

Parallel zum musealen Ort des Depots findet die Entstehung, Ansammlung und Ordnung digitaler Bilder und Information, also von Daten, im Zuge von Reproduktions- und Dokumentationsprozessen in exklusiven Räumen im Rahmen institutioneller Arbeit statt.

Historisch betrachtet werden Konzepte für die Nutzung des Computers für die Dokumentation und Verwaltung von Information zu Sammlungsobjekten in Museen bereits seit den späten 1960er-Jahren entwickelt, während sich die Reproduktion von Bildern mit Digitalkameras erst im Nachgang der Entstehung von Technologien der Computergrafik, der Perfektionierung von digitaler Fotografie und Bildschirmtechnik in den 1990er-Jahren in Museen als Praxis etablieren kann. Wie sehen Räume aus, die sich durch Reproduktions- und Dokumentationspraktiken in den Sammlungen bilden? Wie entstehen sie und wie gliedern sie sich in den musealen Sammlungsraum ein? Was genau entsteht durch diese Prozesse?

Der computergestützte Publikationsprozess, welchem sich der dritte Teil dieses Kapitels widmet, orientiert sich an den Prämissen des World Wide Web und schließt Praktiken des Zugänglichmachens, der Präsentation einerseits, sowie der Recherche und des Zugriffs auf digitale Information andererseits ein. Welche Dinge liegen diesen Präsentationen zugrunde, wie zeigen sich in ihnen Sammlungen und Sammlungsobjekte und wie gestalten sich Zugänge? Es gilt außerdem zu beleuchten, welche Besonderheiten die Kultur des Netzes mit sich bringt und wie diese auf die »digitalen Museumsdinge« einwirken.

2.1. Hintergrund: Das Museum als Datenbank

Unter dem Einfluss der Kybernetik verändert sich seit den 1960er-Jahren die Vorstellung des Museums als gesellschaftliche Institution. Auf die Zielsetzungen und internen Vorgänge in Museen werden systemisch orientierte Blicke geworfen, die, mit reformatorischen Idealen kombiniert, neue Bilder musealer Räume entwerfen.

Als eine Theorie der »funktionellen Gleichartigkeit aller informationsverarbeitenden Systeme«⁸ wurde die Kybernetik auch Grundstein der Idee des Museums als Datenbank bzw. des virtuellen Museums.

8 Siehe Jeschke, Sabina/Schmitt, Robert/Dröge, Alicia: Exploring Cybernetics. Kybernetik im interdisziplinären Diskurs, Wiesbaden 2015, S. 22.

So sieht der Künstler Allan Kaprow (1927–2006) 1967 das Museum als »Erziehungseinrichtung, computerisierte Datenbank der Kulturgeschichte und Träger für Aktionen«, also als beweglichen, funktionalen Raum, dem die Fluidität computergestützter Medien eigen sein sollte.⁹ Er assoziiert zugleich das Museum mit dem Tod, da es die sakrale Aura der gesammelten Gegenstände abtöte, und spielt damit auf den fixierenden Charakter materieller Sammlungen an.

Zentral für die Kybernetik und die heutige Informationswissenschaft ist zudem das von Claude E. Shannon und Warren Weaver in den 1940er-Jahren entwickelte, mathematische Kommunikationsmodell. So beschreibt Shannon in seinem Artikel »A mathematical theory of Communication« den Informationsaustausch als eine Abfolge von Übersetzungen von einer Informationsquelle über einen Kanal hin zu einem Empfänger (Abb. 42). Mit »Transmitter« und »Receiver« gibt der Mathematiker dem Umwandlungsprozess von Information, also dem medialen Prozess, einen konkreten Ort in seinem Modell.¹⁰ Insbesondere beschäftigt Shannon die Frage der Störung eines Signals bei dieser Übertragung, er behandelt Kommunikationssysteme also unter dem Aspekt der Optimierung.¹¹ Darüber hinaus ist seine Unterscheidung von diskreten, kontinuierlichen und gemischten Systemen bedeutend: erstere sind Systeme, die Nachrichten (z. B. in Sprache) codieren und verarbeiten, während kontinuierliche Systeme dies nicht tun (z. B. das Radio). Die im Folgenden thematisierte Übertragung von Bildobjekten können wir demnach als gemischtes System sehen.¹²

Nach diesem Schema gibt es Inhalte, die Museen über multiple (diskrete, kontinuierliche und gemischte) Subsysteme an Empfänger*innen (die Besucher*innen) kommunizieren. Museen können in dieser Perspektive als Massenmedien verstanden werden. So schreibt Michael Brawne in einer Abhandlung zur Architektur von Museumsbauten 1965:

»Da das Museum ein Mittel der Kommunikation ist, sind diese Intentionen [Begegnung zwischen Gegenstand und Betrachter, eine Beziehung zwischen

9 Vgl. Baur 2010, S. 34.

10 Vgl. Shannon 1949, S. 2.

11 Vgl. Zimmermann, Harald H.: Grundlagen der praktischen Information und Dokumentation, München 2004, S. 705.

12 Vgl. Shannon 1949, S. 3.

Artefakt und Individualität herstellen, A.d.V.] wesentlich. Das Museum befaßt sich, wenn auch nicht ausschließlich, mit der visuellen Kommunikation von Gegenständen kulturellen und wissenschaftlichen Interesses [...]. Es liegt auf der Hand, daß das Museum nicht das einzige Kommunikationsmittel ist; im Gegenteil, Kino, Fernsehen und gedruckte Illustration sind viel weiter verbreitet. Wie Kino und Fernsehen ist auch das Museum ein Massenmedium, aber im Unterschied zu ihnen setzt es nicht die gleichzeitige Teilnahme vieler voraus [...].«¹³

Auch der französische Museologe und Leiter der ICOM (von 1965–1974) Hugues Michet de Varine-Bohan (*1935) bindet diese Vorstellungen in eine pädagogische Konzeption des Museums als Bildungsinstitution ein:

»Das Museum als Mittel ist gleichsam eine Bank, eine Sachbank. Ich meine dies im Sinne einer Datenbank oder Blutbank [...]. In meinen Augen muß man das gegenwärtige Museum als eine Art Sachbank zur freien Verfügung der Gesellschaft sehen. Diese Sachbank hat zum Ziel, eine gewisse Anzahl von Daten in Form von Gegenständen und Dokumenten im zwei- oder dreidimensionalen Raum anzuhäufen. Sie werden gesammelt, klassifiziert, belegt, ins Inventar aufgenommen, beschriftet, konserviert, restauriert ... so daß jeder, der sie benötigt, sich jederzeit ihrer bedienen kann: ich sage bedienen, nicht nur einfach sie sehen. Dies betrifft, kurz zusammengefaßt, das Museum als Mittel, als Instrument.«¹⁴

Die hier referenzierten Handlungsroutinen und Praktiken bieten es darüber hinaus an, sich ihnen mit entsprechend formalistischem Blick zu nähern. Der Ablauf und die Funktionalität eines Inventarisierungsaktes verändert sich üblicherweise wenig bzw. nur sehr langsam, sobald die entsprechenden Komponenten etabliert sind: So gibt es vor dem Hintergrund dokumentarischer Vollständigkeit wenige Gründe, vom handschriftlichen Eintrag in ein Inventarbuch abzusehen, welches schon über einhundert Jahre geführt wird, oder dessen tabellarische Struktur zu verändern. Solche bestehenden »betrieblichen Produktionsabläufe« sollten nach Harald Krämer bei der Implementierung informationstechnischer Systeme unbedingt berücksichtigt werden.¹⁵ Eine sol-

13 Siehe Brawne 1965, S. 17.

14 Siehe Rojas, Roberto/Crespán, José Luis: Museen der Welt. Vom Musentempel zum Aktionsraum, Hamburg 1977, S. 13.

15 Siehe Krämer 2001, S. 30.

che strukturanalytische Reflexion der institutionseigenen Praxis war insbesondere in den 1960er-Jahren nicht unbedingt verbreitet, wie Robert W. Chenhall in seinem Vortrag auf der Konferenz »Computers and their potential application in Museums« im Metropolitan Museum of Art in New York 1968 bemerkt:

»In fact, outside of business and the military and space enterprises, very few organizations ever stop to consider, systematically, what it is they are trying to accomplish through their communications. [...] Systems analysis, on the other hand, is vitally concerned with what is communicated through information retrieval techniques as well as with why this communication takes place and what is accomplished by it.«¹⁶

Chenhall beschreibt die Situation im Museum modellhaft als Subsystem, indem er die Zurverfügungstellung eines Sammlungsobjektes in einer Universitätssammlung als einen Ablauf von Anfrage, Suche, Auffinden und Ausgabe analysiert. Im Moment solcher System- oder auch Prozessanalysen werden Abläufe so weit in einzelne Schritte und Abfolgen von zwei alternativen Möglichkeiten zerlegt, dass die Details abstrahier- und berechenbar werden und somit die Grundlage für eine Automatisierung der Abläufe gelegt ist.¹⁷ Gerade wenn Institutionen serviceorientiert arbeiten, wie es Bibliotheken oder in gewissem Maße Grafische Sammlungen tun, ist ein solcher Blickwinkel für eine Steigerung der Effizienz der ablaufenden Prozesse hilfreich.

Die Kybernetik verändert auch den Blick auf das Sammlungsobjekt: Es wird zum Informationsträger, zum Medium, welches Wissen kommuniziert und welche Information »entnommen werden« kann. Als funktionale Zeichenträger konzipiert etwa Pomian seine Semiophoren, »deren Funktion darin besteht, Zeichen zu tragen«.¹⁸ Sie fungieren als Vermittler zwischen der Welt der Besucher*innen von Museen und einer virtuellen Welt im Sinne Deleuzes:

16 Siehe The Metropolitan Museum of Art (Met) (Hg.): *Computers and their potential applications in museums*, New York 1968, S. 61.

17 Gegenstand der Systemanalyse sind also Menschen, Dinge, Bewegungsabläufe, Information, Orte und ihre gemeinsame Agency. Ihr Ziel ist die Übersetzung von Prozessen zum Zweck der Effizienzsteigerung, der automatisierte, technikgestützte »Nachbau« eines »gelebten Workflows«. Vgl. Met 1968, S. 62.

18 Siehe Pomian 2013, S. 92.

»Für den Augenblick genügt die Feststellung, daß sie die Kommunikation zwischen den zwei Welten nur dann aufrechterhalten können, wenn sie dem Blick der Bewohner der jeweils anderen Welt ausgesetzt werden. Nur wenn diese Bedingungen erfüllt werden, werden sie Vermittler zwischen denen, die sie betrachten und der Welt, die sie repräsentieren.«¹⁹

Innerhalb des Nachdenkens über Museen avanciert darüber hinaus die generell dort generierte Information gegenüber dem Museumsobjekt zum Kern der Institution.²⁰ So polarisiert Wilcomb Washburn 1984 mit dem Artikel »Collecting Information not Objects«, in welchem er kritisiert, dass das Sammeln von Information über die Vorgänge im Museum und den musealen Kontext gegenüber dem Sammeln von Information zum Objekt vernachlässigt werde, obwohl doch jeglichem Materiellen auch der Verfall drohe.²¹

2.2. Computergestützte Reproduktion

Parallel zu den konzeptionellen institutionspolitischen Entwicklungen wurde der Ort des Museums, seine Arbeitsplätze in Büros und Studiensälen bald mit Computern und Bildschirmen ausgestattet. Darüber hinaus existieren weitere für das Museumspublikum unzugängliche Orte, nämlich jene, in denen die computergestützte Reproduktion von Sammlungsobjekten mittels digitaler Fotografie stattfindet. Im Anschluss an die Untersuchungen des Sammlungsraums können auch diese Räume als Grafischen Sammlungen zugehörig betrachtet und gewissermaßen als Durchgangs- oder Übergangs-ort charakterisiert werden. Weniger die zur Reproduktion genutzte Technik selbst, sondern die Entstehung dieses Übergangsortes wird hier vor allem in den Blick genommen. Damit kann jene Folie aufgespannt werden, vor deren Hintergrund Ordnungen, Navigation und Praktiken im digitalen Archiv gesehen werden wollen. Das Abtasten (Scannen) des Objektes durch computergestützte Systeme für die Produktion des digitalen Bildes und die

19 Siehe ebd., S. 43.

20 Vgl. Schweibenz 2001, S. 8. Die von Schweibenz zitierte Hooper-Greenhill weist darauf hin, dass Museen nunmehr selbst Information generieren, indem sie zunehmend das eigne Publikum als Gegenstand von Besucher*innen-Studien entdecken. Vgl. Hooper-Greenhill 1993, S. 208f.

21 Vgl. Washburn, Wilcom: Collecting information, not objects, in: Museum News, Nr. 62, Washington 1984, S. 5–15.