

Wenn das Ding digital ist ... - Überlegungen zum Verhältnis von Objekt und Digitalisat

Abschlussstagung „Objekte im Netz.
Wissenschaftliche Sammlungen im digitalen Zeitalter“
Nürnberg, 05.11. 2019

Überblick

- Museum - Ort der Dinge und der Digitalisate?
- Objekt und Information - Kontradiktion oder Kombination?
- Das Spannungsverhältnis von Ding und Information
- Die Auflösung des Spannungsverhältnisses?
- Die Renaissance der Materialität
- Materialität und Virtualität in Lehre und Forschung
- Ein Appell

Museum - Ort der Dinge und der Digitalisate?

- Das Museum ist traditionell ein Ort der Dinge
- Digitale Transformation: Erweiterung des realen Museumsraums in den virtuellen Raum des Internets
- Neben das physische Objekt tritt das digitale

Museum - Ort der Dinge und der Digitalisate?

- Museologische Theorie (Waidacher 1993):
 - Bibliothek und Archiv: Mentefakte
 - Museum: Artefakte und Naturafakte
- Informationsdimension des Objekts (Keene 1998)
- Informationsdimension und Digitalisierung:
 - neue Möglichkeiten des Zugänglichmachens und der Verbreitung
 - Verdoppelung der Objekte und Sammlungen
- Spannungsverhältnis zwischen Ding und Information

Museum als Institution, die sich primär mit Informationen befasst:

- Elisabeth Orna und Charles Pettitt (1980/1998): Objekte ohne Informationen nur ästhetischen oder Seltenheitswert
- Wilcomb Washburn (1984): *Collecting Information, Not Objects*
- George MacDonald und Stephen Alsford (1991): Museum als „information utility“
- Tomislav Sola (1997): Objekt als ein Datum im Komplex der Museumsinformationen

Objekt / Information - Kontradiktion oder Kombination?

- Erweiterung der museologischen Perspektive vom materiellen auf das immaterielle Kulturerbe
- UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage (2006)
- Museen erkennen „intangibles“ als valides Material an (ICOM-Schlüsselkonzepte)
- Ross Parry (2007): Museen sammeln „intangibles“ und „e-tangibles“, also „objects that are grasped through the intervention of a computer“

Objekt / Information - Kontradiktion oder Kombination?

- Digitale Objekte stehen in engen Verhältnis zu physischen Objekten
- Es ist eher eine komplexe Interdependenz als eine Opposition
- Medienumbrüche wie analog/digital sind keine absoluten Einschnitte, sondern „Umordnungen komplexer Konstellationen“ (Schröter 2004)

Spannungsverhältnis von Ding und Information

- Seit in den 1970er Jahren Streit um kommunikative Fähigkeiten von Objekt und Vermittlungsmedien (Schulze 2017)
- Spannungsverhältnis von Ding und Information als Dauerbrenner im Diskurs
- Diskussion um die „real-virtual divide“ (Chalmers & Galani 2008):
 - das Museum basiert auf Materialität und Realität => direkte Erfahrungen
 - das Digitale beruht auf mediengestützter Vermittlung => nur sekundäre Erfahrungen

Spannungsverhältnis von Ding und Information

- Ann Mintz (1998): „Media can deliver information; it cannot match the totality of the experience a museum provides. For this reason, [...] there will never be a ‘virtual museum’ in the full sense of the word.“
- Viele Kritiker betrachten digitale Medien im Museum mit Verachtung (Bentkowska-Kafel 2016)
- Sie übersehen, dass sich die Erfahrung im „Bitte-Nicht-Berühren“-Museum meistens auf die visuelle Erfahrung der Objekte beschränkt

Auflösung des Spannungsverhältnis?

Kombinationsmodelle real-virtuell als
Auflösung des Spannungsverhältnisses:

- Ross Parry (2007): Virtuelles und Reales ergänzen sich, Informationen verschmelzen mit Objekten
- Für Parry ist ein Museum ohne Informationen genauso wenig vorstellbar wie ein Objekt ohne Dokumentation
- Sandra Dudley (2010) formuliert in Anlehnung an Parry das „object-information package“

Auflösung des Spannungsverhältnis?

- „the museum object properly conceived is not the physical thing alone at all, but comprises the whole package - a composite“ (Dudley 2010)
- Ein Kompositum aus sich gegenseitig ergänzende Kombination von physischen Objekten und digitalen Informationen
- Es könnte die „real-virtual divide“ überbrücken

Auflösung des Spannungsverhältnis?

- Haidy Geismar (2018) schlägt dafür das anthropologische Modell einer Kontaktzone vor
- Zweck der Kontaktzone:
 - eine fortgesetzte historische, politische und moralische Beziehung zwischen Museum und verschiedenen Besuchergruppen etablieren
 - einen gleichberechtigten Austausch ermöglichen und verschiedene Perspektiven auf Objekte berücksichtigen

Auflösung des Spannungsverhältnis?

- Hogsden & Poulter (2012) übertragen das Modell der Kontaktzone auf das Internet
- Sie wenden es auf reale und digitale Objekte an
- Projekte *Talking Objects* (2008) und *Talking Objects Digital* (2010) des British Museum
- Es erlaubt, einen sinnvollen Dialog mit disparaten und geografisch verteilten Online-Communities aufzubauen

Auflösung des Spannungsverhältnis?

- Schlussfolgerungen von Hogsden & Poulter:
 - Das digitale Objekt ist eine Entität eigener Art, wobei es das physische Objekt nicht ersetzen kann oder soll, vielmehr ergänzen sich beide
 - Beide Objektformen sind verschiedene Typen von Objekten, mit denen man unterschiedliche Dinge tun kann
- Damit erklären sie die Diskussion, welches der beiden Objektformen, real oder digital, besser funktionieren, für beendet

Die Renaissance der Materialität

- Dudley behauptet: In Museumstheorie und -praxis herrscht eine dominante Sicht auf die Informationskomponente, die sensitive, materielle Komponente wird vernachlässigt
- Nach Dudley kann ein Museumsobjekt zwei Formen haben:
 - „object-information composite“
 - „object-subject engagement“
- Letztere erlaubt „a more basic, but no less potent, bodily and emotional response to the material itself“

Die Renaissance der Materialität

- Im Moment der Wahrnehmung entsteht eine Beziehung zwischen dem Objekt und der Person
- „objects can often ‘speak’ to us, even when we know nothing about them at all“
- „objects can, sometimes at least, have a voice, a significance, a relevance, a meaning for visitors without the provision of context and interpretation “
- Die Interpretation seitens des Museums verstellt dieses „Sprechen“ des Objekts

Die Renaissance der Materialität

- Es geht Dudley nicht um elitäre Kennerschaft, sondern um „very personal, very individual, very subjective, very physical and very emotional responses to material things: responses which have the potential to be very powerful indeed“
- Voraussetzung wäre nach Dudley, dass Besucher sich direkt und sinnlich mit Objekten befassen, bevor sie fragen, was es ist, wer es gemacht hat und woher es kommt

Die Renaissance der Materialität

- Museen täten gut daran, sich zu erinnern, dass Besucher sich einige Qualitäten der Objekte, die sie sehen, imaginieren können
- Dudley's Beispiel: sie stellt sich vor einem Gemälde stehend aus Erfahrung vor, wie sich eine Oberflächentextur anfühlt

Die Renaissance der Materialität

- Gegenargument nach Daniel Tyradellis (2014): Der Kurator macht sein Erleben zum Wahrheitsereignis, seine Gefühlsregungen decken sich angeblich mit der Intention des Werks bzw. des Künstlers – unabhängig vom möglichen Deutungsspektrum
- Objekte können Menschen auf einzigartige Weise affizieren: „Das ändert aber nichts daran, dass das bloße Zeigen der Dinge nicht schon eine Ausstellung macht, es sei denn, man betrachtet dies als (Kultur-)Wert an sich.“ (Tyradellis 2014)

Die Renaissance der Materialität

- Fatale Erinnerung an die angebliche Objekt-Text-Konkurrenz im Museum
- Furcht von Kuratoren, dass der Einsatz von Medien die Aufmerksamkeit von den Objekten ablenkt und die Betrachtungszeit der Objekte reduziert
- Gefahr der Stigmatisierung des Medieneinsatzes und des Internets im Museum als nicht materialitätsadäquat

Materialität / Virtualität in Lehre und Forschung

- Physische und digitale Objekte haben unterschiedliche Möglichkeiten in Lehre und Forschung
- Empirische Untersuchungen über Vor- und Nachteile sind notwendig
- Graeme Were (2008) unternahm eine Studie, wie Studierende der Anthropologie in realen bzw. virtuellen Laboren mit Objekten bzw. digitalen Objekten arbeiten

Ergebnisse:

- Studierende konnten Erfahrungen aus dem realen auf das virtuelle Labor übertragen
- Studierende lernten Objekte neue zu sehen und Bezüge herzustellen
- Die Arbeit mit Fotos wäre schwieriger gewesen

“The important aspect of this project goes to underline is that, [...] there is no mutually exclusive divide between the real and the virtual worlds, the material and the immaterial; rather that these worlds are intertwined in complex ways.” (Were 2008)

Ein Appell

- Universitätsmuseen sammeln oft breiter, kooperieren mit anderen Disziplinen
- Universitätsmuseen haben oft Lehrsammlungen und virtuelle Sammlungen
- Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen, um die Wahrnehmung von realen und digitalen Objekten besser zu erforschen
- Ergebnisse öffentlich machen
- Austausch mit der Museums-Community suchen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Haben Sie Fragen oder Anmerkungen?