

**Exponat – Raum – Interaktion.
Perspektiven für das Kuratieren digitaler
Ausstellungen**

Veranstalter: Hendrikje Carius, Forschungsbibliothek Gotha der Universität Erfurt; Guido Fackler, Universität Würzburg; Forschungsgruppe „Netzwerk für digitale Geisteswissenschaften und Citizen Science“, Universität Erfurt

Datum, Ort: 09.11.2018–10.11.2018, Gotha

Bericht von: Berthold Kreß, Universitätsbibliothek Erfurt

Während inzwischen insbesondere von größeren sammlungshaltenden Institutionen erwartet wird, ihre Bestände in digitaler Form zu präsentieren, ist das Medium der digitalen Ausstellung gerade erst im Entstehen. Um Zugänge zu diesem Thema zu erkunden, hatte die Forschungsbibliothek Gotha bereits im September 2017 einen Workshop „Virtuelle Ausstellungen in Bibliotheken“ veranstaltet, aus dem sich eine Zusammenarbeit mit der Professur für Museologie an der Universität Würzburg entwickelte. Daher wurde eine zweite Tagung, die hier besprochen wird, gemeinsam von Hendrikje Carius (Forschungsbibliothek Gotha) und Guido Fackler (Universität Würzburg) vorbereitet; sie widmete sich virtuellen Ausstellungen nicht nur von Bibliotheken, sondern auch von Museen. Ihr Ziel war es, sich den noch zahlreichen offenen Fragen (zunehmend nicht nur zu geeigneten museologischen und technischen Konzepten für einzelne Ausstellungen, sondern auch zur Nutzbarkeit von Entwicklungen für spätere Projekte) durch enge Zusammenarbeit zwischen Vertretern verschiedener wissenschaftlicher Fachdisziplinen, Bibliothekaren, Museologen, Entwicklern und Experten für Mediengestaltung und Visualisierung zu nähern.

Die Spannungen in diesem Feld wurden in der Einführung der Organisatoren deutlich: HENDRIKJE CARIUS (Gotha) skizzierte in einem Überblick den Entwicklungsstand in der Bibliothekslandschaft und den Diskussionsstand der ersten Tagung. Angesichts flüchtiger Begriffsdefinitionen und Abgrenzungen bewegten sich digitale Ausstellungen zwischen dem Ansatz, das neue Medium un-

ter Bezug zur Ausstellungstradition zu entwickeln, oder das virtuelle Ausstellen von dieser Traditionslinie zu entkoppeln und medienspezifisch neu zu denken. Auch in Fragen zur Normierung und Standardisierung, zu generischen Infrastrukturen auf der einen und dem Erlebnischarakter von Ausstellungen auf der anderen Seite kristallisierten sich Spannungen heraus. Durch enge Kooperation mit Museen könnten Bibliotheken von museologischen Diskursen profitieren und ihre Erfahrung in der Modellierung und Standardisierung großer Datenmengen einbringen.

Dagegen präsentierte GUIDO FACKLER (Würzburg) museologische Paradigmenwechsel im analogen Ausstellungswesen der letzten Jahrzehnte, nach denen nicht mehr die Objekte, sondern das Erlebnis der Besucher im Mittelpunkt stehe, die sich mit allen Sinnen interaktiv die von „EduCurators“ vorbereiteten Erzählungen aneignen könnten. Er bemängelte, dass digitale Ausstellungen häufiger wie traditionelle Museen funktionierten und damit hinter zeitgemäße Standards zurückfielen, obwohl das Medium eigentlich für die moderne Vermittlung zahlreiche Möglichkeiten, etwa Geräuscheffekte und Zoom, bieten könne. Ein Problem sei die Orientierung in einem digitalen Raum.

Wie andere Referenten thematisierte SWANTJE DOGUNKE (Weimar) das Fehlen anerkannter Definitionen. Sie schlug vor, „digitalisierte Exponate“ (meist Bilder von Objekten) und „digitale Exponate“ (die nur im Digitalen existieren, etwa Zeitleisten) zu unterscheiden. Während digitale Ausstellungen dem Besucher größere Freiheit und reichere Wahlmöglichkeiten (etwa begleitende Texte in mehreren Sprachen oder freiere Navigation) gestatten könnten, fehle ihnen der Erlebnischarakter und soziale Rahmen eines Ausstellungsbesuchs sowie die klare Orientierung im Raum. Sie schlug vor, Funktionen und Zielpublikum der Ausstellung genau zu definieren (letztere durch die Konstruktion fiktiver *Personae*, etwa des Teenagers, der Meme teilen will, oder des ungeduldigen Wissenschaftlers, der rasch nach exakten Daten verlangt), bei der Auswahl technischer Tools sowohl auf die sachliche Angemessenheit als auch auf die Nachhaltigkeit und Nutzbarkeit zu

achten, und Links sowie Schnittstellen zur Museumsdatenbank vorzusehen.

MARK FICHTNER (Nürnberg) stellte die Verwendung der Forschungsumgebung WissKI vor, die von der Universität Erlangen-Nürnberg, dem Zoologischen Museum Koenig (Bonn) und dem Germanischen Nationalmuseum (GNM) entwickelt wurde. Es sei möglich, in ihr Datenbanken für einzelne Projekte zu entwerfen, die Erfassung, Annotation und Suche erlaubten. Im Kern stehe eine Graphdatenbank, doch sei die Ausgabe auch über semantische Tripel (nach CIDOC-CRM) und als XML möglich. Im GNM liefen darauf bisher keine öffentlich zugänglichen Anwendungen, doch werde die Datenbank nicht nur für Forschungsprojekte, sondern auch stark für die Vorbereitung von Ausstellungen, etwa für die Erstellung von Objektlisten, genutzt.

Während WissKI die wissenschaftliche Arbeit unterstützt, zeigte der Beitrag von VICTORIA BRÜGGEMANN und MARK-JAN BLUDAU (beide Potsdam), wie visuelle Mittel Besucher einer digitalisierten Sammlung zur Exploration (im Gegensatz zur präzisen Suche eines Objekts) anregen könnten, etwa in der Münzsammlung der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz durch Münzhäufen unterschiedlicher Größe oder (im inzwischen auf GitHub verfügbaren VIKUS-Viewer) in bibliographischen Projekten durch winzige Vorschaubilder von Titelseiten, von denen dann je nach gewünschtem Filter mehr oder weniger viele ausgeblendet werden. Diese Modelle stießen beim Publikum auf großes Interesse, doch handelt es sich bisher nur um Projekte im Rahmen des Studiums, nicht um längerfristig gepflegte Anwendungen.

WERNER SCHWEIBENZ (Konstanz) beschäftigte sich mit dem Nutzungsverhalten und den Nutzererwartungen in digitalen Sammlungen. Trotz der großen Bedeutung der Online-Angebote von Museen, die häufig mehrere hunderttausend Besucher im Jahr hätten – in den USA im Durchschnitt mehr Besucher als in den physischen Gebäuden – sei die Benutzerforschung von Online-Besuchern kaum entwickelt, auch wenn das Projekt DIN 31640 an einschlägigen Definitionen arbeite. Verbreitet sei eine Einteilung in Experten,

Hobbynutzer und Laien, die die Datenbank nur einmal, aufgrund eines starken persönlichen Anliegens, nutzten. Eine Studie der starken Online-Präsenz der Tate Gallery zeigte, dass 70 Prozent der Besuche von Stammkunden erfolgten, und Interesse an mehr und besseren Fotos sowie Kontextinformationen wie Künstlerbiographien und Links zu verwandten Angeboten bestehe. Ein besonderes Problem sei die Verwendung von Suchfunktionen, da viele Laien völlig andere Termini als die Fachwissenschaftler verwendeten – vielleicht ein Grund dafür, dass viele Besucher von Europeana, die keine Fachleute sind, nach wenigen Objekten aufgaben. Ein Browse-Modus zum Stöbern sowie Unterstützung von Suchen durch Funktionen wie Auto-Suggest könnten hier Abhilfe schaffen.

In mehreren Vorträgen stand die Verwendung interaktiver Techniken in analogen Museen im Mittelpunkt. EVA HORNECKER (Weimar) stellte einige mehr oder weniger erfolgreiche Beispiele des Einsatzes interaktiver Stationen in Museen vor. Sie warnte vor Geräten, die lediglich Informationen auf Knopfdruck bereitstellten und entweder ignoriert oder nur zum Zappen verwendet würden, und riet zu Installationen, die gut mit den Objekten integriert wären; etwa eine Anlage im Riverside Museum (Glasgow), die Schiffsmodelle langsam an den Besuchern vorbeizog und Informationen zu den einzelnen Schiffen auf Monitoren einblendete, oder ein großer Modell-Abakus mit elektronischer Anleitung. Spiele würden gut angenommen, wenn sie wirklich zum Gegenstand der Ausstellung passten und soziale Interaktion ermöglichten. Anspruchsvollere Verfahren erlaubten unterschiedliche Perspektiven auf eine Ausstellung – bei einer Ausstellung zum Atlantikwall in Den Haag konnten die Besucher am Eingang verschiedene Gegenstände (etwa eine Tasse) wählen und erhielten dann Informationen von der Perspektive des typischen Eigentümers eines solchen Gegenstandes.

HENNING MEYER (Stuttgart) zeigte an einigen Projekten seines Architekturbüros SPACE4 Möglichkeiten der Bereicherung von Ausstellungen durch digitale Technik. Im Meeresmuseum Stralsund, das im Ganzen als begehbare Diorama von der Oberfläche zum Meeresgrund konzipiert sei, könne sich

der Besucher mit einem tragbaren Media-Guide (der Standort und Blickrichtung über Bilderkennung bestimme) zusätzliche Informationen zu einzelnen Exponaten einblenden lassen, während Kommunikationsinseln mit großem Bildschirm der Interaktion von Gruppen dienen. Ein nicht ausgeführtes Projekt für das Museum of Islamic Art in Doha sollte auf Mobilgeräten fiktive Personen (Märchen-erzählerin, Händler etc.) als Führer in dieser bislang sehr nüchternen Ausstellung anbieten. In einem Projekt für das Humboldt-Forum in Berlin sollte jeder Besucher ein Objekt erhalten, das mit den einzelnen Exponaten in Kontakt treten, bei der Entdeckung von Querverbindungen zwischen ihnen helfen und am Ende die Entdeckungsreise auswerten sollte. Einige in diesen Projekten entwickelte Konzepte könnten gut auf digitale Ausstellungen übertragen werden: ein Eingehen auf die Diversität der Besucher durch Arbeit mit fiktiven *Personae*, die Erzeugung einer Aura (trotz Abwesenheit des Originals) durch Verknüpfung der Objekte mit Geschichten und die Schaffung eines virtuellen Raums zur Orientierung der Besucher.

BASTIAN SCHLANG (Würzburg) stellte das Konzept der „Gamification“ von Ausstellungen im Zusammenhang der Entwicklung der Museumspädagogik sowie der Spieltheorie dar – im Gegensatz zum weitgefassten deutschen Begriff „Spiel“ bezeichne das englische „Game“ nur Spiele, die organisiert seien und Regeln folgten. „Gamification“ bedeute die Übertragung von Prinzipien des Regelspiels auf primär nicht spielerische Kontexte und sei zunächst zur Motivationssteigerung im Produktions- und Dienstleistungssektor angewandt worden. Für Ausstellungen sei „Gamification“ kein zusätzliches Werkzeug, sondern ein zentrales Prinzip, das zu Besucherzentrierung und Handlungsorientierung führe. Gute Beispiele seien die Ausstellung „Wie geht’s“, die auf Gesundheitsrisiken im Beruf aufmerksam machen solle, und das Fluchthaus im Rotkreuz Museum, das Situationen der Flucht in der Art eines „Escape Room“ (einem Spiel, das vom Computerspiel in die Realität übernommen wurde) nachstellte. Für das Kuratieren digitaler Ausstellungen bedeute „Gamification“, keine reinen Informationsseiten anzubieten und Er-

fahrungen von Lernspielen am Computer zu rezipieren.

TINE NOWAK (Frankfurt) hinterfragte die herkömmliche Trennung zwischen Kuratoren und Besuchern vor dem Hintergrund der partizipativen Kultur im Internet, in der das Konsumieren und Produzieren von Inhalten oft gleichzeitig erfolge („prosuming“). Virtuelle Ausstellungen dürften sich also nicht auf das Vermitteln von Inhalten beschränken, sondern müssten auch Besuchern die Gelegenheit geben, ihre eigenen Geschichten mitzubringen. Ein Beispiel hierfür sei das Stadt-Labor digital im Stadtmuseum Frankfurt/Main, in dem Bilder auf eine digital kuratierte Karte hochgeladen werden können. Eine gute Möglichkeit zur Zusammenarbeit sei auch der Hackathon Coding Da Vinci, in dem Programmierern Daten aus Museen und anderen bestandshaltenden Einrichtungen zur Analyse zur Verfügung gestellt wurden.

Beide Tage wurden mit Workshops in kleineren Gruppen abgeschlossen. Dabei ging es unter anderem um grundlegende Fragen, etwa, ob das Konzept digitaler Ausstellungen (im Gegensatz zum digitalen Repositorium) überhaupt sinnvoll sei, oder ob man hier nicht völlig neue Formen finden müsse, die kaum mehr von herkömmlichen Kriterien definiert werden könnten. Die Schaffung eines Raums zur Orientierung, Möglichkeiten zur sozialen Interaktion und Möglichkeiten der langfristigen Nutzbarkeit erschienen als vordringliche Probleme.

Die Beiträge dieser Tagung zeigten zahlreiche Facetten der Nutzung von Informationstechnologien im Museumswesen auf, von Medienstationen in Ausstellungen, zur digitalen Präsentation von Sammlungen. Die sehr diversen Annäherungen an das bisher – nicht zuletzt durch einen Mangel an Definitionen – schwer fassbare Thema digitaler Ausstellungen machten deutlich, dass nur durch enge Zusammenarbeit von Wissenschaftlern, Bibliothekaren, Museologen und Entwicklern in diesem Feld Erfolge erzielt und insbesondere nachhaltig nutzbare Infrastrukturen geschaffen werden können. Es ist zu hoffen, dass der interdisziplinäre Gesprächsprozess, der mit der Tagung zu virtuellen Ausstellungen in Bibliotheken im September 2017 begonnen hat

und hier weitergeführt wurde, noch weitere Fortsetzung finden wird.

lungen. 09.11.2018–10.11.2018, Gotha, in: H-Soz-Kult 26.05.2019.

Konferenzübersicht:

\$

Einführung

Hendrikje Carius (Gotha) und Guido Fackler (Würzburg): Analoges und digitales Ausstellen: Analogien, Diskrepanzen, Perspektiven

Sektion 1: Digitale Exponate

Moderation: Sascha Salatowsky (Gotha)

Swantje Dogunke (Weimar): Alles nur Daten? Digitale Exponate aus der Perspektive der Digital Humanities

Mark Fichtner (Nürnberg): Semantische Repräsentation von Museumsobjekten mit der Virtuellen Forschungsumgebung WissKI

Sektion 2: Multimediale Ausstellungsgestaltung im digitalen Raum

Moderation: Martin Siefkes (Chemnitz)

Eva Hornecker (Weimar): Mediale Ausstellungsgestaltung, Interaktionstechnologien

Mark-Jan Bludau und Viktoria Brüggemann (beide Potsdam): Visualisierung und Gestaltung digitaler Sammlungen

Sektion 3: Erwartungen der Rezipienten im Digitalen

Moderation: Guido Fackler

Werner Schweibenz (Konstanz): Publikumerwartungen: Wie suchen Benutzer im Internet?

Henning Meyer (Stuttgart): Ausstellungsgestaltung zwischen real und digital

Sektion 4: Digitale Strategien und Vermittlungskonzepte

Moderation: Hendrikje Carius

Bastian Schlang (Würzburg): Gamification – ein neues Paradigma in der Ausstellungskonzeption

Tine Nowak (Frankfurt am Main): Community is Queen: Oder warum die Königsdisziplin in der digitalen Kulturvermittlung Empfangen und nicht Senden ist

Tagungsbericht *Exponat – Raum – Interaktion. Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstel-*