

Kuratieren von Virtuellen Ausstellungen am Beispiel des ‚The Museum of the World‘

Matteo Stieß

Keywords: Virtuelle Ausstellungen; Kuratieren; The Museum of the World

Abstrakt

Virtuelle Ausstellungen haben in den vergangenen Jahr(zehnt)en an Bedeutung gewonnen. Der Essay untersucht anhand zweier Spannungsfelder, welche sich aus den Debatten um den Begriff Virtuelle Ausstellung in der Literatur ergeben, welche Rolle das Kuratieren von Virtuellen Ausstellungen einnehmen muss. Die Umsetzung wird beispielhaft an ‚The Museum of the World‘ nachvollzogen.

Einleitung

Spätestens seit der Covid-19 Pandemie und der damit einhergehenden Schließung des Kulturbetriebes sind Virtuelle Ausstellungen auch in der breiten Öffentlichkeit angekommen. Und mit dem stetigen Fortschritt in Bereichen der Digitalisierung sind sie gekommen, um zu bleiben. Desto mehr überrascht es allerdings, dass Virtuelle Ausstellungen bei weitem kein neues Thema sind. Bereits in den 1990ern, als das Internet auch in die privaten Haushalte vorzudringen begann, gab es erste Überlegungen und Versuche Ausstellungen ins Digitale zu übertragen und im Internet für alle zur Verfügung zu stellen (Schweibenz, 1998). Diese Pionierarbeiten bilden zwar historische Zeugnisse des Internets, sind jedoch für aktuelle Debatten des Themas weitgehend uninteressant. Zu schnell wandelt sich der digitale Raum mit seinen (technischen) Möglichkeiten, seinen Medien, aber auch den Ansprüchen, die an ihn und seine Produkte gestellt werden.

Mit der zunehmenden Verbreitung steigen auch die Ansprüche an solche Virtuellen Ausstellungen. In der Literatur der letzten Jahre finden sich Versuche den Begriff ein- und abzugrenzen. Besonders in den Fokus rückt dabei die Rolle des Kuratierens. In diesem Essay sollen die Begriffsdiskussion und die Spannungsfelder um die Rolle des Kuratierens Virtueller Ausstellungen angerissen und am Beispiel des ‚The Museum of the World‘, einem interaktiven Zeitstrahl des British Museum, näher erläutert werden.

Viele Begriffe – Viele Bedeutungen

Für das Phänomen, welches hier unter dem Begriff der Virtuellen Ausstellung betrachtet wird, gibt es weder eine festgelegte Bezeichnung noch eine feste Definition. Mitgemeint sind somit

Formulierungen wie die ‚Digitale Ausstellung‘ oder auch die ‚Onlineausstellung‘, wie es im Ausstellungstools von Google Arts & Culture heißt. Ebenso ist das Verständnis, was eine Virtuelle Ausstellung inhaltlich ist, höchst divers (Müller, 2016, 220). Folglich variiert auch die Herangehensweise an eine mögliche Definition meist nach der fachlichen Herkunft des Autors und des wissenschaftlichen Kontextes der Publikation. Eine ausführliche und inhaltlich fordernde Definition Virtueller Ausstellungen findet sich bereits 2008 bei Foo (2008):

“A V[irtual]E[xhibition] is a Web-based hypermedia collection of captured or rendered multi-dimensional information objects, possibly stored in distributed networks, designed around a specific theme, topic, concept or idea, and harnessed with state-of-art technology and architecture to deliver a user-centered and engaging experience of discovery, learning, contributing and being entertained through its nature of its dynamic product and service offerings.” (22f.)

Zwar schneidet diese Definition bereits alle wichtigen Bereiche an, so wird an ihr jedoch wenig der Konflikt klar, welcher sich in den Diskursen der Museums- und Bibliothekswissenschaften der letzten Jahre zeigt. Bei diesen ist die Annäherung an das Thema weniger von den technischen Gegebenheiten geprägt als von vorhandenem Selbstverständnis des Ausstellungsbegriffs und dessen Facetten. Teilweise wird die Virtuelle Ausstellung so eng an ihren Ausstellungsbegriff gebunden, dass ihr zugeschrieben ihr konstituierendes Merkmal sei ihre kommunikative Zielsetzung, eben bloß ein über das Internet zugängliches Äquivalent für eine Ausstellung zu schaffen (Müller, 2022, 39).

Virtuelle Ausstellung im Spannungsfeld von Sammlungen und Katalogen

„The best exhibitions, whether they exist in a gallery space or online, start with an idea“ (Kalfatovic, 2002, 9).

Die zentrale Rolle des Kuratierens und dessen Aufgaben in Virtuellen Ausstellungen kann hier gut an zwei Spannungsfeldern des Begriffs, der Abgrenzung zur digitalen Sammlung sowie zum Ausstellungskatalog, nachvollzogen werden. Diese laufen entlang der in der Literatur etablierten Grundkategorien. Die Kategorisierung Virtueller Ausstellungen hat sich ebenfalls nach ihrem Verhältnis zu physischen Ausstellungen herausgebildet. Es wird vornehmlich zwischen Ausstellungen unterschieden, welche bloß als virtuelles Äquivalent einer bereits existierenden physischen Ausstellung sind und solchen welche einzig und allein für den digitalen Raum geschaffen wurden (Selmikeit 2014; Baum & Steyer, 2016, 231).

Erstens wird für die Ausstellungen der zweiten Kategorie im Diskurs eine nötige Limitierung und Auswahl der Exponate hervorgehoben, es bedarf also, wie auch bei physischen

Ausstellungen, des Kuratierens. Dies wird besonders deutlich in der Abgrenzung zu digitalen Sammlungen von Museen, Archiven und Bibliotheken, welche ebenfalls ihre Objekte mit weiterführenden Infos virtuell zur Schau stellen. Doch erst der sinnhafte Zusammenhang konstituiert eine Ausstellung (Müller, 2016, 221; Baum et al., 2016; Siefkes, 2022, 64f.; Selmikeit, 2014, 164f.; Carius & Fackler, 2022, 36). Dies ist insbesondere wichtig, da im virtuellen Raum die Grenzen leichter auszureizen sind. Die Darstellung vieler hunderter Objekte ist heutzutage keine Herausforderung mehr, doch darf dabei nicht das Gefühl der Beliebigkeit entstehen (Müller, 2016, 221). Eine Ausstellung definiert sich mithin nicht bloß durch das Vorhandensein und Ausstellen von Objekten. Die Präsentationsform, die Anordnung der Exponate, ein übergeordnetes Thema oder ein Narrativ sind essenziell und untrennbar mit ihr verbunden (Siefkes, 2022, 64f.). Damit muss eine Ausstellung Informationen anbieten, welche über eine Beschreibung der Exponate hinausgehen und mit Hilfe ihrer Erzählung, Struktur und Interpretation eine bestimmte Perspektive auf das gewählte Thema geben (Selmikeit, 2014, 164).

Zweitens wird bei Virtuellen Ausstellungen, welche auf eine physische Vorlage folgen, die Ähnlichkeit zu einem Ausstellungskatalog diskutiert (Baum et al., 2016, 231; Müller, 2016, 222; Müller 2022, 40). Vieles was behauptete Ausstellung zu sein, sei keine. Zwar bestünden die Virtuellen Ausstellungen aus einer Kombination von Objektabbildung und Textkommentar, seien im thematischen Kontext eingebunden, in signifikanter Auswahl und kuratiert, aber dies geschehe bereits in der physischen Ausstellung. Wird diese physische Vorlage um Raum und Originalität reduziert, bleibe ein digitales Buch, ein digitaler Ausstellungskatalog (Müller, 2016, 222; Müller 2022, 40).

Selbstredend kann auch einer Virtuellen Ausstellung, die dieses Kriterium nicht erfüllt, nicht abgesprochen werden noch Virtuelle Ausstellung zu sein, doch lässt sich darauf ein wichtiger Schluss für das Kuratieren (optimaler) Virtueller Ausstellungen ziehen. Die Virtuelle Ausstellung unterliegt dem Zwang die Idee der Ausstellung in etwas Eigenes zu überführen. Sie hat dabei einerseits die medienspezifischen Limitierungen zu berücksichtigen und andererseits aber auch ihre medienspezifischen Potenziale zu nutzen, so Müller (2022, 42). Das Kuratieren von Virtuellen Ausstellungen muss sich auch dem Medium, der digitalen Umgebung, annehmen und diese aktiv mitberücksichtigen.

Diese Haltung spiegelt sich auch in der Sicht des Publikums wider. Stephan Schwan hat dafür eine Reihe von Studien zu dem Thema ausgewertet. Er kommt zu dem Schluss, dass Besuchende sich nicht lediglich einzelne Objekte ansehen, sondern diesen auch eine Bedeutung

zuschreiben und sie sinnvoll miteinander verknüpfen wollen. Dafür erwarten sie, dass die Potenziale des digitalen Mediums auch ausgeschöpft werden, um einen Mehrwert zur physischen Ausstellung zu bieten (Schwan, 2022). Schwan (2022) schreibt:

„[Die Besuchenden] erwarten, dass Museen diese Optionen in kreativer Weise nutzen, indem sie digitale Ausstellungen kuratieren, die den Standards nutzerfreundlicher Gestaltung entsprechen, ihre Themen anschaulich vermitteln und der Vielfalt der Nutzerinnen und Nutzer, ihres Kenntnisstands, ihrer Interessen und ihrer Motive Rechnung tragen.“ (200)

„The Museum of the World“ – ein Beispiel

“Curators make choices which eliminate other choices, framing content in particular ways” (Wallerstein, 2019).

Aufbauend auf diesem theoretischen Hintergrund soll es hier an das Beispiel der Virtuellen Ausstellung ‚The Museum of the World‘ gehen. Die Überlegungen zu dieser Ausstellung werden weiterhin mit Literatur gestützt, jedoch begrenzt auf den konkreten Anwendungsfall des Beispiels.

Bei dem ‚The Museum of the World‘ handelt es sich um einen interaktiven Zeitstrahl, auf welchem bedeutende Objekte der Menschheitsgeschichte, begonnen bei zwei Millionen Jahren v. Chr., angeordnet sind. Es ist ein Gemeinschaftsprojekt, die Exponate entstammen der Sammlung des British Museum, welches ebenso das Kuratieren übernommen und die zusätzlichen Informationen beigesteuert hat. Die Gestaltung stammt von Weir+Wong mit der technischen Unterstützung des Google Cultural Institute (British Museum, 2015). Die Umsetzung steht insbesondere im Spannungsfeld der individualisierten künstlerischen Varianten entgegen einer vorgefertigten Standardversion (Siefkes, 2014, 71). In der Zusammenarbeit mit Google bietet ‚The Museum of the World‘ eine auf das Thema der Ausstellung (technisch) perfekt zugeschnittene Umsetzung mit individuellem Charakter (siehe Bild_1).

Das Thema der Ausstellung ist ‚history connected‘, welches zugleich die einzige inhaltliche Erklärung wird. Es wird beim Öffnen der Ausstellung noch während des Ladevorgangs angezeigt. Die Ausstellung ist dabei auf eine ganzheitliche Erfahrung angelegt. Nicht die einzelnen Exponate stehen im Vordergrund, sondern die Gesamterfahrung der Ausstellung. Die einzelnen Exponate sind zunächst gar nicht zusehen, sie werden lediglich durch Punkte auf dem Zeitstrahl symbolisiert. Erst beim Anklicken zeigt sich, was sich hinter einem Punkt verbirgt. Für jedes Exponat stehen Zusatzinformationen bereit, bestehend aus einem Foto, einem

Textbeitrag, einem Audiobeitrag sowie einer Karte und einer Anzeige für verwandte Objekte (siehe Bild_2).

Das Kernthema, die Vernetzung der vielen verschiedenen exponierten Objekte, findet sich in verschiedenen Visualisierungen wieder. Durch den Zeitstrahl bewegen sich die Besuchenden nicht wie üblich auf einer zweidimensionalen X-Achse, sondern dreidimensional in den Raum. Auch die Bewegung des Mauszeigers ist gestaltet. Das Bild bewegt sich, wie eine schwenkende Kamera, leicht mit. Zusätzlich geben die einzelnen Punkte der Exponate Geräusche von sich, sowohl beim Mouseover als auch beim Bewegen über den Zeitstrahl.

Die praktische Umsetzung einer Virtuellen Ausstellung ist dabei von zwei Ausprägungen dominiert. Einerseits einem linearem Narrativ, welches anhand von den Exponaten verfolgt wird, andererseits vernetztes Gefüge mit explorativem Charakter der Ausstellung (Müller, 2022, 43). ‚The Museum of the World‘ hat dabei kein lineares Narrativ, sondern muss explorativ erkundet werden. Dies funktioniert sowohl durch einfaches spontanes entdecken, indem einzelne Punkte auf dem Zeitstrahl angeklickt werden, wie auch systematisch, entweder ausgehend von einem Ausgangsobjekt durch die angezeigten Vernetzungen oder mit Hilfe der Filterfunktionen. Die Filterfunktionen bieten dabei die Unterscheidung nach geografischen Kategorien (Africa; Americas; Asia; Europe; Oceania) oder nach inhaltlichen Kategorien (Art & Design; Living & Dying; Power & Identity; Religion & Believe; Trade & Conflict) (siehe Bild_3). Diese Vernetzung ist das Kernstück dieser Ausstellungsumsetzung. Ohne sie würde es eher einer Sammlung gleichen, eben einer solchen der die Exponate auch entstammen.

In einem digitalen Medium sind die Grenzen des Machbaren für Ausstellungen gänzlich verschoben. Damit sollen aber nicht nur die Exponate, sondern auch ihre Verknüpfung im digitalen Raum gestaltet sein. Die Bezüge zwischen verschiedenen Exponaten können dabei selbst zum dramaturgischen Element werden (Carius et al., 2022, 27). Nicht bloß die Exponate selbst müssen ausgewählt, organisiert und passend (zueinander) platziert werden, jedes Begleitmaterial, ob einfacher Text, Audio, Video, Interaktionen, oder Zeitstrahle, müssen in die Gestaltung der Ausstellung passend eingearbeitet sein. Sie sollen dabei nicht wie ein ‚hineinkopierter Fremdkörper‘ wirken, sondern ‚organisch‘ das Ausstellungsthema unterstützen und stärken (Carius et al., 2022, 27f.).

Bei ‚The Museum of the World‘ lässt sich ein Primat der Vernetzungsgestaltung erkennen. Die Exponate sind bewusst nicht direkt sichtbar. Es gibt keine kleinen Vorschaubilder auf dem Zeitstrahl, sondern lediglich die Punkte als Stellvertreter der einzelnen Objekte. Ein Exponat

ist immer in mehrere Dimensionen eingebunden, den geographischen (Farbe und Anordnung), der zeitlichen auf dem Zeitstrahl im Raum, sowie den Kategorien (beim Anklicken auftauchende Vernetzungen). Zwar können diese Dimensionen über die Filterfunktionen direkt angesteuert werden, sie sind aber auch ohne Filter bereits im Design der Ausstellung enthalten. Die Zeit-Dimension über den Zeitstrahl, die Geografische-Dimension über die Farben und Einteilung auf dem Zeitstrahl und die inhaltlichen Kategorien über die Vernetzungspfade, sobald ein Objekt angeklickt wird (siehe Bild_4). Damit folgt die Darstellung von ‚The Museum of the World‘ dem Eingangszitat dieses Kapitels. Die Exponate werden zugunsten der Vernetzung bewusst nicht direkt gezeigt. Virtueller Ausstellungen zu kuratieren heißt, nicht bloß die Möglichkeiten des digitalen Mediums zu nutzen, sondern auch Optionen wegzulassen und zu reduzieren (Wallerstein, 2019).

Ein letzter Blick soll der Startseite gelten. Siefkes (2022) stellt insbesondere die Startseiten Virtueller Ausstellungen als wesentlichen Aspekt heraus, in welchem das Grundmotiv eingeführt wird und das Design der Seite etabliert wird. Dies geschieht dabei nicht zwingend über direkte Erklärungen. Die Seite, welche oftmals bei komplexeren Virtuellen Ausstellungen sogleich zur Überbrückung der Ladezeit dient, kann auch von rein metaphorischem Charakter sein. Sie muss keine Exponate zeigen, um den Besuchenden einen Eindruck vom visuellen Charakter der Ausstellung zu vermitteln und einen Einstieg in das Narrativ der Ausstellung zu liefern. Die Startseite des ‚Museums of the World‘ präsentiert als zweidimensionale Animation wie sich die Punkte beim Laden sammeln, dann auseinandergehen und sich schließlich vernetzen (siehe Bild_5 & Bild_6). Einzige Erklärung über den kommenden Inhalt ist die Anzeige des Themas ‚History Connected‘. Die Ausstellung führt so bereits alle wichtigen Aspekte ein: das Farbschema, die Punkte, hinter welchen sich später die Exponate verbergen, sowie den Inhalt, der die Besuchenden erwartet, die Vernetzung eben jener Punkte durch die Geschichte.

Fazit

Virtuelle Ausstellungen sind nicht bloß die moderne Version ihrer physischen Verwandten. Der digitale Raum bietet ihnen gänzlich neue Möglichkeiten mit ihren exponierten Objekten zu interagieren, diese zu verknüpfen und mit Begleitinformationen und -materialien zu versehen. Die Abgrenzung zu digitalen Sammlungen und der Vergleich zu Ausstellungskatalogen hat gezeigt, dass das Kuratieren Virtueller Ausstellungen nicht allein von analogen, physischen Ausstellungen übertragen lässt, sondern die Gegebenheiten des Mediums mitbedenken muss.

Verknüpfungen, Menüs und die virtuelle Umgebung sind nicht bloß gestalterische Aufgaben, sondern müssen bei dem Kuratieren der Ausstellung mitgedacht werden, um ein stimmiges Gesamtbild zu vermitteln. Sie müssen dem Narrativ und Thema stringent folgen oder können sogar selbst zum Thema werden wie das Beispiel ‚The Museum of the World‘ gezeigt hat.

Quellen

- Baum, C. & Steyer, T. (2016). Die Bibliothek als Museum Grenzen und Möglichkeiten von virtuellen Ausstellungen in Bibliotheken. In P. Hauke (Hg.), *Praxishandbuch Ausstellungen in Bibliotheken* (S. 219-228). De Gruyter.
- British Museum. (2015). *The Museum of the World*. Abgerufen von: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> [29.10.2022]
- Carius, H. & Fackler, G. (2022). Ausstellungen digital kuratieren. Formen und Diskurse, Herausforderungen und Chancen. In H. Carius & G. Fackler (Hg.) *Exponat – Raum – Interaktion Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen* (S. 15-38). V&R unipress.
- Kalfatovic, M. (2002). *Creating a Winning Online Exhibition: A Guide for Libraries, Archives, and Museums*. American Library Association.
- Foo, S. (2008). Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Considerations. *DESIDOC Journal of Library and Information Technology*, 28(4), 22-34.
- Müller, M. (2016). Virtuelle Ausstellungen Überlegungen zur Konzeption eines digitalen Mediums. In P. Hauke (Hg.), *Praxishandbuch Ausstellungen in Bibliotheken* (S. 219-228). De Gruyter.
- Müller, M. (2022). Virtuelle Ausstellungen. Potenziale und Grenzen. In H. Carius & G. Fackler (Hg.) *Exponat – Raum – Interaktion Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen* (S. 39-50). V&R unipress.
- Schwan, S. (2022). Digitale Ausstellungen aus Besuchersicht. In H. Carius & G. Fackler (Hg.) *Exponat – Raum – Interaktion Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen* (S. 193-202). V&R unipress.
- Schweibenz, W. (1998). The "Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. In H. Zimmermann & V. Schramm (Hg.), *Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft* (S. 185-200). UVK Verlagsgesellschaft mbH.

Selmikeit, K. (2014). Virtuelle Ausstellungen von Bibliotheken: Konzepte, Präsentationsverfahren und Nutzungsaspekte. *Perspektive Bibliothek*, 3.1, 163-185.

Siefkes, M. (2022). Ausstellungen analysieren und evaluieren: ein multimodaler Ansatz. In H. Carius & G. Fackler (Hg.) *Exponat – Raum – Interaktion Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen* (S. 63-82). V&R unipress.

Wallerstein, W. (2019). *Circumventing the White Cube: Digital Curatorial Practices in Contemporary Media Landscapes*. Abgerufen von: <https://anti-materia.org/circumventing-the-white-cube> [29.10.2022]

Bildquelle

British Museum. (2015). *The Museum of the World*. Abgerufen von: <https://britishmuseum.withgoogle.com/> [29.10.2022]

Anhangsverzeichnis

Bild_1 Zeitstrahl

Bild_2 Detailansicht

Bild_3 Filterfunktion

Bild_4 Vernetzung

Bild_5 Ladebildschirm

Bild_6 Startbildschirm