

Das virtuelle Museum im Internet

Tagung „Schöne Neue Welten
– Virtuelle Realitäten
in der zeitgenössischen Kunst“
Friedrichshafen, 6. April 2018

- Vordenker
- Multimedia
- Internet
- Das virtuelle Museum im Internet:
 - Entwicklung der Idee
 - Etablierung des Begriffs
 - Verhältnis von physischem und virtuellem Museum
 - Zentrale Aspekte des virtuellen Museums
- Ausblick
- Zusammenfassung

Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit

- Verkümmern der Aura durch die technische Reproduktion
- Vorteile der Reproduktion gegenüber dem Original:
 - Sie erlaubt neue Sichtweisen auf das Original
 - Sie kann das Abbild in Situationen bringen, die für das Original nicht erreichbar sind
 - Sie kann den Betrachtern in ihrer jeweiligen Situation entgegenkommen

Benjamin:

- Die Reproduktion
 - vervielfältigt das Original und setzt an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises
 - löst das Reproduzierte aus dem Bereich der Tradition (wie die Musealisierung)

André Malraux:

Das imaginäre Museum. Museum Without Walls.

- Im Museum sind „nur Abbilder von Dingen, die von diesen Dingen selbst verschieden sind und gerade auf dieser spezifischen Verschiedenheit ihre Daseinsberechtigung gründen“
- Das Museum ohne Wände führt in der Form fotografischer Abbildungen mehr Kunstwerke zusammen als dies die größten Museen der Welt jemals konnten

Aura:

- Sie ist keine immanente Eigenschaft des Objekts
- Sie ist eine besondere Form der Wahrnehmung durch die Betrachter
- Sie ermöglicht eine kommunikative Beziehung zwischen Museale und Betrachtern
- Beispiele:
 - Albrecht Dürers Feldhase in der Albertina
 - Diethard Herles: Nofretete im Museumsshop
 - Bruno Latour und Adam Lowe: Migration der Aura

1968 Konferenz „Computers and Their Potential Applications in Museums“ veranstaltet vom Metropolitan Museum of Art:

- William Paisley entwirft ein Szenario computergestützter Forschung im Museum
- Allon Schoener prägt den Begriff des elektronischen Museums als Medium zur Distribution von Museumsinformationen
- Donald Bitzer betrachtet den Computer als flexiblen Museumsführer
- Robert S. Lee beschreibt den Computer als Lerninstrument
- ...

- Duncan Cameron
(1968 für das U.S. Office of Education)
Theorie der Museumskommunikation:
 - Das Objekt unterscheidet das Kommunikationssystem Museum von allen anderen Kommunikationssystemen
 - Kommunikationsmodell:
Sender, Medium, Empfänger
in Anlehnung an Shannon & Weaver (1949)
– Rückkopplung nur beiläufig erwähnt
 - Einsatz von unterstützenden Hilfsmitteln und Hilfsmedien zur Vermittlung an ein (Laien-)Publikum
 - Im Fokus steht das Objekt!

- Auseinandersetzung mit (Massen-) Kommunikationsmodellen innerhalb der Museologie
- Diskussion um den Einsatz von Vermittlungsmedien im Museum
- Diskussion um die Rolle des Objekts

1980er und 1990er Jahre:

Technische Entwicklung:

- Hypertext- und Hypermedia-Systeme (Vannevar Bushs Memex, Ted Nelsons Xanadu)
- Multimedia-System wie Micro Gallery für die National Gallery, London
- CD-Produktionen: Louvre, Microsoft Art Gallery der National Gallery, London, ...
- Organisatorische Netzwerke von Museen: AMICO, CHIN, CIMI, MCN, ...

Tagungen:

- 1990 Electronic Visualisation and the Arts (EVA) Conferences
- 1991 International Conference on Hypermedia & Interactivity in Museums (ICHIM)
- 1997 Museums and the Web
- 2000 Museums and the Internet

Museologische Entwicklung:

- Epistemologische Betrachtung des Museums und seiner Objekte
- Diskussion um das Verhältnis von Museumsobjekt und Museumsinformationen:
 - Wilcomb Washburn (1984): “Collecting Information, Not Objects”
 - George MacDonald und Stephen Alford vom Canadian Museum of Civilization (1991): “The Museum as Information Utility”
- Paradigmenwechsel vom Museumsobjekt zur Museumsinformation

Politische Entwicklung:

- Museen als Content-Lieferanten
- Gipfeltreffen der sieben führenden Industrienationen (G7) am 26.03.1995, Pilotprojekt für den Aufbau elektronischer Museen und Galerien
- Bangemann-Bericht der EU-Kommission: Museen in der Informationsgesellschaft
- Förderprogramme der Europäischen Union und der Mitgliedsstaaten

- 1993 wird das textbasierte Internet hypermedial: Integration von Text, Bild und Ton in der Oberfläche des Mosaic-Web-Browsers
- 1994 Virtual Library of Museums
- Geschätzte Web-Präsenzen von Museen:
 - 1995: 120
 - 1996: 400
 - 1998: 1000
- 1999 deutschsprachige Abteilung der Virtual Library of Museums

Entwicklung der Idee des virtuellen Museums:

- Fachgebiete Informatik, Bibliotheks- und Informationswissenschaft, Museologie
- Vielfalt von Bezeichnungen:
 - elektronisches Museum
 - digitales Museum
 - Online-Museum
 - Hypermedia-Museum
 - Web-Museum
 - Cyberspace-Museum
 - ...

- Diese Bezeichnungen implizieren verschiedene Sichtweisen und verschiedene Schwerpunkte
- Bis heute keine einheitliche Begrifflichkeit
- Ausgewählte Definitionsversuche:
 - Encyclopaedia Britannica (1996)
 - Laforet (1998)
 - Virtual Museum (of Canada) – The Next Generation (Besser et al. 2004)
 - Negri (2012)
 - EU-Projekt ViMM (2018)

- EB: „Virtual museum, a collection of digitally recorded images, sound files, text documents, and other data of historical, scientific, or cultural interest that are accessed through electronic media. A virtual museum does not house actual objects and therefore lacks the permanence and unique qualities of a museum in the institutional definition of the term.“

- Anne Laforet (1999): „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.“
- Virtual Museum (of Canada) – The Next Generation (2004): „The definition of the ‚virtual museum’ remains under practical construction“.
- Massimo Negri (2012): „From the museological point of view, terminology has started (and in some sense still is) registering a permanent shifting of meanings and accents.“

- ViMM (2018): „A virtual museum (VM) is a digital entity that draws on the characteristics of a museum, in order to complement, enhance, or augment the museum through personalization, interactivity, user experience and richness of content.“

Etablierung des Begriffs:

- Jeffrey Shaw (1990)
- Dennis Tsichritzis und Simon Gibbs (1991)
- Ben Davis (1991)
- Glen Hoptman (1992)
- George MacDonald und Stephen Alsford (1994)
- Maxwell Anderson (1994)
- Encyclopaedia Britannica (1996)
- James Andrews und Werner Schweibenz (1998)
→ ICOM News 2004-3
- Erkki Huhtamo (2002)

Verhältnis von physischem und virtuellem Museum:

- Die Diskussion wird bestimmt von der sog. „real-virtual divide“ (Mintz 1998)
- Erweiterungsmodell: VM als Fortsetzung des realen Museums in einem anderen Raum und mit anderen Mitteln
- Separationsmodell: VM existiert nur im digitalen Raum, hat keine Entsprechung im physischen Raum

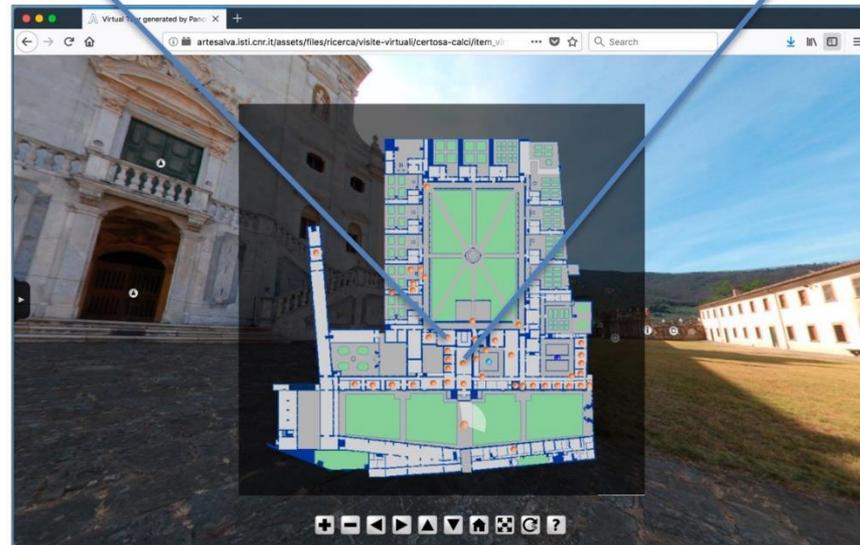
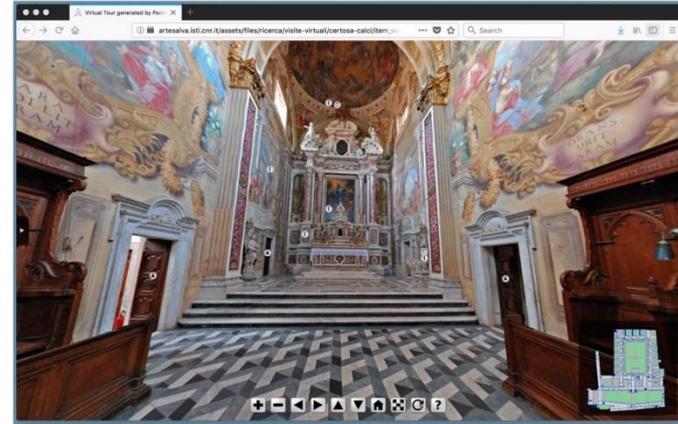
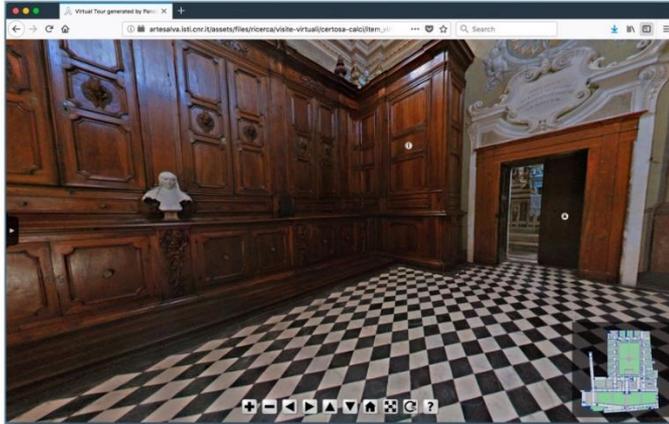
- ICOM Erklärung von Calgary (2005): „tangible and intangible evidence that constitutes the heritage of humanity“
- Ross Parry (2007): Sammlung von „tangibles, intangibles, e-tangibles“
- Folge: analog und digital sind keine Gegensätze, sondern ein Kontinuum, Aggregatzustände von Kultur: materiell – immateriell – digital

Zentrale Aspekte des virtuellen Museums:

- Erweiterung dessen, was das Museum zeigen kann
- Aufbau auf digitalen Sammlungen realer Museen
- Vernetzung von Inhalten außerhalb des Museums
- Zugänglichkeit im technischen Sinne
- Zugänglichkeit im intellektuellen Sinne
(Content und Kontext)
- Erweiterung des Publikums um virtuelle Besucher
- Fokussierung auf die virtuellen Besucher
- Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten für virtuelle Besucher
- ...



© Staatliche Museen zu Berlin und Wolfgang Gülcker:
Bode 360° - Ein Panoramablick in die virtuelle Ausstellungshalle "Basilika"



© ISTI CNR Pisa: Die Kartause von Calci bei Pisa, eine Panoramatour

- Das Virtuelle Museum hat eine lange Tradition
- Es ist (immer noch) nicht definiert, ICOM sollte dies tun
- Es erweitert die Möglichkeiten des Museums, muss aber kein physisches Pendant haben
- Analog und digital sind keine Gegensätze, sondern Aggregatzustände von Kultur