

umgebungen digitaler Objekte bestimmt. Entsprechend kann das Leiden an der Zeit bei analogen Medien in der Veränderung ihrer Körper über die Zeit beobachtet werden. Transferiert in eine museale Umgebung, die sie der alltäglichen Handhabung entzieht, rückt ihre Gegenständlichkeit gegenüber ihrer Funktionalität ins Zentrum des Interesses.<sup>177</sup>

Digitale Objekte werden im Gegensatz dazu vor allem aufgrund ihrer Funktionalität für z.B. die Wissensvermittlung in der Weiternutzung und Anpassung an andere Kontexte erhalten. Im digitalen Raum äußert sich ihr Altern nicht (bzw. nur bedingt) in der Veränderung der materiellen Grundlage, sondern vor allem in dem Maß der (Nach)Nutzung. Messlatte ist dabei nicht der Ursprungszustand im Vergleich zum aktuellen Zustand des Objektes, sondern seine aktuelle Performanz, die im besten Fall über frühere Anpassungen informiert. Daher werden auch sie immer wieder verändert, um Informationen angereichert oder umformatiert.

Die sich im Verfall äußernde Zeitlichkeit von materiellen Sammlungsobjekten und digitalen Objekten entspricht damit den jeweiligen Konzeptionen von Zeit anhand derer sie beobachtet werden: Materielle Objekte werden in der Perspektive eines linear-chronologischen Verlaufs und außerhalb ihrer (ursprünglichen) Funktion bewertet. Digitale Objekte beurteilt man jeweils innerhalb ihrer gegenwärtigen Instantiierung und Funktionsweise.

### 3.9. Resümee

Die Paradoxie von Medien, die im parallelen Ereignis von Zeigen und Nicht-Zeigen liegt, kann vor allem dann offengelegt werden, wenn der Rezeptionsmoment gestört oder irritiert wird.

Daher erörtert Dieter Mersch seine negative Medientheorie anhand von Kunstobjekten der klassischen Moderne, welche an der Schnittstelle von Materialität und Inhalt bzw. Performativität ihre Epistemologie offenbaren. Während Irritation in diesen Beispielen bewusst angelegt ist, galt es im Zuge des Kapitels herauszustellen, wann und wie Störungen oder Irritationen in Medien auftreten, die zunächst darauf ausgelegt sind als solche zu funktionieren.

So mussten Materialität und Performativität, die als zentrale Größen für Medialität ausgemacht wurden, in den Blick genommen werden: Objekte wie Buch oder Zeichnung beziehen sowohl bei ihrer Herstellung als auch im Zuge

177 Vgl. Pomian 2013, S. 14.

ihrer Rezeption den menschlichen Körper in die Nutzungsprozesse ein. Zeichnungen, Reproduktionsgrafik oder Alben sind haptisch erfahrbare materielle Medien, denen jeweils durch die Herstellungstechnologie geprägte Medialitäten eigen sind.

Dennoch entstehen materielle Objekte in ihren Sammlungsumgebungen stets innerhalb von Wahrnehmungsprozessen, welche virtuelle Akteure einbeziehen. So verweisen Bilder, Texte und materielle Spuren, wie Notizen oder Flecken zugleich auf andere Kontexte und Inhalte. Umgekehrt besitzen auch digitale Bilder letztlich die Materialität ihrer Speicher- und Zugriffsmedien, deren haptisches Erleben beiläufig und unterbewusst geschieht. Die Performativität computergestützter Objekte vollzieht sich vor allem visuell und im logischen Verstehen der kommunizierten Information.

Zudem konnte beobachtet werden, dass Druckgrafiken, Fotografien, Bildschirme und Bilddateien vielfach auf zugrunde liegenden Codierungen basieren. So kann das Raster, welches Darstellungen in Bildpunkte zerlegt, als visuell strukturierender Code hervorgehoben werden, welcher ebenfalls optisch-materiell operiert: Jedes visuelle Element wird dabei an eine spezifische, technologisch verankerte Materialität zurückgebunden. Für analoge wie digitale Bilder darf gelten, dass sie jeweils Aktualisierungen sind, die sich im Moment der Wahrnehmung des rasterbasierten Mediums ergeben.

Computergestützte Objekte unterscheiden sich von den grafischen Sammlungsobjekten in ihrer epistemologischen Schnittstelle. Sie sind in mehreren Schnittstellen präsent, die überwiegend über Performanz und Visualisierung und weniger über ihre Materialität und den Modus körperlich-sinnlicher Wahrnehmung erfahrbar sind. Zutage tritt daher die Medialität des rasterbasierten Bildes etwa durch den Moiré-Effekt, bei dem die Überlagerung von Rastern als Störung zwischen Bild und Betrachter\*in erscheint und so die Präsenz derselben aufdeckt. Zugleich spielt die visualisierte Rahmung als Metapher technischer Umwelten eine zentrale Rolle bei der Erstellung und Perzeption computergestützter Bilder. So wirken sich die Umwelt der Browsersoftware wie materielle Rahmen im Störfall negativ auf das zu zeigende Objekt und dessen Wahrnehmung aus.

Allen Untersuchungsgegenständen dieses Kapitels liegen mehrere Übersetzungsmomente zugrunde, welche in Umformatierungen bestehen. Und alle zeichnen sich durch Hybridität aus, also durch eine Zusammengesetztheit mehrerer Dinge natürlichen und kulturellen Ursprungs. Analoge und computergestützte Medien unterscheiden sich schließlich in Struktur und Anzahl der Akteure, aus denen sie entstehen. In der menschlichen Wahrnehmung steigert

sich die Komplexität dieser medialen Netze, weil sich viele Prozesse in computergestützte Umgebungen und die Aktivität von Maschinen verlagern und diese für den menschlichen Wahrnehmungsapparat nicht mehr nachspürbar sind.

So hinterlässt in geschlossenen digitalen Systemen die Umformatierung von Daten keine materielle Spur mehr. Dennoch gibt es beim Löschen des Objektes Platzhalter im System, die markieren, dass eine Information gelöscht wurde – was man mit materiellen Fehlstellen in Alben parallelisieren könnte. Die Kanäle des Zugriffs variieren, ihre technologischen Voraussetzungen sind andere: Um die Spuren in einem digitalen System ausfindig zu machen, muss man um seine Funktionsweisen wissen. Dieses Wissen tritt nicht offen zutage – es handelt sich um eine Blackbox. Es konnte allerdings beobachtet werden, dass Störfaktoren insbesondere auf der logischen Ebene wahrnehmbar sind. Dies weist auf eine vorwiegend diskursive Natur computergestützter Objekte hin.

Während also bei materiellen Sammlungsdingen die Ebene der Erfahrung für menschliche Akteure durch sinnlichen Zugang möglich ist, ist für die Erfahrung von Fehlstellen oder Verfall in digitalen Sammlungen Expert\*innenwissen notwendig. Die Komplexität der technologischen Umgebung steht zwischen menschlichem Sinnesapparat und dem Objekt bzw. den Objekten und dem Erleben ihrer Strukturen.

Wie können also Grafische Sammlungsräume charakterisiert werden? Sie sind materiell, hybrid, temporär, funktional und relational. Eine Grafische Sammlung ereignet sich. Dieses Ereignis ist subtil und verborgen. Materiell-physische wie computergestützte Komponenten der Sammlungen zielen auf die Konstruktion des Sammlungsobjektes innerhalb musealer Programmatik ab. Letztere hat im Grunde eine Versammlung und Fortschreibung von Wissen zum Ziel.

Die Dynamik der Sammlungen besteht in iterativen Prozessen der Konstruktion von diskursiven Systemen, dem Sammeln, Ordnen, Hinzufügen und Neuordnen. Die Prozesse materialisieren sich in der Geographie des Sammlungsraums und der Auswertung dieser Geographie mit aktualisierten wissenschaftlichen Maßstäben und Technologien. Dabei ergeben sich Irritationsmomente, die zur Extraktion von Dingen und Themen führen, welche, sofern sie zahlreich oder relevant genug sind, zur Eröffnung neuer bzw. anderer Räume führt. Eine Dysfunktion von Sammlungsräumen besteht dann, wenn es durch diese Prozesse zur Fehlleitung oder Verweigerung der diskursiv geordneten Kommunikation kommt. Dinge werden nicht gefunden, nicht zuletzt, weil sie

räumlich und materiell abgesondert wurden. Damit relativiert und reduziert sich das Ausmaß dessen, was zu einer fortlaufenden Chronologie im Museum beitragen kann.

Computergestützte Sammlungen wurden in diesem Kapitel vor allem anhand von Online-Sammlungen und ihren im Web zugänglichen Interfaces untersucht. Dabei wurde deutlich, dass sich Dysfunktionen in ihnen über das Fehlen von visueller oder schriftlicher Information äußern. Ebenso können unlogische Zusammenhänge von Text und Bild die Verständlichkeit digitaler Objekte irritieren. Computergestützte Kommunikation über Sammlungsobjekte kann außerdem durch die zugrunde liegende Fragmentierung derselben ihres materiellen Sammlungskontextes gestört werden. Insbesondere die Irritation logischer Zusammenhänge von Information kann auf die Verfahren der computergestützten Dokumentation in den Sammlungen zurückgeführt werden. Die Erfassung von Daten und damit die Explizierung von Wissen mittels diskursiver Medien stellen damit bei der Betrachtung der kommunikativen Funktionalität computergestützter Medien einen wichtigen Ausgangspunkt dar. Im Zusammenhang mit der Projektion bzw. Transformation dieser Daten über Webanwendungen ist daher das Moment der Anpassung und Modifikation von Daten und Datenstrukturen ein zentrales Thema. Daten müssen aktualisiert und kontextualisiert werden um nutzbar und verständlich zu bleiben. Werden sie nicht mehr genutzt, d.h. stetig transformiert, kann dies ihren Verfall bedeuten.