielle Existenz verwiesen werden soll und andererseits die teilnehmenden Museen – regional und thematisch – mit Hilfe einer Suchfunktion gefunden werden können. Im Bereich der *Image Gallery* entsteht der Eindruck, als wären hier die Objektdatenbanken der teilnehmenden Museen kommentarlos ins Internet gestellt worden, als eine Art virtuelles „Schaudepot“. Die Präsentation der virtuellen Exponate lässt keinerlei Auseinandersetzung mit diesen zu, da sowohl der Kontext der Objekte,

als auch deren Verwendung und Bedeutung größtenteils im Unklaren bleiben. Das VMC versteht die Möglichkeit, Objekte online zu entdecken offenbar primär als Anreiz, die traditionellen Museen, die die physischen Objekte besitzen, zu besuchen. Umgekehrt ließe sich jedoch auch argumentieren, dass das VMC, im Gegensatz zu vielen anderen virtuellen Museen, nicht nur über eine Sammlung beziehungsweise über die digitalisierten Bilder der Sammlungen der teilnehmenden Museen verfügt, sondern diese auch in Form eines „Schaudepots“ der Öffentlichkeit zugänglich macht.

Da sich das VMC jedoch nicht mit diesem virtuellen „Schaudepot“ begnügt, sondern davon ausgehend auch virtuelle Ausstellungen gestaltet sowie – ähnlich dem traditionellen Museum nur eben mit den Mitteln des Internets – versucht, eine Institution zu sein, ist es meiner Ansicht nach ein gutes Beispiel für das Potential eines virtuellen Museums. Die Intention des VMC ist es „to bring Canada's rich and diverse heritage into our homes, schools and places of work. This revolutionary medium allows for perspectives and interpretations that are both original and revealing.“⁴³ Nachdem es dem *Canadian Heritage Information Network* darum geht, das kulturelle Erbe Kanadas zu vermitteln, das sich aus unendlich vielen, über ganz Kanada verstreuten Bausteinen zusammensetzt, erscheint die Wahl eines virtuellen Metamuseums als Medium der Vermittlung nur konsequent und logisch in einem Land, das geografisch sehr großräumig und teilweise dünn besiedelt ist und so versucht, weit auseinander liegende Teile einer nationalen Identität virtuell möglichst allen zur Verfügung zu stellen.

⁴³ Virtual Museum of Canada. Mission Statement,
URL: <http://www.virtualmuseum.ca/English/About/index.html> (überprüft am 05.09.2008).

3.2. Karlsruher Türkenbeute⁴⁴

Das virtuelle Museum *Karlsruher Türkenbeute* ging am 21. Mai 2003 online. Es wird vom Badischen Landesmuseum Karlsruhe betrieben und zeigt laut Eigendefinition⁴⁵ die 150 Highlights der Sammlung *Karlsruher Türkenbeute*, die in Summe aus ungefähr 400 Gegenständen besteht und im Karlsruher Schloss zu sehen ist⁴⁶. Dieses virtuelle Museum kann somit als Dependance des Badischen Landesmuseum Karlsruhe im virtuellen Raum bezeichnet werden, da es mit dessen Beständen operiert, aber unabhängig von diesem „besucht“ werden kann. Auf der Website des Badischen Landesmuseums wird das virtuelle Museum nicht als achter Standort, sondern wie eine Sammlung an dem Ort, an dem auch die physischen Objekte angesiedelt sind, behandelt.⁴⁷

Die Einstiegsseite ist grafisch leicht im osmanischen Stil gehalten und gliedert sich in drei Bereiche: Das Servicemenü, das dezent karteireiterähnlich angeordnet ist und folgende Menüpunkte enthält: *Sammlung*, *Themenreisen*, *Kunst & Kultur*, *Wissen*, *Information*. Darunter befindet sich – horizontal angeordnet – eine Leiste für die Untermenüs, die auf der Startseite frei bleibt, und ein Contentframe. Es fällt auf, dass ein großer Teil des Bildschirms ungenutzt bleibt. Dies könnte mit der sich seit dem Jahr 2003 deutlich veränderten Bildschirmgröße zu tun haben, zumal alte Screenshots aus der Entstehungszeit dieses virtuellen Museums kaum beziehungsweise keinen ungenutzten Platz zeigen.

Der Contentframe wiederum gliedert sich ebenfalls in drei Bereiche: Im oberen Teil sind drei grafisch stark in Szene gesetzte Bilder von Objekten zu sehen. Im mittleren

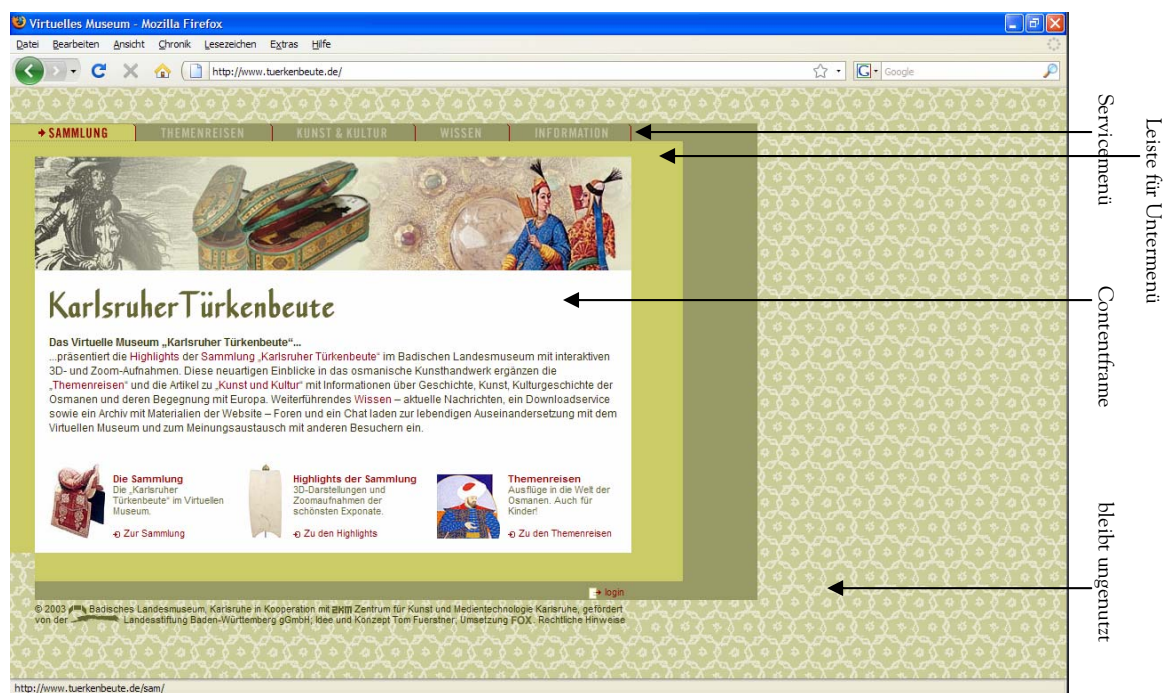
⁴⁴ Karlsruher Türkenbeute, URL: <http://www.tuerkenbeute.de> (überprüft am 05.09.2008). Entwicklung in Kooperation zwischen dem Badischen Landesmuseum Karlsruhe und dem ZKM, dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Idee und Konzept: Tom Fürstner, Umsetzung: FOX Mediadesign.

⁴⁵ Vgl. Karlsruher Türkenbeute. Einstiegsseite, <http://www.tuerkenbeute.de> (überprüft am 05.09.2008).

⁴⁶ Seit wann die aktuelle Dauerausstellung *Türkenbeute* zu sehen ist, lässt sich leider weder dem virtuellen Museum noch der Website des Badischen Landesmuseums entnehmen. Fest steht aber, dass Großherzog Friedrich von Baden 1877 die bis dahin getrennten Sammlungen, der „Türkischen Kammer“ von Markgraf Ludwig Wilhelm von Baden-Baden, genannt der „Türkenlois“ und der „Türkische Curiosaeten“ des Hauses Baden Baden im damals neu erbauten Sammlungsgebäude in Karlsruhe, dem heutigen Naturkundemuseum am Friedrichsplatz, vereinte. 1920 übersiedelte die Sammlung ins Badische Landesmuseum, wo sie heute noch beherbergt ist. Vgl. „Raumtext“ Sammlung. In: Karlsruher Türkenbeute.de, URL: <http://www.tuerkenbeute.de> (überprüft am 05.09.2008).

⁴⁷ Wenn man auf der Einstiegsseite der Website auf *Sammlungsausstellungen* klickt, sieht man eine Liste mit allen Standorten des Badischen Landesmuseums. Hat man sich für einen Standort entschieden, in diesem Fall *Schloss Karlsruhe*, geht eine Liste auf, in der alle Sammlungsbereiche vorgestellt werden. Das virtuelle Museum rangiert hier gleichrangig mit zum Beispiel den physischen Sammlungen *Römer am Oberrhein* oder *Aufklärung und Absolutismus*. Vgl. Website des Badischen Landesmuseum Karlsruhe / Menüpunkt Sammlungsausstellungen / Schloss Karlsruhe. URL: http://www.landesmuseum.de/website/Deutsch/Sammlungsausstellungen/Schloss/Auf_einen_Blick.htm (überprüft am 05.09.2008).

Bereich werden die virtuellen BesucherInnen darüber informiert, dass es sich bei dieser Website um ein virtuelles Museum handelt; zudem erhalten sie auch eine kleine Gebrauchsanweisung für die Navigation durch dieses. Im unteren Seitenbereich sind die drei wichtigsten Menüpunkte noch einmal grafisch gestaltet und zum Teil auch animiert hervorgehoben: *Die Sammlung*, *Highlights der Sammlung* und *Themenreisen*. Die Links, die sich jeweils hinter *Sammlung* und *Themenreisen* verbergen, führen – egal ob man oben oder unten klickt – auf jeweils dieselben Seiten. Einzig der Menüpunkt *Highlights der Sammlung* lässt den/die virtuelle BesucherIn eine Ebene überspringen, nämlich die der allgemeinen Informationen zur Sammlung.



Einstiegsseite *Karlsruher Türkenbeute*

Klickt man nun auf *Sammlung* und begibt sich somit eine Ebene tiefer, werden die Navigationsmöglichkeiten komplexer. Die bereits auf der Einstiegsseite vorhandene Menüleiste bleibt bestehen, wird allerdings durch eine zweite Menüleiste, die die Unterpunkte der jeweiligen Themenbereiche enthält, ergänzt. So erfährt man, dass die virtuelle Sammlung in sieben Themen⁴⁸ unterteilt ist.

Das Logo, das sich auf allen Seiten links oben befindet, fungiert als *Homebutton* mit dem man immer wieder zur Startseite kommt.

Ein Kreuz erlaubt die Navigation in vier Richtungen, eine Ebene nach oben und unten sowie jeweils auf der gleichen Ebene zu einem Thema nach links und nach rechts.

⁴⁸ Die virtuelle Sammlung ist in folgende Themen gegliedert: *Ludwig Wilhelm*, *Hoheitszeichen*, *Rüstzeuge*, *Reitzeug*, *Waffen*, *Alltag*, *Schriftkunst*.

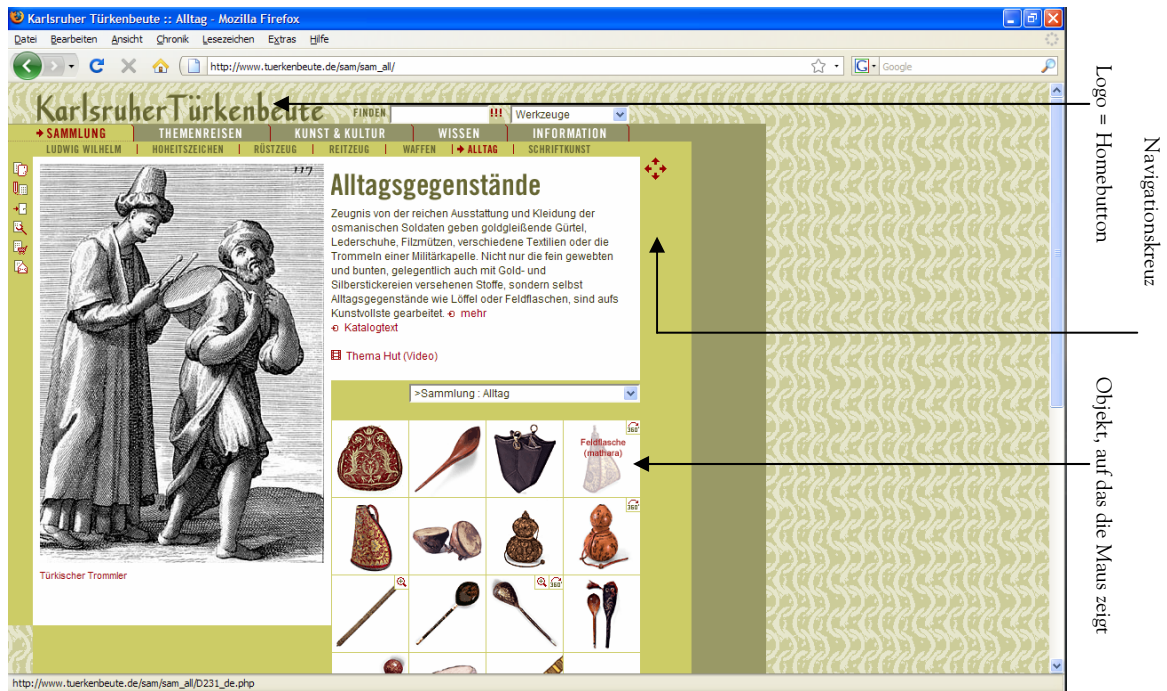
Mittels einer Suchfunktion kann man nach Exponaten, Themen, Personen, Glossar und Links suchen.

Die Verdoppelung der Navigation der Startseite wiederholt sich insofern, als das Untermenü, das die sieben Themen enthält, auch im eigentlichen Contentframe noch einmal auftaucht; hier jedoch wieder grafisch gestaltet. Zusätzlich kommt man von dieser Seite aus zu einer Seite, die die Highlights der Sammlung präsentiert sowie zu einer Übersichtsseite, die alle „ausgestellten“ Exponate benennt und sie thematisch ordnet.

Neben diesen Navigationsmöglichkeiten sieht der/die UserIn im Contentframe ein Bild, das offenbar die besonderen Stücke der Sammlung zeigt und Lust darauf machen soll, sich weiter in das Thema zu vertiefen. Zudem wird auch hier wieder eine kurze Anleitung zur „Benutzung“ der virtuellen Sammlung gegeben und in einem kurzen Text erfährt man Näheres über die Herkunft der Karlsruher *Türkenbeute*.

Klickt man nun auf ein Thema des Untermenüs und geht somit wieder eine Ebene tiefer, so fällt auf, dass jeder „Raum“ über einen kurzen und – eine Ebene tiefer – einen langen „Raumtext“ verfügt. Zusätzlich lassen sich Texte aus dem Katalog des Badischen Landesmuseum Karlsruhe als pdf downloaden.

Eine Übersichtstafel zeigt Thumbnails der Objekte, die dem jeweiligen Themenbereich zugeordnet sind. Diese sind als Kunstobjekte inszeniert; sie sind alleine, jeweils vor einem neutralen, weißem Hintergrund und mit Schatten fotografiert, so dass ihre Dreidimensionalität gleich sichtbar wird. Fährt man mit der Maus über die Objekte, kann man ihre Bezeichnung lesen. Zusätzlich verfügen die Thumbnails noch über zwei verschiedene Zeichen, die besagen, dass man das jeweilige Objekt entweder um 360° drehen oder es mittels Zoom bis zu 200 % vergrößern kann. Diese beiden Tools ermöglichen es den UserInnen, die Objekte wesentlich genauer zu betrachten als dies im traditionellen Museum möglich wäre. Denn dort stehen die Objekte zumeist auf Sockeln oder liegen in Vitrinen, weshalb man ihre Unterseite nie betrachten kann. Oft ist es auch nicht möglich, die Rückseite von Objekten zu sehen, wenn die Vitrinen an der Wand stehen. Die Zoom-Funktion ermöglicht es, Details zu sehen, die man im traditionellen Museum nicht sehen kann, da einem der nahe Zugang zum Objekt (= Original) durch die sie vor Zugriff sichernden Vitrinen und Absperrungen verwehrt wird. Somit wird der Nachteil des Virtuellen, dass es sich nämlich nicht um Originale, sondern um deren Abbilder handelt, zum Vorteil, da hier der Gestus des „Berühren verboten“ nicht notwendig ist, besteht doch keine Gefahr für das Original.



„Themenraum“ Alltag = Objektebene 1

Die Präsentation der Objekte erfolgt auf drei Ebenen, wobei die Informationen immer detaillierter werden und schließlich weit über museumsübliche Objektbeschriftungen hinausgehen.

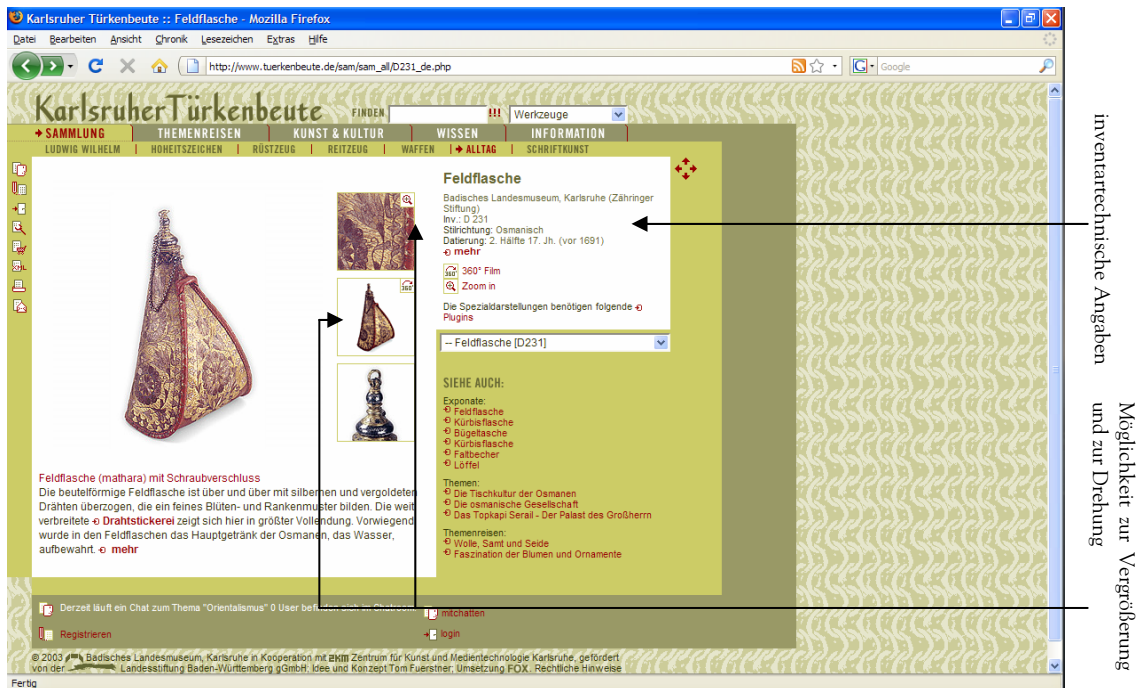
Hat man nun ein Objekt ausgewählt, mit dem man sich näher befassen möchte (Ebene 1), so klickt man es an und gelangt auf die jeweilige Objektseite (Objektebene 2). Neben verschiedenen Detailansichten und der Möglichkeit, das Objekt – in diesem Fall eine Feldflasche – dreidimensional animiert zu betrachten, finden sich die museumsüblichen Informationen zu Größe, Beschaffenheit und Inventarnummer sowie ein kurzer Text mit einer Beschreibung und zur Verwendung des Exponats.

Im Zusammenhang mit der dreidimensionalen Animation der Objekte treten erstmals die technischen Anforderungen zu Tage, die man benötigt, um das virtuelle Museum vollständig rezipieren zu können. Allerdings wurden diese Anforderungen nicht aktualisiert, so dass der Link zum Download des passenden Plug-in ins Leere führt.

Im rechten unteren Teil sind verlinkte Verweise zu verwandten Exponaten – allerdings nur aus demselben „Themenraum“ –, *Themen*⁴⁹ und *Themenreisen*⁵⁰ aufgeführt.

⁴⁹ *Themen* sind ein weiterer Menüpunkt und enthalten ausführliche Texte zu verschiedenen Themen wie zum Beispiel zur *Tischkultur der Osmanen*.

⁵⁰ *Themenreisen* ist ebenfalls ein Menüpunkt, der vier „Führungen“ zu bestimmten Themen in sieben Szenen anbietet.



Objektseite / Alltag / Feldflasche = Objektebene 2

Durch den Link *mehr* unter dem Text zum Objekt und unter den inventartechnischen Angaben zum Objekt gelangen die UserInnen auf Objektebene 3, die – abgesehen von einem Bild des betreffenden Objekts – primär textbasiert ist. Ein Text enthält eine detaillierte Beschreibung des Objektes, ein anderer beschäftigt sich mit dessen alten Inventarnummern. Zudem finden sich kurze Angaben zum Erhaltungszustand des betreffenden Objekts und Literaturangaben.

Neben der *Sammlung*, dem Zentrum des virtuellen Museums, gibt es den Menüpunkt *Themenreisen* hinter dem sich vier „Führungen“ durch die Welt der Osmanen verbergen. Die vier Themenreisen behandeln die Themen *Markgrafen und Sultane*, *Das Schöne im Detail*, *Unter der Sonne des Morgenlandes* und *Istanbul* in jeweils „sieben Szenen“⁵¹.

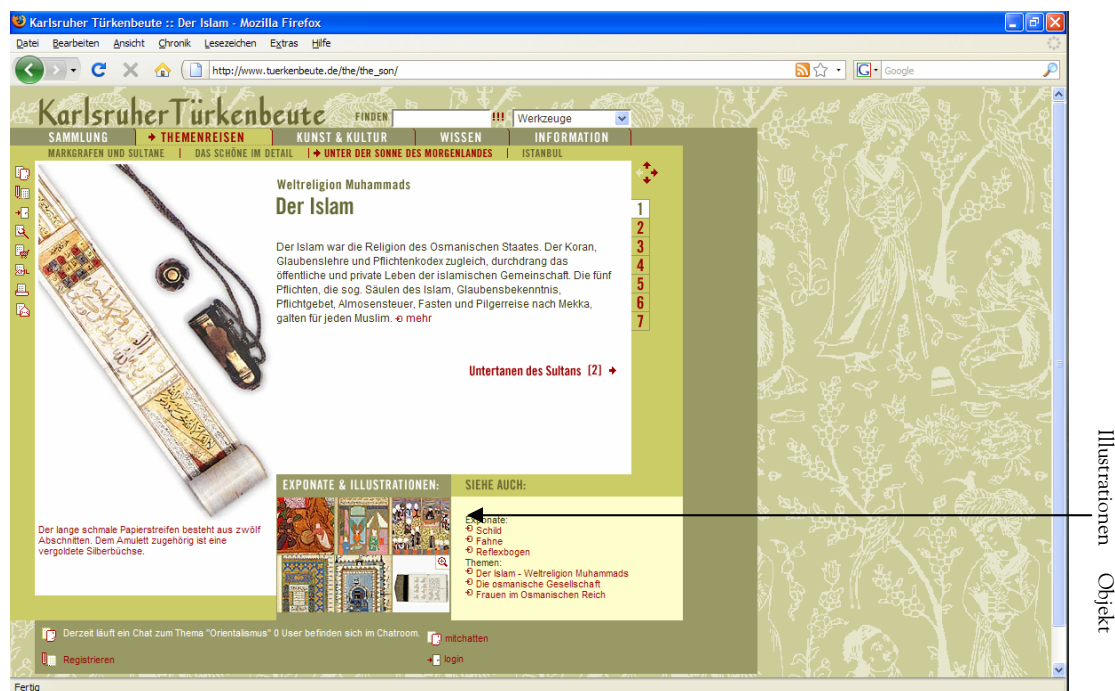
Jedes Thema gliedert sich in – laut Eigendefinition – sieben Szenen, die als Unterthemen zu verstehen sind, die mit kurzen, bildschirmtauglichen Texten behandelt werden. Wer noch mehr wissen möchte, kann auf den *Mehr*-Link klicken und kommt – eine Ebene tiefer – zu einer Vertiefungsseite, die sich von der ersten Seite nur durch die Textlänge unterscheidet. Besteht die erste Seite aus einem Absatz, so findet man auf der zweiten Seite drei oder vier Absätze zum jeweiligen Thema, wobei der lange Text ein völlig neuer, vom kurzen Text unabhängiger ist und nicht – wie im

⁵¹ Karlsruher Türkenbeute. Themenreisen, URL: <http://www.tuerkenbeute.de/the/> (überprüft am 05.09.2008).

Internet üblich – eine Fortsetzung dieses. Jeder Themenseite sind Thumbnails verschiedener Exponate und Illustrationen zugeordnet, die man vergrößern kann.

Hier werden zwei Kategorien von Abbildungen eingeführt: das Objekt und die Illustration, wobei letztere nicht erklärt beziehungsweise der Unterschied in der Verwendung zu den digitalen Objekten nicht reflektiert wird. Die Original-Objekte sind zumeist dreidimensional und befinden sich im Besitz des Badischen Landesmuseums. Sie werden objekthaft, mit Schatten und – als Kunstgegenstände – vor einem neutralen, weißen Hintergrund präsentiert. Bei den Illustrationen hingegen handelt es sich ausschließlich um „Flachware“, die aus anderen Beständen stammt, wie zum Beispiel eine illuminierte Handschrift aus dem *Topkapı Sarayı Museum* in Istanbul oder einem Plan der heiligen Stätten in Mekka aus der *Bibliothèque Nationale* in Paris. Diese Bilder werden vor allem zu Illustrationszwecken verwendet.

In der vergrößerten Ansicht befindet sich jeweils auch ein kurzer Text zu dem ausgewählten Objekt oder der Illustration, der dessen Bezug zur jeweiligen *Themenreise* erklärt. Die inventartechnischen Objektangaben sind hier nur sehr kurz gehalten: Bezeichnung, Datierung, Herkunft der Illustration, Inventarnummer.



Themenreise / Unter der Sonne des Morgenlandes = Ebene 1

Außerdem besteht die Möglichkeit, zu weiteren themenrelevanten Objekten zu gelangen oder sich in verschiedene Themen zu vertiefen, die im Menüpunkt *Kunst und Kultur* angeboten werden.

Der Menüpunkt *Kunst und Kultur* umfasst folgende Themen: *Der Türkenlois*, *Biografien*, *Geschichte*, *Lebenswelten*, *Krieg*, *Kunst & Handwerk*, *Europa & die Osmanen*. Hinter diesen Überbegriffen verbergen sich weitere Verzweigungen zu unterschiedlich vielen Unterthemen. So können die virtuellen BesucherInnen zum Beispiel beim Thema *Der Türkenlois* Texte zu *Markgraf Ludwig Wilhelm von Baden*, *Blick in die Geschichte Badens*, *Schloss Rastatt – die Residenz des Türkenlois*, *Die Türkenkriege – Europa im Krieg mit den Osmanen*, *Der Türkenkrieg Mehmeds IV. gegen Leopold I. Ende des 17. Jahrhunderts* und *Die Schlacht von Slankamen* lesen. Die Texte, die zwar bildschirmtauglich in viele Absätze unterteilt sind, sind – in der Druckversion – zum Teil mehrere A4 Seiten lang und allgemein verständlich geschrieben. Ergänzt werden die Texte durch Thumbnails von Objekten und Links zu Exponaten, Personen, Themen und Themenreisen. Als Download stehen Quellenangaben und Experteninfos zur Verfügung.

Der Menüpunkt *Wissen* beherbergt die Themen *Forschung*, *Bildung*, *Archiv*, *Mein Museum*. Unter dem Punkt *Forschung* finden sich Information für BesucherInnen mit wissenschaftlichem Interesse wie pdf Downloads von Katalogtexten, Quellen, Karten, Plänen, etc., weiters Links und ein Forum, in welchem mit anderen ForscherInnen diskutiert werden kann. Das Forum besteht aus zehn Einträgen, wobei der letzte aus dem Jahr 2005 stammt und eine Konferenz zum Thema Medienkunst ankündigt. Der Bereich *Bildung* bezieht sich weniger auf das virtuelle als vielmehr auf das klassische Museum und vereint die museumspädagogischen Angebote des Badischen Landesmuseum Karlsruhe, es werden jedoch keine eigenständigen virtuellen Bildungsangebote gemacht. Im umfangreichen *Archiv* kann man nach Exponaten, Personen, Themen, Glossar und Links suchen; die Suche erfolgt innerhalb der Seiten von *Türkenbeute.de*. *Mein Museum* erlaubt den UserInnen, selbst zu KuratorInnen zu werden und Objekte Ihrer Wahl aus der *Sammlung* und den *Themenreisen* zusammenzustellen und zu kommentieren. Diese individuellen Museen können gespeichert und anderen Benutzern zugänglich gemacht werden; zur Zeit gibt es 15 persönliche Museen auf *www.tuerkenbeute.de*, von denen die meisten allerdings nur aus einigen wenigen Objekten bestehen und kaum Kommentaren, beinhalten.

Der letzte Menüpunkt *Information* bezieht sich fast ausschließlich auf das traditionelle Museum und bietet BesucherInneninformationen zum Badischen Landesmuseum, einen online Shop, Pressetexte, ein Kontaktformular sowie einen Making Off-Film, der die Arbeitsschritte der Aufnahmen der Exponate dokumentiert.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass hier ein von der regulären Webpräsenz des physischen Museums weitgehend unabhängiges virtuelles Museum geschaffen wurde,

das nicht den Anspruch erhebt, das Badische Landesmuseum Karlsruhe an sich zu repräsentieren. Es ist auf einen Sammlungsbereich beschränkt, der für das Internet adaptiert wurde. *Türkenbeute.de* stellt sich den UserInnen als eine Kombination aus den Highlights der Schausammlung des traditionellen Museums, dem Katalog sowie Themenführungen dar.

Die Exponate sind ähnlich statisch angeordnet, wie man es in einem physischen Museum erwarten würde. Direkt gegenüberstellen lassen sich nur die Exponate der einzelnen Themen-„Räume“ und dies auch nur auf der ersten Objektebene, auf der die Exponate nur als Thumbnails zu sehen sind. Zwar werden auf den Seiten der einzelnen Objekte Verweise zu anderen Exponaten und weiterführende Informationen angeboten, doch auch diese bewegen sich innerhalb des vorgegebenen thematischen Spektrums. Der Lektüreweg der UserInnen ist somit eingeschränkt. Durch die Präsentation der Objekte wird eine intensive Auseinandersetzung mit diesen ermöglicht, allerdings fehlt durch deren mangelnde Kontextualisierung jegliches „Raumgefühl“.

Mit der Funktion *Mein Museum* werden die UserInnen in die Lage versetzt, die Exponate neu zu kontextualisieren. Die virtuellen BesucherInnen können hier im Rahmen des virtuellen Museums auf eigenen Websites, die alle öffentlich zugänglich sind, ihr „persönliches Museum“ entstehen lassen, indem sie Objekte der virtuellen *Sammlung* und der *Themenreisen* miteinander in Verbindung setzen und mit Kommentaren versehen. Mittels Chat können sich die UserInnen austauschen – das virtuelle Museum wird somit auch zu einem Ort der Kommunikation.

Besonders hervorzuheben ist, dass das virtuelle Museum auch als Erweiterung des traditionellen Museums fungiert. Im Badischen Landesmuseum können die BesucherInnen mit kleinen Handcomputern (sogenannten PDAs) durch die Sammlung *Türkenbeute* gehen und sich mit Hilfe des virtuellen Museums bestimmte Exponate genauer ansehen und zusätzliche Informationen abrufen. Zudem laden PC-Terminals im traditionellen Museum zum Besuch des virtuellen Museums ein.⁵²

⁵² Vgl. Presstext „Das virtuelle Museum“. In: Karlsruher *Türkenbeute.de*, URL: http://www.tuerkenbeute.de/inf/inf_pre/index.php (überprüft am 05.09.2008).

3.3. MuSIEum Displaying:Gender⁵³

Die laut Eigendefinition „virtuelle Schausammlung“ *MuSIEum Displaying:Gender* wurde am 8. September 2003 im Internet „eröffnet“⁵⁴ und ist ein Projekt des Frauenbüros der Stadt Wien. Das *MuSIEum* zeigt 39 Abbilder von physisch existierenden Objekten aus vier Wiener Museen, dem *Wien Museum Karlsplatz*⁵⁵, dem *Technischen Museum*, dem *Jüdischen Museum* und dem *Museum für Volkskunde*, ist dabei aber weder physisch noch virtuell an eines dieser Museen gebunden. Auch das Projekt selbst ist unabhängig von den vier beteiligten Museen entstanden. Das *Wien Museum* und das *Volkskundemuseum* verlinken allerdings auf ihren Homepages zum *MuSIEum*.

Wie der Untertitel „Displaying:Gender“ bereits impliziert, werden die Objekte exklusiv unter dem Gesichtspunkt einer frauen- und geschlechtsspezifischen Sichtweise präsentiert; es wird nach dem Unterschied von Frauen- und Männerleben gefragt.⁵⁶

Prinzipiell arbeitet das *MuSIEum* mit zwei Hauptframes, wobei der linke Frame zur Navigation dient und virtuelle Themenräume und Objekte jeweils im Überblick präsentiert. Im rechten Frame erhalten die UserInnen detaillierte Informationen sowohl zu jenem Objekt, das sie im linken Frame ausgewählt haben, als auch zu dessen Rezeption aus einer geschlechter-spezifischen Sichtweise.

Das Logo, das sich im rechten Frame an der oberen Bildleiste befindet, fungiert als Servicemenü, das sich öffnet, wenn man mit der Maus darüber fährt. Das Menü umfasst folgende Themen: *Home*, *Themenübersicht*, *Über das Projekt*, *Imagothek/Bildnachweise*, *Audiothek*, *Lesezone*, *Linkliste*, *Impressum*.

Im linken Frame befindet sich auf jeder Seite eine offene, nicht vorstrukturierte Suchfunktion. Gesucht wird nach dem jeweiligen Begriff auf der gesamten Website, das heißt auch in den Objekttexten. Anzumerken ist hier allerdings, dass diese Suchfunktion von den Projektleiterinnen nicht vorgesehen und auch nicht gewünscht war und auf Wunsch des Auftraggebers nachträglich eingebaut wurde. Nach Ansicht der Projektleiterinnen widerspricht die Suchfunktion dem ursprünglichen Projektziel der Re-Kontextualisierung. Durch die (Wieder-)Begegnung der einzelnen Objekte in

⁵³ MuSIEum. Displaying Gender, URL: <http://www.musieum.at> (überprüft am: 05.09.2008). Projektleitung- und Koordination: Nike Glaser Wieninger, Inhaltliche Konzeption und Strukturentwicklung: Nike Glaser Wieninger, Elke Krasny, Strukturvisualisierung: Norbert Landsteiner, Umsetzung: mass:werk – media environments.

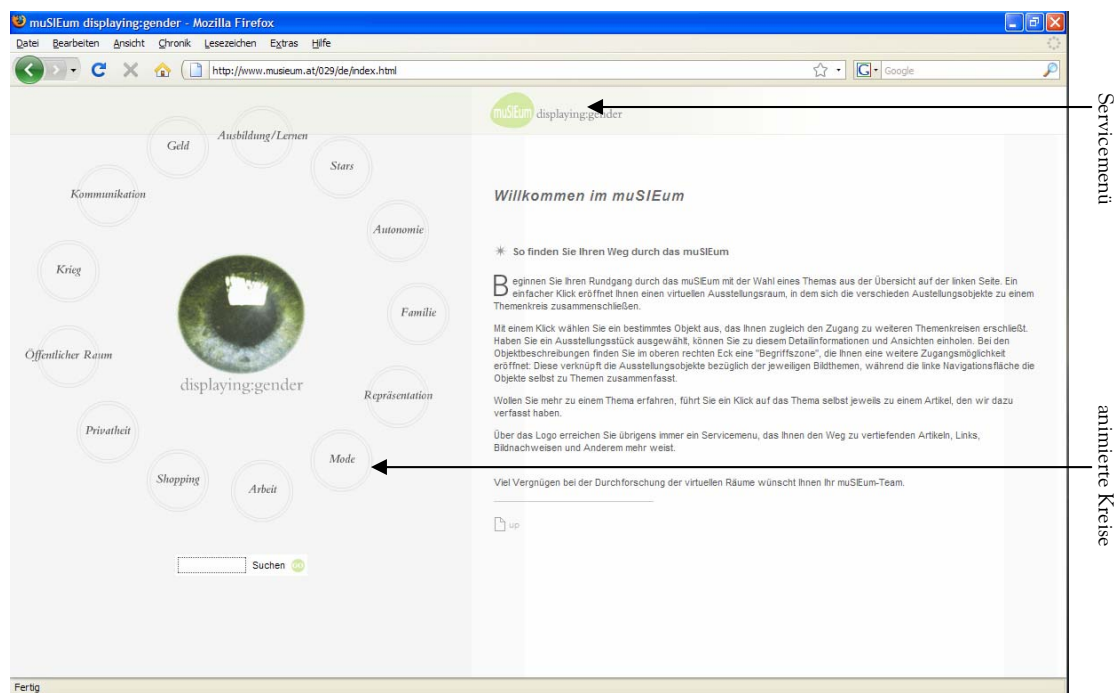
⁵⁴ Zusätzlich zur online Präsenz ist das *MuSIEum* auch als DVD erschienen.

⁵⁵ Bis Oktober 2003 *Historisches Museum der Stadt Wien*.

⁵⁶ Vgl. *MuSIEum Displaying:Gender*. Über das Projekt, <http://www.musieum.at/029/de/index.html> (überprüft am: 05.09.2008).

jeweils unterschiedlichen Themenkontexten sollten diese neu kontextualisiert und entsprechenden Neubewertungen zugeführt werden.⁵⁷

Die Einstiegsseite des *MuSIEum*s präsentiert sich als Bild einer Pupille, die von 13 Themenbereichen⁵⁸ umgeben ist, deren Berührungspunkte und Überschneidungen mittels animierter, sich immer mehr ausdehnender, konzentrischer Kreise dargestellt werden. Im Begleittext, eine Art Wegweiser durch das *MuSIEum*, werden diese Themenbereiche als virtuelle Ausstellungsräume bezeichnet, die wiederum verschiedene Objekte beherbergen.



Einstiegsseite *MuSIEum*

Als UserIn hat man zwei Navigationsmöglichkeiten: Entweder klickt man auf die Pupille selbst und wird so zu einem zufällig gewählten virtuellen „Raum“ geführt, oder man wählt selbst ein die Pupille umgebendes Thema, wie zum Beispiel *Öffentlicher Raum*.

Klickt man auf nun auf diesen Themenbereiche und „betritt“ den „Ausstellungsraum“, der sich mit dem *Öffentlichen Raum* beschäftigt, sieht man, welche Thumbnails realer Museumsobjekte diesem Thema zugeordnet sind. Durch Klicken auf das Icon im

⁵⁷ Vgl. E-Mail von Norbert Landsteiner am 25.5.2008.

⁵⁸ Folgende Themenbereiche/virtuelle Räume kann man im *MuSIEum* besuchen: *Ausbildung/Lernen*, *Stars*, *Autonomie*, *Familie*, *Repräsentation*, *Mode*, *Arbeit*, *Shopping*, *Privatheit*, *Öffentlicher Raum*, *Krieg*, *Kommunikation*, *Geld*.

Zentrum, in diesem Fall *Öffentlicher Raum*, öffnet sich ein „Raumtext“, der sich mit „weiblichen Spuren in männlichen Räumen“⁵⁹ auseinandersetzt.

Sieht man sich nun die einzelnen Objekte des Themenbereichs *Öffentlicher Raum* durch Klicken auf das jeweilige Thumbnail an, so rückt das ausgewählte virtuelle Objekt im linken Frame in die Mitte und es wird sichtbar, welchen Themenbereichen dieses Objekt noch zugeordnet ist. So gehört das Bild *Barrikadenfrauen* nicht nur zu dem Bereich *Öffentlicher Raum*, sondern auch zu den Themen *Autonomie* und *Krieg*. Wie vielen Bereichen ein Objekt zugeordnet ist, hängt von diesem selbst ab. Manche Objekte sind nur einem Thema zugeordnet, viele zwei und einige drei, wobei drei die maximal vorgesehene Anzahl an Kontexten ist.

Im rechten Frame erscheint das Objekt noch einmal, wobei man es hier durch Anklicken vergrößern kann (bei dreidimensionalen Objekten werden Abbildungen sowohl der Vorder- als auch der Rückseite angeboten), des Weiteren ist eine Objektbeschriftung angeführt, wie man sie in einem traditionellen Museum erwarten würde und ein ausführlicher Text zu dem gewählten Objekt – geschrieben unter dem Blickwinkel einer frauen- und geschlechter-spezifischen Sichtweise, wie man ihn im klassischen Museum meist eher vermisst.

Sowohl die Objekt- als auch die Raumtexte sind hinsichtlich ihrer Länge und Gliederung bildschirmtauglich aufgebaut. Sprachlich sind die Texte so geschrieben, dass kein gesellschaftlicher Ausschluss produziert wird.

muSIEum displaying:gender - Mozilla Firefox

http://www.museum.at/029/de/index.html

muSIEum displaying:gender

Wien Straße

Barrikadenfrauen

Die Barrikade auf dem Michaelerplatz in der Nacht vom 26. auf den 27. Mai 1848, 1848
Anton Ziegler
Öl auf Leinwand
66,7 x 55 cm
Hill Inv. Nr. 31.471

Im Mai 1848 erlebte die Revolution in Wien einen ihrer Höhepunkte – in der Innenstadt wurden über 160 Barrikaden errichtet. Viele Frauen sind auf dem Bild von Anton Ziegler zu sehen. Eine Frau mit Bajonett, eine, die sich beim Wachfeuer aufwärmt, eine beim Trinken und ausgelassenen Zuprosten, eine in intensivem Gespräch, eine, die galant über einen Sieg geleitet wird ... Frauen aller Klassen und Schichten beteiligten sich am Barrikadenbau.

Die Arbeiterinnen konnte man an ihren breiten, gelben Strohhüten erkennen, viele von ihnen rauchten Zigarre. "Frauen und Mädchen aus gebildeten Ständen" schnapten "in feinsten Kleidern Steine und Geräte mit wahrer Begeisterung", wie "Der Volksfreund, Zeitschrift für Aufklärung und Erhellung des Volkes" im Jahr 1848 berichtete. Die Stimmung war ausgelassen, befreiend, erotisch aufgeladen. "Es war eine wahre Hetze. Niemand kletterte eifriger und glückseliger als die Frauenzimmer", so ein zeitgenössischer Bericht im Volksfreund.

Die Historikerin Gabriella Hauch geht in ihrem Buch "Frau Biedermeier auf den Barrikaden. Frauenleben in der Wiener Revolution 1848" den Wienerinnen und ihrer Beteiligung an der 1848er Revolution nach. Viele Frauen waren bei den Barrikaden- und Straßenkämpfen aktiv und engagiert dabei – ihre Namen sind größtenteils nicht überliefert worden. Als "nichts würdige Weiber" wurden sie von ihren Zeitgenossen beschimpft.

In der Flugschrift "Gleichstellung aller Rechte der Männer mit den Frauen oder Die Frauen als Wähler, Deputierte und Volksvertreter", forderten die Wienerinnen, den Männern an politischen Rechten gleichgestellt zu werden; sie forderten ihren Anteil an den öffentlichen politischen Räumen und an politischen Mitsprachemöglichkeiten.

"Hüten Sie sich zu glauben, daß wir nicht vom lebhaftesten Interesse für die Emanzipation der Menschheit durchdrungen sind. Wir beanspruchen Gleichheit der politischen Rechte. Warum sollen Frauen nicht in den Reichstag gewählt werden. ... Es wäre falsch, das Stimmrecht allgemein zu nennen, wenn von dessen Ausübung wenigstens die Hälfte der Untertanen ausgeschlossen ist."

Das Wahlrecht für Frauen wurde in diesem Flugblatt als "unläugbares, unveräußerliches, angeborenes und untüglbares Recht des weiblichen Geschlechts" gefordert. Die österreichischen Frauen mußten auf das Wahlrecht jedoch noch viele Jahrzehnte warten.

Fertig

Objektseite Öffentlicher Raum / Barrikadenfrauen

Begriffszone

⁵⁹ Raumtext „Öffentlicher Raum“. In: MuSIEum Displaying:Gender, URL: <http://www.museum.at/029/de/index.html> (überprüft am: 05.09.2008).

Oben rechts befindet sich eine *Begriffszone*, die die Ausstellungsobjekte inhaltlich bezüglich der jeweiligen Bildthemen miteinander verknüpft, während die linke Navigationsfläche die grafischen Objekte selbst zu Themen zusammenfasst. Die Anzahl der farbigen Kästen verweist auf die Zahl der Objekte, die sich mit dem Thema beziehungsweise dem Inhalt des Bildes beschäftigen. Fährt man mit der Maus über diese Kästchen, so erscheint ein kleines Textfeld mit dem Namen des Objektes, das sich – thematisch verwandt – dahinter verbirgt. Durch Klicken auf das Kästchen gelangt man dann im rechten Frame zur inhaltlichen Beschreibung des jeweiligen Objekts während dieses im linken Frame ebenfalls ins Zentrum rückt, umgeben von den Themenräumen, denen es zugeordnet ist.

Da sich nirgendwo eine Liste oder Zusammenfassung dieser Bildthemen wie zum Beispiel *Wien* oder *Straße* befindet, lässt sich dieses Tool nur beschränkt als zweiter Navigationsweg verwenden. Auch sind die Bildthemen an sich nicht anklickbar, das sind nur die den Bildthemen zugehörnden Objekte. Die Metaebene in Form eines zusätzlichen „Raumtextes“ zum Beispiel wird hier nicht angeboten.

Zur Vertiefung bietet das *MuSIEum* zwei Möglichkeiten an: *Audiokommentare* und eine *Lesezone*.

Bei zehn Objekten beziehungsweise Raumtexten können sich die virtuellen BesucherInnen einen Audiokommentar von KuratorInnen oder WissenschaftlerInnen anhören, der über die Geschichte des jeweiligen Objekts hinausgeht und von diesem ausgehend eine Metaebene einführt. So spricht die Museologin Regina Wonisch zum Beispiel beim Objekt *Schleiersage*⁶⁰ über traditionelle Bilder, die das klassische Museum als starre, autoritäre Institution mit Wahrheitsanspruch gerne tradiert und über die häufig mangelnde Reflexivität, mit der das Museum an seine Bestände herangeht. Die Audiokommentare sind Teile eines längeren Gesprächs und sind zwischen 50 Sekunden und eineinhalb Minuten lang. Im Gegensatz zu den sonstigen Texten sind sie sprachlich etwas abstrakter gehalten; was jedoch nicht verwundert, beschäftigen sie sich doch mit grundsätzlichen museologischen Phänomenen und Problemen. Diese Audiokommentare sind auch gesammelt über das Servicemenü abrufbar.

⁶⁰ Hierbei handelt es sich um ein Bild das Markgarf Leopold III. von Österreich und seine Frau Agnes darstellt. Im Objekttext wird die Geschichte der „Schleiersage“ erzählt, der zu Folge Leopold III. das Stift Klosterneuburg an jener Stelle errichten ließ, an der der verlorengegangene Brautschleier seiner Frau wieder gefunden wurde. Weiters erfährt man im Text, dass die Forschung bisher davon ausging, dass Agnes, die in zweiter Ehe mit Leopold III. verheiratet war, noch 18 Kinder bekommen hat. Erst jüngere Forschungen haben diese Zahl auf 11 reduziert.

Neben der *Audiothek* gibt es noch eine *Lesezone*, in der vertiefende Texte zum Thema Frauen- und Geschlechtergeschichte sowie deren Repräsentation im Museum zu finden sind. Drei Texte sind anlässlich des Projekts *MuSIEum* neu entstanden, die anderen beiden Texte, die in anderen Kontexten entstanden sind, passen thematisch dazu. Zu den Texten der *Lesezone* gelangt man nur über der Servicemenü.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das *MuSIEum* eine Form des virtuellen Museums darstellt, das per se an kein traditionelles Museum gebunden, und das in dieser Form ausschließlich im Internet erlebbar ist, aber mit physisch existierenden Museumsobjekten operiert. Auch wenn man Objekte, die dem *MuSIEum* zugrunde liegen, in einer Ausstellung zeigen könnte, wären die komplexen und vielfältigen Zusammenhänge, in die die virtuellen Objekte gesetzt werden, im realen Raum nicht oder nur schwer realisierbar; unterliegt doch das physische Museum dem Zwang der Einmaligkeit seiner Objekte und einer gewissen Linearität in der Abfolge der Erzählungen. Der/die KuratorIn muss sich für *eine* Ordnung der Objekte entscheiden, auch wenn es mehrere Kategorisierungen und Lesarten gäbe. Allerdings hat auch das traditionelle Museum nicht vor dem Zwang, sich entscheiden zu müssen, kapituliert und sich mit dem Mittel der Inszenierung oder der Szenografie⁶¹ beholfen.

Die Art und Weise, wie man sich durch das *MuSIEum* bewegt, ähnelt einem Besuch in einem traditionellen Museum. Es gibt jedoch keinen vorgeschriebenen, linearen Weg durch das *MuSIEum*, jede/r BesucherIn kann seinen oder ihren Weg selbst wählen und bei jedem weiteren Besuch einen anderen Weg einschlagen. Bedeutungsträger und Element der Wissensvermittlung ist der Text, auch wenn man die Objekte anklicken und vergrößern kann.

Wie eine physische Ausstellung besteht das *MuSIEum* aus einem Verbund an Medien. Neben Text und Bild wird auch Ton eingesetzt, um Auszüge aus Gesprächen mit MuseologInnen und AusstellungsmacherInnen über das Projekt *MuSIEum* zugänglich zu machen. Während die AutorInnenschaft in der *Audiothek* und der *Lesezone* klar ersichtlich ist, muss man bei den Raum- und Objekttexten länger danach suchen und wird erst im Impressum fündig. Auch dies entspricht dem klassischen Museum, wo Kuratoren zumeist erst im Ausstellungskatalog genannt werden.

⁶¹ Zu Inszenierungen historischer Ausstellungen vgl. Anna SCHOBER; Montierte Geschichten. Programmatisch inszenierte historische Ausstellungen = Veröffentlichungen des Ludwig-Bolzmann-Institutes für Geschichte der Gesellschaftswissenschaften Bd. 24 (Wien: J&V, Dachs Verlag, Edition Wien 1994). Zu Szenografie vgl. Jana SCHOLZE; Medium Ausstellung. Lektüren musealer Gestaltung in Oxford, Leipzig, Amsterdam und Berlin (Bielefeld: Transcript 2004).

3.4. Zur Objektpräsentation in den drei virtuellen Museen

Im Hinblick auf die Fragestellung dieser Arbeit und die formulierte These, nämlich, dass der Unterschied zwischen einem virtuellen Museum und einer multimedialen Website im Umgang mit den präsentierten Objekten liegt, soll dieser Frage nun beispielhaft an Hand der drei bereits vorgestellten virtuellen Museen nachgegangen werden.

3.4.1. Objektpräsentation im Virtual Museum of Canada

Auf der Seite der *Image Gallery* findet sich unter der Rubrik *History and Society* unter anderem die Kategorie *Baseball*, die in Summe aus 37 virtuellen Objekten besteht. Mittels des Buttons *next* kann der/die UserIn zwischen den Seiten, auf denen immer mehrere Objekte untereinander mit Thumbnails abgebildet sind, navigieren. In der Folge werde ich mich mit der Präsentation eines Objekts – einer Baseballkarte – näher auseinander setzen.

Die Baseballkarte ist das erste Objekt auf der dritten Unterseite der Rubrik *Baseball*.

Auf den ersten Blick sieht man einen auf einer Karte abgebildeten Baseballspieler. Darunter ist ein Maßband zu erkennen, das Rückschlüsse auf die Größe der Karte zulässt. Neben der Baseballkarte befindet sich ein handgeschriebener Zettel mit Zahlen. Die Bildunterschrift lautet „CARD (SPORTS)“.

Der Kontext, in dem die Baseballkarte gezeigt wird, lässt keinen Zusammenhang der Exponate erkennen. Die beiden Objekte, die die UserInnen – je nach Bildschirmgröße – gemeinsam mit der Baseballkarte sehen, sind ein Baseballticket und ein Baseballhandschuh. Für alle weiteren Objekte ist es notwendig, zu scrollen.

Weiters werden auf dieser ersten Objektebene folgende ergänzende Informationen zu dem Objekt präsentiert: Der Link *tell me more*, der Copyrightinweis „For © contact Canada Agriculture Museum; Musée d'agriculture du Canada, All rights reserved“ sowie der Link *Ad to my Personal Museum*.

Durch Klicken auf das Thumbnail öffnet sich ein Pop up mit dem vergrößerten Bild des Objekts. Das Exponat ist vor einem unruhigen, weißen Hintergrund fotografiert. Es fällt auf, dass das darunterliegende Maßband, das offenbar die Größe der Baseballkarte verdeutlichen sollte, kleiner ist, als die Baseballkarte selbst. Es dient somit nur der ungefähren Größenangabe, eine exakte Aussage ist jedoch nicht möglich.

Auf der Karte selbst sind nun ebenfalls Details erkennbar. So sieht man unter dem Foto des Baseballspielers den Aufdruck „Hot Potato“ Hamlin.



vergrößertes Bild = Pop up der Ebene 1 der Sammlungspräsentation

Durch Klicken auf *tell me more* öffnet sich die zweite Objektebene, die etwas mehr Informationen bietet. Links ist abermals das Thumbnail der Baseballkarte zu sehen, rechts daneben befinden sich inventartechnische Angaben. Neben Objektname, Standort, Material, Hersteller und Objektdatierung nun auch die genaue Abmessung der Karte: 8,0 x 6,3 cm. Die Präsentation des Exponates ist statisch; man kann es weder näher heranzoomen, noch gibt es mehrere Ansichten, die etwaige Gebrauchsspuren erkennen ließen.

Zum Objekt selbst finden sich keine weiteren Informationen. So fehlen etwa Angaben zur Herstellung, der Verwendung oder Bedeutung der speziellen Karte, aber auch zu Baseballkarten insgesamt. Es fehlen also Informationen sowohl zum ökonomischen, zum soziokulturellen sowie auch zum sporthistorischen Kontext des dargestellten Objekts.

Wenn der/die interessierte UserIn nun auf den Link des *Canada Agriculture Museum; Musée d'agriculture du Canada* klickt, so gelangt man zu einer Seite des VMC mit Informationen über das *Canada Science and Technology Museum*. Auch der Link *Website* führt zu diesem Museum und nicht zum Agrikulturmuseum. Das *Virtual Museum of Canada* bietet keinerlei Informationen, warum man zu einem anderen Museum als dem angegebenen kommt, und ob etwa das Agrikulturmuseum Teil des Technikmuseums ist. Versucht man nun auf der Website des Technikmuseums Details über die besagte

Baseballkarte zu finden, so misslingt dies. Die Spuren der Baseballkarte von „Hot Potato“ Hamlin verlieren sich somit.

Geht man nun von diesem einen Exponat aus, so erinnert dessen Präsentation und mangelnde Kontextualisierung mehr an die Inventarliste eines Museums als an dessen Präsenz in der (Dauer)Ausstellung eines klassischen Museums, in dem man zumindest einen einleitenden „Raumtext“ – in diesem Fall zum Thema *Baseball* – erwarten würde. Jedoch ist die Präsentation dieses Objekts auch nicht mit einem Lexikon vergleichbar, da dies andere Informationen liefern würde. So fielen die inventartechnischen Angaben zu der Baseballkarte weg, dafür würde der/die RezipientIn weiterführende Informationen erhalten.⁶²

3.4.2. Objektpräsentation in *Türkenbeute.de*

Wählt man unter dem Menüpunkt *Sammlung* das Gebiet *Schriftkunst* aus, so öffnet sich eine Übersichtsseite zu diesem Thema (= Objektebene 1). Links ist ein illustratives Bild mit der Bildunterschrift *Utensilien eines Kalligrafen* zu sehen, während rechts oben ein kurzer einleitender Text zum Thema zu finden ist. Der Link *mehr* weist den Weg zu vertiefenden Informationen, die mittels Hypertext zu einem Glossar führen. Weiters besteht die Möglichkeit, einen sieben A4-Seiten langen Katalogtext *Schreibkultur* downzuloaden.

Rechts unten befinden sich sowohl auf der Übersichts- als auch auf der Detailseite in Kachelform angeordnete Thumbnails ausgewählter Objekte.

Fährt man mit der Maus über diese Thumbnails, werden die Bilder hinter einem weißen Schleier etwas undeutlicher und vor ihnen erscheint der jeweilige Objektname. In der rechten oberen Ecke der Thumbnails sind gegebenenfalls kleine Icons eingeblendet, die angeben, welche Möglichkeiten der Präsentation der Bilder der Objekte – etwa Zoom oder 360°-Filme – auf der Detailseite zu finden sein werden.

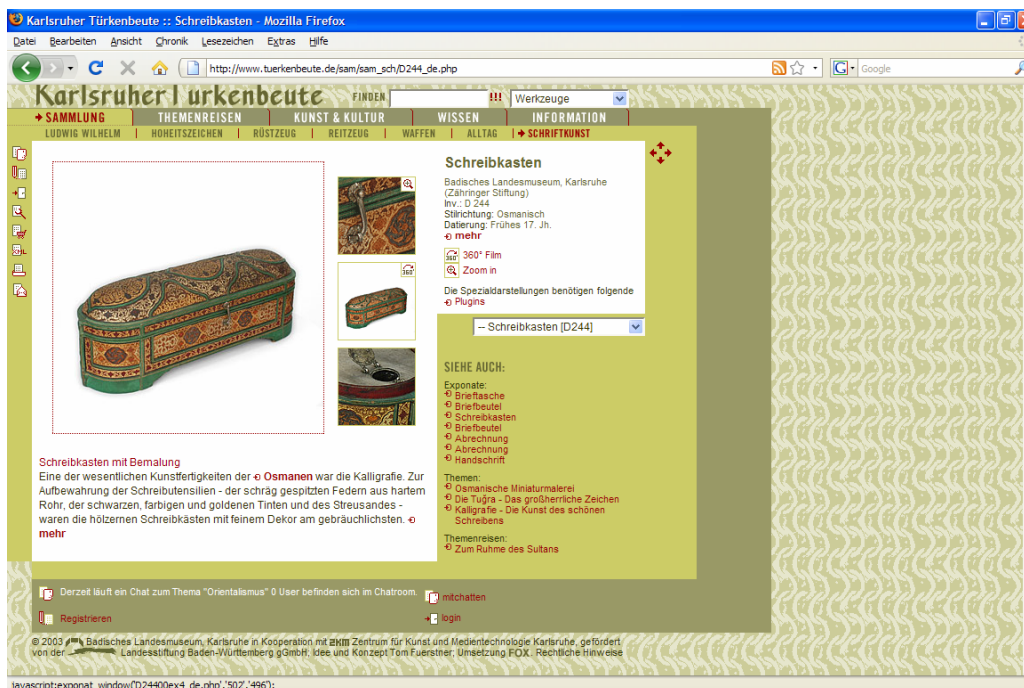
Wählt man nun ein Exponat aus – in diesem Fall den Schreibkasten – so kann man diesen anklicken und gelangt auf die Objektebene 2. Hier befindet sich auf der linken Seite ein Bild des Schreibkastens vor weißem Hintergrund. Das Exponat ist als Kunstobjekt inszeniert; es steht alleine, vor einem neutralen, weißen Hintergrund und ist mit Schatten fotografiert, so dass seine Dreidimensionalität gleich sichtbar wird. Daneben befinden sich drei Thumbnails: Das obere führt zur Zoomfunktion, das

⁶² So liefert etwa eine Suche unter dem Stichwort „Hot Potato“ im Online-Lexikon *Wikipedia* Informationen über die Person und die Karriere von Luke „Hot Potato“ Hamlin und erläutert, wie dieser zu seinem Spitznamen kam, URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Luke_Hamlin (überprüft am: 05.09.2008).

mittlere zum 360°-Film des Objekts, das untere zu einer Detailansicht des Schreibkastens. Leider wurden die, hinter den Thumbnails mit den Icons 360° und der Lupe für Zoomen gelegenen, Links zum Installieren des entsprechenden Plug-ins nicht aktuell gehalten. Beide Links führen ins Leere und die virtuellen BesucherInnen müssen darauf verzichten, das Objekt näher heranzoomen und/oder um 360 Grad drehen zu können. Dies ist insofern bedauerlich, da beide Funktionen einen Mehrwert des virtuellen gegenüber dem traditionellen Museum darstellen können. Diese beiden Tools sollten es den UserInnen ermöglichen, die Objekte wesentlich genauer zu betrachten als dies im traditionellen Museum möglich wäre. Wie bereits festgestellt, ist es im traditionellen Museum zumeist nicht möglich, die Rückseite, geschweige denn die Unterseite der Exponate zu sehen, da diese auf Sockeln stehen oder in Vitrinen liegen, die wiederum häufig an der Wand stehen. Die Vitrinen sind es auch, die den BesucherInnen im traditionellen Museum den Zugang zum Objekt verwehren, da dieses als Original geschützt werden muss. Im virtuellen Museum hingegen, ermöglicht es die Zoom-Funktion, Details zu sehen, die man im traditionellen Museum nicht sehen kann. Somit wird der Nachteil des Virtuellen, dass es sich nämlich nicht um Originale, sondern um deren Abbilder handelt, zum Vorteil, da hier der Gestus des „Berühren verboten“ nicht notwendig ist, besteht doch keine Gefahr für das Original.

Unterhalb des digitalen Objekts informiert ein kurzer Text über dessen kulturellen Hintergrund des Objekts.

Durch Klicken auf das Bild des Schreibkastens öffnet sich ein Pop up, das es erlaubt, das Exponat größer zu sehen.



Detailpräsentation des *Schreibkastens* = Objektebene 2

Mit dem Link *mehr* gelangt man zu einer Unterseite (= Objektebene 3), die ausführliche Informationen zum Schreibkasten, zu dessen Erhaltungszustand, Inventar sowie zu weiterführender Literatur bietet. Auf dieser Detailseite ist ein nur noch ein Ausschnitt des Objektbildes eingeblendet; primär erfolgt die Wissensvermittlung hier über den Text. Darunter finden sich die Links zu Zoom und 360°-Film.

Die Objektpräsentation von *Türkenbeute.de* könnte man als eine Mischung aus der Präsentation eines Exponats in einem Museum und den Informationen in einem Lexikon bezeichnen. An Hand von detaillierten Ansichten des Objekts, sowie der – früher einmal vorhandenen – Zoom- sowie 360° Funktion bietet diese sogar ein Mehrwert gegenüber einer klassisch musealen Präsentation, die primär dem Schutz des Exponats, des Originals, verpflichtet ist. Auch erfolgt eine Kontextualisierung des Objekts, zum einen durch einen einleitenden „Raumtext“ und zum anderen durch seine auf einen Blick ersichtliche Präsentation mit anderen Objekten des Themas *Schreibkunst*.

Durch die vielen zusätzlichen und umfangreichen Informationen, die man sonst allenfalls in einem Ausstellungskatalog finden würde, sowie die Verweise dieser zu anderen Themen und Begriffen, entsprechen mehr einem Lexikon als einem Museum. Wobei es das Medium Internet durch seine hypertextuelle Struktur möglich macht, dass sich die museale und die lexikalische Präsentation nicht ausschließen, sondern im Gegenteil sogar ergänzen.

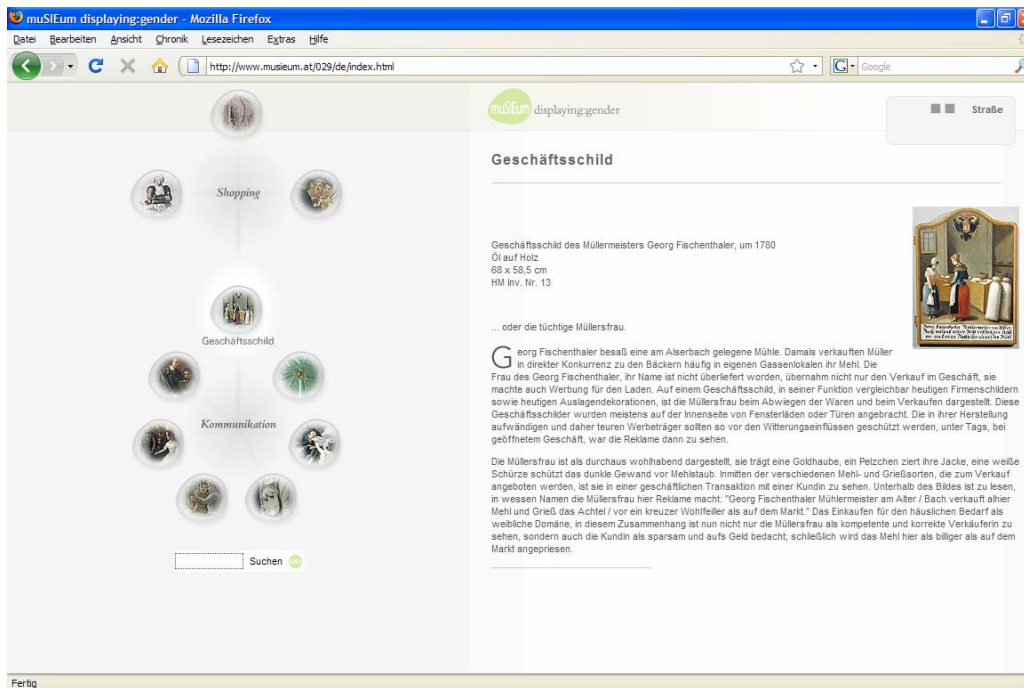
3.4.3. Objektpräsentation im MuSIEum

Dem Themenbereich *Kommunikation* sind im *MuSIEum* sieben Objekte zugeordnet. Eines davon, das *Geschäftsschild* möchte ich in der Folge näher untersuchen.

Das *Geschäftsschild* ist nicht nur dem Thema *Kommunikation*, sondern auch der Kategorie *Shopping*, die in Summe vier Exponate umfasst, zugeteilt. Klickt man nun auf das Thumbnail des *Geschäftsschild*s, so rückt dieses in die Mitte und bildet ein neues Zentrum, das auch als Schnittpunkt zwischen den beiden Themen, für die es steht, *Kommunikation* und *Shopping*, verstanden werden kann. Somit wird das Exponat bereits jetzt auf mehrfache Weise kontextualisiert. Nicht nur, dass es gleich zwei verschiedenen Gebieten zugeordnet ist, sehen die UserInnen auch alle anderen Objekte beider Themenbereiche.

Im rechten Frame ist das Bild des Geschäftsschildes rechts oben noch einmal, etwas größer, abgebildet. Links daneben finden sich die museologischen Objektdaten und darunter ein zwei Absätze langer Text. Der Text geht neben einer Beschreibung und gesellschaftlichen Einordnung dessen, was auf dem *Geschäftsschild* zu sehen ist, auch auf

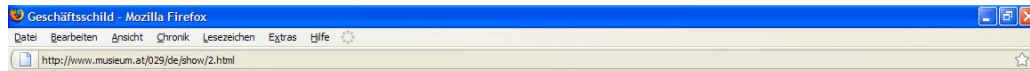
seine Bedeutung als Werbemöglichkeit (= Kommunikation) sowie auf den gesellschaftlichen Hintergrund des Verkaufs von Mehl (= Shopping), in einer Mühle statt in einer Bäckerei, ein. Weiters wird auf die Stellung und das vermittelte Bild der Verkäuferin und der Kundin eingegangen.



Objektpräsentation *Geschäftsschild*

Durch Klicken auf das Bild des Objekts öffnet sich ein Pop up, das eine größere Ansicht des *Geschäftsschildes* ermöglicht und Details wie die Schrift unterhalb des Bildes erkennen lässt. Das Objekt ist vor einem grauen Hintergrund fotografiert. Bei genauem Hinsehen, erkennt man seine Dreidimensionalität, die durch die zu sehenden Schatten ausgedrückt wird. Fast wirkt es so, als ob das Objekt an einer Wand hängen würde und über eine Tiefe, ähnlich einem kleinen Wandschrank, verfügen würde. An der linken Seite sind zwei längliche Formen zu sehen, die man für Scharniere halten könnte, mit denen man den vermeintlichen Kasten öffnen kann. Hier zeigt sich der Nachteil eines zweidimensionalen Bildes von einem dreidimensionalen Objekt sehr deutlich, zumal weder in der Bildbeschreibung noch im Fließtext darauf eingegangen wird, ob das Exponat über eine Tiefe, die über die Stärke des Holzes, aus dem es gefertigt wurde, hinausgeht. Diese Vermutung legt einzig der Schatten auf der Fotografie nahe.

Unter dem Exponat ist „Geschäftsschild des Müllermeisters Georg Fischenthaler“ zu lesen.



Geschäftsschild des Müllermeisters Georg Fischenthaler

Fertig

vergrößerte Ansicht des Objekts *Geschäftsschild*

Die Art und Weise der Objektpräsentation im *MuSIEum* ist eindeutig eine museale beziehungsweise so, wie man sie sich im Museum – im Idealfall – wünschen würde. Nicht nur, dass beide Themen, denen das Exponat zugeordnet ist, mittels eines Raumtextes⁶³ kurz umrissen werden, so wird auch auf das Objekt selbst eingegangen. Es wird, abgesehen von seinen inventartechnischen Informationen, in einen historischen, gesellschaftlichen Kontext gesetzt. Der Mehrwert dieser virtuellen Präsentation im Gegensatz zum klassischen Museum liegt in der Möglichkeit, die Objekte mehrfach zu kontextualisieren und somit den virtuellen BesucherInnen immer wieder neue Zugänge und Blickweisen zu ermöglichen.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass sich die drei besprochenen virtuellen Museen hinsichtlich der Präsentation ihrer Objekte sehr stark von einander unterscheiden. Das *Virtual Museum of Canada* erweckt mehr den Eindruck der bebilderten Inventarliste eines Museums und unternimmt bis auf die thematische Zusammenfassung der Objekte keinerlei Versuche, diese in einen Kontext zu setzen. *Türkenbeute.de* hingegen setzt die Exponate in größere (*Schriftkunst*) und kleinere (*Schreibkasten*) Zusammenhänge und ermöglicht (theoretisch) eine umfassendere Betrachtung der Exponate als es im klassischen Museum üblich ist. Zusätzlich sind noch weitere, vom Umfang und Präsentation mehr an ein Lexikon erinnernde Informationen vorhanden. Im *MuSIEum* wird es den virtuellen BesucherInnen

⁶³ Zu diesem „Raumtext“ gelangt man mittels Klick auf den Begriff *Kommunikation* beziehungsweise *Shopping* in den jeweiligen Kreisen.

ermöglicht, ein Exponat in verschiedenen Kontexten zu sehen und so zu einem umfassenderen Verständnis des Objektes zu kommen. Bei einem Vergleich mit der Objektpräsentation in *Türkenbeute.de* ist jedoch zu bedenken, dass das *MuSIEum* mit – unter dem Gesichtspunkt eines bestimmten Themas – selbst ausgewählten Objekten aus vier Museen operiert, während *Türkenbeute.de* mit einer bestehenden Sammlung arbeitet.

4. DER BEGRIFF „VIRTUELLES MUSEUM“

„Hinsichtlich des virtuellen Museums wird bisher vor allem das technische Potential und weniger die inhaltliche Botschaft beleuchtet. Man muß annehmen, daß dies implizit über die Bezeichnung Museum geleistet wird.“⁶⁴

Schon die Bezeichnung virtuelles Museum zeigt den Anspruch, dass diese Form der Präsentation von Kultur auf dem traditionellen Museum beruht. Der Begriff virtuelles Museum macht sich somit die klassischen Bedeutungsfelder des Museums und dessen symbolisches Kapital zu nutze. Konnotationen wie Wahrheitsanspruch, Autorität und Pathos sollen auch für das virtuelle Museum gelten. Als ein Indikator hierfür kann auch die weitaus größere Häufigkeit der Selbstbezeichnung als virtuelles Museum⁶⁵ im Gegensatz zu jener der virtuellen Ausstellung gesehen werden. Bedenkt man, dass Aspekte des Museums wie etwa Institution, Depot, Schausammlung, Exponat, Raum und Aura untrennbar mit dem Museum verbunden sind und sich diese im Internet nicht ohne weiteres wiedergeben lassen, erschiene es nahe liegender, den Begriff virtuelle Ausstellung zu verwenden. Dass dies – zumindest im deutschsprachigen Raum – deutlich seltener geschieht, lässt den Schluss zu, dass die Bezeichnung Museum eine nobilitierende, eine wertsteigernde Funktion für eine Website hat.

Bereits im zweiten Kapitel habe ich die Probleme, die sich hinsichtlich der Definition des traditionellen Museums ergeben, skizziert. Umso schwieriger ist es, das virtuelle Museum zu definieren. Dies im Besonderen aus zwei Gründen: Zum einen ist der Begriff virtuelles Museum ebenso wenig wie der des traditionellen Museums urheberrechtlich geschützt, was zur Folge hat, dass sich jede beliebige Website als virtuelles Museum bezeichnen darf. Zum anderen stellt sich im virtuellen Raum die Frage nach der Materialität der Objekte, die das traditionelle Museum von anderen Formen der Repräsentation von Kultur in verschiedenen Medien unterscheidet.

⁶⁴ SAMIDA, Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“, 2002, S 17.

⁶⁵ Eine Recherche in der Metasuchmaschine <http://www.google.com> zu den Begriffen *virtuelles Museum*, *virtuelle Ausstellung* bzw. *virtual museum*, *virtual exhibition* zeigt folgende Ergebnisse: *virtuelles Museum* 85.200 Einträge, *virtuelle Ausstellung*: 53.200 Einträge, *virtual museum*: 1.110.000 Einträge, *virtual exhibition*: 1.260.000 Einträge (Recherche durchgeführt am: 20.05.2008). Ein Vergleich mit einer im Jahr 2004 durchgeführten Recherche unter den selben Rahmenbedingungen zeigt eine – vor allem im angloamerikanischen Sprachraum – deutliche Verschiebung hin zu einer häufigeren Verwendung des Begriffs *virtual exhibition*: *virtuelles Museum* 26.600 Einträge, *virtuelle Ausstellung*: 13.100 Einträge bzw. *virtual museum*: 403.000 Einträge, *virtual exhibition*: 79.100 Einträge (Recherche durchgeführt am: 07.11.2004).

Für das traditionelle Museum hat ICOM eine Minimaldefinition festgelegt:

„Ein Museum ist eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zu Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken materielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt.“⁶⁶

Allerdings reduziert die ICOM-Definition das Museum auf seine primären Funktionen und lässt seine institutionellen und politischen Implikationen außer Acht. Im Hinblick auf das virtuelle Museum und auch in Abgrenzung zum Medium Ausstellung erscheinen mir diese jedoch zentral.

Für die Definition eines virtuellen Museums kann die ICOM-Definition somit nur sehr beschränkt herangezogen werden. Da eine Definition, die beidem, dem traditionellen und dem virtuellen Museum gerecht wird, allerdings noch nicht existiert, werde ich mich bei der Analyse der bereits existierenden Kategorien von virtuellen Museen vorerst doch auf die ICOM-Definition von Museum beziehen und diese noch insofern einschränken, als ich mich ausschließlich auf kulturhistorische Museen beziehe und sowohl Kunstmuseen als auch Naturkundemuseen außer Acht lasse. Während das Naturkundemuseum in der Regel Relikte der Natur zeigt, befasst sich die historische Ausstellung mit den Produkten menschlicher Tätigkeit. Schwieriger hingegen ist die Abgrenzung gegenüber dem Kunst(historischen)-museum. Hier kann die unterschiedliche Präsentation der Objekte als ein Unterscheidungsmittel dienen. Während das Kunstmuseum das jeweilige Ausstellungsstück als Einzelobjekt zeigt, erscheint es im Geschichtsmuseum in der Regel als Teil eines Gesamtarrangements.⁶⁷

In der Literatur finden sich verschiedene Bezeichnungen für die Präsenz des Museums in einem digitalen Medium. Deren häufigste sind *elektronisches Museum*, *digitales Museum* und *virtuelles Museum*. Gemeinsam ist diesen Bezeichnungen, dass sie sich auf eine immaterielle Ausweitung des Museums beziehen, „die sich auf die Verwendung virtueller Kulturtechniken oder multimedialer Technologien gründet.“⁶⁸ Auch wenn diese Begriffe sehr heterogen gebraucht werden, ist eine Differenzierung an dieser Stelle sinnvoll und im Sinne der Abgrenzung des Forschungsgegenstandes notwendig.

Der Begriff *elektronisches Museum* stammt aus den 1980er Jahren und bezeichnet die „Einbeziehung des Fernsehens und elektronischer Medien als Vermittlungs- und

⁶⁶ ICOM. Ethische Richtlinien für Museen, 2001, S 18.

⁶⁷ Vgl. Heinrich Theodor GRÜTTER; Geschichte sehen lernen. Zur Präsentation und Rezeption historischer Ausstellungen. In: Margarethe ERBER-GROß, Severin HEINISCH, Hubert Christian EHALT, Helmut KONRAD (Hrsg.); Kult und Kultur des Ausstellens. Beiträge zur Praxis, Theorie und Didaktik des Museums (Wien: WUV 1992) 178–188, S 178f.

⁶⁸ HÜNNEKENS, Expanded Museums, S 21.

Produktionsformen der Kunst“⁶⁹ ins traditionelle Museum. Schwieriger unterscheiden lassen sich die Begriffe *digitales* und *virtuelles Museum*. In der Verwendung der beiden Bezeichnungen scheint sich jedoch herauszukristallisieren, dass das *digitale Museum* im Internet präsent sein kann, aber nicht muss, die online Präsenz jedoch eine unabdingbare Voraussetzung für das *virtuelle Museum* darstellt.

„Das digitale Museum, falls es mit dem Begriff Museum überhaupt angemessen beschrieben werden kann, ist zunächst ein virtueller Ort für prozessuale Kunst, die sich nicht mit Hilfe einer statischen Repräsentation konservieren läßt.“⁷⁰

Das *digitale Museum* umfasst demnach Medienkunst genauso wie die Repräsentation des Museums auf CD-ROM und im Internet. Die Verbindung von virtuellen Museen und dem Internet stellte unter anderem Jamie McKenzie bereits 1997 her, indem er feststellte: „virtual museums live on the World Wide Web ... the Internet.“⁷¹ Gemäß der Definition McKenzies werde ich den Begriff virtuelles Museum in dieser Arbeit ausschließlich für im Internet präsekte Museen verwenden, wobei die Bezeichnungen Internet und World Wide Web synonym verwendet werden, auch wenn das www lediglich ein Dienst des Internet ist.⁷²

Die Ansätze zur Definition eines virtuellen Museums sind, sowohl was Inhalt als auch Form anbelangt, äußerst heterogen; es liegt weder eine allgemein anerkannte Definition noch eine einheitliche Begrifflichkeit vor. Das virtuelle Museum ist somit noch „*under construction*“⁷³, es befindet sich mitten in seiner Entwicklung. Im Folgenden werde ich nun zum einen näher auf die verschiedenen Definitionsversuche⁷⁴

⁶⁹ Sabine FABO; Vom imaginären zum digitalen Museum?. In: Sigrid SCHADE, Georg Christoph THOLEN (Hrsg.); Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien (München: Fink 1999) 413–425, S 416.

⁷⁰ ebenda, S 424.

⁷¹ Jamie McKENZIE; Building a Virtual Museum Community. In: David BEARMAN, Jennifer TRANT (Hrsg.); Museums & the Web 1997. Selected Papers (Pittsburgh: Archives & Museum Informatics 1997), 77–86, S 77. bzw. in der Online Version des Artikels: Jamie McKENZIE; Building a Virtual Museum Community = Paper presented at the „Museums & The Web Conference, 16.–19.3.1997, Los Angeles, URL: <http://www.fno.org/museum/museweb.html> (überprüft am 05.09.2008).

⁷² Auf die Behandlung digitaler Museen auf CD-ROM werde ich somit verzichten, da sich das Medium CD-ROM hinsichtlich seiner technischen Möglichkeiten und der angesprochenen Öffentlichkeit stark vom Internet unterscheidet.

⁷³ Werner SCHWEIBENZ; Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet = Vortrag anlässlich der Mai-Tagung „museums and the internet“ am 28./29.5.2001 im Historischen Centrum Hagen, S 13, URL: <http://www.mai-tagung.de/maitagung+2001/schweibenz.pdf> (pdf-Datei) (überprüft am 05.09.2008).

⁷⁴ Eine kommentierte Linkliste zu Artikeln, in denen versucht wird das virtuelle Museum zu definieren bietet die Virtual Library Museen Deutschland: Werner SCHWEIBENZ; Museumsliteratur online. In: Virtual Library Museen Deutschland, URL: <http://www.vl-museen.de/vlmuslit.htm#Das%20virtuelle%20Museum> (überprüft am 05.09.2008). Ein Überblick

eingehen und zum anderen versuchen, diese der ICOM-Definition vom Museum gegenüberzustellen. Dies deshalb – wie bereits oben ausgeführt – weil die Websites, die sich als virtuelles Museum bezeichnen, dies vor dem Hintergrund der mit dem Begriff Museum assoziierten Bedeutungsfelder tun. Zur Gegenüberstellung des virtuellen mit einem traditionellen Museum habe ich deshalb die ICOM-Definition gewählt, weil diese im Hinblick auf die Definition des Museums den kleinsten gemeinsamen Nenner darstellt.

4.1. Marketing- und Learning Museum

Der Amerikaner Jamie McKenzie⁷⁵ hat 1994 als einer der ersten, eine Definition des virtuellen Museums vorgelegt⁷⁶. Um diese entsprechend diskutieren zu können, erscheint es mir wichtig, kurz auf den biographischen Hintergrund McKenzies einzugehen. Jamie McKenzie arbeitet heute als freier Wissenschaftler und gibt unter anderem das Journal *From Now On. The Educational Technological Journal* heraus. Von 1993 bis 1997 war er jedoch *Director of Libraries, Media and Technology* an den Bellingham (WA) Public Schools, einem Bezirk, der 18 Schulen und 10.000 SchülerInnen umfasste, die in Summe 2.000 Computer betrieben, die zwischen 1993 und 1994 ans Internet angeschlossen wurden⁷⁷. In diese Zeit fällt auch McKenzies Definition eines virtuellen Museums. Bei der Auseinandersetzung mit dieser muss deshalb zum einen sein beruflicher Hintergrund mitbedacht werden, da er seinen Fokus primär auf die Lernfunktion des Museums legt und zum anderen müssen die rasante Entwicklung des Internet beziehungsweise dessen technische Möglichkeiten im Jahr 1994 berücksichtigt werden.

Zwar war McKenzie nicht der erste⁷⁸, der den Versuch unternommen hat, das virtuelle Museum zu bestimmen, seine Definition war jedoch stilbildend. Er definiert das virtuelle Museum folgendermaßen:

über verschiedene Definitionen des Begriffs virtuelles Museum findet sich bei SAMIDA, Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“, 2002, Anhang 1.

⁷⁵ Jamie McKenzie publiziert auch unter dem Namen Jamieson McKenzie und ist entgegen der in der Literatur häufig verwendeten weiblichen Form ein Mann. Siehe dazu ein Foto des Autors u.a.: Jamie McKENZIE; *From Now On. The Educational Technological Journal*, URL: <http://www.fno.org> (überprüft am 05.09.2008).

⁷⁶ Jamie McKENZIE; *Virtual Museums. Full of Sound and Fury Signifying*, URL: <http://www.bham.wednet.edu/muse.htm>, 1997 (überprüft am 13.11.2002).

⁷⁷ Vgl. *From Now On. About the Autor*, URL: <http://fno.org/JM/aboutauthor.html> (überprüft am 05.09.2008).

⁷⁸ Die erste mir bekannte Definition stammt aus 1991 und lautet: „In this way, a museum will deal with virtual artifacts, in a virtual setting accessible from telecommunication network in a participatory manner. Such a museum is a service not a location. It may not exist at all, other than bits of data.“

„A virtual museum is a collection of electronic artifacts and information resources – virtually anything which can be digitized. The collection may include paintings, drawings, photographs, diagrams, graphs, recordings, video segments, newspaper articles, transcripts of interviews, numerical databases and a host of other items which may be saved on the virtual museums's file server. It may also offer pointers to great resources around the world relevant to the museum's main focus.“⁷⁹

Vier Jahre später, 1997, ergänzt der Autor seine Definition noch um das Wort „organized“, als das er die Sammlung eines virtuellen Museums bezeichnet. So heißt es 1997 „A virtual museum is an organized collection of electronic artifacts [...]“.⁸⁰ Er betont damit das intentionale, konzepthafte und organisierte dieser Informationszusammenstellung in Abgrenzung zu sonstigen, zufälligen und nicht intentionalen Informationsangeboten im Internet.

Ich möchte im Folgenden McKenzies Definition näher untersuchen und vor allem einige Aspekte dieser sowie die von ihm verwendeten Begriffe ausführlich diskutieren. Des Weiteren werde ich seine Definition eines virtuellen Museums mit der ICOM-Definition eines klassischen Museums vergleichen, um so zu einem Definitionsbeziehungswise Unterscheidungskriterium für ein virtuelles Museum zu kommen.

Einem der Kernpunkte der ICOM-Definition⁸¹ gemäß ist das Museum „eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung“⁸². Stellt man die Definition von Jamie McKenzie der ICOM-Definition von Museum gegenüber, so lässt sich festhalten: Theoretisch ist das virtuelle Museum eine „gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung“⁸³. In der Praxis unterliegt das virtuelle Museum als ein Teil des Internet jedoch dessen technischen wie auch sozialen und kulturellen Zugangsbeschränkungen, die sowohl die Gemeinnützigkeit als auch die öffentliche Zugänglichkeit relativieren. Dass der Zugang zum Internet an das Vorhandensein eines Computers mit Internetanschluss gebunden ist, stellt insofern einen potentiellen soziokulturellen Ausschluss dar, als Computer immer noch verhältnismäßig teuer sind und ihre „Halbwertszeit“ – bedingt durch die ständige technische Weiterentwicklung – relativ kurz ist. Weitere soziokulturelle Ausschlüsse

That's why we call it a *virtual museum*.“ Dennis TSICHRITZIS, Simon GIBBS; Virtual Museums und Virtual Realities. In: David BEARMAN (Hrsg.); Hypermedia & Interactivity in Museums. Proceedings of an International Conference 1991, Pittsburgh/Pennsylvania = Archives and Museums Informatics Technical Report Bd. 14 (Pittsburg, PA: Archives and Museum Informatics 1991) 17–25, S 18.

⁷⁹ McKENZIE, Virtual Museums, 1994.

⁸⁰ McKENZIE, Building a Virtual Museum Community, 1997, S 77.

⁸¹ ICOM. Ethische Richtlinien für Museen, 2001, S 18.

⁸² ebenda, S 18.

⁸³ ebenda, S 18.

können durch Bildung, Alter und eventuell sogar Geschlecht entstehen. Zudem ist das Internet ein vor allem von der westlichen Welt dominiertes Medium.

Natürlich unterliegt auch ein traditionelles Museum gewissen Zugangsbeschränkungen wie etwa dem Eintrittsgeld, einer möglichen sozialen Hemmschwelle oder der Notwendigkeit der geografischen Anwesenheit. Bei einem virtuellen Museum sind die „Zugangs-beschränkungen“ jedoch anders geartet: Mögen bei einem traditionellen, physischen Museum gewisse Hemmschwellen für einen Besuch vorhanden sein, so kann man bei einem virtuellen Museum – wenn dies durch die fehlende Infrastruktur nicht erreichbar ist – nicht von Hemmschwellen sprechen, da das Nicht-Vorhanden-Sein mehr ist als eine – potentiell überwindbare – Hemmschwelle.

Die Dekodierung der transportierten Inhalte setzt weiters den Einsatz bestimmter Kulturtechniken voraus. Da sich das Internet verschiedener Zeichensysteme bedient, ist nicht nur das Verständnis einer bestimmten Sprache und das Lesen der Schrift Voraussetzung, sondern auch das Entschlüsseln bildlicher Codes. Dazu kommt, dass, dem (gezielten) Blättern durch das Buch entsprechend, UserInnen von multimedialen und digitalen Produkten zudem die „Sprache“ der Navigation beherrschen müssen, um ein Verständnis für Bewegung innerhalb der Struktur der Website und in weiterer Folge des Internet zu entwickeln.⁸⁴

Auch der Begriff der „ständigen Einrichtung“ ist im Internet relativ. Während das physische Museum über eine feste Adresse verfügt, eher selten umzieht und noch seltener aufhört zu existieren, ist das virtuelle Museum ein *nomadisches Museum*⁸⁵, das seine Adresse zum Teil häufig wechselt und dessen Existenz oder nicht mehr Existenz gänzlich in der Hand der BetreiberInnen liegt.

Das traditionelle Museum beschafft (= sammelt), bewahrt, erforscht und stellt materielle Zeugnisse von Menschen aus.⁸⁶ McKenzie bezieht sich in seiner Definition des virtuellen Museums auch auf die Sammlung, allerdings auf die Sammlung elektronischer Artefakte und Informations-, nicht Wissensressourcen, wobei die Worte *elektronisch* und *Artefakt* einander aufheben beziehungsweise ausschließen. Denn ein *Artefakt* ist ein, durch menschliches Können geschaffenes Kunsterzeugnis beziehungsweise ein Werkzeug aus vorgeschichtlicher Zeit, das menschliche

⁸⁴ Vgl. Brigitte LEUCHT; Kriterienkatalog CD-ROM. In: Claudia GNIDA, Benedikt KLOSS, Brigitte LEUCHT, Prisca OLBRICH; HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft, URL: <http://www.univie.ac.at/HistoryShow>, 2000 (überprüft am: 05.09.2008).

⁸⁵ Der Begriff des *nomadischen Museums* stammt von Renate Flagmaier im Zusammenhang mit der Neugestaltung des Museum der Dinge in Berlin. Vgl. Renate FLAGMEIER; Das nomadische Museum (unveröffentlichtes Manuskript Drosendorf 2003).

⁸⁶ Vgl. ICOM. Ethische Richtlinien für Museen, 2001, S 18.

Bearbeitung erkennen lässt⁸⁷, und ist somit physisch vorhanden. Durch seine Digitalisierung – selbst wenn das *Artefakt* dreidimensional gescannt wird – erhält man kein elektronisches *Artefakt*, sondern immer nur ein Abbild des physischen Objekts. Die Aufzählung der möglichen digitalen Objekttypen, die McKenzie anführt, erscheint beliebig. Zudem wird weder auf die Zusammenstellung der Sammlung noch auf die Bedeutung der digitalen Objekte oder auf ihre Präsentation (das Ausstellen) eingegangen. Bewahrt werden die digitalen Artefakte indem sie auf dem jeweiligen File-Server gesichert werden, den man mit dem Museumsdepot vergleichen könnte.

Von den Kernaufgaben des Museums, dem Beschaffen, Bewahren, Erforschen, bekannt machen und Ausstellen⁸⁸, beschäftigt sich der Autor nur mit der Sammlung, deren Sicherung (jedoch nicht explizit mit ihrer Bewahrung im Sinn von Konservierung) sowie der Bekanntmachung und lässt die Forschung sowie das Ausstellen (die Vermittlung) völlig außer Acht, weil nach seiner Definition Depot, Sammlung und Präsentation zusammenfallen.

Ergänzend fügt er jedoch die Eröffnung themenrelevanter Ressourcen etwa in Form einer dem Thema des Museums entsprechenden Linkliste hinzu.

„Besides the locally collected information resources, the virtual museum will also point the visitor to the best related resources that can be found on the Internet. [...] The beauty of a virtual museum is its capacity to connect the visitor with valuable information across the entire globe.“⁸⁹

Dies entspricht jedoch viel mehr der Funktionsweise einer Bibliothek als der eines Museums. Im Museum fungiert das anwesende Objekt als Referent für ein abwesendes Ganzes. Krzysztof Pomian bezeichnet Museumsobjekte als *Semiophoren* und definiert diese als „Gegenstände, die das Unsichtbare repräsentieren, das heißt die mit einer Bedeutung versehen sind.“⁹⁰ Diese Objekte verweisen auf etwas anderes als auf sich selbst, im Gegensatz zu ihrem Nutzwert verfügen sie über einen primären symbolischen Wert.⁹¹

⁸⁷ Vgl. DUDEN Fremdwörterbuch (5. neu bearb. u. erw. Aufl. – Mannheim, Leipzig, u.a.: Dudenverlag 1990) s.v. *Artefakt*, S 83.

⁸⁸ Vgl. ICOM. Ethische Richtlinien für Museen, 2001, S 18.

⁸⁹ MCKENZIE, *Virtual Museums*, 1994.

⁹⁰ Krzysztof POMIAN; *Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln* (Berlin: Wagenbach 1998) S 50.

⁹¹ In diesem Zusammenhang sei auch auf Roland Barthes verwiesen, der sich in seinem Buch „*Mythen des Alltags*“ mit den Gesetzmäßigkeiten von Zeichensystemen zwischen Signifikat und Signifikant auseinandersetzt. Roland BARTHES; *Mythen des Alltags* (Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1964).

Unklar bleibt, was ein so charakterisiertes virtuelles Museum zum Museum macht. Dass McKenzie seiner Begriffsbestimmung keinen definierten Museumsbegriff zugrunde legt, wird auch in der Begründung der Wahl des Wortes Museum deutlich, die sich für ihn durch den höheren visuellen Charakter der Website ergibt. „Some call these home pages ‚Virtual Libraries‘. Because of their highly visual character, I prefer the term ‚Virtual Museum‘.“⁹²

Deutlich wird dies an Hand von Websites, die der Autor als Beispiele für virtuelle Museen anführt⁹³. Es sind dies, gemäß seiner Tätigkeit als *Director of Libraries, Media and Technology* an den *Bellingham (WA) Public Schools* ausschließlich von und für Schulen gestaltete Websites. Diese virtuellen Museen lassen jedoch jegliches museale Gefühl vermissen. Einzig in den topografischen Begrifflichkeiten – wie zum Beispiel *Museum Lobby* – wird dem Museum Referenz erwiesen. Es handelt sich in erster Linie um dem Medium Internet mehr oder weniger entsprechende Websites, die aus einer Kombination der verschiedenen Medien (Text, Bilder, Animationen, Musik) bestehen. So reicht die Liste von den *Lincoln-Titus Virtual Museums*⁹⁴, einer Website, auf der Informationen über die Geschichte von *New York State* auf der einen und dem antiken Ägypten auf der anderen Seite dargestellt werden über *The Peace Museum*⁹⁵, in dem SchülerInnen der *Indian Hill Primary School* in Cincinnati, Ohio in Bildern und Worten ausdrücken, was Frieden für sie bedeutet bis zu *Our Gold Rush Community*⁹⁶, einer Website, die von SchülerInnen und LehrerInnen der *Deer Creek School* in Nevada City gestaltet wurde und die historische Informationen über die Stadt zur Zeit des Goldrausches Mitte des 19. Jahrhunderts bietet.

Es muss an dieser Stelle betont werden, dass viele dieser Seiten entstanden, als die technischen Möglichkeiten des Internet noch nicht so weit fortgeschritten waren, wie dies heute der Fall ist. Nichtsdestotrotz kann eine Untersuchung dieses „Fundaments“ – sowohl die virtuellen Museen betreffend als auch die Diskussion darüber – für eine heutige Auseinandersetzung fruchtbar sein.

⁹² McKENZIE, Virtual Museums, 1994.

⁹³ Vgl. Jamie McKENZIE; Oldies and Goodies. The Grand List of School Virtual Museums, URL: <http://www.fno.org/museum/list.html> (überprüft am 05.09.2008). Zu dieser Seite ist zu bemerken, dass viele der angegebenen Links nicht mehr aktuell sind, da die Website bereits älteren Datums ist. Leider sind weder das Datum der Erstellung, noch das Datum des letzten Updates angegeben. Allerdings habe ich die Website bereits am 28.09.2003 in genau der Form vorgefunden, in der sie sich jetzt befindet. Dies somit als Anhaltspunkt für das Alter der Website und damit zusammenhängend auch der Aktualität der Links.

⁹⁴ LINCOLN-TITUS Virtual Museums, URL: <http://www.lakelandschools.org/lt/NewYorkVM/vmmain.htm> (überprüft am: 05.09.2008).

⁹⁵ THE PEACE MUSEUM, URL: <http://www.ih.k12.oh.us/ps/peace/> (überprüft am: 05.09.2008).

⁹⁶ OUR GOLD RUSH COMMUNITY, URL: <http://www.ncgold.com/goldrushtown/> (überprüft am: 05.09.2008).

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass bei Jamie McKenzie nicht die Konstruktion eines Museums im Internet im Vordergrund steht, sondern dass sein Ziel darin besteht, eine kreative Lernsphäre für SchülerInnen zu schaffen. Im Zentrum seiner Überlegungen steht das virtuelle *Learning Museum*, das substanzielle online Lernressourcen anbietet und zu wiederholten Besuchen einlädt. Ziel ist es unter anderem die UserInnen von KonsumentInnen zu *knowledge builders* zu machen, ihnen die Möglichkeit zu eigenständigen Forschungen zu geben und sie auf die Berufswelt vorzubereiten.⁹⁷ Der Autor beschränkt sich ausschließlich auf die Informations- und Bildungsfunktion des Museums und lässt die Komplexität der sonstigen Museumsaufgaben außer Acht, die gerade die Besonderheit des Museums als Institution ausmachen. Allerdings muss bei einer Auseinandersetzung mit McKenzies Vorstellungen eines virtuellen Museums berücksichtigt werden, dass dessen Erscheinungsbild, an die technischen Möglichkeiten des Internets gebunden ist und dass, als der Autor 1994 seine Definition eines virtuellen Museums vorlegte, dieses noch in seinen Kinderschuhen steckte und sich auch erst langsam der wirtschaftlichen Nutzung öffnete. So war zum Beispiel der erste grafikfähige Webbrowser *Mosaic* 1994 erst ein Jahr alt.⁹⁸

4.2. Broschüre-, Inhalts- und Lernmuseen

Jamie McKenzie unterteilt virtuelle Museen in zwei Kategorien, in *Marketing Museums* und *Learning Museums*. Während er unter *Marketing Museen* in erster Linie Websites traditioneller Museen versteht, deren Ziel es ist, über das physische Museum zu informieren und damit dessen BesucherInnenzahlen zu erhöhen, stellen *Lernmuseen* für ihn substanzielle Wissensressourcen dar. Sie sollen von SchülerInnen zur Wissensvertiefung immer wieder aufgesucht und konsultiert werden.⁹⁹

Der deutsche Informationswissenschaftler Werner Schweibenz hat dieses Konzept in Kombination mit Klassifizierungsvorschlägen für die Internetpräsenz von Museen von Gernot Wersig und Petra Schuck-Wersig¹⁰⁰ ein wenig erweitert, indem er eine Unterteilung in *Broschüremuseen*, *Inhaltsmuseen* und *Lernmuseen*¹⁰¹ vorschlägt. Der

⁹⁷ Vgl. McKENZIE; Building a Virtual Museum Community, 1997, S 78f.

⁹⁸ Vgl. Christos J. P. MOSCHOVITIS, Hilary POOLE, Tami SCHUYLER, Theresa M. SENF; History of the Internet. A Chronology, 1843 to the Present (Santa Barbara, Denver, u.a.: ABC-CLIO 1999) S 151f.

⁹⁹ Vgl. McKENZIE; Building a Virtual Museum Community, 1997, S 77f.

¹⁰⁰ Vgl. WERSIG, SCHUCK-WERSIG, Deutsche Museen im Internet, 2002.

¹⁰¹ Vgl. Werner SCHWEIBENZ; Das virtuelle Museum. Überlegungen zu Begriff und Erscheinungsformen des Museums im Internet, URL: <http://www.compania-media.de/mum/mumfo01.htm>, 1998 (überprüft am 25.09.2003).

Vorteil dieser Kategorisierung liegt für ihn in der Möglichkeit der stufenweisen Entwicklung, die ein virtuelles wie auch ein traditionelles Museum durch die Erweiterung seines Web-Angebots durchlaufen kann und somit immer in die jeweils nächst höhere Kategorie aufsteigen kann.¹⁰²

Während das *Broschüremuseum* dem *Marketing Museum* McKenzies entspricht, geht das *Inhaltsmuseum* darüber hinaus. Die Sammlung des Museums wird zwar ausführlich im Internet präsentiert, jedoch kaum bis gar nicht didaktisch aufbereitet.

Das *Lernmuseum* wiederum versteht Schweibenz als Weiterentwicklung des Inhaltsmuseums; es entspricht McKenzies *Learning Museum*. Informationen werden hier kontextorientiert statt objektorientiert dargeboten und sind didaktisch aufbereitet. Wie das *Broschüre-* und das *Inhaltsmuseum* zielt das *Lernmuseum* darauf ab, bei den UserInnen den Wunsch nach einem Besuch des physischen Museums zu wecken.

4.2.1. Marketing- oder Broschüremuseum

Die einfachste Form der Präsenz eines Museums im Internet ist das *Marketing-* oder *Broschüremuseum*. Jamie McKenzie definiert dieses folgendermaßen:

„Web sites which are mainly intended as marketing vehicles and communication media to increase the number of visitors to the original physical museum by making more people aware of museums's collections and special events. Such sites may also have museum shop sales as a major goal.“¹⁰³

Es handelt sich somit um einen virtuellen Museumsfolder, der – ähnlich seinem traditionellen Pendant – die wesentlichen Grunddaten des Museums enthält und der potentiellen BesucherInnen ein Gefühl dafür geben soll, was sie in diesem Museum erwartet.

¹⁰² Vgl. Werner SCHWEIBENZ; Virtuelle Museen – Lernorte im Internet. In: Praxis Schule 5–10, 1 (2002) 6–8, S 7.

¹⁰³ McKENZIE, Building a Virtual Museum Community, 1997, S 77f.

Gernot Wersing und Petra Schuck-Wersing unterscheiden in ihrer 1998 durchgeführten Studie über deutsche Museen, die über eine Website verfügen folgende fünf Angebote:

- Minimalinformatives Angebot
- Grundform
- Grundform mit Zusatzinformation
- Erweitertes Informationsangebot
- Umfassendes Informationsangebot mit zahlreichen Links¹⁰⁴

Museumswebsites, die nur über ein *minimalinformatives Angebot* im Internet verfügen, enthalten demnach nur den Namen und die Anschrift des Museums sowie eventuell einen Anfahrtsplan. Häufig ist es nicht das jeweilige Museum selbst, das diese Informationen zugänglich macht, sondern Webportale, Tourismus- oder Kommunalverbände beziehungsweise Museums-verzeichnisse wie zum Beispiel das Webportal *WebMuseen.de*¹⁰⁵.

Die nächste Stufe stellen Einträge dar, die außer den eben erwähnten Grunddaten auch eine Beschreibung des Museums und der Sammlung enthalten sowie zum Teil Abbildungen des Gebäudes und/oder von besonders bedeutenden Exponaten der Sammlung bieten. Diese Websites bestehen zumeist nur aus einer Seite.

Bei der *Grundform mit Zusatzinformation* kommen Folgeseiten etwa über aktuelle Sonderausstellungen, weitere Informationen zur Sammlung oder zur Geschichte des Museums sowie Veranstaltungshinweise hinzu.

Die vierte Stufe nach Wersig/Schuck-Wersig sind *Websites mit einem erweiterten Informationsangebot*. Speziell wird hier noch zusätzlich auf die Publikationen des Museums sowie auf die Angebote des BesucherInnenservices verwiesen, zudem sind die Informationen generell ausführlicher als bei den vorher besprochenen Modellen. Die Gestaltung und Programmierung ist bei diesem Typus bereits aufwändiger.

Die Spitze bilden *Museumswebsites mit umfassendem Informationsangebot* und zahlreichen Links, wobei Interaktivität und umfassende Information im Zentrum stehen. Häufig existiert ein virtueller Rundgang, mit dem die UserInnen das physisch existierende Museum im virtuellen Raum erkunden können. Das Museum präsentiert nicht mehr

¹⁰⁴ Vgl. WERSIG, SCHUCK-WERSING, Deutsche Museen im Internet, 2002, S 117–119.

Auch wenn besagte Studie schon einige Jahre alt ist, so ist deren Grundaussage, nämlich die Klassifizierung der Internetpräsenz deutscher Museen immer noch aktuell. Zwar hat sich in der Zwischenzeit sicherlich das Gewicht hin zu den *Museumswebsites mit umfassendem Informationsangebot* verlagert; wie die Website www.webmuseen.de zeigt, gibt es noch genug, vor allem kleinere Museen, die in die ersten vier Kategorien fallen.

¹⁰⁵ WEBMUSEEN, URL: <http://www.webmuseen.de> (überprüft am 05.09.2008). Das Museumsportal *WebMuseen.de* ist Teil der Virtual Library Museen Deutschland des Internationalen Museumsrates (ICOM).

nur seine Geschichte und Sammlung, sondern stellt sich als Institution vor. Die MitarbeiterInnen werden zum Teil mit Telefonnummern und/oder E-Mailadressen aufgeführt, Presseinformationen und –fotos sind online abrufbar, es wird auf aktuelle Forschungsprojekte und Kooperationen verwiesen, Beiträge aus museumseigenen beziehungsweise –nahen Zeitschriften oder Vorträge etc. werden publiziert.¹⁰⁶

Gemeinsam ist diesen fünf Kategorien von Museumswebsites, dass sie Mittel der Öffentlichkeitsarbeit sowie des Marketing sind und in erster Linie der Selbstdarstellung des Museums sowie der Erhöhung der BesucherInnenzahlen dienen, indem sie Lust auf den Besuch im traditionellen Museum machen wollen¹⁰⁷. Diese Internetauftritte von Museen können nicht als virtuelle Museen bezeichnet werden, da ihnen alle Merkmale eines Museums, insbesondere aber die – zumindest virtuellen – Objekte fehlen.¹⁰⁸

„In der Tat ist das Museum durch das Objekt, durch die materielle Hinterlassenschaft, durch die historische Dingwelt definiert – im Unterschied etwa zum Archiv und zur Bibliothek, wo jeweils andere Hinterlassenschaften aufbewahrt werden.“¹⁰⁹

Stefanie Samida schlägt daher eine klare Trennung von Museumswebsites und virtuellen Museen vor, wobei der Begriff virtuelles Museum nur dann Verwendung finden sollte, wenn „der Versuch unternommen wird, tatsächlich als Museum im Internet zu agieren, also die Bildungsfunktion alleiniger Beweggrund für einen Internetauftritt darstellt.“¹¹⁰

Da beim Internetauftritt traditioneller Museen keine zentralen Kriterien des Museums nach der ICOM-Definition zur Anwendung kommen, kann auf einen Vergleich an dieser Stelle verzichtet werden.

¹⁰⁶ Vgl. WERSING, SCHUCK-WERSING, Deutsche Museen im Internet, 2002, S 117–119.

¹⁰⁷ Siehe dazu auch: SCHWEIBENZ, Das virtuelle Museum, 1998. sowie: SAMIDA, Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“, 2002, S 24f.

¹⁰⁸ Vgl. SCHWEIBENZ, Virtuelle Museen, 2002, S 7.

¹⁰⁹ Gottfried KORFF, Martin ROTH (Hrsg.); Das historische Museum. Labor, Schaubühne, Identitätsfabrik (Frankfurt a.M., New York: Campus 1990) Einleitung 9–37, S 16.

¹¹⁰ SAMIDA, Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“, 2002, S 24.

4.2.2. Inhaltsmuseum

„Das Inhaltsmuseum stellt die Grundstufe des virtuellen Museums dar, in der digitale Objekte und Informationen sozusagen im Rohzustand angeboten werden und eine Aufbereitung durch Verknüpfung der Objekte und Informationen noch fehlt.“¹¹¹

Das *Inhaltsmuseum*¹¹² wird von Schweibenz als eine Weiterentwicklung des *Broschüremuseums* verstanden. Der primäre Unterschied zwischen den beiden Klassifizierungen liegt darin begründet, dass das *Inhaltsmuseum* sich selbst und auch seine Sammlungen – sowohl Dauer- als auch Sonderausstellungen – ausführlich im Internet präsentiert und die virtuellen MuseumsbesucherInnen zum Stöbern einlädt. Diese Präsentation erfolgt zumeist mittels Bildern der Objekte sowie knappen Angaben zu besagten Objekten, so wie man sie auch in einer Museumsdatenbank finden würde. Allerdings sind die Sammlungen objektorientiert und nicht kontextorientiert aufbereitet. Die präsentierten Bilder der Objekte können üblicherweise mittels einer Suchfunktion nach verschiedenen Kriterien durchsucht werden, wobei Schweibenz jedoch darauf hinweist, dass diese Objektorientiertheit gewisse Grundkenntnisse voraussetzt, die die virtuellen BesucherInnen mitbringen müssen um an die präsentierten Informationen anknüpfen zu können. Aus diesem Grund eignet sich das *Inhaltsmuseum* mehr für interessierte Laien und für Fachleute.

Stellt man Schweibenz' Definition des *Inhaltsmuseums* der ICOM-Definition eines traditionellen Museum gegenüber, so lässt sich folgendes festhalten: Wie alle Websites und – wie bereits ausgeführt – auch das *Broschüremuseum*, ist das *Inhaltsmuseum* zumindest theoretisch „eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft“¹¹³, wobei auch hier die bereits erwähnten Zugangsbeschränkungen berücksichtigt werden müssen. Des Weiteren dient das *Inhaltsmuseum* Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken und erfüllt diesbezüglich die ICOM-Kriterien. Dass es darüber hinaus auch ein Mittel der Öffentlichkeitsarbeit des physischen Museum ist, mindert dies nicht ab. Problematisch wird es beim zweiten Teil der ICOM-Definition, die das *Broschüremuseum* nicht erfüllen kann; vor allem deshalb nicht, weil es kein eigenständiges virtuelles Museum ist, sondern weil es viel mehr die virtuelle Erweiterung eines existierenden traditionellen Museum ist. Das heißt, die Aufgaben der Beschaffung, Bewahrung und Erforschung materieller menschlicher Zeugnisse und die ihrer Umwelt werden vom physisch existierenden Museum übernommen. Auch stellt das *Inhaltsmuseum* nicht die Objekte, sondern nur

¹¹¹ SCHWEIBENZ, Das virtuelle Museum, 1998, S 7.

¹¹² Vgl. zu dem gesamten Absatz: ebenda, sowie SCHWEIBENZ, Virtuelle Museen, 2002.

¹¹³ ICOM. Ethische Richtlinien für Museen, 2001, S 18.

deren Abbilder aus. Die Forderung nach der Bekanntmachung der Objekte wiederum wird erfüllt, vor allem, wenn man Bekanntmachung primär in Sinne der Werbung, des Marketing versteht.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das *Inhaltsmuseum* zwar einige der ICOM-Kriterien erfüllt, sich jedoch vor allem als eine Mischform aus einem Marketinginstrument für das physische Museum und der Grundstufe eines virtuellen Museums präsentiert.

4.2.3. Lernmuseum

Das *Lernmuseum*¹¹⁴, das wiederum eine Weiterentwicklung des *Inhaltsmuseum* darstellt, definiert Schweibenz in enger Anlehnung an McKenzies *Learing Museum*. Wichtig ist hierbei, dass die Internet Präsentation den virtuellen BesucherInnen verschiedene, für die jeweilige Altersgruppe und den jeweiligen Lernstil geeignete Einstiegspunkte bietet. Da die Motivation zum Lernen vom Besucher/von der Besucherin ausgehen soll, wird auf eine explizite Aufforderung zum Lernen verzichtet. In Abgrenzung zum *Inhaltsmuseum* werden die Inhalte beim *Lernmuseum* nicht objekt- sondern kontextorientiert dargeboten und sind pädagogisch aufbereitet. Ziel soll es sein, die virtuellen BesucherInnen zum immer Wiederkommen zu bewegen, weshalb der Umfang der präsentierten Informationen entweder so groß sein sollte, dass er bei einem einmaligen Besuch nicht vollständig erfasst werden kann oder der Inhalt häufig wechselt.

Das *Lernmuseum* muss sich auch nicht auf die Präsentation des eigenen Angebots konzentrieren, sondern kann sein Angebot durch Verlinkung mit anderen virtuellen Museen bereichern.

„Das Lernmuseum erfüllt die Anforderungen des virtuellen Museums, wobei zu unterscheiden ist zwischen dem Lernmuseum, das sich auf die eigenen Sammlungen beschränkt und dem, das an Angebote anderer virtueller Museen anknüpft. Letzteres würde der Idee eines virtuellen Museums noch mehr entsprechen.“¹¹⁵

Da das *Lernmuseum* eine Weiterentwicklung des *Inhaltsmuseums* ist, kann auch beim Vergleich mit der ICOM-Defintion von Museen auf die Ausführungen zu diesem verwiesen werden. Allerdings rückt beim *Lernmuseum* der, in der ICOM-Definition sehr zentral formulierte Punkt der „Studien- und Bildungszwecke“, in den Mittelpunkt. *Lernmuseeen* übernehmen somit diese wichtige soziale und pädagogische Aufgabe eines

¹¹⁴ Vgl. zu dem gesamten Absatz: SCHWEIBENZ, Das virtuelle Museum, 1998 sowie SCHWEIBENZ, Virtuelle Museen, 2002.

¹¹⁵ ebenda, 1998, S 8.

Museums und rücken so näher, an das Verständnis eines Museums, wie es die ICOM-Definition vorsieht, heran.

4.3. virtuelle Erweiterungen des physischen Museums

Traditionelle Museen verwenden das Internet auch, um im virtuellen Raum Dinge zu leisten, die dem physisch existierenden Museum verwehrt bleiben. Da es zu dieser Form des virtuellen Museums noch keine theoretische Literatur gibt, ich diese im Sinne des Mehrwerts eines virtuellen Museums jedoch sehr interessant finde, möchte ich mich in der Folge mit einem Projekt des ZOOM Kindermuseums auseinandersetzen, die sich den Aufbau einer digitalen Sammlung, zu der es im Museum keine physische Entsprechung gibt, die somit für sich „einmalig“ und nicht „bloß“ die virtuelle Repräsentation einer bestehenden Sammlung ist, vorgenommen hatten.

Das ZOOM Kindermuseum verfügt über keine Sammlung materieller Objekte. Der Grund hierfür liegt in dem auf amerikanischen Kindermuseen¹¹⁶ basierendem Konzept, nachdem sich Kindermuseen durch ihre BesucherInnen und nicht über ihre Sammlung definieren. Mit Hilfe der Prinzipien *Learning by Doing* und *Hands On* (statt *Hands off* oder „Berühren verboten“) werden die BesucherInnen von reinen BetrachterInnen zu handelnden Personen gemacht.¹¹⁷ Gemäß diesen Prinzipien hat das ZOOM Kindermuseum unter seiner Gründungsdirektorin Claudia Haas begonnen, eine ausschließlich virtuelle Sammlung an der Schnittstelle von Virtualität und Realität aufzubauen.¹¹⁸ Ziel war es, eine digitale Sammlung zur kindlichen Alltagswelt zusammenzutragen, die von Kindern für Kinder gestaltet wird.¹¹⁹ Während im traditionellen Museum KustodInnen darüber entscheiden, welche Gegenstände es wert sind, aufbewahrt zu werden, sollte diese Entscheidung den künftigen BesucherInnen

¹¹⁶ Das *Brooklyn Children's Museum* wurde 1899 als weltweit erstes Museum speziell für Kinder (im Unterschied zu Spielzeugmuseen) gegründet und bildete den Ausgangspunkt für eine Kindermuseumsbewegung, die inzwischen 300 Einrichtungen in der ganzen Welt umfasst. Vgl: BROOKLYN CHILDREN'S MUSEUM, URL: <http://www.bchildmus.org> (überprüft am: 05.09.2008).

¹¹⁷ Vgl. Claudia HAAS; ZOOM-In. In: VEREIN INTERAKTIVES KINDERMUSEUM (Hrsg.); Zoomschriften 01 (Wien: Eigenverlag o.D.) 4–13, S 5.

¹¹⁸ Claudia Haas war von 1994 bis 2003 Gründungsdirektorin des Zoom. Kindermuseum, das sich seit 2001 im MuseumsQuartier in Wien befindet. Unter der derzeitigen Direktion von Elisabeth Menasse-Wiesbauer wird dieses Projekt in seiner Gesamtheit nicht weiterverfolgt. Allerdings gibt es eine – auf der Website www.kindermuseum.at zugängliche – virtuelle Sammlung, in die, die im ZOOM Lab entstandenen Trickfilme einfließen.

¹¹⁹ Vgl. Claudia HAAS, Elisabeth LIMMER; Museumssammlung neu gedacht. Mitbringen und erzählen. Im Zoom Kindermuseum entsteht eine virtuelle Sammlung von Alltagskultur von Kindern. In: Neues Museum. Die österreichische Museumszeitschrift 2/2000, 62–64.

überlassen werden, wodurch diese aktiv in die Gestaltung des virtuellen Museums miteinbezogen werden sollten.

„Der Besucher ist hier nicht länger zum bloßen Rezipieren von Objekten und Daten gezwungen, die von anderen zusammengestellt wurden, sondern er hat die Möglichkeit selbst Material zusammenzutragen, das von persönlichem Interesse ist.“¹²⁰

Die digitale Sammlung hatte zwei verschiedene Produktionsorte; zum einen den *Hosentaschenscanner* im Foyer des Museums und zum anderem das *ZOOM Lab*, das Medienlabor des Kindermuseums.

Im Foyer waren die Kinder eingeladen, mit Hilfe eines zweidimensionalen Scanners den Inhalt ihrer Hosentasche der Sammlung beizusteuern. Die Bezeichnung *Hosentaschenscanner* leitete sich von der Größe der scannbaren Gegenstände ab. Abgesehen von einer Beschreibung des Gegenstandes wurden die Kinder angeregt, eine Geschichte zu dem digitalisierten Objekt zu schreiben und zu begründen, warum sie gerade dieses Objekt ausgewählt hatten.

Im *ZOOM Lab*, das immer noch einen integralen Bestandteil der Museumsarbeit darstellt, können Kinder im Rahmen von Workshops, die von MedienkünstlerInnen betreut werden, mittels einer eigens für das *ZOOM* entwickelten Technik, ganz ohne Vorkenntnisse, Trickfilme aus einfachen Figuren, Gegenständen und Zeichnungen entwickeln.¹²¹ Ziel dieser Arbeit ist es, den Kindern zu ermöglichen, selbstbestimmt mit den neuen Medien umzugehen und die Schnittstelle zwischen virtueller und realer Welt zu erkennen.¹²² „Die auf diese Weise zusammengestellten Sammlungsgegenstände erhalten durch den persönlichen Kommentar eine lebendige Ausstrahlung wie sie Museumsobjekten normalerweise nicht eigen ist.“¹²³ Das Besondere an dieser virtuellen Sammlung war somit die individuelle Beziehung der „LeihgeberInnen“¹²⁴ zu den Objekten wodurch diese eine emotionale Komponente bekommen.¹²⁵

¹²⁰ HAAS, LIMMER; Museumssammlung neu gedacht, S 63.

¹²¹ Vgl. Elisabeth MENASSE-WIESBAUER; Imagebroschüre *ZOOM* Kindermuseum (Wien: Verein interaktives Kindermuseum o.J.) S 7.

¹²² Vgl. HAAS, *ZOOM-In*, S 12.

¹²³ HAAS, LIMMER; Museumssammlung neu gedacht, 2000, S 63.

¹²⁴ Die Gegenstände selbst bleiben im Besitz des Kindes, dem virtuellen Museum stellt es lediglich ein digitales Abbild davon zur Verfügung.

¹²⁵ Die individuelle Geschichte von Museumsobjekten ist jedoch nicht immer bekannt. Die beigefügten Erklärungen wären etwa den Informationen, die man im traditionellen Museum im Rahmen einer Führung oder durch den Audioguide erhält, vergleichbar. So erfahren zum Beispiel die BesucherInnen des *Jüdischen Museum der Stadt Wien* durch den Audioguide eine sehr persönliche Geschichte zu einem Exponat des Schaudepots, das sich den BesucherInnen dadurch in einer völlig anderen Weise erschließt.

Anfang 2004 wurde damit begonnen, die ersten 1.500 digitalen Objekte auszuwerten und zu kategorisieren. In weiterer Folge war eine stufenweise Präsentation auf der Website des Kindermuseums geplant. In einem ersten Schritt wurden die im *ZOOM Lab* produzierten Filme online gestellt. Die zweite Entwicklungsstufe sollte die online Präsentation der gesamten digitalen Sammlung sein, der als vorerst letzte geplante Ausbaustufe virtuelle Ausstellungen aus dem Sammlungsbestand folgen sollten.¹²⁶

Umgesetzt wurde jedoch nur die erste Stufe, die Präsentation der im *ZOOM Lab* entstandenen Filme. Die digitale Sammlung und ihre Präsentation wird auch fortgesetzt. Nicht weitergeführt wurden jedoch die zweite und dritte Ausbaustufe.

Weiters plante Claudia Haas, das virtuelle Museum zu einem Kommunikationsplatz zu machen. In einem Chatroom sollten sich die UserInnen untereinander austauschen können – die gesammelten Abbilder der Gegenstände sollten Anstöße für neue Geschichten und Spiele geben.¹²⁷ Zudem war ein *Researchboard* geplant, das ExpertInnen und SpezialistInnen einlädt, ihre wissenschaftlichen Erkenntnisse beizusteuern um so neue interdisziplinäre Forschungsprojekte zu initiieren.¹²⁸

In seiner geplanten Endform wäre diese digitale Sammlung sehr nahe an die ICOM-Definition von Museum herangekommen.

Durch die Kombination eines physisch existierenden Museums und der Präsentation dessen Sammlung im Internet wären die Kriterien der Gemeinnützigkeit, der ständigen öffentlichen Zugänglichkeit, der Institution (Einrichtung), die im Dienste der Gesellschaft arbeitet und die Präsentation der digitalen Objekte zu Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken, erfüllt worden.

Die Sammlung, die vielen virtuellen Museen fehlt, ist nicht nur vorhanden, sondern sogar ausschließlich digital vorhanden, was dieses virtuelle Museum von anderen virtuellen Museen, die ihre physisch existierende Sammlung digitalisiert haben, unterscheiden würde. Hier stellt sich auch die Frage nach der Sammelpolitik. Das traditionelle Museum zeichnet sich durch die Selektion seiner Objekte aus, es wird nicht alles gesammelt, was dem Museum angeboten wird. An der Schwelle des Übertritts von Gebrauchs- zum Museumsobjekt erfolgt dessen Inventarisierung, das Objekt wird dem Konsumkreislauf entzogen und musealisiert. Im Falle der digitalen Sammlung wird das Objekt dem Konsumkreislauf nicht entzogen, das Kind überlässt dem Museum lediglich dessen digitales Abbild.

¹²⁶ Vgl. Gespräch mit der für die digitale Sammlung verantwortlichen Mitarbeiterin des *ZOOM Kindermuseums* Mag. Christiane Thenius am 15.10.2003.

¹²⁷ Vgl. HAAS, LIMMER; *Museumssammlung neu gedacht*, 2000, S 64.

¹²⁸ Vgl. *ZOOM Kindermuseum / ZOOM Lab / Forschung*, URL: <http://www.kindermuseum.at> (überprüft am: 25.10.2003).

Das Museum verfügt somit nicht über das physische Objekt, mit dem es arbeiten, das es ausstellen, fotografieren, digitalisieren kann. Das digitale Objekt kann demnach nur in der Qualität, in der es gescannt wurde, weiterver- und bearbeitet werden. Eine Rückkehr zum Originalobjekt, von dem ausgehend man neue Repräsentationsformen finden könnte, ist unmöglich. Diese Tatsache stellt jedoch die Erfüllung eines weiteren ICOM-Kriteriums in Frage, nämlich die nach der Bewahrung der Objekte. Wie sich im Zuge der Arbeit an der digitalen Sammlung des ZOOM gezeigt hat, ist auch das virtuelle Museum – genau so wie das traditionelle – mit dem raschen Verfall seiner Objekte konfrontiert und muss diese ständig warten beziehungsweise konservieren. So waren zum Beispiel im Jahr 2000 digitalisierte Objekte 2003 zum Teil nur noch schwer lesbar, da sich die dahinter liegende Datenbank nicht nur der immer größer werdenden Datenmenge anpassen musste, sondern auch mit der technischen Entwicklung Schritt halten musste¹²⁹ – beides ist mit hohen Kosten verbunden, genauso wie die Konservierung und Restaurierung der Objekte im physischen Museum. Das heißt der potentielle „Ewigkeitsanspruch“ des Museums muss im virtuellen Raum anders betrachtet werden.

Durch den geplanten Chatroom und das *Researchboard* wäre das virtuelle Museum zu einem Ort, der (auch wissenschaftlichen) Kommunikation geworden, womit auch dem Kriterium der Forschung Rechnung getragen worden wäre.

Bezüglich des Herstellens einer Öffentlichkeit, dem „bekannt machen“ seiner Sammlung hat es das virtuelle Museum derzeit generell – durch die vielfältigen Suchmaschinen, Webkataloge und online-Verzeichnisse – leichter als das traditionelle Museum, das hierbei auf kostenintensivere Werbe- und Marketingstrategien angewiesen ist.

Die geplanten virtuellen Ausstellungen auf Basis des digitalen Sammlungsbestandes des ZOOM *Kindermuseums* hätten die Anforderungen an ein virtuelles Museum – die auch dem Vergleich mit der ICOM-Definition eines traditionellen Museums stand halten – komplettiert.

¹²⁹ Vgl. Gespräch mit der für die digitale Sammlung verantwortlichen Mitarbeiterin des ZOOM *Kindermuseums* Mag. Christiane Thenius am 15.10.2003.

4.4. Das virtuelle Metamuseum

George MacDonald, ehemaliger *Executive Director* des *Canadian Museum of Civilization* und Stephen Alford, *Special Projects Officer* des selben Museums haben sich bereits 1997 mit dem Konzept eines virtuellen Museums auseinandergesetzt und ausgehend von der Digitalisierung ihrer Sammlung eine Definition für das *virtuelle Metamuseum* entwickelt:

„The true vision of a virtual museum extends beyond the digitization of the resources of any individual museum, into a collaborative situation involving the recombination of the resources of multiple institutions, as well as those of private citizens [...]. The digital environment presents the prospect of bringing that all back together, in virtual space, to create a new entity: the „mega-museum“, or „meta-museum“¹³⁰.

Dieses Konzept des *virtuellen Metamuseums* wirkt einem wesentlichen Charakteristikum des Museums entgegen, nämlich dem Verweischarakter seiner Exponate. Das *virtuelle Metamuseum* hat nach eben zitierter Definition den Anspruch, die Objekte zusammen- und zurückzubringen („bringing that all back together“). Damit wird ein Ganzes konstruiert, das so nie existiert hat. Die Objekte waren nie Teil eines großen Ganzen (es sei denn man versteht die Welt mitsamt all ihren Dingen über alle Zeiten hinweg als Ganzes), erst das Museum hat sie zusammengeführt und miteinander in Verbindung gesetzt. Die Objekte repräsentieren etwas anderes als sich selbst, im Gegensatz zu ihrem Nutzwert verfügen sie über einen primären symbolischen Wert.¹³¹ Museen zeichnen sich durch den Referenzcharakter ihrer Objekte aus, die auf die reale Welt verweisen. Das heißt, im Museum werden zwei Welten miteinander konfrontiert, die „reale Welt“, die außerhalb des Museums existiert, und die „synthetische Welt“, die im Inneren des Museum konstruiert wird. Die Grenze zwischen beiden Welten ist eine zerbrechliche, da das Museum immer auch ein Teil der „realen Welt“ ist. „Das Ausstellungsobjekt signalisiert also die Verbindung zur Realität, es ist dabei selbst ‚real‘, aber nicht mehr *im* Realen.“¹³²

Wenn das *virtuelle Metamuseum* nun in seiner radikalsten Ausformung gedacht, die „Allheit aller Dinge“ vereinen würde, wäre das bereits ein Abbild der realen Welt, womit ein Verweis auf sie nicht mehr nötig wäre.

¹³⁰ George MacDONALD, Stephen ALSFORD; The Digital Museum, URL: http://www.civilization.ca/academ/articles/macd-alsf2_1e.html (überprüft am: 05.09.2008), S 2.

¹³¹ Vgl. POMIAN, Der Ursprung des Museums, 1998, S 50.

¹³² Severin HEINISCH; Exponierte Geschichte. Zur Struktur des Historischen im musealen Raum. In: Margarethe ERBER-GROIB, Severin HEINISCH, Hubert Christian EHALT, Helmut KONRAD; Kult und Kultur des Ausstellens. Beiträge zur Praxis, Theorie und Didaktik des Museums (Wien: WUV 1992) 39–45, S 41.

Stellt man diese Definition des virtuellen *Metamuseums* nun der ICOM-Definition¹³³ von Museum gegenüber, so lässt sich feststellen, dass sowohl die Gemeinnützigkeit als auch die ständige öffentliche Zugänglichkeit¹³⁴ gegeben sind. Auch das Kriterium der Präsentation zu „Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken“¹³⁵ wird erfüllt. MacDonald und Alsford stellen dies in der Erörterung der Vorteile des *virtuellen Metamuseums* fest: „[...] forging more direct links with the educational curricula by making museums a resource that students can visit from the classrooms; and presenting subject-matter, and integrating diverse media, in new and interactive ways to enhance the learning process [...]“¹³⁶. Ebenso macht das *virtuelle Metamuseum* die Abbilder materieller Zeugnisse bekannt und stellt diese aus. Allerdings kommt es der Forderung nach der Beschaffung, Bewahrung und Erforschung dieser Objekt nicht nach; diese Aufgaben werden ausschließlich von den physischen Museen, von denen es ausgeht, übernommen.

Auch das *virtuelle Metamuseum* erfüllt einige der ICOM-Kriterien zur Definition eines Museums, es kommt jedoch nicht umhin, zentrale museale Eigenschaften wie das Sammeln und Erforschen dem traditionellen Museum zu überlassen. In seinem Streben, Objekte aus mehreren, im Idealfall aus allen, Museen zu vereinen, fungiert das virtuelle Metamuseum als eine Art Webportal, das die in ihm enthaltenen Exponate zugänglich macht. „Im extremsten Fall wird aus dem Metamuseum so etwas wie ein Browser, d. h. eine Suchmaschine.“¹³⁷

4.5. Das virtuelle Museum ohne physisches Pendant

Eine weitere Definition des virtuellen Museums beruht darauf, dass dieses Museum ausschließlich im virtuellen Raum existiert und keine physische Entsprechung hat.

„Es ist meines Erachtens korrekter, von virtuellen Museen nur dann zu sprechen, wenn es tatsächlich keine originale Entsprechung gibt, sondern ein künstlicher, virtueller Ort geschaffen werden muß, um Zusammenhänge, die man sonst nicht museal zeigen könnte, zu inszenieren.“¹³⁸

¹³³ Zur exakten Formulierung der ICOM-Definition siehe Seite 43.

¹³⁴ Dies unter Berücksichtigung der auf Seite 47 angeführten Einschränkungen.

¹³⁵ ICOM. Ethische Richtlinien für Museen, 2001, S 18.

¹³⁶ MacDonald, ALSFORD; The Digital Museum, S 1.

¹³⁷ HÜNNEKENS, Expanded Museums, 2000, S 107.

¹³⁸ ebenda, S 88.

Wenn dieser „künstliche, virtuelle Ort“, der geschaffen werden soll, einer virtuellen Institution gleichkommt, entspricht dieses Konzept fast schon einer virtuellen Version des physischen Museums.

Ein virtuelles Museum ohne physisches Pendant ist – genau wie alle anderen beschriebenen Formen von virtuellen Museen und auch mit deren Einschränkungen – eine „gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung“¹³⁹. Was den geforderten Zweck der Sammlung, nämlich die Präsentation zu Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken betrifft, so hängt deren Erfüllung oder Nicht-Erfüllung von den BetreiberInnen des virtuellen Museums ab. Während diese bei den Konzepten virtueller Museen, die auf einem traditionellen Museum beruhen, durch den Verweis auf dieses gegeben sind, kann man dies bei virtuellen Museen ohne physisches Pendant nicht einfach voraussetzen. Ähnlich verhält es sich mit der Bewahrung und Erforschung der ausgestellten Abbilder von Objekten. Da dem virtuellen Museum nicht notwendigerweise eine wissenschaftliche Intention zu Grunde liegt, sind diese beiden Kriterien ebenfalls betreiberabhängig. Sehr wohl erfüllt werden jedoch die Merkmale der Beschaffung und Bekanntmachung der Sammlung. Die der Beschaffung deshalb weil das virtuell Museum etwas braucht, das es ausstellen kann und daher „Objekte“ – ob virtuelle Objekte oder Abbilder von Objekten – zusammentragen, also sammeln muss. Hätte dieses virtuelle Museum keine Sammlung – das Zeigen von Zusammenhängen, die sonst nicht museal gezeigt werden können – würde mehr dem Konzept einer virtuellen Ausstellung entsprechen als dem eines virtuellen Museums.

Auch wenn ein museumsunabhängiges virtuelles Museum dem physischen Museum in vielerlei Hinsicht gerecht werden *kann*, erscheint mir dieses Kriterium nicht ausschließlich zentral für die Definition des virtuellen Museums. Relevant ist viel mehr, ob das virtuelle Museum aus Sicht der BesucherInnen für sich alleine stehen kann oder nicht. Das heißt, falls das virtuelle Museum von einem physischen Museum ausgeht kann der virtuelle Besuch den physischen Besuch ersetzen?

¹³⁹ ICOM. Ethische Richtlinien für Museen, 2001, S 18.

5. PHYSISCHES VERSUS DIGITALES OBJEKT

So heterogen die verschiedenen Definitionsversuche des Begriffs *Museum* auch sein mögen, so herrscht doch Einigkeit darüber, dass Objekte *das* wesentliche Charakteristikum von Museen sind, da die Vielfalt der dargebotenen Objekte das Museum von anderen Institutionen der Repräsentationen von Kultur wie zum Beispiel dem Archiv (Akten) oder der Bibliothek (Bücher) unterscheidet.¹⁴⁰ Ergänzend seien hier noch die sinnlich-konkreten Qualitäten der Exponate genannt, die die historische Auseinandersetzung im Museum von den begrifflich-abstrakten Formen in Archiven und Bibliotheken unterscheiden.¹⁴¹

Gemäß der ICOM-Definition sind Museumsobjekte als „materielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt“¹⁴² zu verstehen. Jana Scholze erweitert diese Kerndefinition wie folgt:

„Alle materiellen Objekte, verstanden als jegliche Ausdehnung in Raum und Zeit, werden Museumsobjekte, wenn sie auf Grund von Wertzuschreibungen als Elemente für museale Sammlungen ausgewählt werden. In diese Definition werden neben den materiellen auch alle nichtmateriellen Objekte der sozialen und mentalen Kultur eingeschlossen, also auch Naturobjekte, Schriftdokumente, Geräusche, Gerüche, Ereignisse, Traditionen, Rituale, virtuelle Objekte usw.“¹⁴³

Jana Scholze bezieht sich bei ihrer Definition von Objekt auf Susan Pearce, die schreibt:

„[...] the lumps of the physical world to which cultural value is ascribed include not merely those discrete lumps capable for being moved from one place to another, which is what we commonly mean when we say ‚thing‘ or ‚artefact‘, but also the larger physical world of landscape with all the social structure that it carries, the animal and plant species which have been affected by humankind (and most have), the prepared meal which the animal and the plant become, and even the manipulation of flesh and air which produces song and speech.“¹⁴⁴

¹⁴⁰ Vgl. unter anderem: KORFF, ROTH (Hrsg.), *Das historische Museum*, 1990, S 16.

¹⁴¹ Vgl. SCHOLZE, *Medium Ausstellung*, 2004, S 18.

¹⁴² ICOM. *Ethische Richtlinien für Museen*, 2001, S 18.

¹⁴³ SCHOLZE, *Medium Ausstellung*, 2004, S 15f.

¹⁴⁴ Susan M. PEARCE; *Museums, Objects and Collections* (Leicester: Leicester University Press 1992) S 5.

Sobald man sich mit virtuellen Museen befasst, wird man unweigerlich mit der Frage nach den virtuellen Objekten, die zur Zeit „nur“ digitale Abbilder von physischen Objekten sein können – Medienkunst einmal ausgenommen –, deren mangelnder Authentizität und Aura konfrontiert. Daher werde ich mich im Folgenden mit der Frage der Objekte im virtuellen Museum befassen und versuchen aufzuzeigen, dass auch virtuelle Exponate Objektstatus haben können.

5.1. Aura

Der Begriff Aura ist aufs Untrennbarste mit Walter Benjamin verbunden, der diesen Begriff im Zusammenhang mit Kunstobjekten und deren technischer Reproduzierbarkeit gestellt hat. Benjamin behandelt in seinem Text „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“¹⁴⁵ das Konzept der Aura ganz zentral. Diesen setzt er dem „sturen Fortschrittsglauben“ moderner Massenbewegungen entgegen. Den Begriff der Aura entwickelte sich aus einem mythisch-theologischen Zusammenhang und tauchte etwa schon in der jüdischen Geheimlehre Kabbala auf. Aura bezeichnet vor diesem Hintergrund die Anwesenheit des Göttlichen im kultischen Objekt beziehungsweise Bild. Dieses Konzept tritt in profanisierter Version im Kunstobjekt wieder auf. Über Aura verfügt aber nur das einmalige, in Zeit und Raum anwesende Objekt. Tritt nun statt der Einmaligkeit des Objekts und der schöpferischen Hand des Menschen die Maschine sowie die technische Reproduzierbarkeit in den Mittelpunkt, wird die unmittelbare Aura zerstört. Dieser Zerstörungsprozess wäre beendet, sobald der/die BetrachterIn keinen Unterschied mehr zwischen Original und Reproduktion erkennen kann. Der Begriff der Aura geht bei Benjamin einher mit dem Begriff der Authentizität, denn, wie oben kurz skizziert, kann nur ein authentisches Objekt – und eben kein maschinell reproduziertes – über Aura verfügen.

„Noch bei der höchstvollendeten Reproduktion fällt *eines* auf: das Hier und Jetzt des Kunstwerks – sein einmaliges Dasein an dem Orte, an dem es sich befindet. An diesem einmaligen Dasein aber und an nichts sonst vollzog sich die Geschichte, der es im Laufe seines Bestehens unterworfen gewesen ist. Dahin rechnen sowohl die Veränderungen, die es im Laufe der Zeit in seiner physischen Struktur erlitten hat, wie die wechselnden Besitzverhältnisse, in die es eingetreten sein mag. Die Spur der ersteren ist nur durch Analysen chemischer oder physikalischer Art zu fördern, die sich an der Reproduktion nicht vollziehen lassen; die der zweiten ist Gegenstand

¹⁴⁵ Walter BENJAMIN; Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Walter BENJAMIN; Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie (Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1963) 72–45.

einer Tradition, deren Verfolgung von dem Standort des Originals ausgehen muß.“¹⁴⁶

Aura wiederum definiert Benjamin als „[...] einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag.“¹⁴⁷ Die Medien Fotografie und Film haben das Kunstwerk und so auch das Museumsobjekt technisch reproduzierbar gemacht und gefährden damit seine Echtheit und zwar anders als dies historisch frühere Reproduktionsformen taten, da diese „Fälschungen“ das Original nicht wirklich gefährden konnten. Es sind zwei Leistungen der technischen Reproduzierbarkeit, die die Autorität eines Werkes angreifen: Zum einen weist die technische Reproduktion dem Original gegenüber eine größere Selbständigkeit auf, da diese durch Vergrößerung bei der Fotografie oder der Zeitlupe beim Film Details erfassen kann, die dem ungeschulten Auge normalerweise entgehen würden. Zum anderen ermöglicht sie es, dem „Aufnehmenden“ entgegenzukommen, indem die Kopien nun an verschiedene Orte gebracht werden können. „Die Kathedrale verläßt ihren Platz, um in dem Studio eines Kunstfreundes Aufnahme zu finden; das Chorwerk, das in einem Saal oder unter freiem Himmel exekutiert wurde, läßt sich in einem Zimmer vernehmen.“¹⁴⁸ Unzählige Kopien treten nun an die Stelle des Originals. „Die Umstände, in die das Produkt der technischen Reproduktion des Kunstwerks gebracht werden kann, mögen im übrigen den Bestand des Kunstwerks unangetastet lassen – sie entwerten auf alle Fälle sein Hier und Jetzt.“¹⁴⁹

All dies trifft auch auf virtuelle Exponate zu, die letztlich als digitale Fotografien behandelt werden können.¹⁵⁰

Benjamin geht davon aus, dass jedes Kunstwerk aufgrund seiner Authentizität, seiner Historizität über Aura verfügt. Diese vermittelt sich über die gleichzeitige physische Anwesenheit einer Person und eines Objektes im gleichen Raum. Dadurch dass man sich sowohl der eigenen Existenz bewusst ist als auch der materiellen Anwesenheit des

¹⁴⁶ e BENJAMIN, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1963, S 11f.

¹⁴⁷ ebenda, S 15.

¹⁴⁸ ebenda, S 13.

¹⁴⁹ ebenda, S 13.

¹⁵⁰ Dieser Aussage jedoch würde Vilém Flusser widersprechen. Der Kommunikations- und Medienphilosoph (1920-1991) hat die Entwicklung des Bildes als Prozess von der vierdimensionalen Raumzeit über die dreidimensionalen Objekte (zum Beispiel Skulpturen usw.) und zweidimensionalen Bilder zur eindimensionalen Schrift bis zu den eigentlich nulldimensionalen Punkten der Computerbildschirme beschrieben. Insofern wäre die Fotografie – ein chemisches Abbild auf einer zweidimensionalen Fläche – anders zu behandeln als ein virtuelles Bild, das aus unzähligen nulldimensionalen Punkten zusammengesetzt ist, woraus „nur“ die Illusion einer „virtuellen Fotografie“ entsteht. Für meine Argumentation jedoch ergibt dieser Unterschied keinen weiteren Erkenntnisgewinn, weswegen ich die virtuellen Abbilder analog zu realen Abbildern behandeln möchte. Vgl. Vilém FLUSSER; Für eine Philosophie der Fotografie (Göttingen: European Photography 1983). sowie Vilém FLUSSER; Ins Universum der technischen Bilder (Göttingen: European Photography 1990).

Exponates zur selben Zeit, im selben Raum, hat das Objekt die Beweiskraft des Realen. Diese Einstellung korreliert mit der Tatsache, dass einem Objekt allein schon aufgrund seiner Aufnahme in eine museale Sammlung ein bestimmter Wert, eine Bedeutung zugeschrieben wird. Auch wenn demnach alle Museumsobjekte über Aura verfügen, so gibt es immer Exponate, die mit einer ganz besonderen Aura versehen sind. Dies deshalb, da das entsprechende Objekt vom dem /der KuratorIn oder dem/der GestalterIn entsprechend auratisiert wurde. Aura ist somit auch ein Konstrukt, das mit Empfindung und Wirkung zu tun hat, mit dem Erzeugen einer Stimmung. In einem Museum werden Exponate durch Präsentation, Kontextualisierung (Beschreibung und Einbettung in die Narration) und Inszenierung (Platzierung, Beleuchtung, Vitrine) auratisiert. Darüber hinaus ist die Wahrnehmung von Aura von dem Vorwissen der BesucherInnen abhängig und kann daher unterschiedlich intensiv empfunden werden.¹⁵¹ Man denke zum Beispiel an das *Blaue Haus* der Malerin Frida Kahlo in Coyoacán, indem sie gemeinsam mit ihrem Mann, dem Maler Diego Rivera lebte, und das seit 1959 das Frida Kahlo Museum beherbergt. Jemand der einen Bezug entweder zur Person Frida Kahlo oder ihrer Kunst hat, wird seine gleichzeitige physische Anwesenheit im gleichen Raum mit Objekten aus dem Besitz von Frida Kahlo ganz anders, intensiver wahrnehmen, als jemand, der nichts über Frida Kahlo weiß.

Angesichts des mythisch-theologischen Ursprungs der Aura, die dem singulär-sinnlichen Objekt zu eigen ist – und die in profanisierter Form durch die zeitgleiche Anwesenheit des/der BetrachterIn mit einem einmaligen Objekt in einem Raum wahrgenommen wird – kann natürlich kein virtuelles Objekt jemals Aura besitzen, ist doch hier immer die Maschine zwischengeschaltet. Es stellt sich jedoch die Frage, ob das auratische Erlebnis der MuseumsbesucherInnen durch Möglichkeiten des Virtuellen ersetzt oder zumindest teilweise ersetzt werden kann.

In einer traditionellen (Dauer)Ausstellung ist die Aura für den emotionalen Teil der Kommunikation zwischen Exponat und BesucherInnen zuständig; die anwesenden Objekte übernehmen die Rolle der Authentizität, der Zeugenschaft einer vergangenen Zeit. Im virtuellen Museum entfallen nun die Authentizität und Historizität der Objekte. Das virtuelle Museum kann sich jedoch Wege bedienen, um emotionale Involviertheit auf andere Art und Weise herzustellen: Der multimedialen Präsentation.¹⁵² Durch Interaktion mit den multimedial aufbereiteten Inhalten sowie

¹⁵¹ Vgl. Benedikt KLOSS, Brigitte LEUCHT, Prisca OLBRICH; Die Aura des Web. In: Pastperfect. Die Geschichte Europas zwischen 1492 und 1558, URL: <http://www.pastperfect.at>, 2003 (überprüft am: 05.09.2008).

¹⁵² Hier ist in den letzten Jahren eine deutliche Rückkoppelung festzustellen: Auch traditionelle Museen verlassen sich nicht mehr nur auf die Authentizität der Objekte und bedienen sich immer mehr multimedialen Präsentationsformen.

durch die hypertextuelle Struktur des Mediums Internet können die virtuellen BesucherInnen emotional involviert werden. Die Auseinandersetzung mit dem Thema des virtuellen Museums erfolgt somit weniger „über die intellektuelle Auseinandersetzung als vielmehr über die Verlängerung der Sinne (vor allem der Augen und Ohren, aber auch des Tastsinnes beziehungsweise der Motorik durch Tastatur und Maus) in den virtuellen Raum, sozusagen einer illusionären bzw. imaginären Selbsterfahrung des „aktiven Miterlebens““.¹⁵³ Dadurch, dass im Internet im Allgemeinen und hier im virtuellen Museum im Speziellen die potenzielle Möglichkeit für die virtuellen BesucherInnen besteht, das Geschehen sowie die räumlichen und zeitlichen Abläufe der Ereignisse mitzubestimmen, kann dieses persönliche Involviertsein in die multimediale Interaktion das Staunen über die (vergangenen) Ereignisse und die intellektuelle Auseinandersetzung mit den dreidimensionalen (auratisierten) Objekten in einer realen Ausstellung ergänzen und/oder ersetzen. So verschwindet zwar die Erhabenheit des auratischen Objekts, es entsteht jedoch ein – wenn auch gänzlich anders gearteter – emotionaler Mehrwert für die BesucherInnen. Der Unterschied zwischen realem und virtuellem Raum liegt auch darin, dass in der Ausstellung das Gefühl für die Anwesenheit von Abwesendem (Vergangenen oder auch Zukünftigen) spürbar wird, wohingegen im virtuellen Museum durch die Interaktion das Gefühl der Anwesenheit im Abwesenden überwiegt – man ist dort und interagiert.¹⁵⁴

5.2. Authentizität

Im Museum fungiert das anwesende Objekt als Referent für ein abwesendes Ganzes. Krzysztof Pomian bezeichnet Museumsobjekte als *Semiophoren* und definiert diese als „Gegenstände, die das Unsichtbare repräsentieren, das heißt die mit einer Bedeutung versehen sind.“¹⁵⁵ Diese Objekte verweisen auf etwas anderes als auf sich selbst, im Gegensatz zu ihrem Nutzwert verfügen sie über einen primären symbolischen Wert.¹⁵⁶ Durch ihren Verweischarakter werden Museumsobjekte zu Zeichen, die Umberto Eco folgendermaßen definiert: „[...] eine physikalische Form, die für den Empfänger auf

¹⁵³ KLOSS, LEUCHT, OLBRICH, Die Aura des Web, 2003.

¹⁵⁴ Vgl. ebenda.

¹⁵⁵ POMIAN, Der Ursprung des Museums, 1998, S 50.

¹⁵⁶ In diesem Zusammenhang sei auch auf Roland Barthes verwiesen, der sich in seinem Buch „Mythen des Alltags“ mit den Gesetzmäßigkeiten von Zeichensystemen zwischen Signifikat und Signifikant auseinandersetzt. BARTHES, Mythen des Alltags, 1964.

etwas verweist, was diese physikalische Form denotiert, bezeichnet, nennt, aufzeigt und was nicht die physikalische Form selber ist.“¹⁵⁷

Als zentrale Bedingung für die Aufnahme eines Objekts in eine Sammlung gilt dessen Authentizität, da sie den Ursprung und/oder den Kontext des jeweiligen Gegenstandes suggeriert. Die Exponate werden als Objekte angesehen, an denen sich *die* Geschichte manifestiert, man begreift sie somit als „Geschichte zum Anfassen“ und übersieht dabei, dass sich Realität per se nicht wahrnehmen lässt, sondern nur über ein System von Zeichen erfahrbare ist.¹⁵⁸

„Die Frage nach Original und Authentizität hat sich in der aktuellen museologischen Diskussion mit dem Kontrastieren des Verschwindens der Dinge und einer zunehmenden Aufmerksamkeit gegenüber immateriellen Dingen zugespitzt und den Gegenstand des musealen Sammelns zur Diskussion gestellt.“¹⁵⁹

Das Problem der Authentizität von Exponaten stellt sich teilweise auch im traditionellen Museum – man denke zum Beispiel an Objekte der mentalen Kultur wie zum Beispiel Erinnerungen, Traditionen und Rituale und ist auch dem virtuellen Museum immanent. Es können statt physischen, authentischen Objekten immer nur deren Repräsentationen in elektronischer Form gezeigt werden, zur Zeit sind dies zumeist zweidimensionale Abbilder.¹⁶⁰ Dies bedeutet einen mehrfachen Verlust für die RezipientInnen.

Gemäß Umberto Eco können Objekte auf verschiedenen Ebenen betrachtet werden: a) auf der physischen Ebene (es hat ein Gewicht und ist aus einem bestimmten Werkstoff hergestellt), b) auf der mechanischen Ebene (es funktioniert und erfüllt bestimmte Funktionen), c) auf der ökonomischen Ebene (es besitzt einen gewissen Wert), d) auf der sozialen Ebene (es signalisiert einen bestimmten Status), e) auf der semantischen Ebene (es ist nicht nur ein Gegenstand als solcher, sondern eine in ein System kultureller Einheiten eingefügte kulturelle Einheit, die innerhalb dieses Systems in bestimmte Beziehungen eintritt).¹⁶¹ Die Betrachtung von virtuellen Exponaten

¹⁵⁷ Umberto ECO; Einführung in die Semiotik (Autorisierte dt. Ausg., 8. unveränd. Aufl. – München: Fink 1994) S 30.

¹⁵⁸ Vgl. Severin HEINISCH; Geschichte und Geschichtetes. Die unbewußte Schrift der Historie. In: Georg SCHMID (Hrsg.); Die Zeichen der Historie. Beiträge zu einer semiologischen Geschichtswissenschaft (Wien: Böhlau 1986) 155–162. S 155.

¹⁵⁹ SCHOLZE, Medium Ausstellung, 2004, S 16.

¹⁶⁰ Eine Ausnahme bilden das bereits erwähnte virtuelle Museum *Türkenbeute.de* und das Pilotprojekt des ZOOM Kindermuseums, der Hosentaschenscanner. In beiden Fällen wurden die Objekte dreidimensional gescannt.

¹⁶¹ Vgl. Umberto ECO; Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen (3. Aufl. – Leipzig: Reclam 1995) S 42.

reduziert diese fünf Ebenen auf zwei bis drei: auf die mechanische, auf die ökonomische und, je nach virtuellem Museum, auf die semantische Ebene.

Je nach Qualität der Digitalisierung kann man die physische Ebene zumeist besser bei einem Exponat in einem traditionellen Museum beurteilen als im virtuellen Raum, zumal durch die Zweidimensionalität der Abbildung auch die Erhebungen und Vertiefungen des Gegenstandes sowie allfällige Gebrauchsspuren oft nicht mehr klar erkennbar sind.

Hinsichtlich der mechanischen Ebene bleibt es auch den BesucherInnen eines traditionellen Museums verwehrt, auszuprobieren, ob ein Exponat funktioniert oder nicht. Darauf wird – wenn überhaupt – im erläuternden Text Bezug genommen. Auch die Funktion des Objekts ist entweder für die BetrachterInnen erkennbar oder, wenn dies nicht der Fall ist, kann diese Information wiederum einem ausführlicheren Objekttext entnommen werden, der im virtuellen Museum genauso vorhanden – oder nicht vorhanden – sein kann, wie in einem traditionellen Museum. Generell bleibt festzuhalten, dass die Entfunktionalisierung eines Gegenstandes Bedingung für seinen Weg zum Museumsobjekt ist. Durch die Eingliederung eines Gegenstandes in eine museale Sammlung wird dieser dem ökonomischen Kreislauf entzogen und kann somit nicht mehr seinem eigentlichen Zweck gemäß benutzt werden. „Im Gebrauchszusammenhang würden funktionslose Objekte als nutzlos und bedeutungslos dem Abfall zugeschrieben werden; im Museum dagegen dominiert die Objekteigenschaft des Verweisens auf abstrakte oder ferne Realitäten über die Gebrauchsfunktion.“¹⁶²

Schwieriger wird es bei der ökonomischen Ebene, da einem Gegenstand allein durch seine Aufnahme in eine museale Sammlung bereits ein gewisser Wert zugeschrieben wird. Auch wenn dieser Wert ursprünglich kein materieller, sondern zum Beispiel ein ideeller war, verleiht die Autorität des Museums, diesem Objekt auch einen ökonomischen Wert.

Das digitalisierte Exponat im virtuellen Museum hat keinen ökonomischen Wert; es kann jedoch den Wert des ursprünglichen Objekts bestätigen und verstärken. So hat zum Beispiel die massenweise Verbreitung von Abbildern der *Mona Lisa* sicher nicht unwesentlich zu deren Bekanntheitsgrad beigetragen. Bei Werken, für die das nicht gilt, spielt die Referenz im virtuellen Museum eine weitaus größere Rolle als im traditionellen Museum. Während letzteres per se über eine gewisse Autorität verfügt, die es auch möglich macht, dass – wie oben erwähnt – Objekten bereits aufgrund ihrer Anwesenheit in einer musealen Sammlung ein gewisser Wert zugeschrieben wird, erweckt das virtuelle Museum nur den Anschein über Autorität zu verfügen, indem es mit dem Bedeutungsfeld des Begriffs *Museum* operiert. Da es jedoch keine copyright-

¹⁶² SCHOLZE, Medium Ausstellung, 2004, S 18f.

technischen Beschränkungen für die Verwendung des Begriffs *Museum* gibt, wird hier entweder der Bezug auf eine bestehende (wissenschaftliche) Institution oder das Vorhandensein einer „seriösen“/akademischen Internetadresse zum wichtigen Referenzkriterium.

Der Status, den ein Exponat hat beziehungsweise den es innerhalb einer (Dauer)Ausstellung einnimmt, wird diesem von dem/der KuratorIn zugewiesen und mittels Platzierung im Raum, der Art der Präsentation in einer Vitrine (roter Samt versus schlichtem Display), der Beleuchtung etc. sichtbar gemacht.¹⁶³ Dieser muss jedoch nichts mit der ursprünglichen Funktion des ausgestellten Exponates zu tun haben, da jeder Ausstellungsgegenstand zur Metapher für einen ihm bis dahin nicht innewohnenden Sinn werden kann.¹⁶⁴ Das heißt, dass die soziale Ebene eines Objekts nur in einem traditionellen Museum erfahrbar ist.¹⁶⁵

Die semantische Ebene kann man mit der Syntax einer (Dauer)Ausstellung, das heißt mit der Verknüpfung der bedeutungstragenden Elemente¹⁶⁶, gleichsetzen. Ausstellungen bauen auf drei Arten von Mitteilungen auf: auf das einzelne Ausstellungsobjekt, auf Objekt- und Raumarrangements und auf den allgemeinen Präsentationskontext.¹⁶⁷ „Die Ausstellung ist ein semiotisches System, dessen Entzifferung den Besucher auffordert, die Gleichzeitigkeit der Objekte zu retemporieren und in eine sinnvolle historische Struktur einzubetten.“¹⁶⁸

Ob Syntax im virtuellen Raum erkennbar ist oder nicht, liegt an der Konzeption, dem Aufbau und der Gestaltung der verschiedenen virtuellen Museen. Auch in den bereits besprochenen virtuellen Museen wird ein unterschiedlich hoher Augenmerk auf die Beziehung der Objekte zueinander gelegt. Im *MuSIEum* stellt die Möglichkeit, die einzelnen Objekte in verschiedenen Kontexten zu betrachten, einen zentralen Punkt der Objektpräsentation dar. Bei *www.tuerkenbeute.de* lassen sich die Objekte der selben Themen-„Räume“ auf der ersten Objektebene gegenüberstellen, während beim *Virtual Museum of Canada* die Exponate des jeweiligen Themengebietes auf der obersten Objektebene untereinander angeordnet sind, weshalb sich – je nach Bildschirmgröße – zumeist nur zwei Objekte gleichzeitig betrachten lassen.

¹⁶³ Ein besonders anschauliches Beispiel für die inszenatorische Statuszuweisung ist die „Federkrone des Montezuma“, die sich im Wiener *Museum für Völkerkunde* befindet. Siehe dazu: Gottfried FLIEDL; „... das Opfer von ein paar Federn“. Die sogenannte Federkrone Montezumas als Objekt nationaler und musealer Begehrlichkeiten = Museum zum Quadrat Bd. 12 (Wien: Turia + Kant 2001).

¹⁶⁴ Vgl. MATTL, Ausstellungen als Lektüre, 1992, S 41.

¹⁶⁵ Diese Hierarchisierung des Status könnte natürlich auch in einem virtuellen Museum vorgenommen werden, indem ein Exponat besonders hervorgehoben wird. Tatsächlich wird von dieser Möglichkeit jedoch kein Gebrauch gemacht, zumal die meisten virtuellen Museen die räumliche Komponente außer Acht lassen.

¹⁶⁶ Vgl. GNIDA, KLOSS, LEUCHT, OLBRICH, Kriterienkatalog. In: HistoryShow, 2002.

¹⁶⁷ Vgl. SCHOLZE, Medium Ausstellung, 2004, S 24.

¹⁶⁸ HEINISCH, Exponierte Geschichte, 1992, S 41.

Diesem Verlust in der Betrachtung steht jedoch ein möglicher Mehrwert der Virtualität gegenüber. Physische Exponate sind den Gesetzen und Traditionen des klassischen Museums unterworfen, das heißt, sie werden vor den BesucherInnen beziehungsweise geschützt, entweder, indem sie in einer Vitrine präsentiert werden oder durch eine andere Art der Absperrung wie etwa einer (roten) Kordel, sie dürfen nicht berührt werden etc. Ein großer Teil der Objekte ist den BesucherInnen zumeist jedoch gar nicht zugänglich, da diese im Depot lagern. Durch die Tatsache, dass es sich im virtuellen Museum eben nicht um das Original handelt, das gezeigt wird, sondern um sein digitalisiertes Abbild, kann den RezipientInnen jedoch zum Beispiel eine Veränderung/Bearbeitung des Objekts bis zur – sollte es jemanden ein Anliegen sein – Zerstörung seiner persönlichen Kopie ermöglicht werden. Als Weiterentwicklung der oftmals vorhandenen Funktion *My personal Museum* ist es ebenfalls denkbar, den UserInnen die Möglichkeit zu geben, ein Objekt in verschiedene „Rahmen“ zu stellen und so die Wertzuschreibung von Außen zu verdeutlichen.

Einen Mehrwert des Internet beziehungsweise seiner technischen Möglichkeiten macht sich www.tuerkenbeute.de zu Nutze, indem hier genau das ermöglicht wird, was den BesucherInnen im traditionellen Museum verwehrt bleibt. Man kann viele Objekte – 3 D gescannt – um 360 Grad drehen und kippen, um so zum Beispiel auch die Unterseite eines Exponats betrachten zu können oder den Teil, den man im traditionellen Museum nicht sieht, da die Vitrine mit dem besagten Exponat an einer Wand steht. Durch die Möglichkeit des Zoomens um bis zum 200 % kann man – gerade bei kleinen Objekten – Details sehen, die einem normalerweise durch die Betrachtung durch das Glas einer Vitrine entgehen würden.

Auch das *MuSIEum* nützt, wie bereits aufgezeigt, das Medium Internet, indem die virtuellen Exponate hier in mehreren Kontexten präsentiert werden, während Objekte im traditionellen Museum dem Zwang der Einmaligkeit der Dinge im Raum unterliegen und somit immer nur in einem, von dem/der KuratorIn bestimmten Sinnzusammenhang gezeigt werden können.

6. RESUMÉE

Am Beginn dieser Arbeit stand die Frage danach, was ein virtuelles Museum als Museum konstituiert und es von anderen Websites, wie zum Beispiel Onlinelexikas, unterscheidet. Die Hypothese war jene, dass der Unterschied vor allem in der verschiedenen Behandlung der Exponate zu suchen ist.

Es war zur Untersuchung dieser Hypothese notwendig, sich zuerst mit dem traditionellen Museum zu befassen, bevor ich mich dem virtuellen Museum zuwenden konnte. Ein kurzer historischer Abriss der Museumsgeschichte sowie – an Hand des *British Museums* – eine Untersuchung jener zentralen Punkte, die ein Museum ausmachen, schienen hierfür der richtige Zugang. Ein Museum ist so gesehen mehr als die gezeigte Ausstellung, es ist eine Institution mit weit reichenden sozialen sowie kulturellen, ökonomischen und gesellschafts- sowie gesellschaftspolitischen Implikationen. Hieraus entwickelte ich meine Untersuchungsmethode des virtuellen Museums: Die Aufmerksamkeit galt im Folgenden den Parallelen sowie Gegensätzen zwischen physischem und virtuellem Museum in genau jenen angesprochenen Punkten.

Dazu habe ich mich den divergierenden Erscheinungsformen des virtuellen Museums zugewandt, also den Blick vom abstrakten Begriff „virtuelles Museum“ zu den konkreten „virtuellen Museen“ gewendet. Ich habe hierzu drei virtuelle Museen in ausführlichen Fallbeispielen näher charakterisiert, ihren Aufbau sowie ihre Erscheinungsform und die Präsentation ihrer Objekte. Es zeigte sich, dass hier große Unterschiede in der Nutzung der technischen Möglichkeiten bestehen. Manches virtuelle Museum beschränkt sich darauf, Bilder seiner Objekte in Form von Inventarlisten zu präsentieren und gleicht hier mehr einem virtuellen Lexikon. Andere Seiten nutzen die Präsentationsmöglichkeiten kreativer und schaffen so tatsächlich einen Mehrwert für die UserInnen.

In weiterer Folge bin ich von der quantitativen zur qualitativen Beschreibung übergegangen und habe aus der Betrachtung konkreter virtueller Museen einen abstrakten Blick auf das Thema geworfen. Dazu habe ich die Entwicklung von Definitionsversuchen des virtuellen Museums nachgezeichnet, auf Basis welcher ich in einem Stufenmodell verschiedene museale Präsentationsformen im Internet dargestellt habe.

Zurückkehrend zu meiner Ausgangsthese habe ich abschließend das virtuelle Objekt dem physischen Objekt gegenübergestellt. Die Begriffe der Authentizität sowie der Aura waren hier bestimmend für meine Ausführungen. Wie kann mit dem Verlust dieser beider so zentralen musealen Eigenschaften im Internet umgegangen werden? Welche Strategien gibt es im Web, den UserInnen dennoch einen Mehrwert in der

Betrachtung digitaler Objekte zu beschaffen? Es waren hier vor allem die „spielerischen“ Möglichkeiten des virtuellen Raums, denen meine Aufmerksamkeit galt.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass sich meine Ausgangsthese, wonach sich ein virtuelles Museum vor allem durch den Umgang mit den gezeigten Objekten als solches konstituiert, bestätigt hat. Dies wurde vor allem durch die Analyse dreier virtueller Museen deutlich: Das *Virtual Museum of Canada* bietet zwar nur minimale Informationen zu den präsentierten Exponaten, die zumeist ausschließlich deren inventartechnische Objektinformation enthalten, und erinnert somit eher an ein virtuelles Inventar; allerdings gibt es auch immer noch traditionelle Museen, deren Umgang mit Objekten ein ähnlicher ist. Durch die Kontextualisierung der Exponate mittels der inventartechnischen Objektinformationen, scheinen jedoch die Minimalanforderungen hinsichtlich des Umgangs mit Exponaten erfüllt. Die beiden anderen untersuchten virtuellen Museen – *Türkenbeute.de* und *MuSIEum* – lösen den Anspruch ein virtuelles Museum zu sein auf jeweils sehr unterschiedliche Art und Weise ein. *Türkenbeute.de* ermöglicht es den virtuellen BesucherInnen, Objekte dreidimensional zu sehen und bietet die Möglichkeit, viele Exponate um bis zu 600 % vergrößert zu betrachten. Zudem werden die Exponate mittels ausführlichen Texten, die dem Medium Internet entsprechend in unterschiedlichen Längen auf verschiedenen „Ebenen“ angeboten werden, ausreichend kontextualisiert. Die Objektpräsentation von *Türkenbeute.de* könnte man als eine Mischung zwischen der Präsentation eines Exponats in einem Museum und den Informationen in einem Lexikon bezeichnen. Im *MuSIEum* wiederum wird es den virtuellen BesucherInnen ermöglicht, ein Exponat in verschiedenen Kontexten zu sehen und so zu einem umfassenderen Verständnis des Objektes zu kommen.

Die Conclusio dieser Arbeit ist für mich, dass das traditionelle und das virtuelle Museum in keinerlei Konkurrenz zueinander stehen (müssen), sich im Gegenteil vielmehr gegenseitig ergänzen können.

7. BIBLIOGRAPHIE

7.1. Primärquellen

KARLSRUHER TÜRKENBEUTE, URL: <http://www.tuerkenbeute.de> (überprüft am 05.09.2008).

MUSIEUM. DISPLAYING GENDER, URL: <http://www.musieum.at> (überprüft am: 05.09.2008).

THE VIRTUAL MUSEUM OF CANADA, URL: <http://www.virtualmuseum.ca> (überprüft am 05.09.2008).

7.2. verwendete Literatur

BARTHES Roland; Mythen des Alltags (Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1964).

BENJAMIN Walter; Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: Ders.; Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie (Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1963).

BLANK Melanie, Julia DEBELTS; Was ist ein Museum? Eine metaphorische Complication = Museum zum Quadrat Bd. 9 (Wien: Turia + Kant 2001).

CRIMP Douglas; Dies ist kein Kunstmuseum. In: Ders.; Über die Ruinen des Museums (Dresden, Basel: Verlag der Kunst 1996) 212–241.

DUDEN Fremdwörterbuch (5. neu bearb. u. erw. Aufl. – Mannheim, Leipzig, u.a.: Dudenverlag 1990) s.v. Artefakt.

ECO Umberto; Einführung in die Semiotik (Autorisierte dt. Ausg., 8. unveränd. Aufl. – München: Fink 1994).

Ders.; Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen (3. Aufl. – Leipzig: Reclam 1995).

FABO Sabine; Vom imaginären zum digitalen Museum?. In: Sigrid SCHADE, Georg Christoph THOLEN (Hrsg.); Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien (München: Fink 1999) 413-425.

FLAGMEIER Renate; Das nomadische Museum (unveröffentlichtes Manuskript Drosendorf 2003).

FLIEDL Gottfried; „... das Opfer von ein paar Federn“. Die sogenannte Federkrone Montezumas als Objekt nationaler und musealer Begehrlichkeiten = Museum zum Quadrat Bd. 12 (Wien: Turia + Kant 2001).

Ders.; Do not cross Museum, Fiktion, Wahn – eine Skizze. In: Karl-Josef PAZZINI, Marianne SCHULLER, Michael WIMMER (Hrsg.); Wahn – Wissen – Institution. Undisziplinierbare Näherungen (Transcript: Bielefeld 2005) 249–258.

Ders., Herbert POSCH; Vorwort. In: Melanie BLANK, Julia DEBELTS; Was ist ein Museum? Eine metaphorische Complication = Museum zum Quadrat Bd. 9 (Wien: Turia + Kant 2001) 7–9.

FLUSSER Vilém; Für eine Philosophie der Fotografie (Göttingen: European Photography 1983).

Ders.; Ins Universum der technischen Bilder (Göttingen: European Photography 1990).

GNIDA Claudia, Benedikt KLOSS, Brigitte LEUCHT, Prisca OLBRICH;
Kriterienkatalog In: HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft,
URL: <http://www.univie.ac.at/historyshow>, 2000 (überprüft am: 15.08.2008).

GRÜTTER Heinrich Theodor; Geschichte sehen lernen. Zur Präsentation und
Rezeption historischer Ausstellungen. In: Margarethe ERBER-GROß, Severin
HEINISCH, Hubert Christian EHALT, Helmut KONRAD (Hrsg.); Kult und Kultur
des Ausstellens. Beiträge zur Praxis, Theorie und Didaktik des Museums (Wien: WUV
1992) 178-188.

HAAS Claudia; ZOOM-In. In: VEREIN INTERAKTIVES KINDERMUSEUM
(Hrsg.); Zoomschriften 01 (Wien: Eigenverlag o.D.).

Dies., Elisabeth LIMMER; Museumssammlung neu gedacht. Mitbringen und erzählen.
Im Zoom Kindermuseum entsteht eine virtuelle Sammlung von Alltagskultur von
Kindern. In: Neues Museum. Die österreichische Museumszeitschrift 2/2000, 62-64.

HEINISCH Severin; Exponierte Geschichte. Zur Struktur des Historischen im
musealen Raum. In: Margarethe ERBER-GROß, Severin HEINISCH, Hubert
Christian EHALT, Helmut KONRAD; Kult und Kultur des Ausstellens. Beiträge zur
Praxis, Theorie und Didaktik des Museums (Wien: WUV 1992) 39-45.

Ders.; Geschichte und Geschichtetes. Die unbewußte Schrift der Historie. In: Georg
SCHMID (Hrsg.); Die Zeichen der Historie. Beiträge zu einer semiologischen
Geschichtswissenschaft (Wien: Böhlau 1986).

HERLES Diethard; Das Museum und die Dinge. Wissenschaft, Präsentation, Pädagogik
(Frankfurt a. M., New York: Campus 1996).

HÜNNEKENS Annette; Expanded Museums. Kulturelle Erinnerung und virtuelle
Realitäten = Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement (Bielefeld: Transcript
2002) = Zugl. Univ. Diss. Karlsruhe 2000.

ICOM. Ethische Richtlinien für Museen = Auszug aus den ICOM-Statuten, die am 5. September 1989 auf der 16. ICOM-Vollversammlung in Den Haag, Niederlande, verabschiedet und am 7. Juli 1995 auf der 18. ICOM-Vollversammlung in Stavanger, Norwegen, sowie am 6. Juli 2001 auf der 20. ICOM-Vollversammlung in Barcelona, Spanien, ergänzt wurden, URL: <http://www.icom-oesterreich.at/kodex.html> (pdf-Datei) (überprüft am: 23.05.2008).

JÜRGENSEN Frank, Gottfried FLIEDL, Karl-Josef PAZZINI; Auf der Suche nach einer Geschichte der Museen. In: Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel/Arbeitsgruppe für theoretische und angewandte Museologie IFF/Wien (Hrsg.); Auf der Suche nach einer Geschichte der Museen 1 (unveröff. Manuskript: Wolfenbüttel 1995) 31–38.

KLOSS Benedikt, Brigitte LEUCHT, Prisca OLBRICH; Die Aura des Web. In: Pastperfect. Die Geschichte Europas zwischen 1492 und 1558, URL: <http://www.pastperfect.at>, 2003 (überprüft am: 13.08.2008).

KORFF Gottfried, Martin ROTH (Hrsg.); Das historische Museum. Labor, Schaubühne, Identitätsfabrik (Frankfurt a.M., New York: Campus 1990).

LEUCHT Brigitte; Kriterienkatalog CD-ROM. In: Claudia GNIDA, Benedikt KLOSS, Brigitte LEUCHT, Prisca OLBRICH; HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft, URL: <http://www.univie.ac.at/HistoryShow>, 2000 (überprüft am: 26.05.2008).

MATTL Siegfried; Ausstellungen als Lektüre. In: Gottfried FLIEDL, Roswitha MUTTENTHALER, Herbert POSCH (Hrsg.); Erzählen, Erinnern, Veranschaulichen. Theoretisches zur Museums- und Ausstellungskommunikation = Museum zum Quadrat Bd. 3 (Klosterneuburg: Eigenverlag, Verein Arbeitsgruppe für theoretische & angewandte Museologie 1992) 41–48.

Ders.; Film versus Museum. In: Hans-Christian EBERL, Julia Teresa FRIEHS, Günter KASTNER, Corinna OESCH, Herbert POSCH, Karin SEIFERT (Hrsg.); Museum und Film = Museum zum Quadrat Bd. 14 (Wien: Turia + Kant 2003) 51–73.

MacDONALD George, Stephen ALSFORD; The Digital Museum, URL: http://www.civilization.ca/academ/articles/macd-alsf2_1e.html (überprüft am: 05.09.2009).

McKENZIE Jamie; Building a Virtual Museum Community. In: David BEARMAN, Jennifer TRANT (Hrsg.); Museums & the Web 1997. Selected Papers (Pittsburgh: Archives & Museum Informatics 1997), 77–86. = zugleich: Ders.; Building a Virtual Museum Community = Paper presented at the „Museums & The Web Conference, 16.–19.3.1997, Los Angeles. URL: <http://www.fno.org/museum/museweb.html>, (überprüft am 05.09.2008).

Ders.; From Now On. The Educational Technological Journal, URL: <http://www.fno.org> (überprüft am 05.09.2008).

Ders.; Oldies and Goodies. The Grand List of School Virtual Museums, URL: <http://www.fno.org/museum/list.html> (überprüft am 05.09.2008).

Ders.; Virtual Museums. Full of Sound and Fury Signifying, URL: <http://www.bham.wednet.edu/muse.htm>, 1994 (überprüft am 13.11.2002).

MENASSE-WIESBAUER Elisabeth; Imagebroschüre ZOOM Kindermuseum (Wien: Verein interaktives Kindermuseum o.J.)

MOSCHOVITIS Christos J. P., Hilary POOLE, Tami SCHUYLER, Theresa M. SENF; History of the Internet. A Chronology, 1843 to the Present (Santa Barbara, Denver, u.a.: ABC-CLIO 1999).

OFFE Sabine; Museum – Wissen – Wunsch. In: Arbeitsgruppe für theoretische und angewandte Museologie IFF/Wien (Hrsg.); Reader zur Schreib- und Denkwerkstatt Drosendorf. Museum – Wissen – Wunsch (unveröff. Manuskript: Bremen 2006) 1–6.

PEARCE Susan M.; Museums, Objects and Collections (Leicester: Leicester University Press 1992).

POMIAN Krzysztof; Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln (Berlin: Wagenbach 1998).

SAMIDA Stefanie; Überlegungen zu Begriff und Funktion des „virtuellen Museums“. Das archäologische Museum im Internet. In: Museologie Online 4. Jg./2002, 1-58, URL: <http://www.vl-museen.de/m-online/02/01.pdf> (pdf-Datei) (überprüft am 05.09.2008).

SCHÖBER Anna; Montierte Geschichten. Programmatisch inszenierte historische Ausstellungen = Veröffentlichungen des Ludwig-Bolzmann-Institutes für Geschichte der Gesellschaftswissenschaften Bd. 24 (Wien: J&V, Dachs Verlag, Edition Wien 1994).

SCHOLZE Jana; Medium Ausstellung. Lektüren musealer Gestaltung in Oxford, Leipzig, Amsterdam und Berlin (Bielefeld: Transcript 2004).

SCHWEIBENZ Werner; Das virtuelle Museum. Überlegungen zu Begriff und Erscheinungsformen des Museums im Internet, URL: <http://www.compania-media.de/mum/mumfo01.htm>, 1998 (überprüft am 25.09.2003).

Ders.; Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet = Vortrag anlässlich der Mai-Tagung „museums and the internet“ am 28./29.5.2001 im Historischen Centrum Hagen,

URL: <http://www.mai-tagung.de/maitagung+2001/schweibenz.pdf> (pdf-Datei) (überprüft am 23.05.2008).

Ders.; Museumsliteratur online. In: Virtual Library Museen Deutschland, URL: <http://www.vl-museen.de/vlmuslit.htm#Das%20virtuelle%20Museum> (überprüft am 05.09.2008).

Ders.; The Development of Virtual Museums. In: ICOM News. Newsletter of the International Council of Museums vol. 57, 2004/No. 3.

Ders.; Virtuelle Museen – Lernorte im Internet, In: Praxis Schule 5–10, 1 (2002) 6–8.

SIEGLERSCHMIDT Jörn; Das Museum als Interface. In: Christoph LEHNER, H. Peter OHLY, Gerhard RAHMSTORF (Hrsg.); Wissensorganisation und Edutainment. Wissen im Spannungsfeld von Gesellschaft, Gestaltung und Industrie. = Fortschritte der Wissensorganisation 7 (Würzburg: Ergon 2004) 264–283.

STÖLZL Christoph; „Statt eines Vorwortes: Museumsgedanken“. In: Marie-Louise von PLESSEN (Hrsg.) Die Nation und ihre Museen (Frankfurt a. M., New York: Campus 1992) 12–18.

TSICHRITZIS, Dennis, Simon GIBBS; Virtual Museums und Virtual Realities. In: David BEARMAN (Hrsg.); Hypermedia & Interactivity in Museums. Proceedings of an International Conference 1991, Pittsburgh/Pennsylvania = Archives and Museums Informatics Technical Report Bd. 14 (Pittsburg, PA: Archives and Museum Informatics 1991) 17–25.

WEIDNER Marcus; Museen ins WWW! Hinweise zur Planung und Realisierung von Museums-Web-Sites. In: Museologie Online 2. Jg./2000, URL: <http://www.vl-museen.de/m-online/00/00-3.pdf> / (pdf-Datei) (überprüft am 05.09.2008)

WERSIG Gernot, Petra SCHUCK-WERSIG; Deutsche Museen im Internet. Explorative Studie und Tagungsbericht anlässlich des Workshop „Museumsbesuch im Multimedia-Zeitalter“ im Auftrag der Stiftung Volkswagenwerk (Berlin 1998), URL: <http://kommwiss.fu-berlin.de/~gwersig/forschung/news/museen.pdf> (pdf-Datei), 2002 (überprüft am 24.09.2003). = zugleich: WERSIG Gernot, Petra SCHUCK-WERSIG; Virtuelle Museumsbesucher – Empirische Studien zur technischen Außenrepräsentanz von Museen (Berlin: o.V. 2000).

WILSON David M.; Das British Museum – ein Universalmuseum. In: Marie-Louise von PLESSSEN (Hrsg.) Die Nation und ihre Museen (Frankfurt a. M., New York: Campus 1992) 108–116.

7.3. weitere verwendete Websites:

AVICOM, URL: <http://www.unesco.org/webworld/avicom/index.php> (überprüft am 05.09.2008).

BADISCHES LANDESMUSEUM KARLSRUHE,
URL: http://www.landesmuseum.de/website/Deutsch/Sammlungsausstellungen/Schloss/Auf_einen_Blick.htm (überprüft am 05.09.2008).

BROOKLYN CHILDREN'S MUSEUM, URL: <http://www.bchildmus.org> (überprüft am: 05.09.2008).

LEMO. Lebendiges virtuelles Museum online, URL: <http://www.dhm.de/lemo/home.html> (überprüft am: 05.09.2008).

LINCOLN-TITUS Virtual Museums,
URL: <http://www.lakelandschools.org/lt/NewYorkVM/vmmain.htm> (überprüft am: 05.09.2008).

OUR GOLD RUSH COMMUNITY, URL: <http://www.ncgold.com/goldrushtown/> (überprüft am: 05.09.2008).

TIPATSHIMUNA. Innu Stories from the Land, URL: <http://www.recitsinnus.ca> (überprüft am 05.09.2008).

THE PEACE MUSEUM, <http://www.ih.k12.oh.us/ps/peace/> (überprüft am: 05.09.2008).

WEBMUSEEN, URL: <http://www.webmuseen.de> (überprüft am 05.09.2008).

ZOOM Kindermuseum, URL: <http://www.kindermuseum.at> (überprüft am: 05.09.2003).

8. ABSTRACT

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit Begriff und Erscheinungsformen virtueller Museen. Bezeichnet werden mit diesem Begriff Seiten und Projekte im Internet, die versuchen, einen museologischen Raum im World Wide Web zu schaffen. Die Auseinandersetzung mit dem damit geschaffenen Paradoxon – wie kann ein virtueller Raum ein Pendant zum klassischen Museum sein, das sich doch über seine materiellen Objekte definiert – durchzieht in weiterer Folge den Text als roter Faden und forschungsleitende Fragestellung. Vor dem Hintergrund einer Diskussion der bestimmenden Merkmale des physischen Museums macht es sich der Text zur Aufgabe, eine Darstellung der Definitionsversuche des virtuellen Museums zu liefern. Gleichzeitig wird ein Systematisierungsschema für die so unterschiedlichen Erscheinungsformen virtueller Museen entwickelt, wobei die empirische Untersuchung dreier ausgewählter virtueller Museen als Basis dient. Sowohl die empirischen als auch die theoretischen Forschungsschritte ließen zu dem Schluss kommen, dass sich virtuelle Museen vor allem durch ihren Umgang mit Objekten als solche konstituieren.

Lebenslauf**Priska Maria Olbrich**

geboren 15.03.1973 in Wien

Ausbildung

1994–2008 Studium der Geschichte und der Theater- Film und Medienwissenschaft
 1991–1993 Jusstudium
 1983–1991 Gymnasium BRG, Wien
 1979–1983 Volksschule, Wien

akademische Berufserfahrung

2003 **Universität Wien, Institut für Geschichte** – Externe Lektorin – Lehrveranstaltung „HistoryShow – Next Generation. Neue Medien und neue Darstellungsformen von Geschichtswissenschaft“ (gem. mit Brigitte Leucht)
 2002–2003 **IV. & V. Internationale Sommerakademie Museologie**, AG Museologie | IFF Wien – administrative Leitung, Presse- & Öffentlichkeitsarbeit, wissenschaftliche Assistenz
 1998–2000 **Website „HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft“** <http://www.univie.ac.at/HistoryShow>, (gem. mit Claudia Gnida, Benedikt Kloss, Brigitte Leucht) – Projektleitung

weitere Berufserfahrung

seit 2003 **Volksoper Wien** – Marketing
 1999–2003 **Theater in der Josefstadt**, Wien – PR-Assistentin
 1992–1995 **Welt Theater**, Wien – Produktionsleitung und Öffentlichkeitsarbeit für freie Theaterprojekte

Publikationen

Mit Brigitte Leucht und Benedikt Kloss; Wider die Aura des Objekts. Zur Übertragbarkeit der musealen Aura ins Internet. In: Past Perfect. 66 Jahre einer Zeitenwende, URL: <http://www.pastperfect.at>, 2003.

Mit Brigitte Leucht; Das Buch als konventionelles Medium geschichtswissenschaftlicher Darstellung. In: HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft, URL: <http://www.univie.ac.at/historyshow>, 2000.

Die Ausstellung als alternatives Medium geschichtswissenschaftlicher Darstellung. In: HistoryShow, URL: <http://www.univie.ac.at/historyshow>, 2000.

Preise

1998 **Theodor-Körner-Preis** zur Förderung von Wissenschaft und Kunst für das Projekt HistoryShow. Neue Medien in der Geschichtswissenschaft