

Tabea Schmid

Das **D-Wort** und

der umgekehrte

Rumpelstilzchen-Effekt

der umgekehrte Rumpelstilzchen-Effekt



Intro

Das **D-Wort** der umgekehrte **Rumpelstilzchen-Effekt**



Das **D-Wort**

Digitale Datenbank

Digitaler Workflow

Digitalisat

Digitalisierung

Digitale Strategie

Digitalität

Digitale Besucher

Digitale Tools

*Was meinen wir, wenn wir von „**digital**“
im Kontext des Museums sprechen?*

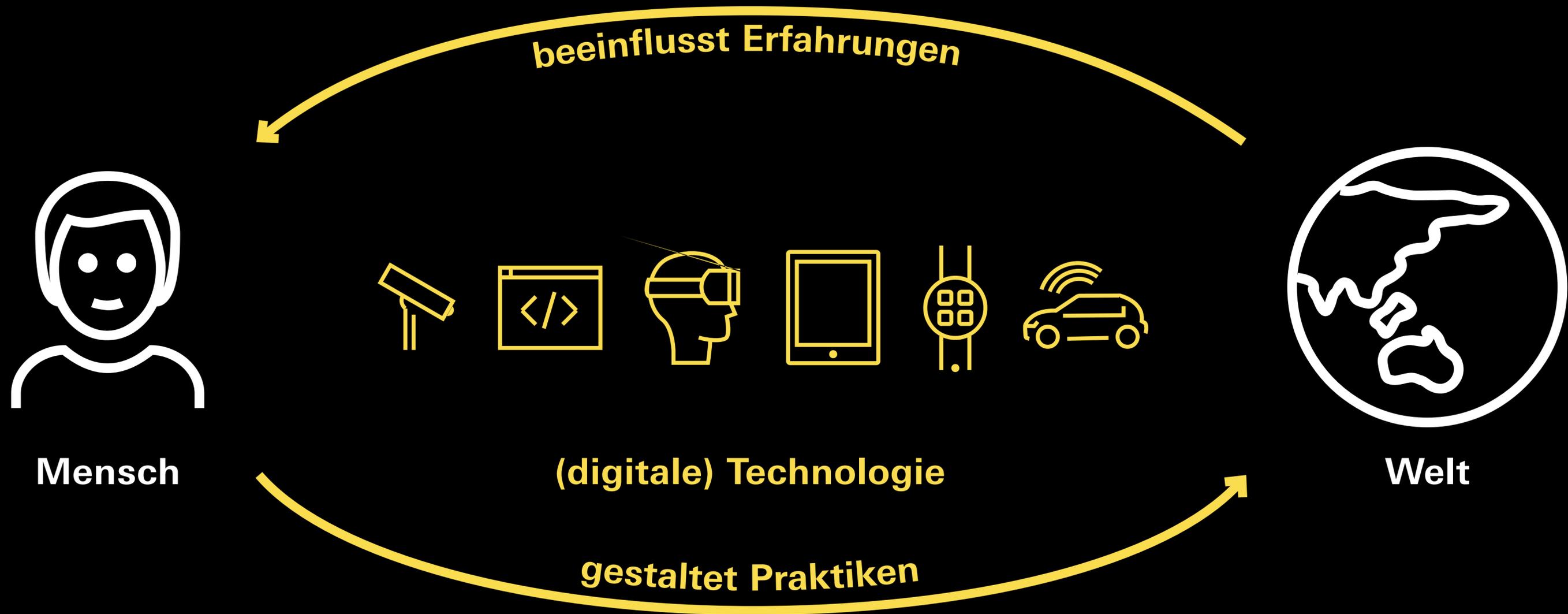
Intro

Das **D-Wort**

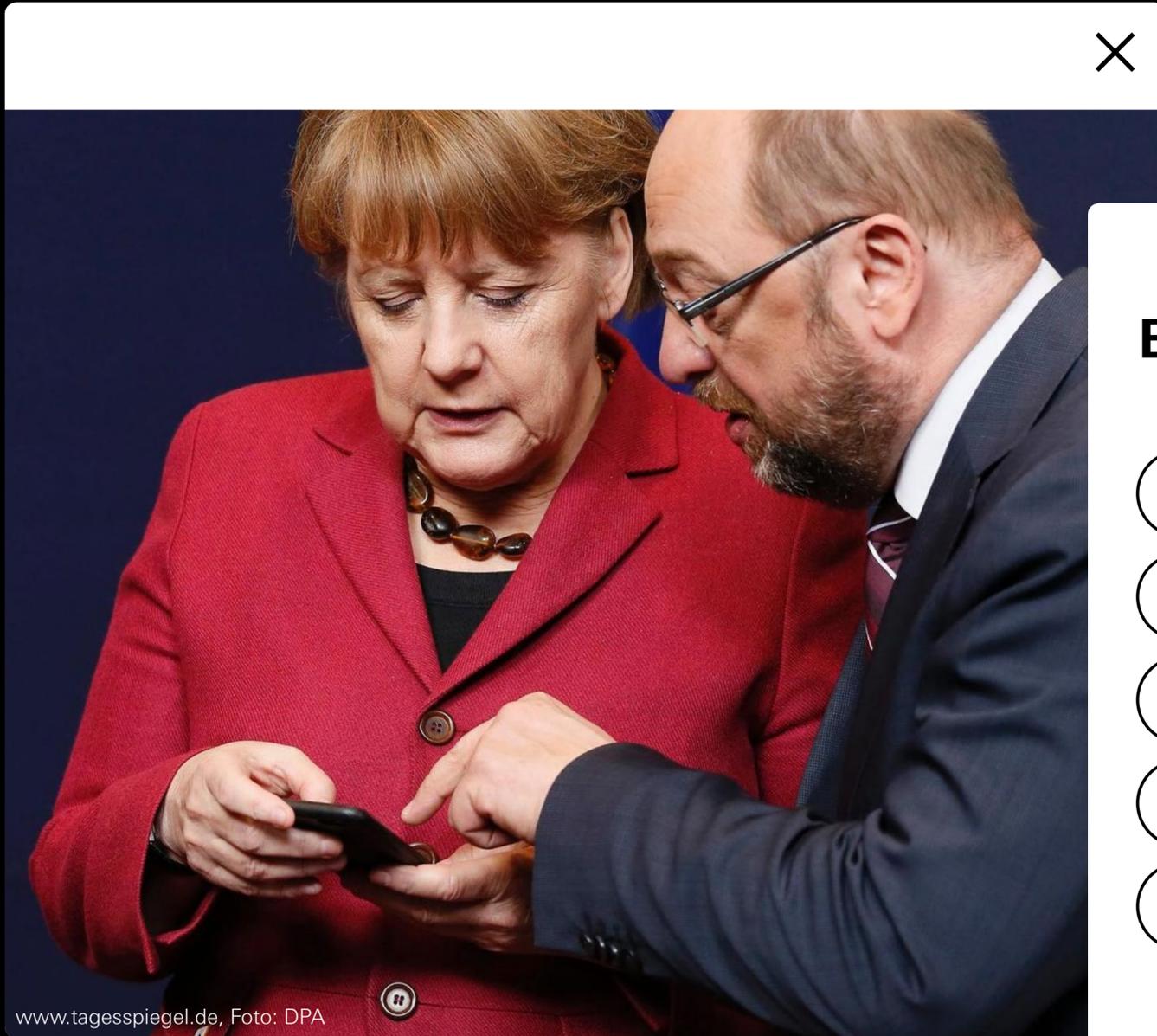
“
**Digital is much more than a set of tools and
has wider ramifications within the museum ecosystem.**
”

Lauren Vargas, 2021

technological mediation



technological mediation



www.tagesspiegel.de, Foto: DPA

Heißt:
Radikale Veränderungen
Neue Herausforderungen

Betrifft:

- Zeit
- Raum
- Identität
- Selbstverständnis
- Politik
- Handeln
- Intelligenz
- Privatsphäre
- Umwelt
- Ethik

Luciano Floridi (2015)

Herausforderungen digitaler Sammlungsarbeit

Wie können wir die Konvolute an alter Hardware pragmatisch erfassen und sortieren?

Wie viel Geld investieren wir in SEO unserer digitalen Sammlung?

Wie können wir analoge Bestände vor ihrer Digitalisierung effizient entsammeln?

Wie können wir Crowdsourcing nutzen, um die digitalisierten Objekte zur Stadtgeschichte kartografisch zu verorten?

Wie können wir digitale Gegenwart sammeln ohne uns jetzt für deren Langzeitarchivierung zu entscheiden?

Wie können wir unsere digitale Sammlung online präsentieren?

Welche Arbeitsbereiche sind 'remote' zugreifbar?

Wie können wir anderen Forschungseinrichtungen zur kooperativen Provenienzforschung den Zugang zur Objektdatenbank ermöglichen?

Welche Standards müssen wir beachten, um zu unseren Digitalisaten einheitliche Forschungsdaten bereitzustellen?

Wie reagieren wir als Kunstmuseum auf die digitalen NFT-Werke?

Wollen wir unsere Games-Sammlung emulieren oder migrieren?

Wie können unsere Datenbestände strukturiert werden, um sie als digitale Sammlung öffentlich zu machen?

Welchen Nutzen erwarten wir von Bürgerbeteiligung an der Sammlungsentwicklung?

Benötigen wir für das Digitale eine Digital / Social Media Managerin?

Würde es zu unserer Strategie passen, auf TikTok die Sammlung surrealer Kunst zu zeigen?

Was heißt für uns Authentizität beim Sammeln von Social Media?

Welche Qualitäten sollen die digitalisierten Grammophone wiedergeben?

Wofür digitalisieren wir?

Welche Websites erachten wir als repräsentativ und sammelwürdig?

Was sind unsere Qualitätskriterien für partizipatives Sammeln der digitalen Gegenwart?

Wie ermöglichen wir in der Online-Sammlung Serendipität?

Welche Funktion soll das Digitalisat im Verhältnis zum analogen Original einnehmen?

Wie können sich Menschen mit unterschiedlichem Interesse und Vorwissen in unserer digitalen Sammlung zurechtfinden?

Wie machen wir spekulative Elemente der virtuellen Restaurierung von digitalisierten Fragmenten deutlich?

Können wir mit einem eigenen Museums-Podcast unsere Sammlung vorstellen?

Inwiefern wollen wir die durch Digitalisierung hervorgerufenen gesellschaftlichen Veränderungen in unserem Sammlungskonzept berücksichtigen?

Wie gehen wir mit geteilter/unklarer Urheberschaft bei digitalen Objekten um?

Welche rechtl. und finanz. Unterschiede macht es unsere Digitalisate zusätzlich bei Europeana einzustellen?

Wie kann die digitale Erfassung von ethnologischen Sammlungsobjekten eine dekolonisierende Klassifizierung ermöglichen?

Wie ist die Entscheidungsbefugnis bei unserem partizipativen Sammelauftrag verteilt?

Welche Rechte müssen wir beachten, wenn wir die Reate der Aktion #HackingC na sammeln wollen?

Wie kann unsere ethnologische Sammlung als *Digital Return* zurückgegeben werden?

Wollen wir die digitale Sammlung unter der Creative Commons-Lizenz (CC0) anbieten?

Herausforderungen digitaler Sammlungen

Wie können wir die Konvolute an alter Hardware pragmatisch erfassen und sortieren?

Wie viel Speicherplatz benötigen wir für die Digitalisierung von Sammlungen?

Wie können wir die Digitalisierung von Sammlungen finanzieren?

Wie können wir digitale Gegenwart sammeln ohne uns jetzt für deren Langzeitarchivierung zu entscheiden?

Wie können wir unsere digitale Sammlung online präsentieren?

Wollen wir Games-Sammlungen oder migrierte Datenbanken sammeln?

Wie reagieren wir als Kunstmuseum auf die digitalen NFT-Kunstwerke?

Wie können unsere Datenbestände strukturiert werden um sie als digitale Sammlung öffentlich zu machen?

Was heißt für uns Authentizität beim Sammeln in Social Media?

Welche Qualitäten sollen digitalisierten Grammophonplatten wiedergegeben werden?

Wie ermöglichen wir in der Online-Sammlung Serendipität?

Welche Funktionen digitalisiert im Vergleich mit dem analogen Original?

Wie können wir unsere Sammlungen in einem eigenen Kontext präsentieren?

Wie gehen wir mit geteilter/unklarer Urheberschaft bei digitalen Objekten um?

Welche Auswirkungen hat die Digitalisierung von Sammlungen auf die European Digital Heritage Strategy?

Wie können wir die Digitalisierung von Sammlungen finanzieren?

Inwiefern wollen wir die durch Digitalisierung hervorgerufenen gesellschaftlichen Veränderungen in unserem Sammlungskonzept berücksichtigen?

Wollen wir die digitale Sammlung unter der Creative Commons-Lizenz (CC0) anbieten?

Wie können wir die Digitalisierung von Sammlungen finanzieren? Wie können wir die Resultate der Digitalisierung von Sammlungen in der Öffentlichkeit präsentieren? Wie können wir die Digitalisierung von Sammlungen finanzieren? Wie können wir die Resultate der Digitalisierung von Sammlungen in der Öffentlichkeit präsentieren?

Wie kann unsere ethnologische Sammlung als *Digital Return* zurückgegeben werden?

*vielfältig
& komplex*

Versuch einer Systematik

Ökonomisch

Wie können wir die Konvolute an alter Hardware pragmatisch erfassen und sortieren?

Wie viel Geld investieren wir in SEO unserer digitalen Sammlung?

Wie können wir analoge Bestände vor ihrer Digitalisierung effizient entsammeln?

Wie können wir Crowdsourcing nutzen, um die digitalisierten Objekte zur Stadtgeschichte kartografisch zu verorten?

Wie können wir digitale Gegenwart sammeln ohne uns jetzt für deren Langzeitarchivierung zu entscheiden?

Wie können wir unsere digitale Sammlung online präsentieren?

Welche Arbeitsbereiche sind 'remote' zugreifbar?

Wie können wir anderen Forschungseinrichtungen zur kooperativen Provenienzforschung den Zugang zur Objektdatenbank ermöglichen?

Welche Standards müssen wir beachten, um zu unseren Digitalisaten einheitliche Forschungsdaten bereitzustellen?

Wollen wir unsere Games-Sammlung emulieren oder migrieren?

Welchen Nutzen erwarten wir von Bürgerbeteiligung an der Sammlungsentwicklung?

Benötigen wir für das Digitale eine Digital / Social Media Managerin?

Würde es zu unserer Strategie passen, auf TikTok die Sammlung surrealer Kunst zu zeigen?

Wie können unsere Datenbestände strukturiert werden, um sie als digitale Sammlung öffentlich zu machen?

Wofür digitalisieren wir?

Welche Websites erachten wir als repräsentativ und sammelwürdig?

Was sind unsere Qualitätskriterien für partizipatives Sammeln der digitalen Gegenwart?

Wie reagieren wir als Kunstmuseum auf die digitalen NFT-Werke?

Was heißt für uns Authentizität beim Sammeln von Social Media?

Welche Qualitäten sollen die digitalisierten Grammophone wiedergeben?

Wie können wir eine Sammlungsstrategie für Born Digitals entwickeln?

Können wir mit einem eigenen Museums-Podcast unsere Sammlung vorstellen?

Wie ermöglichen wir in der Online-Sammlung Serendipität?

Welche Funktion soll das Digitalisat im Verhältnis zum analogen Original einnehmen?

Wie können sich Menschen mit unterschiedlichem Interesse und Vorwissen in unserer digitalen Sammlung zurechtfinden?

Wie machen wir spekulative Elemente der virtuellen Restaurierung von digitalisierten Fragmenten deutlich?

Inwiefern wollen wir die durch Digitalisierung hervorgerufenen gesellschaftlichen Veränderungen in unserem Sammlungskonzept berücksichtigen?

Inhaltl.-strategisch

Welche rechtl. und finanz. Unterschiede macht es unsere Digitalisate zusätzlich bei Europeana einzustellen?

Wie kann die digitale Erfassung von ethnologischen Sammlungsobjekten eine dekolonisierende Klassifizierung ermöglichen?

Wie ist die Entscheidungsbefugnis bei unserem partizipativen Sammelauftrag verteilt?

Wie gehen wir mit geteilter/unklarer Urheberschaft bei digitalen Objekten um?

Wollen wir die digitale Sammlung unter der Creative Commons-Lizenz (CC0) anbieten?

Welche Rechte müssen wir beachten, wenn wir die Resultate der Aktion #HackingCorona sammeln wollen?

Wie kann unsere ethnologische Sammlung als *Digital Return* zurückgegeben werden?

Rechtlich

Ethisch-sozial

Technisch

Was extern sichtbar ist



Und was intern abläuft

Versuch einer Systematik

(Auch) Externe Auswirkung

Wie können unsere Datenbestände strukturiert werden, um sie als digitale Sammlung öffentlich zu machen?

Wollen wir die digitale Sammlung unter der Creative Commons-Lizenz (CC0) anbieten?

Wie können wir anderen Forschungseinrichtungen zur kooperativen Provenienzforschung den Zugang zur Objektdatenbank ermöglichen?

Welche Websites erachten wir als repräsentativ und sammelwürdig?

Was sind unsere Qualitätskriterien für partizipatives Sammeln der digitalen Gegenwart?

Wie können wir Crowdsourcing nutzen, um die digitalisierten Objekte zur Stadtgeschichte kartografisch zu verorten?

Inwiefern wollen wir die durch Digitalisierung hervorgerufenen gesellschaftlichen Veränderungen in unserem Sammlungskonzept berücksichtigen?

Wie kann unsere ethnologische Sammlung als *Digital Return* zurückgegeben werden?

Welche Qualitäten sollen die digitalisierten Grammophone wiedergeben?

Wie viel Geld investieren wir in SEO unserer digitalen Sammlung?

Wie können wir eine Sammlungsstrategie für Born Digitals entwickeln?

Wie ist die Entscheidungsbefugnis bei unserem partizipativen Sammelauftrag verteilt?

Was heißt für uns Authentizität beim Sammeln von Social Media?

Wollen wir unsere Games-Sammlung emulieren oder migrieren?

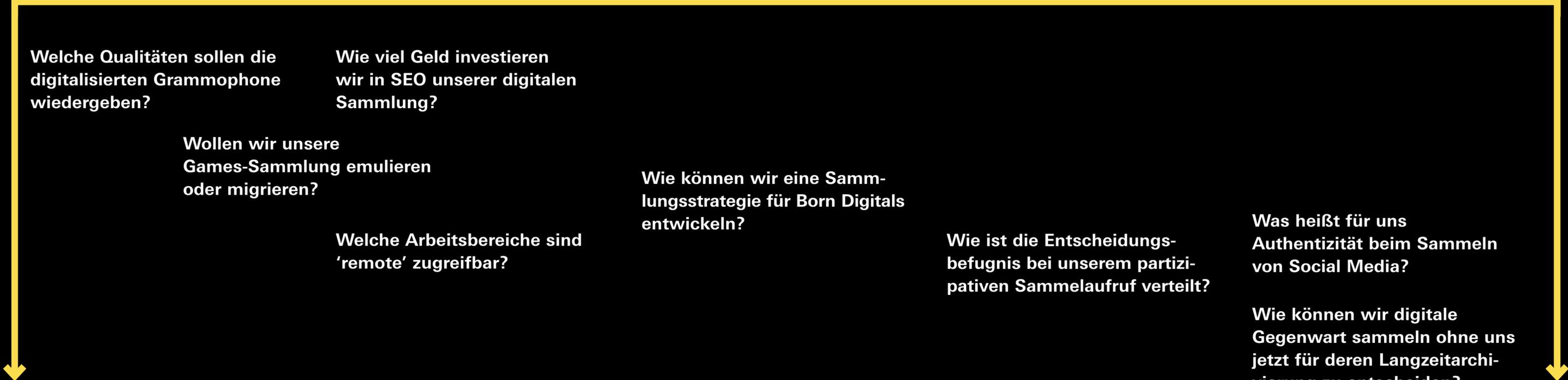
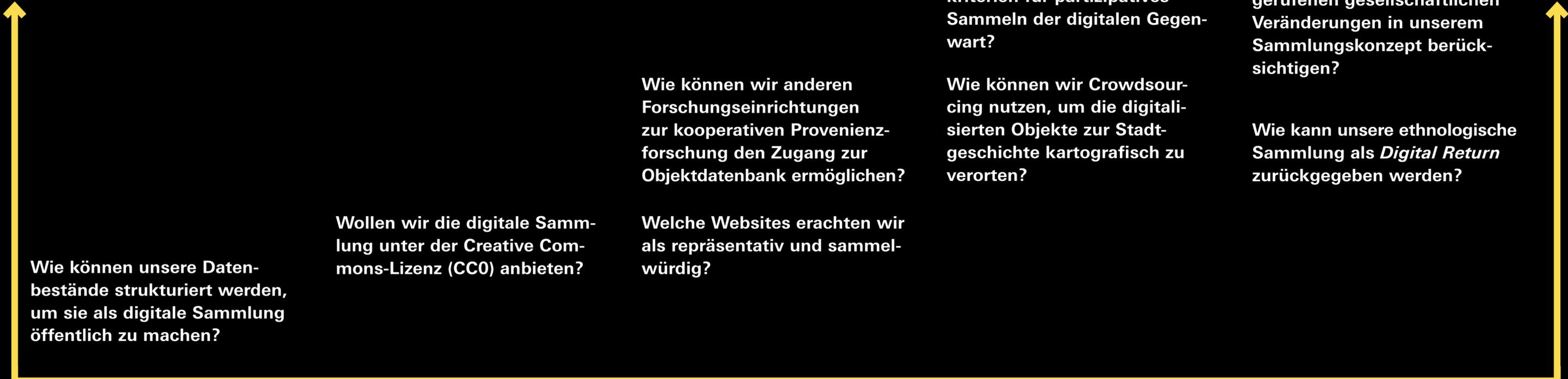
Welche Arbeitsbereiche sind 'remote' zugreifbar?

Wie können wir digitale Gegenwart sammeln ohne uns jetzt für deren Langzeitarchivierung zu entscheiden?

Interne Auswirkung

Versuch einer Systematik

Grad der externen Auswirkung

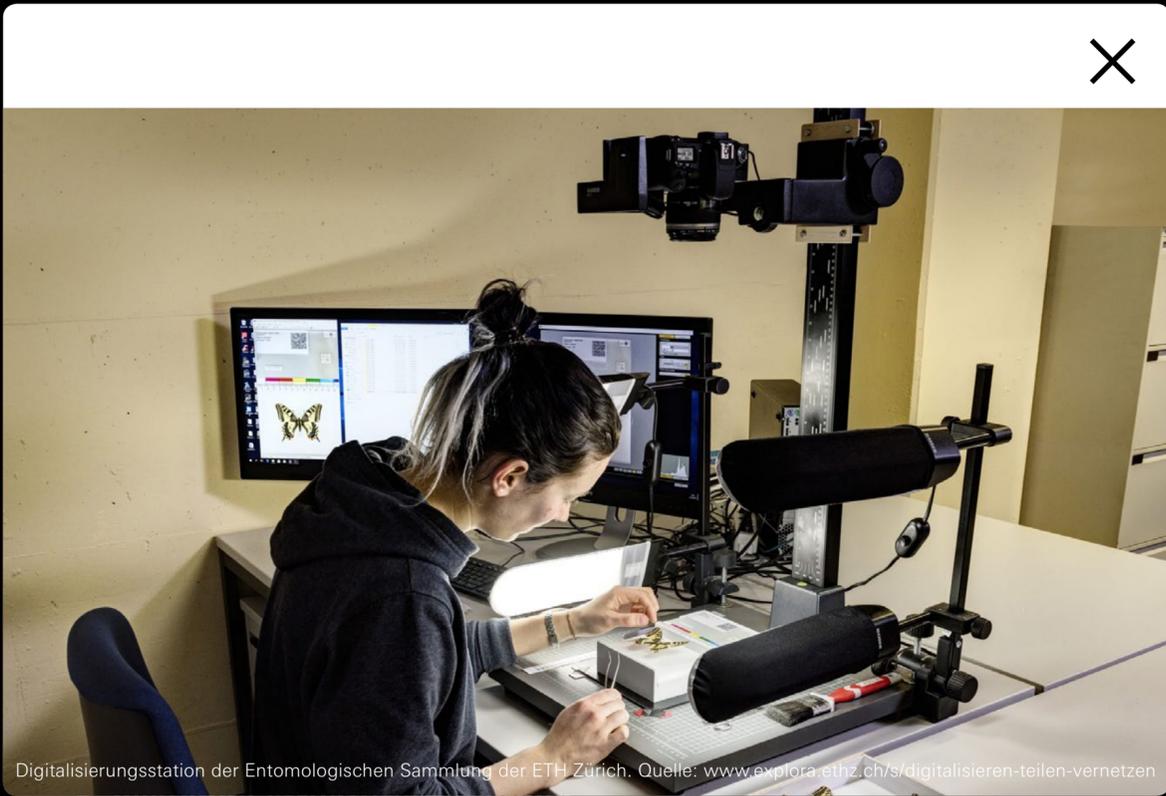


Grad der internen Auswirkung

Versuch einer Systematik

Grad der externen Auswirkung





Digitalisierungsstation der Entomologischen Sammlung der ETH Zürich. Quelle: www.exptora.ethz.ch/s/digitalisieren-teilen-ernetzen

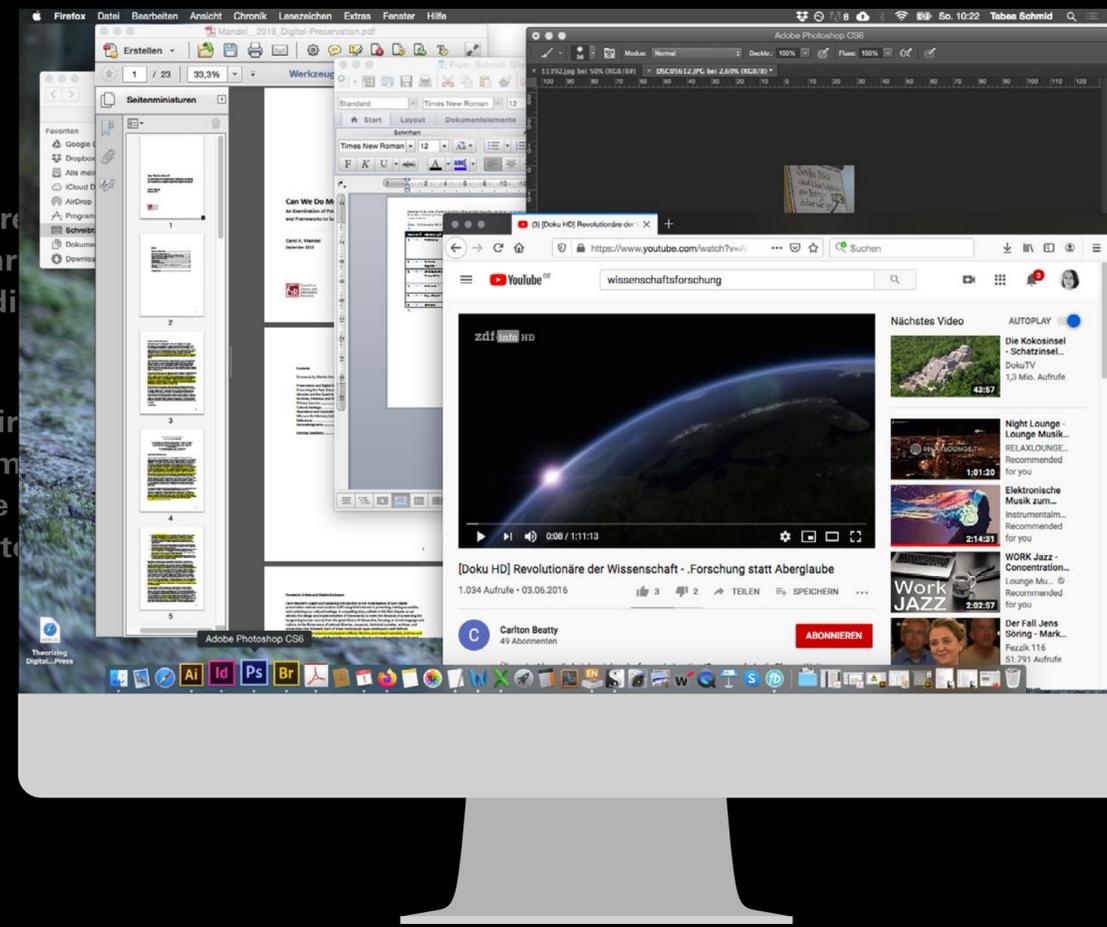
bestände strukturiert werden, um sie als digitale Sammlung öffentlich zu machen?

Wie können wir anderen Forschungseinrichtungen zur kooperativen Provenienzforschung den Zugang zur Objektdatenbank ermöglichen?

Welche Websites erachten wir als repräsentativ und sammelwürdig?

Was sind unsere Kriterien für partizipative Sammeln der digitalisierten Objekte?

Wie können wir partizipative Sammeln nutzen, um die Geschichte digitalisierter Objekte zu verorten?



Vom Digitalisat zur (Post)Digitalität

Grad der Digitalität

Welche Qualitäten sollen die digitalisierten Grammophone wiedergeben?

Wie viel Geld investieren wir in SEO unserer digitalen Sammlung?

Wollen wir unsere Games-Sammlung emulieren oder migrieren?

Welche Arbeitsbereiche sind 'remote' zugreifbar?

Wie können wir eine Sammlungsstrategie für Born Digitals entwickeln?

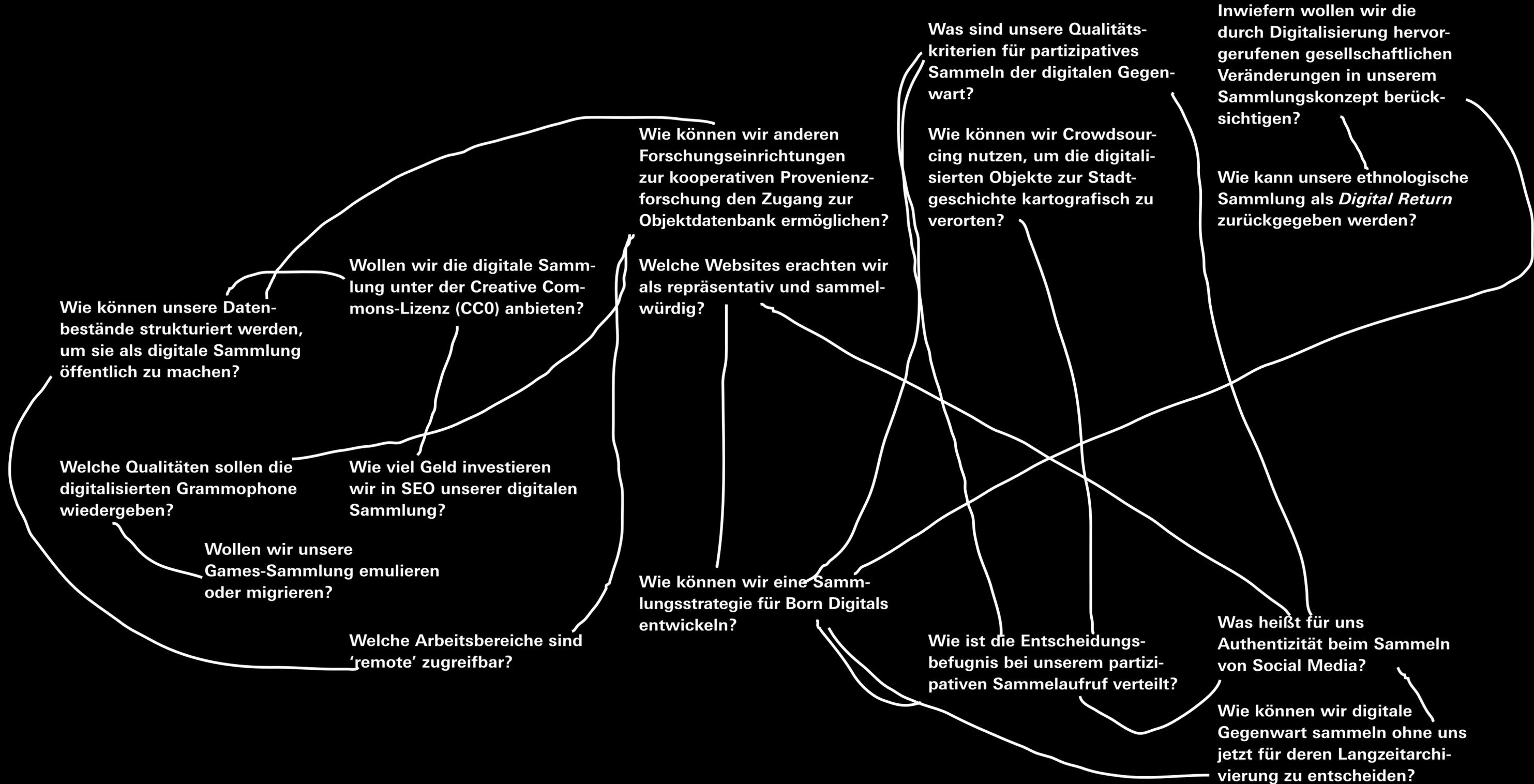
Wie ist die Entscheidungsbefugnis bei unserem partizipativen Sammelauftrag verteilt?

Was heißt für uns Authentizität beim Sammeln von Social Media?

Wie können wir digitale Gegenwart sammeln ohne uns jetzt für deren Langzeitarchivierung zu entscheiden?

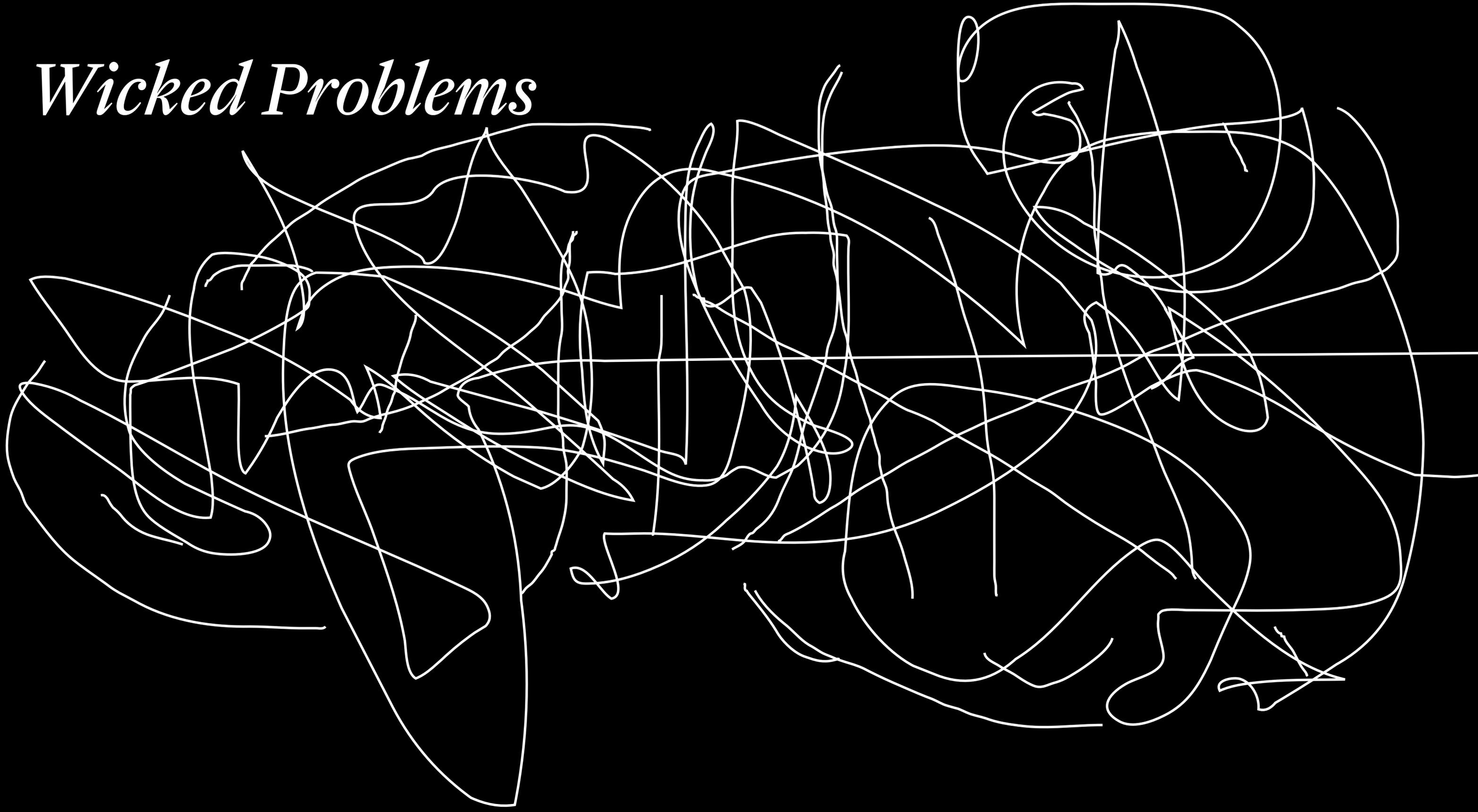
Interne Auswirkungen

Systemisch



Systemisch

Wicked Problems

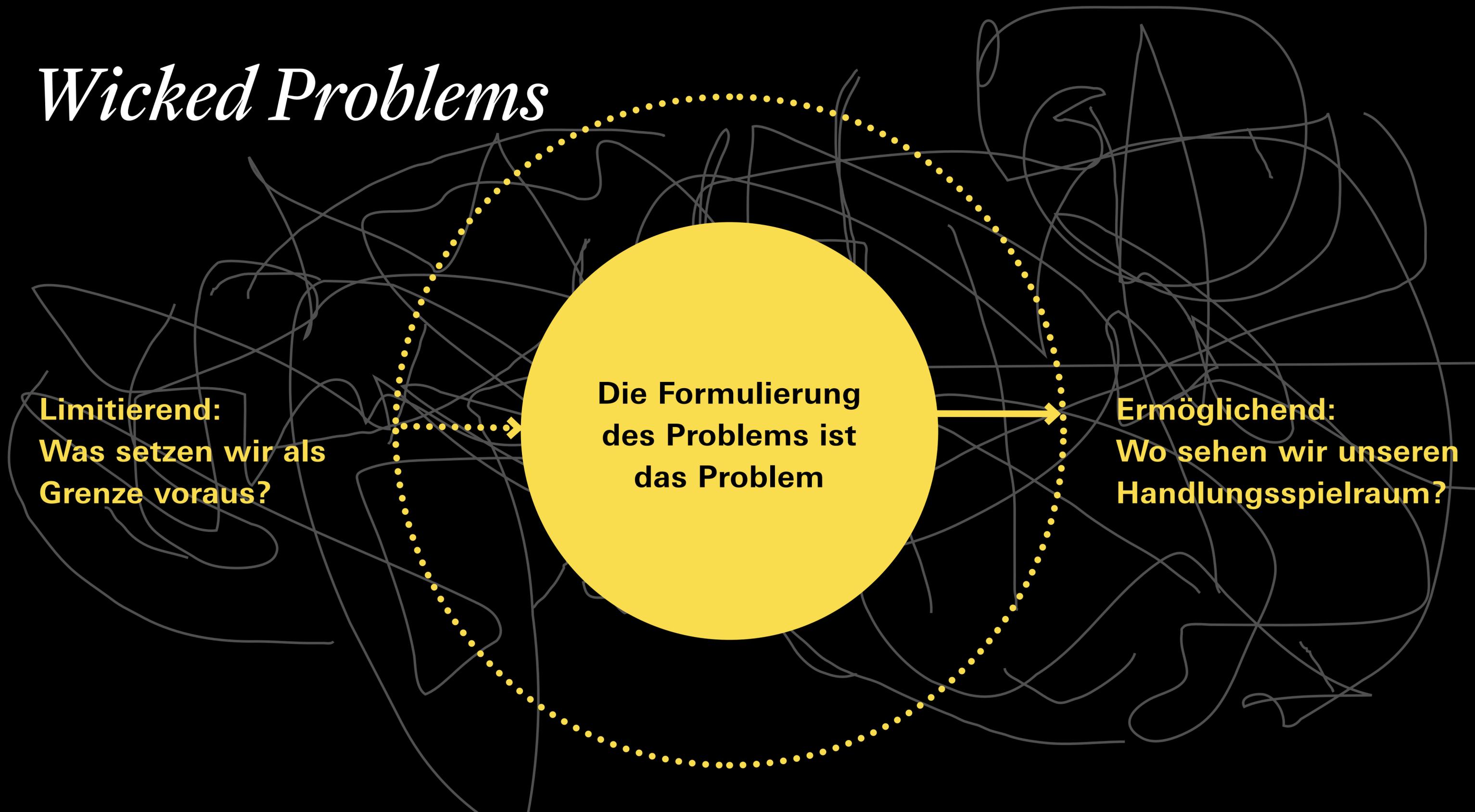


Wicked Problems



**Die Formulierung
des Problems ist
das Problem**

Wicked Problems



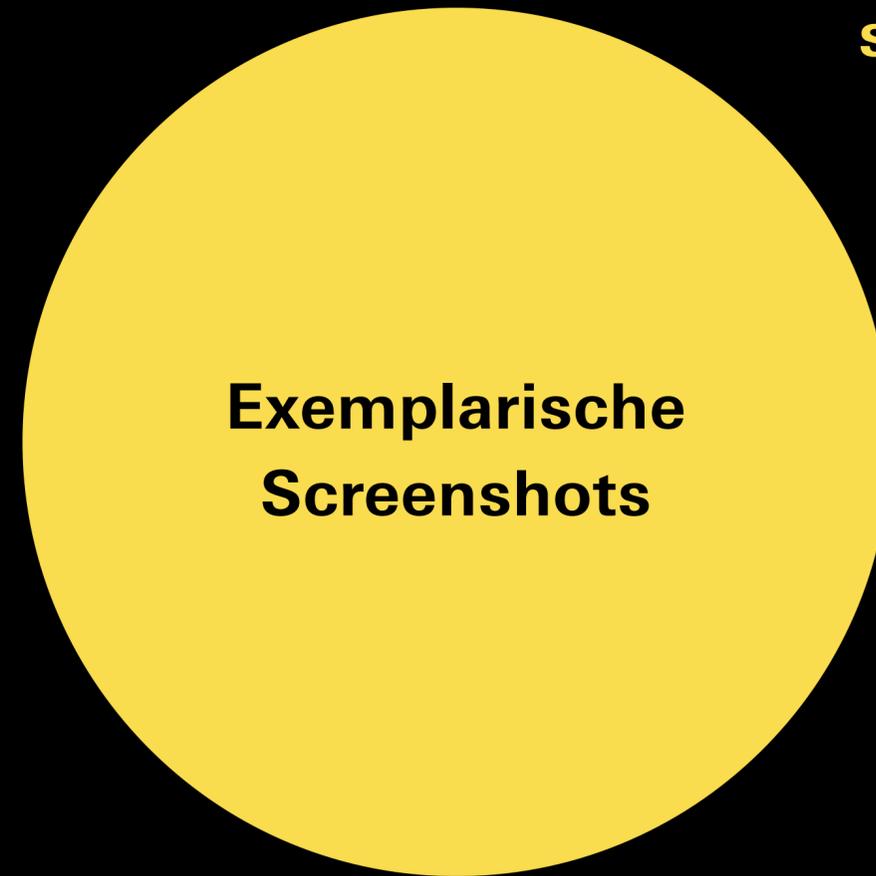
Limitierend:
**Was setzen wir als
Grenze voraus?**

**Die Formulierung
des Problems ist
das Problem**

Ermöglichend:
**Wo sehen wir unseren
Handlungsspielraum?**

Beispiel

Shopping-Plattform



Screen-Videos

**Zum Hackathon/
Critical Design
aufrufen**

**Hardware
sammeln**

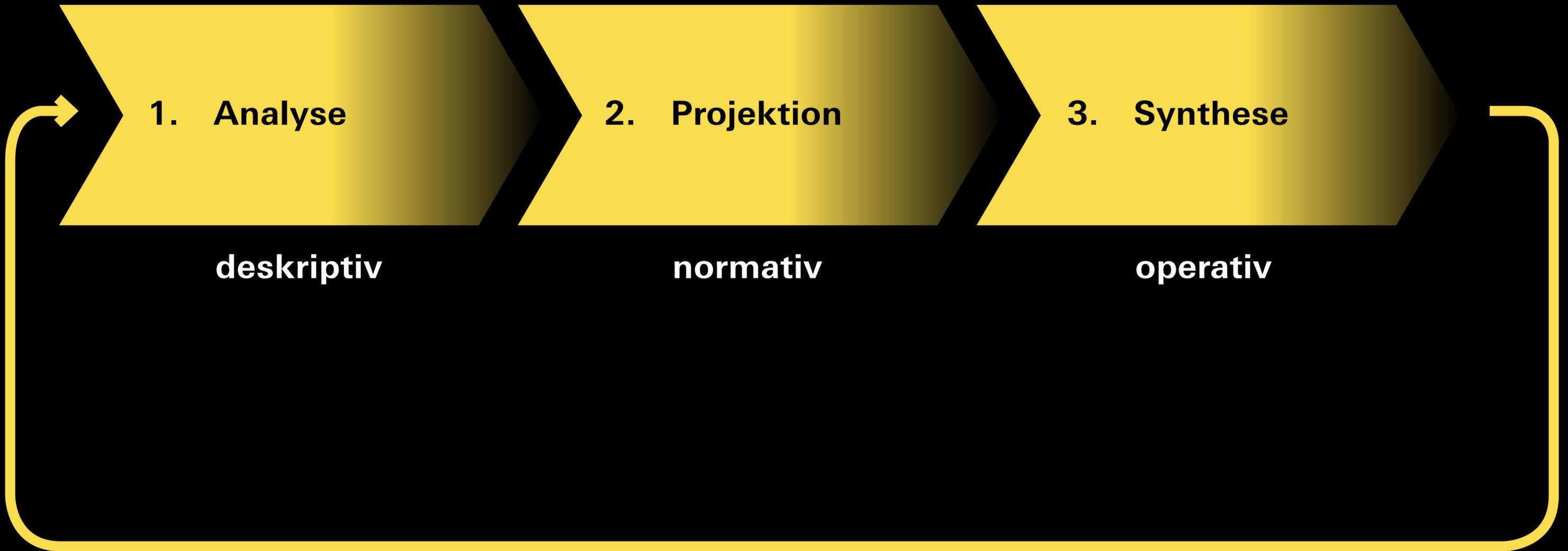
**Instagram-
Account einer
Shopping-
Influencerin
sammeln**

**Empfehlungs-
Algorithmus
sammeln**

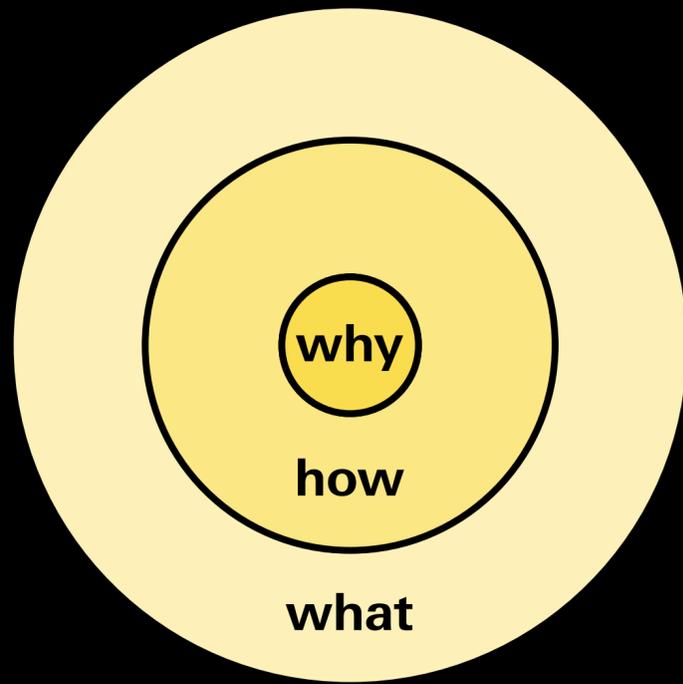
**Code
ablegen**

**Mit Internet
Archive kooperieren**

Human centered design



Credo



*Bei digitaler Museumsarbeit geht es nicht nur um **Know-How**, sondern zuerst um **Know-Why**.*

“
Developing a digital museum idea should never start with the technology.
”

<https://clairebaileyross.com/2017/08/01/developing-a-digital-museum-idea-should-never-start-with-the-technology/>

Fazit



*Sie dürfen
größer
denken.*



*Grenzen
können
umgesteckt
werden.*



*Kontext
macht
konkurrenz-
los.*

Merci.

www.tabeaschmid.de
tabea.schmid@hfg-gmuend.de

Gute Handreichungen (u.a.):



Bibliografische Angaben:

- Floridi, L. (2015). *Die 4. Revolution – Wie die Infosphäre unser Leben verändert*. Berlin: Suhrkamp.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld*. Bloomington: Indiana University Press.
- Krippendorff K. (2013) *Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design*, Basel: Birkhäuser.
- Parry, R. (2013). *The End of the Beginning: Normativity in the Postdigital Museum*. *Advances in Research – Museum*, 1(1), 24–39.
- Rittel, H. (2013 [1988]). *Die Denkweise von Planern und Entwerfern*. In W. D. Reutter & W. Jonas (Eds.), *Thinking Design. Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer* (pp. 123-138). Basel: Birkhäuser.
- Rittel, H., & Webber, M. M. (2013 [1973]). *Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Planung*. In W. D. Reutter & W. Jonas (Eds.), *Thinking Design. Transdisziplinäre Konzepte für Planer und Entwerfer* (pp. 20–38). Basel: Birkhäuser.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Stalder, F. (2018). *Herausforderungen der Digitalität jenseits der Technologie*. *Synergie. Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre*, 05 (24.05.2018), 8–16. Zugriff: <https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/herausforderungen-der-digitalitaet-jenseits-der-technologie-felix-stalder>
- Verbeek, P.-P. (2005). *Toward a Theory of Technological Mediation. A Program for Postphenomenological Research*. In. University Park, Pennsylvania: Penn State University Press.
- Verbeek, P.-P. (2016). *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*. London: Lexington Books.
- Icons: OpenMoji | <https://openmoji.org>