Forum Virtuelle Museen: Virtuelle Museen – ein Plädoyer: Rund um die Uhr. Rund um die Welt

Berlin: Deutscher Kunstverlag 2024, 108 S., ISBN 9783422802339, EUR 12,- (OA)

Virtuelle Museen bietet in 17 Rubriken Beiträge, die umfassend Definitionen, Eignungskriterien und Aufgaben virtueller Museen beleuchten und Zielgruppen, Mehrwerte, Geschäftsmodelle analysieren sowie technische Voraussetzungen aufzeigen. Weitere Themen betreffen rechtliche Aspekte, betriebliche Organisation und Management. Die Beiträger:innen sind ausgewiesene Spezialist:innen auf den Gebieten und widmen sich zumeist mehreren Themen, sodass deren Vernetzung deutlich wird.

Der zentralen Begriffsdefinition des virtuellen Museums widmen sich Isabelle Becker und Theresa Stärk und diskutieren verschiedene Ansätze. Sie betonen die Bedeutung virtueller Museen als hybride Erweiterungen traditioneller Museen und als eigenständige digitale Ausstellungsräume. Stärk fokussiert sich außerdem auf die Kulturvermittlung im virtuellen Raum und betont die Notwendigkeit, Wissen publikumsorientiert zu transferieren. Sie hebt die Bedeutung von interaktiven Vermittlungsformaten hervor, um die aktive Teilhabe der Besucher:innen zu fördern. Becker beleuchtet Virtual Reality als Format in virtuellen Museen und sieht darin ein vielversprechendes Tool für die Kunst- und Wissensvermittlung.

Reinhard Gröne plädiert für die Etablierung virtueller Museen und skizziert Businesspläne für die Gründung sowie die Vorteile, die diese im Vergleich zu traditionellen Museen bieten. Beispielsweise sieht er virtuelle Museen als Chance, ein breites Publikum anzusprechen und die Museumslandschaft zu bereichern, zum Beispiel mit „Pop-up-Museen“ (S.98). Nachdem er zusammen mit Julia Römhild zuvor die Ziel- und Interessengruppen virtueller Museen erkundete, betont Gröne außerdem die Wichtigkeit von Kommunikation und Marketing, um die Sichtbarkeit virtueller Museen zu erhöhen und neue Besucher:innen zu gewinnen, wobei alle Möglichkeiten des klassischen Marketings auch in der digitalen Welt genutzt werden könnten und sollten.

Bei Römhild geht es zudem um die Veränderung der traditionellen Museumsaufgaben durch die Digitalisierung und welche Chancen sich daraus für virtuelle Museen ergeben. Sie zeigt auf, wie diese Museen die Forschung vereinfachen und neue Möglichkeiten für die Sammlung und Präsentation von Objekten bieten. Auch die Rolle von künstlicher Intelligenz als Werkzeug, das die Museumsarbeit in Zukunft maßgeblich beeinflussen wird, betont Römhild. Sie analysiert das Wertversprechen virtueller Museen und argumentiert, diese böten durch ihre Zugänglichkeit und Interaktivität einen einzigartigen Nutzen für

Besucher:innen und hätten so einen Wettbewerbsvorteil gegenüber analogen Museen.

Mit Blick auf die Nachhaltigkeit virtueller Museen aus betriebsökologischer Sicht, zeigen Rebecca Heinzelmann und Laura Zebisch, wie ihr ökologischer Fußabdruck gemessen und reduziert werden kann. Über die verschiedenen digitalen Angebote von Museen gibt Anja Kircher-Kannemann einen kategorisierenden Überblick. Sie betont die Bedeutung der Sammlung als Basis für jedes Museum – ob virtuell oder analog – und beschreibt die Herausforderungen und Chancen der Sammlungspflege und -weiterentwicklung im digitalen Raum. Hinsichtlich der Archivierung digitaler Sammlungen betont Kircher-Kannemann die Notwendigkeit, internationale Standards einzuhalten, um die Nachhaltigkeit der Daten zu sichern. Sie zeigt die Möglichkeiten des Ausstellens und Präsentierens in virtuellen Museen durch neue Gestaltungsformen auf und plädiert für innovative Ansätze wie Co-Kuratierung und den Einsatz von künstlicher Intelligenz (vgl. S.69).

Bernd Günter nennt mit Römhild konkrete Beispiele für Themen und Problemstellungen, die sich besonders gut für die virtuelle Umsetzung eignen, und welche Eigenschaften virtuelle Museen von analogen unterscheiden. Günter befasst sich außerdem mit dem Geschäftsmodell ‚virtuelles Museum' (vgl. S.50) und skizziert die Bausteine und Entwicklungsmöglichkeiten. Er zeigt auf, dass virtuelle Museen sowohl ökonomisch als auch nicht-kommerziell betrieben werden können und gibt mit Gröne eine Übersicht über Erlösmodelle.

Um die technischen Voraussetzungen für virtuelle Museen geht es bei Holger Simon, der deutlich macht, wie die räumliche Präsentation von Objekten und die soziale Interaktion der Besucher:innen technologisch mit 3D, AR und VR umgesetzt werden können. Rechtliche Aspekte haben auch bei virtuellen Museen eine hohe Relevanz, insbesondere Urheberrecht und Bildrecht, wie Yasmin Mahmoudi zeigt. Sie geht auf die rechtliche Bewertung von KI-Kunst und NFTs ein und klärt, welche Herausforderungen und Chancen sich daraus für virtuelle Museen ergeben (vgl. S.93f.).

Zusammenfassend eint die Autor:innen ein hohes Engagement für die Nutzung virtueller Museen. Sie sehen in virtuellen Museen eine bereichernde Ergänzung der Museumslandschaft und eine Möglichkeit, neue Zielgruppen zu erreichen und das kulturelle Interesse zu fördern – jedoch nicht als Ersatz für traditionelle Museen. Die Texte sind informativ, gut strukturiert und mit zahlreichen Beispielen illustriert. Sie bieten eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Thema und offenbaren das große Potenzial dieser neuen Form der kulturellen Teilhabe.

Dieses Buch ist insbesondere für Personen aus der Museumswelt geeignet – und für alle, die sich mit der Zukunft von Museen auseinandersetzen möchten und einen Überblick über wichtige Diskussionspunkte suchen.

Sigrun Lehnert (Hamburg)