

Materialität und Digitalität: Addendum zur aktuellen musealen Debatte

Das Museum ist im Wandel, und zwar auf vielfältigen Feldern – und das ist auch gut so. Am sichtbarsten wird dieser Wandel zweifellos in der im August 2022 verabschiedeten neuen ICOM-Definition. Anders als die lange gültige und lediglich immer wieder leicht angepasste Museumsdefinition betont die neue Fassung explizit die Offenheit, Zugänglichkeit und Inklusivität der Institution sowie die Beteiligung von Gemeinschaften bzw. die gesellschaftliche Teilhabe: „A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing“.¹ Mit dieser Definition bricht gleichsam die bis dato „selbstsichere epistemische Autorität“ der Museen auf; es geht nicht mehr darum, Wissensbestände auszuweiten, sondern vielmehr um die Reflexion der eigenen Position.² Interessanterweise fehlt dieser neuen Definition jedoch der Verweis auf ein aktuelles Debatten- sowie Aufgaben- und Arbeitsfeld, das seit Längerem auch die Museen – spätestens seit der Schließung der Häuser während der Corona-Pandemie – erreicht hat: nämlich der

- 1 International Council of Museums: Museum Definition, 24.8.2022. In: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> (Zugriff: 10.11.2023). – Irmgard Zündorf (Potsdam) möchte ich für ihre Anregungen zu einer früheren Version des Textes herzlich danken.
- 2 Anna Leshchenko, Thomas Thiemeyer: Planetares Wohlbefinden als Kompromiss. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 28.9.2022.

Verweis auf das Digitale. Bekanntermaßen gehört die Digitalisierung zu den zentralen Treibern der gegenwärtig zu beobachtenden Transformation im Museumskontext³ – das gilt sowohl für die Digitalisierung von Sammlungen und Ausstellungen als auch für das (digitale und partizipative) Sammeln und Ausstellen digitalisierter bzw. digitaler Objekte.

Der Ethnologe Hans Peter Hahn hat kürzlich eine durchaus kritische Bestandsaufnahme des digitalisierten Museums verfasst und darauf hingewiesen, dass viele der derzeit diskutierten Fragen – beispielsweise „welche Datenbank für die Digitalisierung geeignet ist, oder auch die Frage, wie viele Ressourcen ein Museum für einen angemessenen digitalen Auftritt bereitstellen muss“ – von nachgeordneter Bedeutung für die Institution Museum sind.⁴ Wichtiger sei es, so Hahn, die Reflexion über die Konsequenzen der Digitalisierung bzw. ein „Verständnis der Digitalisierung als Transformation der Institution insgesamt“ zu schaffen; die ‚Neuerfindung‘ des Museums sei nur möglich, wenn nicht nur das Potenzial, sondern auch etwaige (epistemische) Verluste, die mit der Digitalisierung einhergingen, reflektiert würden.⁵ Hahn hat mit seinen Ausführungen hierzu zweifellos selbst einen wichtigen Beitrag geleistet, indem er verschiedene Gesichtspunkte angerissen hat.

Die folgenden kursorischen Überlegungen knüpfen daran an und sind als Kommentar zu einer laufenden, vor allem anwendungsorientiert-praktisch geprägten Debatte zu verstehen, die sich gegenwärtig vornehmlich den Herausforderungen der Digitalisierung widmet, zu denen sich viele Museen – ob groß oder klein – schon seit einigen Jahren positionieren (müssen). Die Diskussionen dazu sind,

- 3 Damit sind neben den Museen auch (Lehr-)Sammlungen, Galerien und Ausstellungshäuser gemeint.
- 4 Hans Peter Hahn: Das digitalisierte Museum – Erweiterung oder Transformation? Zur Selbstpositionierung von Museen im 21. Jahrhundert. In: Udo Andraschke, Sarah Wagner (Hg.): Objekte im Netz: Wissenschaftliche Sammlungen im digitalen Wandel. Bielefeld 2020, S. 45–67, hier S. 63.
- 5 Ebd.; ähnlich Hans Peter Hahn: Notizen zur ‚Amazonifizierung‘ der Museumssammlung. Widersprüche zwischen Plattformmacht und Selbstverständnis des Museums. In: Ders., Oliver Lueb, Katja Müller u. a. (Hg.): Digitalisierung ethnologischer Sammlungen. Perspektiven aus Theorie und Praxis. Bielefeld 2021, S. 55–75.

wie Hahn bereits angedeutet hat, durchaus legitim. Nicht weniger relevant ist es aber gleichermaßen, über das ‚Kleinklein‘ und ‚Best-Practice‘ von Fragen zu digitalen Tools und deren Einsatz hinaus zu reflektieren. Es geht also um das, was Eckart Köhne im Editorial zur *Museumskunde* (2/2021) durchaus programmatisch mit „Von der Digitalisierung zur Digitalität“ überschrieben hat,⁶ das aber einer systematischeren Auseinandersetzung immer noch harret. Diese kann zwar auch an dieser Stelle nicht erfolgen, die weiteren Betrachtungen möchten aber zumindest Denkanstöße liefern. Zunächst werde ich daher klären, was unter Digitalität zu verstehen ist. Anschließend soll exemplarisch gezeigt werden, wie die „Kultur der Digitalität“⁷ das bestehende Museumsdispositiv – ein Beziehungsgeflecht unter anderem aus Dingen bzw. materieller Kultur, Raum, Wissen, Institutionen, kuratorischen und ästhetischen Praktiken und kommunikativ-didaktischen Aufgaben, wie es auch in der aktuellen ICOM-Definition weiterhin durchscheint – verändert.

Digitalität ≠ Digitalisierung

Digitalität und Digitalisierung verhalten sich, wie der Schweizer Kultur- und Medienwissenschaftler Felix Stalder pointiert festgestellt hat, wie die „Buchkultur zur Alphabetisierung“.⁸ Der Digitalisierungsprozess zeigt sich darin, dass wir Vieles, was wir heutzutage tun, mit digitalen Medien erledigen, etwa das Einkaufen über Internetplattformen, Behördengänge mittels digitaler Verwaltung – gewiss noch deutlich ausbaufähig –, das Schauen von Serien über Streamingdienste oder mittlerweile eben auch den ‚Besuch‘ von Ausstellungen vom heimischen Sofa aus. Der Prozess der Digitalisierung hat mittlerweile also eine „gewisse Tiefe und eine gewisse Breite erreicht“ und so einen durch digitale Medien und damit andere kulturelle Erfahrungen

- 6 Eckart Köhne: Von der Digitalisierung zur Digitalität. In: *Museumskunde* 86 (2), 2021, S. 1. Dass das Gros der Beiträge dann allerdings überwiegend Digital-Projekte ins Zentrum rückt und der Programmatik nicht folgt, ist bezeichnend.
- 7 Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.
- 8 Felix Stalder, Was ist Digitalität? In: Uta Hauck-Thum, Jörg Noller (Hg.): *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*. Berlin 2021, S. 3–7, hier S. 4.

geprägten neuen Möglichkeitsraum geschaffen⁹ – für das Individuum, aber auch für Gesellschaften. Diese Kultur der Digitalität, erläutert Stalder, basiere auf Referentialität – also Bezugnahmen auf schon Vorhandenes –, auf Gemeinschaftlichkeit im Sinne eines „kollektiv getragenen Referenzrahmens“ sowie auf Algorithmizität im Sinne maschineller bzw. automatisierter Prozesse, die einer Künstlichen Intelligenz übertragen werden; schließlich sind wir angesichts der von uns und unserer Technik hervorgerufenen gewaltigen Datenflut ohne Algorithmen weitgehend verloren.¹⁰ Referentielle Verfahren, kollektives Agieren und Bewerten sowie das Ordnen und Sortieren durch Algorithmen bestimmen also unsere Sichtweise und unser Handeln und bringen, so Stalder, Kultur hervor.¹¹ Der Begriff *Digitalität* steht somit für das, „was mit der Digitalisierung einhergeht“ und ist dabei „selbst etwas Bedeutungsvolles und Qualitatives“; man könnte auch sagen, Digitalität markiert die „*qualitative*, lebensweltliche Seite der Digitalisierung“.¹² Es ist die Normalisierung des Digitalen – und somit die Omnipräsenz der Digitalität jenseits digitaler Medien –, die der „Kultur der Digitalität ihre Dominanz“ verleiht.¹³

Digitalität als Herausforderung und Möglichkeitsraum für das Museum

Fragt man dezidiert nach Digitalität – und nicht nach Digitalisierung – im Museum, rücken andere Aspekte in den Vordergrund. Es geht dann nicht mehr länger um digitale Strategien und Infrastrukturen, die Digitalisierung von Objekten und ganzen Sammlungsbeständen, Tools für die digitale Inventarisierung und digitale Ausstellungen, geeignete Plattformen für digitale Partizipationsmöglichkeiten oder um Fragen des 3D-Drucks im Museum – alles Punkte, die meines Erachtens derzeit (immer noch) sehr im Vordergrund stehen. Geht es um Fragen der Digitalität im Museum, dann geht es vielmehr um eine eigene Qualität oder um eine kulturelle Praxis, die sich in

9 Ebd.

10 Stalder (wie Anm. 7), S. 13.

11 Ebd., S. 131.

12 Jörg Noller: Digitalität: Zur Philosophie der digitalen Lebenswelt. Basel 2022, S. 8.

13 Stalder (wie Anm. 7), S. 20.

verschiedenen Feldern auszudrücken vermag – Felder, die nicht statisch bzw. auf Dauer sind, sondern sich wandeln können, wegfallen oder durch neue ergänzt werden. Hierzu gehören Vorstellungen und Konzepte z. B. von Materialität/Immaterialität, Authentizität, Aura, Kommunikation, Partizipation, Raum, aber auch museale Handlungsroutinen wie z. B. Sammeln und Kuratieren.

So bedeutet Digitalität nicht, dass das Materielle verschwindet – das Digitale ist nie ohne das Analoge, das Immaterielle ist nie ohne das Materielle denkbar. Digitalität heißt in diesem Zusammenhang vielmehr, dass Materialität neu verhandelt und bewertet wird sowie eine neue/andere Bedeutung bekommt. Es geht um das Beziehungsgefüge von Materialität und Digitalität, das das Museum als „Zeigeort der materiellen, der dreidimensionalen Kultur“¹⁴ herausfordert und Fragen aufwirft: Welche Auswirkungen hat die Digitalität auf das museale Sammeln? Was heißt es, digital zu sammeln, zu bewahren und auszustellen? Wie beeinflusst die digitale Repräsentation von Museumsdingen die Art und Weise, wie wir diese wahrnehmen und deuten? Welche Rolle kommt also digitalisierten Objekten zu und welchen Effekt haben sie auf die materiellen Originale? Diese Fragen sind, auch wenn sie mittlerweile häufiger gestellt werden, bis heute kaum einmal näher (empirisch) erforscht worden. Gottfried Korff hat in zahlreichen Arbeiten immer wieder hervorgehoben, dass es gerade die Materialität ist, die den Dingen Evidenz verleiht. Die digitalisierten Abbilder, so darf man wohl aus dem Korff'schen Werk folgern – ohne dass er das explizit so geschrieben hätte –, sind dazu nicht imstande. Klar ist: Aus Dingen werden durch Digitalisierung entmaterialisierte Computerabbilder, und mit dieser Transformation gehen nicht nur sämtliche Materialeigenschaften verloren, sondern es kommt darüber hinaus gewissermaßen auch ihre Singularität abhanden. Das ist natürlich nichts gänzlich Neues; heute materialisiert sich allerdings das Abbild nicht mehr zwingend in einem anderen Objekt (z. B. in einem Gemälde oder einer Papierfotografie), sondern verwandelt sich in eine aus Nullen und Einsen bestehende Kopie und damit in eine unendlich vervielfältigbare Massenware. So besehen

14 Gottfried Korff: Zur Eigenart der Museumsdinge (1992). In: Ders.: Museumsdinge: deponieren – exponieren. Köln, Weimar, Wien 2002, S. 140–144, hier S. 142.

sind Digitalisate lediglich Informationsträger, die gegenüber den handgreiflichen Museumsdingen von nachgeordneter Qualität sind.¹⁵ Das gilt insbesondere für die als *born-digital* bezeichneten ‚Objekte‘ – also rein digital erzeugte Entitäten –, die keine stoffliche oder wie auch immer geartete materielle Referenz besitzen. Ihnen wird vielfach noch immer ein deutlich geringerer Wert zugesprochen, bisweilen gelten sie als Objekte „zweiter Klasse“.¹⁶ Zwar sind die ureigensten Aufgaben des Museums durch die Digitalisierung gewachsen und auch in Veränderung begriffen, die Beharrungskräfte gegenüber dem Digitalen sind aber – trotz der mittlerweile zahlreichen digitalen Maßnahmen und Projekte – weiterhin virulent; so gelten beispielsweise partizipative, digitale Sammlungen für viele Museen weiterhin nur als „mögliche Ergänzung“ zum eigentlichen ‚Hauptgeschäft‘.¹⁷ Dabei bietet es sich gerade im Fall der Born-digital-Objekte an, danach zu fragen, wie zukünftig mit dieser speziellen Objektgattung umzugehen ist, die letztlich zum institutionellen Aufgabenfeld nicht nur von Museen, sondern auch von Archiven und Bibliotheken zählt. Wie positioniert sich das Museum in einer Kultur der Digitalität zu diesen beiden sammlungsaffinen Institutionen? Benötigt es überhaupt noch drei Institutionen, die zukünftig faktisch alle das Gleiche sammeln, nämlich originär digitale Objekte? Verschwimmen in einer Kultur der Digitalität nicht vielmehr die Grenzen und was bedeutet das für das Museum? Wie ist es um das museale Selbstverständnis bestellt?

Mit der Ausbreitung der Kultur der Digitalität erscheinen jedenfalls zahlreiche museale Bereiche in einem anderen Licht. Hierzu gehört etwa auch die Frage, was es heute heißt, Alltagskultur zu sammeln. In einer Kultur der Digitalität, die geprägt ist von Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität, reicht es nicht mehr,

15 Katja Müller: Digitale Objekte – subjektive Materie. Zur Materialität digitalisierter Objekte in Museum und Archiv. In: Hans Peter Hahn, Friedemann Neumann (Hg.): Dinge als Herausforderung. Kontexte, Umgangsweisen und Umwertungen von Objekten. Bielefeld 2018, S. 49–66, hier S. 52 f.

16 Das konnte Mara Woltering in einer von mir betreuten Masterarbeit zeigen. Mara Woltering: Collect(ive) – Wie digitales, partizipatives Sammeln die Museumsarbeit verändert. Unveröff. Masterarbeit, Oldenburg 2023, S. 41. Ich danke Mara Woltering, aus ihrer Masterarbeit zitieren zu dürfen.

17 Ebd., S. 44.

lediglich materielle Kultur des Alltags an einem konkreten Ort durch eine Institution zusammenzutragen und im besten Falle auszustellen. Alltagskultur heute sammeln heißt, digitale Partizipation zu ermöglichen und damit kuratorische Praxis anders zu leben, sie möglicherweise gar (partiell) aufzugeben und anderen zu überlassen; Alltagskultur heute sammeln heißt, die digitale Gegenwart zu sammeln und damit digital erzeugte Objekte zu berücksichtigen und zugleich alle mit diesen ‚Objekten‘ einhergehende (digitalen) Praktiken – hierzu zählt beispielsweise das alltägliche Verweisen auf sowie Referenzieren und Aufgreifen von anderen digitalen ‚Objekten‘. Alltagskultur heute sammeln heißt, Materialität und Digitalität zu vereinen und neue Sammelorte und neue Sammelpraktiken zu ermöglichen und mitzugestalten.

Zu den altbekannten Fragen, die sich vor dem Hintergrund einer Kultur der Digitalität neu stellen, gehören aber auch Begriffe. *Authentizität* und *Echtheit* verlieren mehr und mehr sowohl ihre bisherige Bedeutung als auch an Relevanz.¹⁸ Es rücken Kategorien in den Vordergrund, die sich bis zu Walter Benjamins berühmtem *Kunstwerk*-Aufsatz und die Frage nach der Aura der Objekte zurückführen lassen und längst ausgehandelt schienen, jetzt aber in neuem Gewand verhandelt werden müssen: Was meint Authentizität im digitalen Raum? Wie wird sie hergestellt? Gibt es so etwas wie eine „digitale Aura“?¹⁹ Es scheint, als sei im Beziehungsgefüge von Materialität und Digitalität etwas in Bewegung gekommen.

Das lässt sich auch noch auf anderen Feldern feststellen. Als Beispiel kann das Kuratieren dienen, das als museale Praxis des Zeigens zum einen Verbindungen – etwa zwischen Exponaten

- 18 Darauf wurde schon vor über zwanzig Jahren hingewiesen, siehe z. B. Anja Wohlfromm: *Museum als Medium – Neue Medien in Museen. Überlegungen zu Strategien kultureller Repräsentation und ihre Beeinflussung durch digitale Medien*. Köln 2002, S. 66 f. Die aktuelle Debatte um digitalisierte bzw. digitale Objekte reicht also in die Anfänge der ‚neuen‘ bzw. digitalen Medien zurück – viele der heute vorgetragenen Argumente sind nicht wirklich neu.
- 19 Dennis Niewerth: *Objekte der Begierde. Wie man eine digitale Aura erzeugt (oder wie besser nicht)*. In: Andreas Bienert, Eva Emenlauer-Blömers, James R. Hemsley (Hg.): *Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie*. Konferenzband EVA, Berlin 2019. Heidelberg 2020, S. 38–43.

– herzustellen sucht, aber auch Konventionen und Deutungsmustern unterliegen kann, die wiederum bestimmten Erkenntnisinteressen folgen. Die kuratorische Praxis im Museum erfährt durch die Digitalität mittlerweile aber Konkurrenz. Es zeigt sich, dass sich die wesentlich in museale Erzählungen eingebetteten Museumsdinge durch ihre digitalisierten Abbilder aus dem museal dominierten ‚Bedeutungskorsett‘ und Referenzsystem gewissermaßen ‚befreien‘, ohne dabei ihren einstigen Referenzpunkt – das Museum bzw. den musealen Kontext – gänzlich zu verlieren. Das offenbart sich besonders in den Praktiken des digitalen Bildkuratierens auf sozialen Medien. Es stellt nicht nur eine Form sozialer Interaktion dar; Userinnen und User demonstrieren vielmehr die eigene Beziehung zu musealen Objekten – in der Regel öffentlich – und setzen die von ihnen digital kuratierten ‚Objekte‘ in Wert.²⁰ Für viele Menschen, die vor dem Aufkommen der digitalen Medien keinen oder nur einen sehr eingeschränkten Zugang zum Museum und seinen Dingen hatten, markieren die digital zugänglichen ‚Museumdinge‘ nun eine Möglichkeit, kulturhistorische und künstlerische Werke nicht nur zu referenzieren, zu bewerten und in Beziehung zu anderen ‚Objekten‘ zu setzen – ja selbstständig zu kuratieren –, sondern diese in neuen Kontexten mit eigenen Deutungen zu versehen.

Die einst weitgehend immobilen Museumsdinge, die in der analogen Welt im besten Fall von einem Museum zum anderen bewegt wurden, kommen jetzt digital in Bewegung, und das auf mehreren Ebenen: Die erste Ebene ist die der Transformation von materiellen (und eher immobilen) Objekten zu digitalisierten oder digitalen und stark mobilen Objekten; das Referenzieren bzw. Verweisen im digitalen Raum lässt sich als weitere ‚Bewegung‘ begreifen, werden die digitalisierten Objekte doch durch das Collagieren der Bildkuratorinnen und Bildkuratoren immer wieder in neue Kontexte

20 Christoph Bareither, Katharina Geis, Sarah Ullrich u. a.: Synthese: Das digitale Bild als Schlüsseltechnologie im Feld von Museen und kulturellem Erbe. In: Dies. (Hg.): *Digitales Bildkuratieren*. München 2023, S. 87–96, hier S. 92, <https://doi.org/10.5282/ubm/epub.95774>; siehe auch Christoph Bareither, Katharina Geis, Sarah Ullrich u. a.: *Digitales Bildkuratieren als Bereicherung des Museumsbesuchs. Ein forschungsbasiertes Portfolio für die angewandte Museumsarbeit*. Tübingen 2023, <http://dx.doi.org/10.15496/publikation-86361>

eingeflochten – ein Aspekt, der zwar bisher schon praktiziert wurde, durch die Algorithmizität aber signifikant an Reichweite und Einfluss gewinnt. Ein weiteres wichtiges Bewegungsmoment übernehmen die unter den Bedingungen der Digitalität entstehenden Formen der Gemeinschaftlichkeit, die sich unter anderem durch digitales Teilen von ‚Dingen‘ und Wissen konstituieren. Teilen ist nicht nur ein „aufgeladenes Ideal von Gemeinschaft“, sondern immer auch ein „partizipatorischer Akt“ und das heißt: Hier wird etwas in Bewegung gesetzt.²¹ Und durch das Collagieren und Teilen kommt wiederum, viertens, Bewegung in die musealen Erzählungen, schließlich setzen nun Akteurinnen und Akteure von außen neue Assoziationen und Interpretationen frei. Sie können so einerseits bekannte Debatten beleben, andererseits vergrößert sich zweifellos mit den unbekannt und neuen Userinnen und Usern die Unsicherheit darüber, „in welcher Form sie die Informationen nutzen“.²² Hier lässt sich ein Spannungsfeld erkennen. Aus Sicht des Museums ist es daher mehr denn je von Bedeutung, sich mit den Formen und Mechanismen der Digitalität zu beschäftigen. Es muss die derzeitige Zuschauerperspektive ablegen und sich selbst deutlich aktiver als digitaler Akteur einbringen, dessen Aktivitäten über das Angebot beispielsweise des Zurverfügungstellens von digitalisierten bzw. digitalen Ressourcen hinausgeht. Aktiv einbringen meint, sich die Binnensicht der Kultur der Digitalität zu eigen zu machen.

Museen als Teil einer Kultur der Digitalität

Die Kultur der Digitalität fordert Museen also auf verschiedenen Ebenen heraus – das digitale Bildkuratieren ist lediglich ein Ausdruck der gegenwärtig zu beobachtenden Transformation der im „Grundsatz und Grundverständnis schwerfälligen, auf Dauerhaftigkeit ausgerichteten Institution Museum“.²³ Es stellt sich somit die Frage, die

- 21 Annekatrin Bock, Maren Tribukait: Kultur des Teilens. Ein kritischer Blick auf ein zentrales Konzept der OER-Bewegung. In: *MedienPädagogik* 34, 2019, S. 47–66, hier S. 61.
- 22 Hahn (wie Anm. 5), S. 70.
- 23 Sonja Windmüller: Dynamisierung der Versteigerung. Überlegungen zum Verhältnis von Mobilität(sdiskurs) und Museum. In: *vokus* 21 (1–2), 2011, S. 53–64, hier S. 64.

auch in Debatten im Vorfeld um die neue ICOM-Definition immer wieder einmal aufkam, inwieweit das Museum noch als „permanente Einrichtung“ (im-)materiellen Erbes verstanden werden kann, die sich meines Erachtens weiterhin – trotz zarter, durch die Digitalisierung bedingter Veränderungen – sicht- und spürbar aus einer *Kultur der Materialität* heraus begreift. Die hier angestellten Überlegungen zum Beziehungsgefüge von Materialität und Digitalität sind zwar kaum mehr als Andeutungen, sie illustrieren aber, dass das gegenwärtige, von einer Kultur der Materialität geprägte Museumsdispositiv nur noch bedingt trägt. Schließlich hat die Kultur der Digitalität ‚Bewegung‘ in die Institution gebracht – das Museum ist längst Teil dieser Kultur. Es ist daher an der Zeit, das Museum zukünftig weniger von einer Kultur der Materialität her zu denken als vielmehr konsequent aus einer Kultur der Digitalität heraus zu konzeptualisieren.