

Der Einsatz neuer Medien

Virtuelle Repatriierung und kooperative Ausstellungsprojekte

JÖRN KLEIN

S. 33-47

Einleitung

Ein Verzicht auf computerbasierte Technologien ist für uns heute nahezu undenkbar. Die Nutzung von Computertechnologie, digitalen Netzwerken und ihren multimedialen Interfaces hat sich in rasanter Geschwindigkeit in unsere Kommunikationsstrukturen integriert und beeinflusst unsere alltägliche Praxis in zentralen Bereichen der »realen« Lebenswelt. Die Entwicklung digitaler Kommunikationstechnologien evoziert einen weitreichenden gesellschaftlichen Wandel in den Bereichen der Wirtschaft, Politik, Wissenschaft und Bildung und wirkt sich somit auch auf die Modi der Wissensproduktion und auf die Modi der »Anwendung« des Wissens aus.

Museen, Archive und Bibliotheken sind Orte an denen Wissen gespeichert und zur Interpretation bereitgestellt wird. Auch in ihrem Kontext werden in zunehmendem Maße *neue Medien*⁽¹⁾ angewendet. Vor allem im

Arbeitsfeld Museum, dessen traditioneller Fokus auf dinghafte Objekte gerichtet war,⁽²⁾ scheint der Einsatz digitaler Medien neue Informations- und Kommunikationsstandards zu setzen (Gemmeke et al. 2001, 9; Rötzler 1999, 145). Durch den Einsatz von neuen Medien—also neuen Trägern von Informationen—werden grundlegend neue Möglichkeiten der Vermittlung für die »Macher« sowie auch für die »Nutzer« von Ausstellungen geschaffen. Flachbildschirme, die in einer Kombination aus Gestik und Sprache gesteuert werden können, Auto-Stereoskopie, bei der man Gegenstände dreidimensional sehen kann und ähnliche Technologien werden nach der Prognose des Medienwissenschaftlers Kim Veltman in der Zukunft die Nutzung des Internets im Kontext des Museums optimieren. Inzwischen sei deutlich geworden, dass die in Museen ausgestellten Objekte aus ihren ursprünglichen Kontexten entfernt werden. Dazugehörige Informationen

(1) Der Begriff der *neuen Medien* wird im weiteren Verlauf des Textes genauer definiert.

(2) »[...] das Museum ist – im Unterschied zu anderen Institutionen der Bewahrung (Archiv, Bibliothek, etc.) – dadurch gekennzeichnet, daß es den Materialien, den dinghaften (= dreidimensionalen) Teil des kulturellen Erbes sammelt und ausstellt.« (Korff 2002, 269); »Sammlungen gelten heute als wichtige kulturgeschichtliche Dokumente. Die Beziehung der Menschen zur gegenständlichen Umwelt wird widergespiegelt. Im Museum werden Gegenstände als »Sachzeugen« für die Gesellschaft nutzbar gemacht.« (Steinwärdner 1992, 5)

befinden sich häufig in Bibliotheken und Archiven. Deshalb muss man sich der Herausforderung stellen, neue Verbindungen zwischen Museen, Bibliotheken und Archiven zu schaffen. Neue Medientechnologien bieten in diesem Zusammenhang weitreichende Möglichkeiten. Veltman konstatiert für diese Nutzung digitaler Medien und Netzwerke eine Neukontextualisierung der Gegenstände und des Wissens (ebd. 2001, 64ff).

Auch der Anthropologe Michael Schlottner vertritt die Auffassung, dass insbesondere die Repräsentation von kulturellem Erbe in völkerkundlichen Museen kontextuell gebunden ist und individuell aus spezifischen Sinnzusammenhängen herausgebildet wird. Nach Schlottner veranschaulichten dies sowohl ethnographische Museumsausstellungen, als auch die heterogenen Selbstdarstellungen von Vertretern autochthoner Völker, insbesondere in modernen Kommunikationsmedien wie dem Internet. Die zunehmende Nutzung digitaler Medien als kreatives Ausdrucksmittel und Vehikel der Selbstrepräsentation führt ihm zufolge dazu, dass ethnographische Forschung ihre klassischen Grenzen überwinden und sich der Herausforderung der Nutzung neuer Medien stellen muss. Demnach müssen auch neue Wege der Analyse interaktiver Kommunikation in digitalen Netzwerken beschritten werden (ebd. 2005, 236).

»Wenn Kultur zum Objekt einer Ausstellung wird, sind immer Interventionen und Inventionen im Spiel: Die Ausstellungsmacher greifen in den Gegenstand ein und erfinden ihn bis-

weilen ganz neu. Was aber, wenn die Angehörigen der ausgestellten Kultur selbst an der musealen Konzeption und ihrer Realisierung beteiligt werden?« (Welz 2002, 263)

Eine solche Kollaboration zwischen dem »Ethnograph-Kustode« (ebd. 2002), der als teilnehmender Beobachter in einer fremden Kultur die erforschte Gruppe in ihrem Bemühen um Selbstrepräsentation in einem Museum unterstützt, eröffnet nach Gisela Welz sowohl den Dialog zwischen Museumsfachleuten und den Menschen, deren Kultur ausgestellt wird, als auch den Dialog zwischen der fremden Kultur und dem Publikum der Ausstellung, die Verständigung über kulturelle Grenzen hinweg ermöglichen soll (ebd. 2002, 263).

Nach Welz ist die Bedeutung der Institution Museum für die Konstruktion und Dekonstruktion von nationalen Identitäten—der Konstruktion des »Eigenen« und des »Fremden«—maßgebend (ebd. 2002, 264). In Anlehnung an Joachim Ritters *Kompensationstheorie*⁽³⁾ und Peter Sloterdijks Definition des Museums als »*xenologische Institution*«⁽⁴⁾ postuliert der Anthropologe Gottfried Korff die These, dass Museen »nicht nur Orte des *Sammelns*, [...] des *Zeigens* [und] des *Bewahrens*, sondern auch Orte der aktualisierenden Interpretation, die aus der Interessenslage der Gegenwart entworfen und perspektiviert wird« sind (Korff 2002, 271). Mit anderen Worten: Museen sind Orte, an denen Identitäten—sowohl die »eigene« als auch »fremde«—verhandelt, erzeugt und aktualisiert werden.

(3) Der Kompensationstheorie liegt die These zu Grunde, dass *moderne* [»westliche«] *Gesellschaften* Institutionen ausbilden, die deren »Abstraktheit« und »Geschichtslosigkeit« kompensieren. (vgl. Ritter 1974, 130 ff, vgl. auch Doering & Hirschauer 1997, 267, Korff 2002, 268, Lübke 1982, 18).

(4) Das Museum gedacht als Institution, die durch das Merkmal des Fremdverstehens charakterisiert ist. Sloterdijk betrachtet als Aufgabe des Museums »eine Gesellschaft, die sich an Identifizierungen klammert, in einen intelligenten Grenzverkehr mit dem Fremden zu verwickeln – auch mit dem »Eigenen«« (Sloterdijk in Korff 2002, 270).

Infolge der Etablierung des Anspruchsrechtes autochthoner Gruppen auf die Herausbildung eigener kultureller Identitäten⁽⁵⁾ haben insbesondere in Nordamerika eine Vielzahl von Minderheiten begonnen, Identitätspolitik in eigener Regie zu betreiben. Neue Gesetzgebungen räumen indigenen Gruppen und Organisationen Rechte ein, die ihnen Repatriierungsforderungen bezüglich spezifischer Objekte erlauben, die sich in privaten Sammlungen oder Museen befinden (Welz 2002, 264). Die Ethnologin Kate Hennessy verweist auf zahlreiche kanadische »First Nations«⁽⁶⁾, die seit jüngster Vergangenheit digitale Medien nutzen, um Kontrolle über die Repräsentation ihrer Kulturen zu erlangen. Gleichzeitig haben etliche Museen begonnen, digitale Technologien zu nutzen, um ihre Sammlungen durch objektspezifische Informationen zu erweitern und im Internet «sichtbar» zu machen (Hennessy 2009a, 5). Dieser Prozess wird seit einigen Jahren immer häufiger in Zusammenarbeit von Ethnologen, Kustoden und den autochthonen Gruppen realisiert.

Computerbasierte Netzwerke werden demnach im Kontext des Museums nicht nur als digitale Archive genutzt, sondern auch als »Orte« der musealen Repräsentation. In *Online-Museen* werden digitale Bilder, Videos, Audiodateien und Texte miteinander verknüpft und im Internet zur Ansicht gestellt. Der mit Hilfe neuer Medien ermöglichte visuelle Zugang für autochthone Gesellschaften zu ihrem kulturellen Erbe in digitalen Netzwerken wird nach Kate Hennessy als *virtuelle* oder *digitale Repatriierung* bezeichnet (ebd.

2009a, 2; 2009b, 5; vgl. auch Rest a et al. 2002). Das Phänomen der virtuellen Repatriierung erscheint als eines der jüngeren Vergangenheit (vgl. auch Brown & Peers 2006, 96). Es geht hierbei nicht nur um den Einsatz multimedialer Präsentationsmedien, die in Ausstellungen als Vermittler spezifischer Inhalte genutzt werden, sondern auch um die Möglichkeit neue Medien als Vehikel zu nutzen, Vertreter der dargestellten Kultur in den Prozess der Konzeption und Erstellung einer Ausstellung einzubeziehen. Daher muss hier unterschieden werden zwischen der »einfachen« Nutzung neuer Medien im Bereich des Museumswesens und deren Anwendung im Kontext virtueller Repatriierung.

In der Folge stellt sich die Frage, welche Auswirkungen der Einsatz neuer Medien im Kontext des Diskurses um die Forderung nach Repatriierung von Kulturgut und der Revitalisierung und Bewahrung kulturellen Erbes in einem Museumskontext hat. Dieser Fragestellung wird exemplarisch am Beispiel der Online-Ausstellung »*Dane Wajich – Dane-zaa Stories and Songs: Dreamers and the Land*« nachgegangen.

Neue Medien

Die charakteristische Flexibilität der digitalen neuen Medien wirkt sich in vielerlei Hinsicht auf die Modalitäten der Produktion, Distribution und Archivierung von Informationen aus (vgl. Kavoori 2010; Bender 2004). Dem Philosoph Andreas Metzner-Sigerth zufolge entstehen aus computer-vermittelter Kom-

(5) vgl. UNESCO 2003b; Schmidt-Herwig 1999, 30, 79; Mossinger 1998, 11; Welz 2002, 264

(6) »The Term »First Nation« implies indigenosity and refers to the fact that [...] indigenous peoples possessed the land before European colonization. It is generally accepted as a properly respectful term by the Aboriginal peoples of Canada, who previously had been termed »Indian« or »Native«. The noun form of the term »First Nation« also implies a sense of political equivalent to the sovereignty of nations such as Canada or the United States.« (Kramer 2006, 6)

munikation, computer-vermittelter Wahrnehmung sowie computer-vermitteltem Agieren und Interagieren Synergien, die eine Erweiterung menschlicher Fähigkeiten bedeuten: neue Medien erlauben es, Absichten zu realisieren, die man in dem Ausmaß, der Qualität, der Reichweite und der Folgewirksamkeit vor ihrer Entwicklung nicht realisieren konnte (ebd. 2010, 83f). Computern und dem Internet wird zudem ein Potential der bürgerlichen Aufklärung und Emanzipation zugeschrieben. Mit neuen Medien können nicht nur geographische Distanzen, sondern auch soziale Unterschiede überbrückt werden, in dem die neuen Technologien die Teilnahme von einfachen Usern/Amateuren an der kulturellen Produktion ermöglichen (vgl. Schäfer 2008; UNESCO 2003). Festzustellen ist, dass der Begriff der neuen Medien auf einen komplexen Strukturwandel innerhalb der Gesellschaft verweist, der mit der Evolution digitaler Medien einhergeht. Innerhalb dieses Strukturwandels kristallisieren sich folgende Ebenen heraus:

— *Strukturwandel der Technik*

Die Entwicklung computerbasierter Technologien löst analoge Techniken zunehmend ab.

— *Strukturwandel der Wissensgenese*

Die Entwicklung digitaler Technologien hat dazu geführt, dass Informationen in einer revolutionär vereinfachten Weise produziert, archiviert und in digitalen (globalen) Netzwerken verknüpft werden können. Sie ermöglichen Informationen standortunabhängig zu erzeugen, zu verbreiten und aus digitalen Wissensbeständen abzurufen. Der ubiquitäre Charakter digitaler Technologien, die umfassenden Partizipationsmöglichkeiten in digitalen Netzwerken und die Web2.0-Medien verändern das bis dato relativ starre Gefüge von Informationsproduzent und -rezipient, Experte und Laie (vgl. Bender 2004). Dies

ist nach Nowotny et al. auch Indikator für einen grundlegenden:

— *Strukturwandel der Gesellschaft*

(Nowotny et al. 2001): Traditionelle Institutionen der Wissensgenese, wie beispielsweise Universitäten und Museen, bilden nach Bender nicht mehr das Zentrum der Produktion, Legitimation und Distribution von Wissen (Bender 2004). Im Kontext der Wissensproduktion erkennen Nowotny et al. in digitalen Netzwerken Arenen »in which society is able to > speak back < to science« (ebd. et al. 2001, 54). In digitalen Medien und Netzwerken werden demnach über geographische Distanzen hinweg soziale Unterschiede und Deutungsmachtdifferenzen überbrückt. So können auch Minoritäten an Prozessen der Wissensgenese, der digitalen kulturellen Produktion und ihrer Repräsentation teilnehmen.

Jedoch verursachen die multidirektionalen Kommunikationsmöglichkeiten auch einen Strukturwandel von »Privatheit« und »Öffentlichkeit«, in dem das Verhältnis der (digitalen) Kommunikation zur Sphäre des Privaten verschoben und rekonfiguriert wird (Metzner-Sigerth 2010, 91). Es stellt sich die Frage, welchen globalen Herausforderungen sich Politik und Gesellschaft im Kontext der digitalen Revolution stellen müssen:

»Wie verschaffen wir uns innerhalb der neuen Medien einen Überblick? Wie erkennen wir Zusammenhänge? Wer garantiert und schützt Meinungs- und kulturelle Vielfalt im Cyberspace? Wie können für digitale Dokumente in den Datennetzwerken Persönlichkeitsrecht und Urheberrecht sichergestellt werden? Wie kann man unter dem Einfluss der digitalen Daten- und Signalverarbeitung Dokumente noch als nicht-manipuliert erkennen?« (Hilt 1995, 252)

Diese Gesichtspunkte werden im Zusammenhang mit der Beantwortung der Frage nach den Potentialen und den Konflikten neuer Medien für die Forderung nach selbstgesteuerter Repräsentation sowie der Repatriierung und Bewahrung kulturellen Erbes im Kontext des Museums von Bedeutung sein.

Das Online-Museumsprojekt

»Dane Wajich – Dane-zaa Stories and Songs: Dreamers and the Land«

Im Folgenden wird die kooperative Arbeitsweise von Anthropologen, Linguisten sowie Webdesignern mit Stammesältesten, Jugendlichen und Oberhäuptern der *Doig River First Nation* (British Columbia, Kanada) unter der Leitung der Ethnologin Kate Hennessy beschrieben. Die im Rahmen der gemeinsamen Arbeit produzierten Ergebnisse wurden in der 2007 eröffneten Online-Ausstellung »Dane Wajich – Dane-zaa Stories and Songs: Dreamers and the Land« zur Ansicht gestellt. Die Zusammenarbeit am Online-Ausstellungsprojekt begann im Jahr 2004. Hennessy arbeitete zunächst mit Jugendlichen der *Doig River First Nation* in der Funktion als Ausbilderin in Webdesign und Videoproduktion (ebd. 2009a, 4). Im Verlauf dieser Arbeit entwickelte sie die Idee eines kooperativen Ausstellungsprojektes. Im Zentrum von »Dane Wajich« stehen die Geschichten und Lieder der *nááche*, die den Besuchern in Videobeiträgen, interaktiven topographischen Karten, historischen und zeitgenössischen Photographien, Aufzeichnungen von Sprache und Lieder sowie über die Dokumentation des Entstehungsprozesses der Ausstellung in digitaler Form vermittelt werden. Den *nááche*, die auch als *Dreamers* bezeichnet werden, wird die Fähigkeit, in

ihren Träumen den Himmel zu bereisen, zugesprochen. Aus ihren Träumen überbringen sie der *Dane-zaa*-Gemeinschaft Lieder und Prophezeiungen, die ihnen moralische und spirituelle Anleitungen für ihr irdisches Leben liefern. Traditionelle Erzählungen der *Dane-zaa* berichten zudem von *nááche*-Prophezeiungen, welche die Ankunft weißer Siedler und die industrielle Erschließung des ölreichen Landstriches vorhersahen (vgl. Ridington 1988). Die *Dreamer* zeichneten Karten ihrer Traumreisen auf Tierhäute oder die Felle ihrer Trommeln. Durch diese Zeichnungen und ihre Lieder teilten sie ihre Nachrichten den Menschen mit.⁽⁷⁾ Der letzte bekannte *Dreamer* der *Dane-zaa* war *Charly Yahey*, der 1976 verstarb. Die Lieder der *Dreamer* werden heute von so genannten »*song keepers*« bewahrt. Sie haben das Trommeln und Singen im *Doig-River*-Areal wiederbelebt und lehren ihr Wissen den nachfolgenden *Dane-zaa*-Generationen. Auch mit der Hilfe neuer Medien werden Informationen über die Geschichte der *Dane-zaa nááche* und ihre Bedeutung für die gegenwärtige Generation transportiert (Hennessy 2009a; 2009b).

Die Online-Ausstellung kann unter der URL <http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Danewajich> aufgerufen werden. Von einer Startseite aus kann der Besucher durch die einzelnen Rubriken navigieren. Im Zentrum der Startseite ist die unbemalte Schlagfläche—das Fell einer *Dreamer*-Trommel—abgebildet (vgl. Abb. 1).

»The theme for this exhibit, *Dreamers and the Land*, was inspired by the return (repatriation) of a *Dreamer's* drum to the community. The drum is now part of our collection in our museum.« (vgl. URL 2)

(7) vgl. URL 1



Abb. 1: Startseite der Online-Ausstellung »Dane Wajich – Dane-zaa Stories and Songs: Dreamers and the Land«

Seitdem die Trommel in die Gemeinschaft zurückgekehrt und in den Besitz von Chief Gary Oker übergegangen war, wurde sie nur selten der *Dane-zaa*-Gemeinschaft gezeigt. Bei einem Planungstreffen identifizierten jedoch einige der Stammesältesten sie als Trommel des legendären *Dreamers Gaayeq*. Die auf das Fell der Trommel aufgebrachte Zeichnung thematisiert die Schöpfungsgeschichte der *Dane-zaa*. Die Teilnehmer erkannten in der Trommel ein wertvolles Instrument, *Dane-zaa*-Traditionen und -Geschichte zu vermitteln und entschieden *Gaayeq's* Trommel als zentrales Symbol und leitende Metapher der Online-Ausstellung zu nutzen. Im Verlauf des Realisierungsprozesses der Online-Ausstellung änderte sich jedoch der Konsens innerhalb der Gesellschaft in Bezug auf die Wahl des ästhetischen Ankers:

»However, over the course of the development of this website, our Doig River elders and community members also came to a consensus

that it is not appropriate to show Dane-zaa Dreamers' drawings to a world wide audience on the Internet. Even though the drum is central to this website, in order to ensure that the Dreamers drawings are treated properly and with respect, no images of Dreamers' drawings or the drum that we describe here are shown.« (vgl. URL 3)

Die meisten Texte in der Online-Ausstellung sind durch digitale visuelle Medien erweitert. Photographien und Videobeiträge dokumentieren die Planungstreffen. Eines dieser Videos zeigt Tommy Attachie, einen Songkeeper und Stammesältesten, der in *Beaver-Sprache* die Bedeutung *Gaayeq's* Trommel im Kontext der damaligen und der heutigen Doig-River-Gemeinschaft ausführt. Rechtsbündig kann eine Transkription in *Beaver* und englischer Sprache simultan gelesen werden.

Ein weiteres Video zeigt Mark Apsassin, ein jüngeres Mitglied der *Doig River First Nation*,

der sich als »Youth Documentarian« an der Projektarbeit beteiligte und auf Photographien häufig beim Führen der Kamera zu erkennen ist. Er interpretiert in englischer Sprache die Zeichnungen auf *Dreamer Gaayęđs* Trommel und analysiert, welchen Stellenwert ihre Symbolik in seinem Leben und dem junger *Dane-zaa*-Mitglieder spielt.

In der Rubrik »Language« werden Informationen über die Sprache der *Doįg River First Nation* geboten. Sie beschreiben ihre Sprache wie folgend:

»We call our language Dane-zaa Zǎǎgę, which translates as "people-regular language" in English. It is also known as the Beaver Language, because of the name the Europeans gave our people during the fur trade. [...] English is now the first language of most Dane-zaa children, and of many adults in our communities. [...] Because our language is orally based, Dane-zaa Zǎǎgę becomes increasingly endangered as our fluent speakers pass away. [...] Documenting our Elders telling stories in Dane-zaa Zǎǎgę, for this website project is just one of the ways that we are working to preserve our language.« (vgl. URL 4)

Über eine Verknüpfung gelangt der Besucher zu einer Einführung in die Aussprache und Schreibweise der *Dane-zaa Zǎǎgę*. Die schriftliche Darstellung von *Dane-zaa Zǎǎgę* basiert auf dem lateinischen Alphabet. Zusätzlich werden spezifische Symbole verwendet, die den phonetischen und tonalen Charakter der Sprache abbilden. Das komplexe Schriftsystem macht die korrekte Aussprache äußerst schwierig. Daher sind auf der Seite Audio-dateien eingebunden, die durch Anklicken eines Lautsprechersymbols angehört werden können. Sie vermitteln spezifische phonetische Spezifika der *Dane-zaa Zǎǎgę*.

Repatriierung und kuratorische Kooperationen im Kontext der neuen Medien

Die Ausstellungen »*Dane Wǎjich – Dane-zaa Stories and Songs: Dreamers and the Land*« folgt in ihrer Konzeption der Forderungen zahlreicher Anthropologen, Museumswissenschaftlern und international agierender Akteure, die repräsentierten Gesellschaften am Prozess der Ausstellungsproduktion zu beteiligen. Solche kooperativen Ausstellungenkonzeptionen bringen einen grundlegenden Wandel des Verhältnisses von Forscher und Erforschten mit sich. Ethnologen teilen beispielsweise in virtuellen kollaborativen Repatriierungs- und Online-Ausstellungsprojekten ihre wissenschaftliche Deutungsautorität innerhalb des Produktionsprozesses mit den erforschten Gruppen. Das traditionelle wissenschaftliche Selbstverständnis von Anthropologen als teilnehmende Beobachter, die in Ausstellungen Eindrücke und Ergebnisse ihrer Feldforschungen wissensgenerierend präsentieren, gerät somit ins Wanken. Die ethnographische Forschung überschreitet in eben diesen ihre klassischen Grenzen (vgl. Schlottner 2005) und es stellt sich damit die Frage, welche konkreten Veränderungen aus der Anwendung kooperativer Ausstellungsproduktion und dem Einsatz neuer Medien für Ethnologen—im Hinblick auf Feldforschungs- und Museumsarbeit—hervorgehen, sowie die Frage nach deren Bedeutung aus autochthoner Perspektive.

Potentiale von Onlineausstellungen

Der ubiquitäre Charakter neuer Medientechnologien—also die vereinfachte Erzeugung, Vervielfältigung, Speicherung und Verbreitung digitaler Dokumente—bietet im Kontext des Museums zahlreiche potentielle Anwendungsoptionen und Arbeitsweisen. Online-Ausstellungen können standortunabhängig geschaffen und präsentiert

werden. Dies bietet zahlreiche Vorteile:

- Akteure, die durch große Entfernungen getrennt sind, können in digitalen Netzwerken kommunizieren bzw. kooperieren und mittels der neuen Medientechnologien Inhalte gemeinsam produzieren.
- Objekte, die über Sammlungen in verschiedenen Regionen der Welt verteilt sind, können in Online-Ausstellungen zusammengeführt werden.
- Aufgrund der standortunabhängigen Kommunikation, die in digitalen Online-medien möglich wird, können zudem Menschen aus allen Teilen der Erde Online-Ausstellungen »besuchen«.
- Ausstellungen im Internet benötigen im Gegensatz zu realen Ausstellungen kein Gebäude. Demnach bieten solche Ausstellungsformen den Vorteil, dass sie auch realisiert werden können, wenn nur begrenzte Mittel zur Verfügung stehen.

In der Einleitung des vorliegenden Textes wird die These nachgezeichnet, dass Museen Orte sind, an denen Identitäten diskursiv herausgebildet werden. Dies gilt für »reale« Museen genauso wie für »virtuelle« Online-Museumsausstellungen, in denen Besucher computerbasierte Präsentationen bezüglich eines spezifischen Themenfeldes »online« rezipieren können. Beide Museumstypen sind also Präsentationsplattformen, auf denen Besuchern vorselektierte Medieninhalte zur Perception und Interpretation bereitgestellt werden.

Die prozesshaften Identitätsverhandlungen in »Dane Wajich« ermöglichen die Teilnahme der Dane-zaa an der Organisation des Wissens über ihre Gemeinschaft.

»Dane Wajich« zeigt, dass virtuelle Repatriierung im Zusammenhang mit kooperativen Arbeitsweisen einen strukturellen Wandel der Interpretation ethnographischer Objekte

in (Online-)Museumsausstellungen initiiert. In Anlehnung an Elizabeth Edwards ist dieser als ein Wandel von einer »öffentlichen« zu einer »privaten« Interpretation ethnographischer Objekte und Dokumente zu charakterisieren:

»The traditional reading of >The Archive< has functioned as a public reading of photographs [and other media] open to many meanings about culture but at the same time operating within a disciplinary paradigm that refied and objectified the subject matter as both data and archetype.«

(Edwards 2003, 85)

Während bei der »öffentlichen« Deutung externe Akteure—also »kulturell Fremde«—die Kontextualisierung der Dokumente und Objekte bestimmen, wird dieser Prozess bei der »privaten« Vorgehensweise durch interne Akteure—»kulturelle Insidern«—(mit-)bestimmt. Virtuelle Repatriierungsprozesse sind demnach »Arenen der kulturellen Produktion«, in denen Akteure um spezifische (Be-)Deutungen ringen. Gleichzeitig sind sie der sichtbare Beweis dieses sozialen Aushandlungsprozesses (vgl. auch Mahon 2000, 467).

Die Deutung von Kulturerbe in solchen Projekten wird demnach, in Anlehnung an Edwards, ihrem Ursprungskontext gerecht: »[...] meaning and memory stay with them, as with family photographs« (ebd. 2003, 85).

Das Verhältnis zwischen Forschern und Erforschten

Die selbstbestimmte Darstellung in »Dane Wajich« lässt folgern, dass die Differenzierung der Deutungshoheit in digitalen kollaborativen Museumsprojekten eine stärkere Fokussierung auf die Bedürfnisse der erforschten

Gesellschaft evoziert. Am Beispiel des Produktionsprozesses von »Dane Wajich«, in dem *Doig-River*-Mitglieder zum Teil die Rolle des Wissenschaftlers, zum anderen Teil aber auch die des Informanten einnahmen, wird verdeutlicht, dass sich in kooperativen Ausstellungsprojekten eindeutig definierte Rollen von Forscher und Erforschten (teilweise) auflösen. Der Einsatz neuer Medien im Feld, verbunden mit der Teilhabe am Produktionsprozess autochthoner Gesellschaften, verändert demnach sowohl die Positionierung der Akteure im Feld als auch das Verhältnis zwischen den einzelnen Akteuren – zwischen Anthropologen und Erforschten.

Zudem begünstigt insbesondere der Einsatz digitaler Aufzeichnungstechnologien (Foto- und Videokameras sowie digitale Tonaufnahmegeräte) einen wechselseitigen Transfer von »Know-How«. Anthropologen, die geübt im Umgang mit digitalen Technologien sind, transferieren in Kooperationen ihre Medienkompetenzen an Mitglieder autochthoner Gesellschaften. Sie vermitteln ihnen somit die Fähigkeit das Potential neuer Medien zu nutzen, geographische Distanzen und soziale Unterschiede zu überbrücken und an der (digitalen) kulturellen Produktion zu partizipieren. Gemäß der These von Welz eröffnen somit neue Medien im Kontext der Selbstrepräsentation in Online-Ausstellungen sowohl den Dialog zwischen Museumsfachleuten und den Menschen, deren Kultur ausgestellt wird, als auch den Dialog zwischen der fremden Kultur und dem Publikum der Ausstellung, der potentiell in digitalen Netzwerken standortunabhängig geführt werden kann. Zudem evozierte die verstärkte Kooperation im Kontext der Museumsarbeit

und im Umgang mit digitalen Technologien in »Dane Wajich« eine Verdichtung des Vertrauensverhältnisses zwischen Forscher und Informant (Fienup-Riordan 2005, 280). Der Zugewinn von Nähe und Vertrauen ermöglicht Wissenschaftlern gegebenenfalls Objekte zu Gesicht zu bekommen und Informationen zu erhalten, die ihnen sonst verborgen geblieben wären.⁽⁸⁾ Ein vertrautes Verhältnis trägt also unter Umständen dazu bei, ihr Wissen von den »Anderen« zu vertiefen. Die Rückkehr der Trommel in die Mitte der Gesellschaft der *Dane-zaa* rief bei den Ältesten Erinnerungen hervor, die über lange Zeit den persönlichen Erfahrungsschatz einzelner Mitglieder bildeten. Im Rahmen der Online-Museumsprojekte konnten diese Erinnerungen gesammelt, dokumentiert und via Internet sowohl »In-« als auch »Outsiders« zugänglich gemacht werden.

Dies ist auch im Sinne der von Veltman konstatierte »Neukontextualisierung der Gegenstände und des Wissens« (vgl. ebd. 2001, 65) zu verstehen, die aus der Nutzung digitaler Medien, Online-Netzwerken und digitaler Repatriierung—insbesondere im Kontext von kooperativen Ausstellungsproduktionen—emergiert. Der Einsatz neuer Medien, virtueller Repatriierung und Online-Museumsausstellungen ermöglicht zum einen die in Museen ausgestellten und aus ihren ursprünglichen Kontexten entfernten Objekte (vgl. Schicklgruber 2008, 355) durch ihnen zugehörige, sich häufig in Bibliotheken und Archiven befindende Informationen zu erweitern. Zum anderen können in Online-Netzwerken diese Objekte mit Informationen multimedial verknüpft werden, die sich bislang in den »Gedächtnissen« der Menschen befanden. Demnach erweitert sich im Kontext

(8) »Community members gained a greater awareness of what had been recorded by anthropologists over the years.« (Hennessy 2009a, 6)

ethnologischer Museumsausstellungen die »Herausforderung neue Verbindungen zwischen Museen, Bibliotheken und Archiven zu schaffen« (vgl. Veltman 2001, S. 64) um die Dimension des *immateriellen* kulturellen Erbes, das bislang in »menschlichen Archiven« bewahrt wurde. Der Einsatz neuer Medien bietet Möglichkeiten diese Herausforderung anzunehmen und dieses Erbe digital, onlinebasiert, multimedial verknüpft sowohl zu speichern als auch zu präsentieren.

Autochthone Perspektiven

»*Dane Wajich*« zeigt, wie der umfassende Einsatz neuer Medien auch den Dialog von Akteuren innerhalb der autochthonen Gemeinschaft fördern kann. Die Verbindung zwischen den Stammesältesten und der jungen Generation der *Doig River First Nation* wurde durch die gemeinsame Realisierung der Online-Ausstellung gestärkt. Die kooperative Arbeit an der Transformation des *immateriellen* kulturellen Erbes der *Dane-zaa* von einer analogen in eine digitale Form, die gemeinsame Ausarbeitung eines Präsentationskonzeptes sowie die Evaluierung der Ausstellungsseite weckte ein gegenseitiges Interesse aneinander und verstärkte ebenso den Kontakt zwischen den Generationen innerhalb der Gemeinschaft. Das gemeinsame Aufnehmen von Liedern, Geschichten und Tänzen an den für die *Dane-zaa* bedeutenden Orten ermöglichte den Stammesältesten ihr Wissen zu transferieren und weckte das Interesse junger Gemeinschaftsmitglieder an Sprache, Geschichten und Tradition der *Dane-zaa*, die in Vergessenheit zu geraten drohen. Die gemeinsame Arbeit an »*Dane Wajich*« erlaubte zudem nicht nur den traditionellen Autoritäten—den Stammesältesten—an der Repräsentation der eigenen Kultur und der Bedeutung spezifischer Objekte zu wirken, sondern auch jungen Mit-

gliedern der *Doig River First Nation* ihre Bezüge zum *materiellen* und *immateriellen* Kulturerbe der *Dane-zaa* dar- oder auch erst herzustellen. Demnach bot sich den beteiligten Akteuren innerhalb der *Doig River First Nation*, unabhängig von ihrem sozialen Status, die Möglichkeit individuell am kulturellen Produktionsprozess zu partizipieren. Virtuelle Repatriierung und Kooperationen zwischen Anthropologen und autochthonen Gruppen stoßen somit die Revitalisierung von *materiellem* (Objekte) und *immateriellem* (Wissensbestände) kulturellem Erbe an, welches in der Regel in den Individuen als Erinnerung in einem »kulturellem Gedächtnis« gespeichert ist. Es eröffnen sich neue Wege des Dialoges und des Austausches zwischen Akteuren innerhalb der autochthonen Gemeinschaften und zwischen ihnen und den beteiligten Wissenschaftlern.

Zudem legt der Einsatz neuer Medien in kooperativen Ausstellungsprojekten, wie beispielsweise in »*Dane Wajich*« praktiziert, eine heterogene Repräsentationsform in zahlreichen Varianten nahe, in denen verschiedene Akteure (innerhalb der Gesellschaften) materielles und immaterielles kulturelles Erbe individuell deuten können.

Repräsentation in kollaborativen Ausstellungsprojekten – von »öffentlich« zu »privat«?

Der Einsatz neuer Medien und kollaborative Konzepte der Ausstellungsproduktion begünstigen potentiell einen gestärkten Kooperationswillen zwischen Anthropologen und autochthonen Gesellschaften sowie einen wechselseitigen Wissenstransfer. Die Nutzung neuer Medien erhöht die Reichweite der mitbestimmten Repräsentation – eine »private« Deutung kulturellen Erbes. Gleichzeitig birgt der Einsatz neuer Medien jedoch auch das Potential, das Vertrauensverhältnis

zwischen den Akteuren zu erschüttern und Zugewinne in der souveränen Selbstdarstellung ins Gegenteil zu wenden.

An »*Dane Wajich*« lässt sich demonstrieren, wie innerhalb der Produktion und Reflektion von Online-Ausstellungen virtuelle Repatriierung sowohl das Vertrauens- und Kollaborationsverhältnis zwischen Anthropologen und der erforschten Gesellschaft schwächen als auch Konflikte innerhalb der autochthonen Gemeinschaften schüren können. Die Online-Ausstellung wurde sowohl thematisch als auch ästhetisch von *Gaayeq's* Trommel inspiriert. Zunächst entschied man sich die Trommel im Internet einem globalen Publikum zur Ansicht zu stellen. Innerhalb der nächsten zwei Jahre initiierten die Kuratoren zahlreiche Sichtungstermine mit unterschiedlichen Personengruppen der *Doig-River*-Gemeinschaft. Die Probanden beurteilten die Online-Museumsausstellung bezüglich der Auswahl und Präsentation der Textbeiträge sowie der Video- und Tonaufnahmen.

»*It was not until the third official review, which we had imagined and budgeted as the final one, that concerns were raised by some members about using any of the images of the drum photographed at initial meetings, or Gaayeq's Drum in the Ridington photographs with Charlie Yahey in 1968.*« (Hennessy 2009a, 10)

Zunächst wurden Bedenken bezüglich der Einhaltung lokaler kultureller Protokolle geäußert. Akteure sprachen sich für eine Beschränkung des Gebrauchs von Photographien aus, die spezifische Trommeln zeigten. Sie begründeten ihre Sorge mit dem Zweifel an der Gewährleistung einer adäquaten Fürsorge und des traditionellen Gebrauchs der Trommeln. Diese könnte im Kontext der Anwendung neuer Medien gefährdet sein.

In Diskussionen erörterten die Stammesältesten spezifische Verfahren, die *Dreamer* wie Charlie Yahey praktiziert hatten, um die Trommeln spirituell »rein« zu halten (»keep them clean«).

In schwelenden Bewusstsein der Distributionsmöglichkeiten des Internets und der Ubiquität digitaler Formate begannen die Mitglieder der *Doig-River*-Gesellschaft Fragen bezüglich der Kontrolle ihres digitalen kulturellen Erbes und Ansprüche auf ihr *immaterielles* Erbe zu formulieren und zu verhandeln. In Diskussionen äußerten sich insbesondere Nachkommen Charlie Yahey's verärgert bezüglich expliziter Photographien, die im Kontext der Ausstellung ohne ihre Zustimmung verwendet worden waren. Als ein Symbol der Identität der *Dane-zaa* und ihrer kultureller Autorität wurden diese Bilder innerhalb des *Doig-River*-Areal als zunehmend wichtig bewertet und ihre Verwendung war erheblich umstritten (Hennessy 2009a). Infolge zahlreicher Verhandlungsgespräche entschied sich das Produktions-Team—im Konsens mit der *Doig-River*-Führung—letztendlich alle »sensiblen« Bilder aus der Online-Ausstellung zu entfernen. Auch von der Exposition *Gaayeq's* Trommel sah man ab und ersetzte sie durch eine Umbemalte, wie sie heute in öffentlichen Vorführungen der traditionellen Lieder und Tänze verwendet wird.

Die dargestellten Aushandlungsprozesse belegen Spannungen, die virtuelle Repatriierung zwischen den beteiligten Akteuren hervorgerufen kann. Wenngleich virtuell repatrierte ethnographische Materialien und kooperative Ausstellungsproduktionen unter der Leitung von Anthropologen eine *privat* verhandelte Repräsentation ermöglichen sollen und globale digitale Netzwerke die Einflussnahme und Reichweite dieser Selbstdarstellung erweitern, generiert der Einsatz digitaler Tech-

nologien zugleich neue Potentiale, die die zugewonnene Souveränität der autochthonen Gesellschaften gefährden. Ins Internet hochgeladenes *privat* verhandeltes *materielles* und *immaterielles* kulturelles Erbe kann dort uneingeschränkt zirkulieren und von *Usern* eingesehen werden. Der ubiquitäre Charakter neuer Medien bietet hierfür die Voraussetzungen. Netzinhalte—wie Bilder, Video- oder Tonaufnahmen—können von Benutzern mit hinreichenden Kenntnissen heruntergeladen, modifiziert und in neuen Kontexten verwendet werden (vgl. Hennessy 2009a; Hilt 1995). Die Aneignung und Verbreitung digitaler Medien in diesem Modus missachtet meist lokale Protokolle im Umgang mit kulturellem Erbe⁽⁹⁾.

Hieran lassen sich die von Hilt und Metzner-Sigerth grundlegenden Problematiken im Umgang mit neuen Medien verdeutlichen, die insbesondere im Kontext virtueller Repatriierung relevant sind: Einmal ins Internet gestellt, kann die Distribution von Dokumenten und audiovisuellen Medien nahezu unmöglich kontrolliert werden. Sie können uneingeschränkt heruntergeladen und vielfältigt werden. Medieninhalte können zudem in neuen Kontexten verwendet oder durch Manipulation in neue Kontexte gesetzt werden. Unautorisierte oder modifizierte visuelle Medien sind vom Rezipienten quasi nicht als solche zu erkennen (vgl. Hilt 1995).

Die vorangegangenen exemplarischen Darstellungen verdeutlichen, dass—obwohl Anthropologen und autochthonen Akteuren kooperieren—der Prozess der Digitalisierung kulturellen Erbes verbunden mit der (Re-)

Präsentation in Online-Ausstellungen eher eine »öffentliche« Interpretation des kulturellen Erbes vereinfacht, als dass er eine Stärkung »privater« Lesarten auf individueller und kommunaler Ebene begünstigt. Die von Edwards herausgestellte Stärkung einer »privaten« Deutung durch die Zusammenarbeit in kooperativen Museumsprojekten ist im Kontext des Einsatzes neuer Medien demnach nicht gegeben. Aufgrund des ubiquitären Charakters neuer Medien ist die Verbreitung und Kontrolle des digitalen kulturellen Erbes nahezu unmöglich und konfrontiert autochthone Gesellschaften mit neuen Problemstellungen, die eigene Repräsentation souverän zu bestimmen.

Resümee

Richtet man den Blick vor dem Hintergrund des bisher Ausgeführten auf die Fragestellung, in wie weit virtuelle Repatriierung die Beziehungen zwischen autochthonen Gesellschaften, ihrem kulturellen Erbe und den Wissenschaftlern beeinflusst und sich die Modi der musealen Repräsentation verändern, ist zu subsumieren, dass der Einsatz digitaler Technologien im Kontext der kooperativen musealen Repräsentation autochthoner Kulturen signifikante Veränderungen auf verschiedenen Ebenen bewirkt.

Bedingt durch den ubiquitären Charakter neuer Medien und den co-evolutionären Strukturwandel der Technik, den Strukturwandel der Wissensgenese und dem der Gesellschaft, bilden die traditionellen Institutionen der Wissensgenese, wie beispielsweise Universitäten und Museen, nicht mehr das einzige Zentrum der Produktion, Legimitation

(9) Kate Hennessy veranschaulicht in ihrem Text »*Repatriation, Digital Cultural Heritage, and the (Re)Production of Meaning in a Canadian Aboriginal Community*« an einigen konkreten Fallbeispielen, wie die kulturellen Eigentumsrechte der *Doig River First Nation* an ihrem digitalen kulturellen Erbe und die Bildrechte des Anthropologen Robin Ridington missachtet wurden und Spannungen sowohl zwischen dem Anthropologen und der *Doig-River*-Gesellschaft als auch innerhalb der *Dane-zaa*-Gemeinschaft hervorriefen.

und Distribution von Wissen. Gleichsam büßen die in ihnen wirkenden Anthropologen die Monopolstellung des »Wissen-Schaffenden« ein. Politische Entwicklungen und gesellschaftliche Aushandlungsprozesse auf transnationaler Ebene treiben die Emanzipation autochthoner Gesellschaften—in Bezug auf eine selbstgesteuerte Repräsentation der eigenen Kultur—zunehmend voran. Virtuelle Repatriierung ermöglicht ihnen den visuellen Zugang zu ihrem kulturellen Erbe. Hierbei bietet der Einsatz neuer Medien das Potential, auch innerhalb der autochthonen Gesellschaften den Dialog anzuregen und kulturelles Erbe zu revitalisieren. In Online-Ausstellungen können sie die eigene Identität aus der Interessenslage aktueller Kontexte entwerfen und perspektivieren. Digitale Netzwerke eröffnen ihnen Möglichkeiten, in einen Dialog mit einem globalen Publikum zu treten. Somit können autochthone Akteure mittels neuer Medien auf ihre Repräsentation Einfluss nehmen, ihr *materielles* und *immaterielles* kulturelles Erbe speichern und revitalisieren, selbstbestimmte Identitäten herausbilden sowie spezifische Interessen auf globaler Ebene formulieren, distribuieren und deren Durchsetzung (gegebenenfalls) erwirken. Auf einen ersten Blick gewinnen demnach insbesondere die autochthonen Akteure vom Einsatz neuer Medien und kooperativen Arbeitsweisen:

»The Dane-zaa continue to live by stories in the oral tradition, but they have also benefitted from sharing in the task of documenting their traditions over the years. Information about genealogical relationship now has legal and financial implications [...] and members of the Doig River First Nation are using material from the digital audio and visual archive to tell stories about themselves to a wider audience.« (Ridington & Ridington 2005, 173)

Jedoch vereinfacht die Digitalisierung kulturellen Erbes autochthoner Gesellschaften auch die unautorisierte Nutzung des kulturellen Erbes. Neue Medien und die digitale Vernetzung bewirken eine Rekonfiguration des Verhältnisses von »öffentlich« und »privat«. Entgegen der These eines Zugewinns souveräner Deutung seitens autochthoner Gesellschaften, der mutmaßlich durch den Einsatz neuer Medien und virtuelle Repatriierung erzielt wird, begünstigen digitale Medien und Netzwerke eher Modi der »öffentlichen« Interpretation und eine unkontrollierte Nutzung kulturellen Erbes und somit auch die »öffentliche« Transformation von den bereitgestellten Informationen zu »Wissen«.

Ogleich virtuelle Repatriierung autochthonen Gesellschaften standortunabhängig Zugang zu ihrem kulturellen Erbe ermöglicht und somit auch den Erhalt bestehender Museumssammlungen begünstigt, müssen autochthone Akteure, Anthropologen und Museumswissenschaftler—angesichts der zu erwartenden rasant voranschreitenden Entwicklung digitaler Technologien und globaler digitaler Vernetzung—zukünftig Strategien entwickeln, um die Verwendung und Distribution ihrer digitalen Dokumente sowie ihres digitalen *materiellen* und *immateriellen* kulturellen Erbes kontrollieren zu können.

Literatur

- BENDER, G. 2004. *mode 2 – Wissenserzeugung in globalen Netzwerken?* (pp. 149-157) In: Matthiesen, U. hrsg. *Stadtregion und Wissen : Analysen und Plädoyers für eine wissenschaftsbasierte Stadtpolitik*, Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.
- BROWN, A. K. & PEERS, L. 2006. *>Pictures Bring Us Messages< / Sinaakssiiki aotsimaahpihkookiiaawa: Photographs and Histories from the Kainai Nation*, University of Toronto Press: Toronto et al.
- DOERING, H. & HIRSCHAUER, S. 1997. *Die Biographie der Dinge. Eine Ethnographie musealer Repräsentation.* (pp. 267-297) In: Hirschauer, S. & Amann, K. hrsg. *Die Befremdung der eigenen Kultur. Zur ethnographischen Herausforderung soziologischer Empirie*, Suhrkamp: Frankfurt am Main
- FIENUP-RIORDAN, A. 2005. *Yup'ik Elders at the Ethnologisches Museum Berlin – Fieldwork Turned on its Head.* University of Washington Press: Seattle & London.
- GEMMEKE, C. et al. hrsg. 2001. *euphorie digital? Aspekte der Wissensvermittlung in Kunst, Kultur und Technologie*, transcript Verlag, Bielefeld.
- HENNESSY, K. 2009a. *Repatriation, Digital Cultural Heritage, and the (Re)Production of Meaning in a Canadian Aboriginal Community.* »Media in Transition Conference« - Stone and Papyrus, Storage and Transmission, <<http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Hennessy.pdf>>, eingesehen im März 2010.
- 2009b. *Virtual Repatriation and Digital Cultural Heritage - The Ethics of Managing online collections.* (pp. 5-6) In: *Anthropology News*, April 2009, <<http://www.katehennessy.com/SO-4-Kate-Hennessy-In-Focus.pdf>>, eingesehen im Dezember 2009.
- HILT, E. 1995. *Auf der Suche nach der digitalen Zukunft. Entwicklungsstand und Perspektiven der neuen Medien.* (pp. 345- 353) In: Dawake, K. hrsg. *Zeitschrift für Kulturaustausch 45/3*, Institut für Auslandsbeziehungen: Stuttgart.
- KAVOORI, A. P. 2010. *Digital media criticism*, Peter Lang Publishing, Inc.: New York
- KORFF, G. 2002. *Thesen zur Aktualität des ethnographisch-kulturhistorischen Museums.* (pp. 267-271) In: Bendix, R. & Welz, G. hrsg. *Kulturwissenschaft und Öffentlichkeit – Amerikanische und deutschsprachige Volkskunde im Dialog*, Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie: Frankfurt am Main.
- KRAMER, J. 2006. *Switchbacks: art, ownership, and Nuxalknational Identity*, UBC Press: Vancouver.
- MAHON, Maureen. 2000. *The Visible Evidence of Cultural Producer.* (pp. 467-492) In: Durham, W. H. hrsg. *Annual Review of Anthropology*, Annual Reviews: Palo Alto.
- METZNER-SZIGETH, A. 2010. *Das »Netz-Medium«: Ein Katalysator gesellschaftlicher Transformation?* (pp. 81-104) In: Banser, G. et al. hrsg. *Neue Medien und kulturelle Vielfalt. Konzepte und Praktiken*, Trafo Verlag: Berlin.
- RIDINGTON, R. 1988. *Trail to Heaven*, Douglas and McIntyre: Vancouver.
- RIDINGTON, R. & RIDINGTON, J. 2004. *Maintaining Dane-zaa Identity: >Those Story I Remember, That's What I Live by Now<.* (pp. 161-174) In: Irimoto, T. & Yamada, T. hrsg. *Circumpolar Ethnicity and Identity*, National Museum of Ethnology: Osaka.
- RITTER, J. 1974. *Die Aufgabe der Geisteswissenschaften in der modernen Gesellschaft (1963).* (pp. 105-140) In: Ders.: »Subjektivität«, Suhrkamp: Frankfurt am Main.
- RÖTZER, F. 1999. *Der Kampf um Aufmerksamkeit von realen und virtuellen Welten. Konsequenzen für die Museumspräsentation.* (pp. 145-158) In: *Museum – Movie – Multimedia – Jahrbuch VIII Übersee-Museum Bremen*, Edition Archaea: Gelsenkirchen & Schwelm.
- SCHICKLGRUBER, C. 2008. *Christoph von Führer-Haimendorf – Sammler und Chronist der Naga zwischen den Fronten.* (pp. 355-366) In: Oppitz, M. et al. hrsg. *Naga Identitäten*, Snoeck Publishers: Gent.
- SCHLOTTNER, M. 2005. *Tuned By the Here and Now: Contextualization and Medial Representation of Spoken Words on Standing Rock.* (pp. 236-247) In: Bender, C. et al. hrsg. *Ding – Bild – Wissen. Ergebnisse und Perspektiven Nordamerikanischer Forschung in Frankfurt am Main*, Rüdiger Köppe Verlag: Köln.
- SCHMIDT-HERWIG, A. 1999. *Rückgabe von Kulturgut: zur Funktion ethischer Normen internationaler Organisationen im Entscheidungsprozess*, Brandes & Apsel Verlag: Frankfurt am Main.
- STEINWÄRDER, C. 1992. *Etappen der Musealisierung von den Anfängen bis zur Romantik.* In: Blümcke, M. Museumsarbeit. Zwischen Bewahrungspflicht und Publikumsanspruch, Theiss Verlag: Stuttgart.
- VELTMAN, K. H. 2001. *Museum im Internet – eine neue Bildungschance. Neue Herausforderungen an die Museen.* (pp. 63-75) In: Hinz, H. M. hrsg. *Das Museum als Global Village. Versuch einer Standortbestimmung am Beginn des 21. Jahrhunderts*, Peter Lang: Frankfurt am Main et al.
- WELZ, G. 2002. *Die Kontingenz der Kollaboration: Ein Kommentar zum dialogischen Ausstellungskonzept von Frank Korom.* (pp. 263-265) In: Bendix, R. & Welz, G. hrsg. *Kulturwissenschaft und Öffentlichkeit – Amerikanische und deutschsprachige Volkskunde im Dialog*, (Kulturanthropologie Notizen, 70) Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie: Frankfurt am Main.

Onlinequellenverzeichnis

- URL 1: <<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Danewajich/english/dreamers/dreamers.php>>, eingesehen im Mai 2010
- URL 2: <<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Danewajich/english/project/index.php>>, eingesehen im Mai 2010

URL 3: <<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Danewajich/english/drum/index.php>>, eingesehen im Mai 2010

URL 4: <<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Danewajich/english/resources/language.php>>, eingesehen im Mai 2010

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 – S. XX: Startseite der Online-Ausstellung »Dane Wajich – Dane-zaa Stories and Songs: Dreamers and the Land«, Quelle: <<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Danewajich/english/index.html>>, Screenshot: Jörn Klein im März 2010