

Zur Virtualisierung archäologischer Museen

Bemerkungen zum Aktuellen Thema "Archäologische Museen im Umbruch"
in den Archäologischen Informationen 23/2, 2000

Stefanie Samida

Das aktuelle Thema in Heft 23/2 der *Archäologischen Informationen* behandelt "Archäologische Museen im Umbruch". Die Aufsätze basieren auf Vorträgen der DGUF-Tagung 2000 "Zwischen Archiv und Erlebnisort – Archäologische Museen im Umbruch". Alle Autoren setzen sich mit dem realen Museum und dessen Aufgaben und Zielen auseinander. Es scheint bezeichnend für unser Fach zu sein, daß die neuesten Entwicklungen gerade in der Informationstechnologie kaum Beachtung finden und auch auf dieser Tagung anscheinend nicht aufgegriffen wurden, obwohl das Tagungsthema "Archäologische Museen im Umbruch" titelt.¹

Ich möchte daher im folgenden einige kritische Bemerkungen zur Virtualisierung archäologischer Museen vorbringen.²

War das Museum bis vor wenigen Jahren noch ein Ort, das an einer Stelle lokalisiert und nur zu bestimmten Zeiten geöffnet war, so muß die Institution Museum mittlerweile nicht mehr abhängig von Raum und Zeit sein. Mit dem Medium "Internet" haben sich neue Möglichkeiten und Perspektiven eröffnet, die gleichfalls für kulturelle Einrichtungen, wie beispielsweise Museen, neue Wege in der Wissensvermittlung und Öffentlichkeitsarbeit bedeuten können.

Mit dem Aufkommen der neuen Informationstechnologien ging auch das Schlagwort der "Virtualität" einher: "virtuelle Realitäten" – "virtuelle Universitäten" – "virtuelle Bibliotheken" – "virtuelle Welten" – "virtuelle Archäologie" – diese Reihe ließe sich noch weiter fortsetzen – sind in aller Munde.

Auch das "virtuelle Museum" gehört in diese Kategorie. Bis heute gibt es allerdings keine klare Definition dieses Wortpaares. Und trotzdem glaubt jeder zu verstehen, was damit gemeint ist. Denn jeder kennt das "reale" Museum aus eigener Erfahrung. Und da "real" und "virtuell" gern als Gegensatzpaare betrachtet werden, scheint auch der Sinn des Wortpaares "virtuelles Museum" eindeutig. Dabei gehen die Meinungen, was ein solches Museum sei und wie es auszusehen habe, weit auseinander.

Im Vorfeld möchte ich klären, was eigentlich unter der Bezeichnung "Museum" zu verstehen ist. Dies kann nur in einer stark simplifizierenden Weise stattfinden, denn schon hier wird deutlich, daß das "Museum" kein fest umrissener, und damit statischer, sondern ein dynamischer Begriff ist (WAIDACHER 2001, 88).

Museen sehen sich selbst als "Lernorte" und werden auch von Außenstehenden als Kultur- und Bildungseinrichtungen wahrgenommen. "A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment" (ICOM 1990). Ausgehend von der allgemein anerkannten Definition der ICOM (International Council of Museums) kann ein Museum vereinfacht als eine Institution betrachtet werden, die Objekte kultur- oder naturhistorischer Provenienz sammelt, bewahrt, erforscht und für die Öffentlichkeit ausstellt, wobei der Sammlung eine Bildungsfunktion zukommt. Die museale Präsentation sollte aber nicht einer wissenschaftlichen Darstellung gleichen, denn Wissensvermittlung im Museum, so der Museologe Fr. WAIDACHER (1999, 51), sei freiwillig und müsse beim Besucher ein angenehmes Erlebnis darstellen.

Die derzeitige Diskussion um die Begriffsbestimmung des virtuellen Museums ist, was sowohl die Inhalte als auch die Bezeichnung angeht, äußerst heterogen.³ Neben Begriffen wie "virtuelles Museum" werden auch Bezeichnungen wie "digitales Museum", "elektronisches Museum", "Online-Museum", "Web-Museum", "Hypermedia-Museum", etc. benutzt. Alle Bezeichnungen meinen letztendlich jedoch dasselbe: sie beschreiben eine Museumspräsentation im Internet – nicht mehr und nicht weniger. Greift man eine der zahlreichen Definitionen heraus, so wird dies deutlich: "The virtual museum is a logically related connection of digital objects composed in a variety of media, and because of its capacity to provide connectedness and various points of access, it lends itself to transcending

methods of communicating and interacting with the visitors being flexible toward their needs and interests; it has no real place or space, its objects and the related information can be disseminated all over the world" (ANDREWS & SCHWEIBENZ 1998).

Wichtigstes Merkmal des virtuellen Museums ist die Tatsache, daß die Sammlung aus elektronischen Objekten besteht, deren Präsentation ausschließlich im Internet stattfindet: das digitale Objekt ersetzt also das reale Objekt. Dies bringt sowohl Vorteile als auch Nachteile mit sich. Im virtuellen Museum können durch die globale Vernetzung problemlos weiterführende Informationen zu bestimmten Sachthemen angeboten werden; der "Gang" durch das Museum ist unendlich. Und da der Besucher orts- und zeitunabhängig ist, kann er von einer virtuellen Ausstellung zur anderen wechseln. Interaktive Elemente einer Website erhöhen beim Besucher den Erlebniswert. Doch trotz dieser vor allem technisch bedingten Vorteile geht im virtuellen Museum das tatsächliche Erleben verloren; die Atmosphäre des Raumes und der realen Objekte können nicht wie im realen Museum vermittelt werden: die Aura des Objekts fehlt; dies hat schon W. BENJAMIN (1936) in seiner berühmten Abhandlung über "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" treffend bemerkt.

Die meisten (auch archäologischen) Museen, die sich derzeit im Internet präsentieren, kommen über eine PR-Aktion des realen Museums nicht hinaus, vermitteln also die gängigen Informationen wie Öffnungszeiten, Anfahrtsweg, Sonderveranstaltungen, Führungen, Angebote der Museumspädagogik. Nur selten wird der Versuch unternommen, auch Informationen ähnlich wie im realen Museum weiterzugeben. Dabei sind die multimedialen Möglichkeiten heute durchaus so weit fortgeschritten, daß hier Potentiale schlummern. Es könnte beispielsweise ein Ziel einer Webpräsentation sein, dem Benutzer die Möglichkeit zu geben, sich über einzelne Ausstellungsstücke näher zu informieren. Daß das Objekt dabei nicht nur beschrieben, sondern auch abgebildet wird, ist selbstverständlich. Allerdings sollte die Visualisierung der Gegenstände nicht nur über eine Photographie, sondern, um die derzeitigen Möglichkeiten des Internets voll auszuschöpfen, auch über Multimedia erfolgen. Objektvideos (QuicktimeVR-Videos) oder VRML (Virtual Reality Modelling Language) machen es möglich, Objekte zu drehen und aus verschiedenen Richtungen zu betrachten. Diese Art der Präsentation archäologischer Objekte wird meines Wissens bisher auf keiner Museumswebsite angeboten, obwohl sich mit dieser Präsentationsweise sowohl für den Laien als auch für den Wissenschaftler durchaus neue Möglichkeiten der Rezeption eröffnen; so kann man die Objekte nunmehr

von allen Seiten anschauen, was im realen Museum meist nicht möglich ist.

Sicherlich liegt das Potential virtueller Museen neben den multimedialen Präsentationsmöglichkeiten besonders in einer Imageverbesserung ihrer realen Pendanten; gerade über die neuen Medien kann das Museum seinen Bekanntheitsgrad erweitern und neue, vor allem junge Besucher anlocken, bei denen auch heute noch das Museum als verstaubt und muffig gilt. Das virtuelle Museum kann zudem den Gang ins reale Museum vorbereiten, aber auch Anlaß für weitere Recherchen im Internet sein. Das Hypertextformat mit seinen zahlreichen Verzweigungsmöglichkeiten und der Einbindung multimedialer Elemente bietet realen Museen neue Chancen in der Wissensvermittlung; unterstützt wird dies durch den unbegrenzten Speicherplatz im WWW, wo *jede* Information bereitgestellt werden kann. Interaktive Komponenten wie e-mail oder Gästebücher können Hemmschwellen beim Besucher abbauen und die Angst vor dem realen Museum nehmen. Welcher Besucher traut sich im Museum schon, einen der dort arbeitenden Wissenschaftler anzusprechen? Die etwas unpersönlichere elektronische Post erleichtert den ersten Schritt zum Dialog.

Diese pragmatischen Vorteile können jedoch nicht über das Fehlen der realen Objekte hinwegtäuschen. Denn kein noch so gut digitalisiertes Objekt vermag das Original zu ersetzen. Natürlich ist es möglich, ausgewählte Objekte über die neuen Techniken in Szene zu setzen; es können Ansichten geboten werden, die im realen Museum nicht denkbar sind. Aber: das Erleben im Museum, die authentischen Originale und damit auch die Aura der Exponate ist nicht über den Computer zu vermitteln. Und hier liegt ein Dilemma virtueller Museen. Denn nur über den unmittelbaren Kontakt mit dem Objekt im Museum erfährt der Besucher "Vergangenheit". Doch mit der Reproduktion oder Digitalisierung materieller Überreste geht die "geschichtliche Zeugenschaft" (BENJAMIN 1936, 15) verloren – das Abbild eines Originals ist eben kein authentisches Zeugnis der Vergangenheit.

Ist mit dem Fehlen authentischer Objekte nun auch der "Lernort" virtuelles Museum *ad absurdum* geführt?

Wie schon angesprochen, kann das virtuelle Museum das tatsächliche Erleben, die Atmosphäre des Raums und die Aura der Objekte nicht vermitteln. Darüber hinaus erweckt es mit seinen multimedialen Möglichkeiten den Eindruck, es stelle weniger Informationen als Effekte in den Vordergrund. Qualitätvolle Bildungsarbeit gerät zugunsten einer vereinfachten und unterhaltenden multimedialen Darstellung leicht ins Hintertreffen. In diesem Sinne hat schon POSTMAN (1985, 179) die bildende Funktion des

Fernsehens bezweifelt: sinnvolles Lernen könne nicht bewerkstelligt werden, wenn der Unterricht der Unterhaltung weiche. Diese Kritik trifft auch auf das virtuelle Museum zu – allerdings ist, wie sich immer häufiger zeigt, auch das reale Museum davon durchaus nicht ausgenommen. Denn in den zahlreichen Ausstellungskonzeptionen realer Museen der letzten Jahre läßt sich feststellen, daß vermehrt mit multimedialen Darstellungsmitteln bei der musealen Vermittlung gearbeitet wird.⁴

In der Tat muß bezweifelt werden, ob Museen – egal ob virtuell oder real – ihrem Ziel noch gerecht werden und nicht vielmehr auf dem Weg zu einer Art Freizeitpark sind, der dem Besucher nur noch Zerstreuung und Ablenkung in Form von Spaß, Aktion und Lärm bietet.

Mit Blick auf das virtuelle Museum scheint es daher an der Zeit, Konzepte zu entwickeln, die dieses Museum beim virtuellen Besucher nicht nur als unterhaltende Marketingmaßnahme erscheinen lassen. Auch wir Archäologen können und müssen uns in die Diskussion einbringen.

Anmerkungen

1 Erfreulicherweise befassen sich fünf Aufsätze in dem vor kurzem erschienenen Band "Archäologische Museen und Stätten der römischen Antike – Auf dem Wege vom Schatzhaus zum Erlebnispark und virtuellen Informationszentrum? Referate des 2. Internationalen Colloquiums zur Vermittlungsarbeit in Museen, Köln 3.-6. Mai 1999" (NOELKE 2001) im weitesten Sinne mit dem Thema "virtuelles Museum", Virtualität im Museum" oder "Museum im Internet". Zu Museen im Internet siehe auch ALLASON-JONES et al. (1995).

2 Dieses Thema hat besonders im anglo-amerikanischen Raum schon seit Jahren einen großen Stellenwert (siehe z.B. die Tagungsbände "Museums and the Web"), wohingegen sich die europäischen Museumsfachleute und Medien-/Kommunikationswissenschaftler erst in den letzten drei Jahren mit dieser Frage eingehender beschäftigen (LAFORET 1999; MÜLLER-STRATEN 1999; SCHWEIBENZ 1998a, 1998b; 2001; VILLINGER 1999; WERSIG & SCHUCK-WERSIG 1998).

3 "It is very perplexing to define the term 'virtual museum', it seems to have as many definitions as there are people interested in the topic" (LAFORET 1999, 133).

4 Als Beispiel sei hier auf das Neanderthalmuseum in Mettmann verwiesen.

Literatur

ALLASON-JONES, L., O'BRIEN, C. & G. GOODRICK (1995) Museums, and the World Wide Web. *Journal European Arch.* 3/2, 1995, 33-42.

ANDREWS, J. & W. SCHWEIBENZ (1998) A New Media for Old Master: The Kress Study Collection Virtual Museum Project. <http://www.phil.uni-sb.de/fr/infowiss/projekte/virtualmuseum/kresspap.htm> [Stand: August 2001]

BENJAMIN, W. (1936) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: *Ders., Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt a. M. 1963, 8-63 [Original: 1936].

ICOM (International Council of Museums) (1990) Definition of a museum. <http://www.icom.org/definition.html> [Stand: August 2001].

LAFORET, A. (1999) Museum, "Virtual" Museum and Internet. *TenDenZen 99, 1999 (Übersee-Museum Bremen Jahrb. 8)* 133-143.

MÜLLER-STRATEN, Chr. (1999) That makes you larger than life. Überlegungen zur Virtualität und zum virtuellen Museum. *Museum Aktuell 51, 1999, 2018-2020*.

NOELKE, P. (Hrsg.) (2001) Archäologische Museen und Stätten der römischen Antike – Auf dem Wege vom Schatzhaus zum Erlebnispark und virtuellen Informationszentrum? *Referate des 2. Internationalen Colloquiums zur Vermittlungsarbeit in Museen, Köln 3.-6. Mai 1999. Schriftenr. Museumsdienst Köln 4*. Bonn 2001.

POSTMAN, N. (1985) Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt a. M. 1985.

SCHWEIBENZ, W. (1998a) The "Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. http://www.phil.uni-sb.de/fr/infowiss/projekte/virtualmuseum/virtual_museum_ISI98.htm [Stand: August 2001]

SCHWEIBENZ, W. (1998b) Das virtuelle Museum – Überlegungen zu Begriff und Erscheinungsformen des Museums im Internet. <http://www.compania-media/mum/mumfo01.htm> [Stand: August 2001].

SCHWEIBENZ, W. (2001) Das virtuelle Museum. Überlegungen zu Begriff und Wesen des Museums im Internet.

<<http://www.phil.uni-sb.de/fr/infowiss/projekte/museum/index.html>> (pdf-Datei) [Stand: August 2001].

VILLINGER, M. (1999) Zur Virtualisierung von Museen - Angebots- und Organisationsformen.

<http://www.ub.uni-konstanz.de/cgi/w3-mysql/kops/frontdoor.html?source_opus=309> (pdf-Datei) [Stand: August 2001].

WAIDACHER, Fr. (1999) Museum lernen: Lange Geschichte einer Verweigerung oder Warum Museen manchmal so gründlich daneben stehen. *Museologie-Online 1*, 1999, 41-65.

WAIDACHER, Fr. (2001) Grundgedanken zu einer museologischen Praxis. *Museologie-Online 3*, 2001, 84-100.

WERSIG, G. & P. SCHUCK-WERSIG (1998) Deutsche Museen im Internet. Explorative Studie anlässlich des Workshop "Museumsbesuch im Multimedia-Zeitalter" im Auftrag der Stiftung Volkswagenwerk.

<<http://www.kommwiss.fu-berlin.de/~gwersig/forschung/news/museein.htm>> [Stand: August 2001].

Stefanie Samida M.A.
Steinböfstr. 33
D - 72074 Tübingen