

2.5. Resümee

Innerhalb des Mediensystems Grafischer Sammlungen sind Reproduktion, Dokumentation und Publikation als Übersetzungsprozesse zu sehen, in deren Rahmen computergestützte Medien lokalen, museale, ortsgebundene und materielle Sammlungsräume anreichern. Desktopcomputer, Bildschirme, Tastaturen und Mäuse gehören in ihrer Materialität ebenso dazu wie mobile Laptops und Smartphones. Sie bilden die materiellen Schnittstellen, über welche virtuelle Räume in ihren Aktualisierungen möglich werden.

Die im Zuge von Reproduktion und Dokumentation entstehenden Daten zu Sammlungsobjekten, Bilddateien, Datenbanksysteme und Software, Webanwendungen und darin publizierte Einzeldatensätze sind digitale Objekte und als solche multipel, weil sie verschiedene Speicherorte zur gleichen Zeit besetzen (Simultaneität). Sie besitzen eine physische, logische und konzeptuelle Ebene. Digitale Objekte sind fluide und können in verschiedenen medialen Praktiken und Aktualisierungen in Erscheinung treten – wenn auch letztlich stets das Grundmedium Zahl als Ausgangspunkt hierfür gelten muss und sie sich über die eingangs beschriebenen Medien des Zugriffs aktualisieren. So wird die Visualität zum Grundmerkmal jeglicher computergestützter Medien. Dennoch können sie nicht auf dieselben reduziert werden, sondern müssen in ihrer Komplexität als Netz von Dingen und Handlungen betrachtet werden. Hierzu gehören etwa bestimmte menschliche und/oder maschinelle Handlungen. Im Gegensatz zu den Vorgängen im materiellen Sammlungsraum ist die Performativität dieser Handlungen nicht materialisiert, sondern verläuft oft diskret, das heißt sie besteht in Zahlenwerten, Rechnungen und Algorithmen im exklusiven Raum der Maschine und sind für Menschen meist nicht wahrnehmbar.

Digitale Objekte besitzen die Haptik von Monitoren und anderen materiellen Blackboxes. Sie ermöglichen eine Verbindung zwischen digitalem Objekt, Person und Computer über ihr materielles Kontinuum. Außerdem sind digitale Objekte in unterschiedliche Arten von Visualisierungen wahrnehmbar. Die Vielzahl der Bestandteile, die digitale Objekte konstituieren, und die Diversität ihrer ontologischen Stadien ermöglicht eine Charakterisierung als Hybride. Digitale Objekte sind Medien, Techniken und Technologien, die neue Produkte formen, indem bereits bekannte Modi der Präsentation übernommen werden und sie auf die Perzeption durch den Menschen und nicht zuletzt die Maschine ausrichten. So entstammen bei der Beschreibung von Objekten die sprachlich in den digitalen Sammlungsraum von Datenbanken übermit-

telten Kategorien dem materiellen und historisch gewachsenen Sammlungsraum und werden innerhalb der Datenbank als funktionale Größen wiederverwendet. Lev Manovic folgend, konnte als weitere Eigenschaft digitaler Objekte ihre Modularität nachvollzogen werden. Die Möglichkeit der Fragmentierung eines Datensatzes etwa und die Fortnutzung seiner einzelnen Bestandteile, beispielsweise von Normdaten, erlaubt die Struktur des Semantic Web. Die Modularität digitaler Objekte ermöglicht ihre Modifizierbarkeit und Fluidität und eröffnet Möglichkeiten der Anpassung, Fragmentierung und Rekonstruktion. Nicht zuletzt deshalb müssen digitale Objekte genutzt werden, um nicht zu verfallen, wohingegen das materielle Objekt in der Sammlungsumgebung am besten geschützt ist, wenn es so wenig wie möglich genutzt, also nicht präsentiert, nicht berührt oder nicht bewegt wird.

Da Medien stets selbst Räume eröffnen, galt es die sich durch die computergestützte Reproduktion, Dokumentation und Publikation eröffnenden digitalen Räume zu erfassen, welche materielle, ortsgebundene Grafische Sammlung erweitern. Für diese computergestützten Räume konnte zudem angenommen werden, dass sie sich stärker als die musealen Orte Grafischer Sammlungen durch Prozessualität und Virtualität auszeichnen und sich innerhalb der Netze computergestützter Objekte aktualisieren und als momentane Konfigurationen wahrnehmbar werden. Durch die computergestützten Prozesse von Reproduktion, Dokumentation und Publikation verschieben sich die räumlichen Grenzen grafischer Sammlungen um jene der inkludierten technischen Infrastrukturen. Umwelt für die Perzeption dieser Räume ist das Graphical User Interface am Bildschirm. Die hier visualisierten Räume sind kontinuierlich, wie am Beispiel des Desktops gezeigt werden konnte. Sie sind zugleich geprägt durch die Darstellung von Fenstern bzw. Flächen, in denen sich wiederum weitere Räume eröffnen. Die Bewegungen und Prozesse innerhalb dieser Räume vollziehen sich simultan und meist innerhalb weniger Sekunden – wie die Perzeption der kommunizierten Inhalte selbst. Im GUI sind die Zugänge zu und Zugriffe auf computergestützte Sammlungsräume aber nicht minder real. Es sind Arbeits-, Sammlungs- und Präsentationsräume, die auf der visuellen, gewissermaßen kartografischen Verortung von Daten beruhen. Reproduktion und Dokumentation finden an exklusiven Orten im Rahmen institutioneller Arbeit statt und basieren vor allem auf lokal verankerten computerstützten Infrastrukturen wie Datenbanken, dem lokalen Computernetzwerk oder auch dem institutionellen WLAN-Netz. Dabei eröffnet der Reproduktionsprozess Räume, die gegenüber dem Menschen gänzlich exklusiv sind. Hier arbeiten Maschinen mit physikalisch messbaren

Größen an der Erstellung des Bildes. Allein die materiellen Schnittstellen bzw. Interfaces der Maschinen ermöglichen Menschen Zugriff und Steuerung. Bei der Dokumentation hingegen, die auf der Autopsie des Sammlungsobjektes basiert, bilden der Mensch und andere Objekte wie Bücher und Messinstrumente den Ausgangspunkt der Erfassung und der Transformation von Wissen in Information. Hier eröffnet sich also ein Raum durch inklusive Kommunikation in Richtung des zuvor exkludierten Computers. Diese ist jedoch stark kontrolliert, indem bereits bei Eingabe (z.B. durch Vokabulare) und durch nachträgliche Redaktion Form und Menge der Informationen entsprechend zuvor aufgestellter Regelwerke ggf. angepasst werden.

Bei Reproduktion und Dokumentation werden Daten generiert, welche in verschiedenen Formaten in computerstützten Sammlungen gespeichert werden. Diese Sammlungen können visualisiert werden oder auch latent sein, wie das auf Tabellen basierende Speichersystem relationaler Datenbanken. Die gespeicherten Informationen oder computergestützten Objekte sind darin (gegebenenfalls in mehreren Versionen) relativ fixiert. Durch Datenbanksysteme wird die Institution um speichernde Räume erweitert, die selbst als formende Voraussetzung für die dort gespeicherten Informationen zu sehen sind.

Die Räume »digitaler Sammlungen« sind dynamisch, weil sie immer wieder an die sich verändernden technologischen Infrastrukturen angepasst werden müssen, in denen sie sich eröffnen sollen (z.B. im Falle von Softwareupdates).

Während das Depot der Grafischen Sammlung auf die Materialität der Grafik ausgerichtet ist, die es birgt und erhalten soll, nehmen Daten zu grafischen Objekten jene Formen an, die die jeweiligen Präsentationsumgebungen von ihnen fordern. Dies konnte am Beispiel der Publikation von Daten zur Grafik im sammlungsübergreifenden Graphikportal gezeigt werden. Die Publikation auf Webseiten, wie sie für viele Museen mittlerweile üblich ist, eröffnet den institutionellen Raum innerhalb der Infrastruktur des Internets und ist entsprechend geformt durch Prämissen des World Wide Web. Hier werden zunächst institutionelle Politiken des Zugänglichmachens (in Form von Recherche und Zugriff) und der Präsentation verfolgt. Damit können institutionelle, räumliche und soziale Zugehörigkeitsverhältnisse des Sammlungsobjektes und seiner digitalfotografischen Reproduktion gefestigt werden. Die publizierten Daten tragen zur Konstruktion des Sammlungsobjektes und zur Positionierung des Museums innerhalb gesellschaftlicher Diskurse bei. Indem sie über Online-Sammlungen außerhalb der geschlossenen Welten lokaler Datenbanksysteme sichtbar werden, erfolgt ihre Integration in

die globale Umgebung und Kultur des Internets. Während das Sammlungsobjekt innerhalb des musealen Raumes fest, stabil und fixiert ist, ist das im Web publizierte computergestützte Objekt ein kleinteiliges, filigranes und fluides Hybrid, für dessen Zirkulation andere Grenzen gelten, nämlich die der Ausdehnung computertechnischer Infrastrukturen. Letztere sind selbst sind immer wieder lokal gebunden an die Orte von Speichern und Servern. Die Lokalität der Infrastruktur stimmt jedoch nicht mehr mit Lokalität der Institution Museum überein.

Die Präsenz der Institutionen im Web und ihre Teilhabe an der Netzcommunity ist gewissermaßen freiwillig unfreiwillig. Durch die Publikation von Bild- und Metadaten zu Sammlungsobjekten im Sinne von Open Access Policies oder durch ihre Beteiligung an Sozialen Medien werden museale Institutionen zur Übernahme der entsprechenden (technischen und sozialen) Protokolle gezwungen, die außerhalb des eigenen bisherigen Einflussbereichs liegen. Zugleich ermöglicht dies die Teilhabe der Museen an den entsprechenden Räumen.

Im Rahmen der Untersuchung sammelngütergreifender Plattformen wurde deutlich, dass bestimmte Interessengruppen im Web durch die Wieder- bzw. Weiternutzung eigener Medien und Codes zusammengeführt bzw. angesprochen werden. Spezialisierte Angebote für Grafikforscher*innen nutzen lokale Sammlungen und Studiensäle sowie im Forschungsfeld bekannte Wissenskategorien und Medien wie Handbücher als zentrale Kategorien der Recherche. Diese gemeinsame Sprache schafft Gemeinschaftlichkeit im Web. Umgekehrt ist die Voraussetzung der Nutzung das Wissen um diese Codierungen. Vergleichbar mit der Öffentlichkeit des Studiensaals zeichnet sich die »offene Welt« des Webs durch Grenzziehungen aus, welche hier wie dort latent in die Strukturen von Handlungen und Dingen eingebunden sind.

Wenn institutionseigene Plattformen die Setzung eigener Voraussetzungen und Räume erlauben, muss auch hier das Prinzip der öffentlichen Zugänglichkeit seinen Ausdruck finden. Es wurde gezeigt, dass diesem innerhalb recht enger Grenzen nachgekommen wird. Mit der Auswahl und Steuerung des Informationsflusses sind Dispositionen von Macht verknüpft. Durch die Online-Publikation von Daten aus Grafischen Sammlungen erweitert sich ihr Netz um Akteure, Prozesse und Politiken.

Die zugrunde liegenden Akteure und Prozesse, Techniken und Technologien bleiben für die meisten Nutzer*innen innerhalb und außerhalb der Grafischen Sammlungen verborgen.

Abschließend ist festzuhalten, dass computergestützte Objekte meist transcodiert sind, also auf einer strukturellen Umformatierung vorangegangener Medien basieren. Wenn mediale Strukturen divergieren, wie etwa im Falle von Sammlungsobjekt und Bildschirm, werden weitere Übersetzungen notwendig. Im computergestützten Raum obliegt die Hervorbringung und Interpretation vor allem Maschinen bzw. Algorithmen und mündet alsdann im (wiederum übersetzten) von Menschen interpretierbaren Interface. Voraussetzung dieser Übersetzungsleistungen ist jedoch stets das störungsfreie Zusammenwirken aller Akteure.

