

Gesamtresümee

Ausgangspunkt der vorliegenden Studie sind physische Räume Grafischer Sammlungen, wie sie innerhalb der Institution Museum erfahrbar sind. Sie hat gezeigt, dass in Grafischen Sammlungen Objekte und Museumsdinge wie auch die darauf basierenden materiellen und computergestützten Medien der Reproduktion und Kommunikation als medialer Raum sichtbar zusammenwirken. Folgend werden jene Hauptbeobachtungen zusammengefasst, die sich im Zuge der Untersuchung Grafischer Sammlungen als Mediensysteme ergeben haben:

1. Grafische Sammlungen sind hybride Mediensysteme.

Das bedeutet, sie versammeln bereits transformierte Objekte, die innerhalb des Mediensystems erneut transformiert werden.

Im Zuge der Untersuchungen wurde diese transformatorische Wirkmacht des musealen Raums auf das Objekt durch Prozesse der Reproduktion und des Zur-Schau-Stellens eingehend analysiert. Dabei zeigte sich, dass sich ein einzigartiges Objekt, z.B. eine Handzeichnung ebenso wie ein Sammelband mit künstlerisch weniger wertgeschätzter Druckgrafik, in jedem einzelnen Moment der Wahrnehmung wieder aktualisiert.

Für Grafische Sammlungen als eingeschränkt zugänglicher Ort des Museums ergibt sich die besondere Notwendigkeit medialer Kommunikation, da der museale Raum per se auf das Zeigen oder Nicht-Zeigen von Sammlungsgegenständen bzw. der visuellen Vermittlung des damit verknüpften Wissens ausgerichtet ist. Im Studiensaal genutzte Rahmen, Passepartouts oder Aufsteller bilden mithin Medien für das grafische Sammlungsobjekt. Sie transformieren es zum Blickobjekt und ermöglichen durch ihre Funktionalität die Einbindung in museale Aktivitäten wie Deponieren oder Präsentieren.

Im Studiensaal wie auch im Moment der digitalfotografischen Reproduktion tragen Menschen und Dinge, welche das Sammlungsobjekt in Hand-

lungsprozesse einbinden, dazu bei, dass es als solches überhaupt entsteht. Sie formen die Art und Weise der Perzeption, indem sie etwa das Interface bzw. die Oberfläche des Objektes betonen und dabei der haptischen Erfahrung des dreidimensionalen Gegenstandes entziehen. Dies bietet sich bei Grafik in besonderem Maße an, deren Trägermaterial, das Papier, ohnehin meist eine sehr geringe räumliche Tiefe besitzt. Ihre darstellende Oberfläche wird damit noch betont und durch Passepartouts, Alben oder Rahmen hervorgehoben. Diese eröffnen zugleich selbst einen Raum – für das Objekt, aber auch für in diskursiven Medien kommunizierte Information. Damit sind sie an der Einbindung des Sammlungsobjektes in einen Wissensraum beteiligt, den sie zugleich durch ihre Materialität mitkonstituieren. Von jedem dieser Objekte, Bildern wie Rahmen, geht ein Übersetzungsimpuls aus. Sobald sie sich in einer Konstellation zusammenschließen, verändert und erweitert sich dieser Übersetzungsimpuls. In ihm verankert sich auch jener für Medien als konstitutiv beschriebene Kippmoment des möglichen Scheiterns einer Übertragung, welches beispielsweise durch den materiellen Verfall von Rahmen oder Passepartouts eintritt und sich dann schädlich auf das Sammlungsobjekt auswirken kann.

Auch im Studiensaal zeigte sich das transformatorische Potential des musealen Raums. Die Besonderheit der Inaugenscheinnahme und die damit einhergehende Unmittelbarkeit der haptischen Wahrnehmung werden für und von Besucher*innen immer wieder hervorgehoben. Gleichwohl muss hier differenziert werden. Die erlebbare Haptik bezieht sich vor allem auf materialisierte Handlungen des Zeigens von zuvor Verborgenen und weniger auf das unmittelbare tastende Erleben des Objektes selbst. Intimität entsteht insbesondere durch die zeitliche Begrenzung der Betrachtung. Zugleich ist damit eine Zugangsweise verbunden, die sich von der Recherche über die Kommunikation mit Museumsmitarbeiter*innen bis zur Entnahme im Depot und der Präsentation im Studiensaal in mehrere Etappen unterteilt. Die Erfahrung des Objektes als dreidimensionaler Gegenstand im Kontext der Sammlung und in seiner Einbindung in Handlungsverläufe kann als rituelle und haptische Situation charakterisiert werden.

Der lokale und materielle Ort Grafischer Sammlungen ist bereits durch ein virtuelles Moment geprägt, was üblicherweise als vornehmliche Eigenschaft computergestützter Sammlungen gilt.

2. Die Tabelle bietet eine klare Struktur, die das Ordnen und Übersetzen erleichtert. Sie prägt den Sammlungsraum als Ordnungsraum.

Die tabellarische Erfassung analoger Medien ermöglicht eine Umformatierung und Übersetzung ins Digitale. Sie geht damit implizit in die Struktur der wahrnehmbaren computergestützten Dinge ein.

Eingabe-Interfaces für die Erfassung von Objektdaten in Museums-Management-Systemen geben als Medien der Formatierung räumliche Ordnungen vor. Sie selbst werden indes nur temporär visualisiert und erscheinen als Durchgangs- oder Übergangsorte am Bildschirm. Auf diese Weise steuern sie die Verortung und Form sprachlich kommunizierten Wissens.

Die visuelle Strukturierung und Ordnung dieser Interfaces in Gestalt von Tabellen und Formularen hat ihre Wurzeln in Inventarbüchern und Zettelkatalogen. Sie setzt sich auf zwei Ebenen fort, wenn im GUI Eingabeinterfaces entsprechend strukturiert und visualisiert sind sowie die diskrete Modellierung von Datenbanken auf diesen Strukturen basiert. Die Tabelle kann damit als eines der prägenden räumlichen Ordnungssysteme für Informationen verstanden werden.

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 immer wieder lokal an die Orte von Speichern und Servern gebunden. Die Lokalität der Infrastruktur stimmt jedoch nicht mehr mit der Lokalität des Museums überein.

3. Die Materialität und Dynamik des Mediensystems Grafischer Sammlungen wird durch computergestützte Räume erweitert und beschleunigt.

Das Depot setzt sich in der Regel aus Möbelsystemen, Kisten und Etiketten zusammen. Diese bilden materielle Kontexte mit dem Sammlungsobjekt. Lagebeziehungen werden so materialisiert und mit Informationen versehen. Veränderungen des diskursiven Ordnungssystems schlagen sich wiederum in materiellen Spuren, wie Überklebungen oder handschriftlichen Streichungen nieder. Diese formen die Oberfläche des Museumsdings, etwa einer Sammlungskiste, allmählich um, in dem Material hinzugefügt oder weggenommen wird. Solche Spuren der Veränderung bilden also eine materialisierte Chronologie. Die für den musealen Raum charakteristische Relationalität in Verbindung mit topologischer Räumlichkeit findet sich in der materiellen Struktur des Depotraums wieder.

In Bezug auf das einzelne Sammlungsobjekt und gleichfalls bei der Perzeption durch den Menschen wirkt der Depotraum als Dispositiv. Folglich wird die Perzeption des Objektes sowie das damit verknüpfte Wissen durch die räumlich materielle Struktur des Ortes modifiziert und gelenkt.

Das Depot untersteht einer sammlungsspezifischen Dynamik. Die beschriebenen Prozeduren und Handlungen lassen eine lediglich temporäre Relationalität zu, greifen dabei auch über den Depotraum hinaus und wirken Fixierungsversuchen deshalb chronisch entgegen. Grafische Sammlungen können somit als langsame Technologie verstanden werden, die auf den Grundmedien Bild und Schrift basiert und die auf den möglichst langen Erhalt des physischen Objektes ausgelegt ist.

Der museale Ort Grafische Sammlung kann daher als vorrangig ästhetische Umwelt charakterisiert werden. In ihr verbinden sich die Politiken des Musealen, wie Zeigen und Verbergen, Öffnen und Schließen, mit einer sequenziellen Zeitlichkeit und topologischen Räumlichkeit. In diese eingebunden interagieren Menschen und Objekte über kommunikative Handlungen. Die hybriden Räume Grafischer Sammlungen bilden sich situativ immer wieder neu aus. Hierin besteht eine strukturelle Ähnlichkeit mit computergestützten Räumen. Zur Räumlichkeit Grafischer Sammlungen gehörend bilden Computer materielle-Schnittstellen, über welche virtuelle Räume in ihren Aktualisierungen eröffnet werden.

Die genannten Übersetzungsprozesse erweitern sich gewissermaßen in computergenerierte Sammlungsräume, denen latente, für den Menschen nicht wahrnehmbare Prozesse zugrunde liegen.

Bei der Betrachtung computergestützter Räume Grafischer Sammlungen wurden vor allem die Prozesse der Dokumentation und Reproduktion analysiert. Neue digitale Objekte wurden als mediale Konstellation charakterisiert, welche durch verschiedene mediale Formen und Handlungen hervorgebracht werden.

Übersetzungsprozesse bei computergestützter Dokumentation in Grafischen Sammlungen übernehmen bereits bestehende Kategorisierungen, Beschreibungen und Identifikatoren von Sammlungsobjekten als diskursive Konstruktionselemente für digitale Objekte. Im Moment der Eingabe findet eine Übertragung von zuvor schriftlich codierter Information in Datenwerte und dadurch eine Verortung derselben innerhalb der Struktur des Computercodes statt. Damit einher geht eine Funktionalisierung dieser Werte, von denen ausgehend Such- und Filterprozesse im Raum des Datenbanksystems möglich werden.

Digitale Objekte können in verschiedenen Formaten projiziert werden. In diesen Projektionsmöglichkeiten zeigt sich ihre vielschichtige Medialität: Ihnen liegt die Transformation etwa von Zahl zu Bild stets zugrunde. Diese findet im Zuge von Kommunikations- und Umwandlungsprozessen statt, welche sich außerhalb der menschlichen Wahrnehmung zwischen Maschinen abspielt. Auch die Speicherorte digitaler Objekte bzw. ihrer Daten sind vielfach und simultan. Wenn sich Bilddaten gemeinsam mit ihren diskursiven Metadaten im Interface der Online-Datenbank aktualisieren, so wird diese Aktualisierung aus verschiedenen medialen Komponenten und maschinellen Vorgängen gespeist. Während wir materielle Sammlungsobjekte vor Ort in ihrer unikalen Materialität visuell und bedingt haptisch erleben, sind digitale Bilder stets Umformatierungen von Daten und das Ergebnis sich konstant abspielender computergestützter Vorgänge, in welche der Mensch nicht mehr in einer aktiven Rolle eingebunden ist. In diesen Prozessen der Aktualisierung liegt eine Parallele zur Eigenart materieller Sammlungsobjekte. Da die Entstehung digitaler Objekte für Menschen nicht bzw. nur teilweise erfahrbar ist und sich vor allem im exklusiven Raum der Maschinen abspielt, erscheint sie als flüchtig, nicht greifbar, gar theoretisch. Zudem spielt sich ihre Medialität in einem anderen, deutlich beschleunigten Zeitregister ab, in dem Übertragung, Vervielfältigung oder Modifikation von Daten innerhalb von Nanosekunden stattfinden und welche keine langwierige physisch-materielle Umformung bedeutet. Bei der Visualisierung digitaler Objekte werden damit verschiedene Zeitschichten kompiliert, weil sie historisch entstandenes Wissen und soziale (institutionelle) Strukturen in diskursive Medien einbindet und zugleich selbst eine Aktualisierung sich simultan ereignenden, diskreten und materiellen Abläufen darstellt.

Die visuelle Abhängigkeit vom Funktionieren der Software und der Hardware wurde bei der Betrachtung der Bearbeitungsprozesse deutlich, die die Wahrnehmung der Bilddaten überhaupt erst ermöglichen und über welche dieselben schließlich so angepasst werden können, dass sie den menschlichen Sehgewohnheiten entsprechen. Zudem finden die Prozesse der computergestützten Dokumentation und Reproduktion in nicht einsehbaren Räumen und im Rahmen von Arbeitsroutinen statt, welche Schnittstellen und Knotenpunkte innerhalb der Grafischen Sammlungen bilden. Denn hier wird das Netz lokaler computergestützter Medien innerhalb des Museums verbunden, welches die Institution in den digitalen Raum erweitert. Diese computergestützten Räume führen ihr eigenes materielles und immaterielles Netz

der Produktion, Nutzung und des Verfalls ein und reichen weit über die institutionellen Grenzen des Museums hinaus.

4. Medialität zeigt sich während des Wahrnehmungsprozesses in der flüchtigen Erscheinung des Mediums.

Durch die Beobachtung des ephemeren Ereignisses können die Grundstrukturen von Medien wie etwa Raster aufgedeckt werden, die wiederum Ausgangspunkt für Übersetzungen bilden.

Für Sammlungsobjekte steht die visuell-materielle Codierung des Bildes auf Papier und die Materialität von Schrift als eine zentrale Komponente ihrer Medialität im Vordergrund. Diese Medialität zeigt sich in vor Ort im musealen Raum abspielenden Prozeduren von Transport, Präsentation, Lagerung und nicht zuletzt im physischen Verfall.

Druckgrafik bindet Bilder in einen diskursiven Rahmen ein, wie an Beispielen der Reproduktionsgrafik gezeigt wurde. Hierfür wird einerseits der visuelle Eindruck der Vorlage innerhalb der technologischen Ausdrucksmöglichkeiten formal codiert und andererseits das Blatt durch die Zugabe schriftlicher Informationen in einen zeitlichen und sozialen Kontext eingeordnet. Diese Kategorisierung ist Ausgangspunkt für die Verortung des druckgrafischen Objektes im Sammlungsraum bzw. im zugrunde liegenden Klassifikationssystem. Die so entstehende Umwelt des Bildes eröffnet Antworten auf mögliche, an das Objekt zu stellende Fragen.

Ebenso erweist sich die mediale Struktur digitalfotografischer Bilder als vielschichtig, sodass sie nicht allein auf die Zahl, auf ihren binären Code, reduziert werden können. Der Medialität digitalfotografischer Bilder von Sammlungsobjekten liegt mit dem Raster, über welches numerische Messwerte erfasst werden, auch die visuelle Codierung des Raums zugrunde, welche seit der Renaissance und der Etablierung der Zentralperspektive als Darstellungsparadigma gilt. Zudem wird vom digitalfotografischen Bild im institutionellen Kontext, der einem bestimmten Verständnis von Wissenschaftlichkeit verpflichtet ist, die größtmögliche visuelle Übereinstimmung mit der Vorlage, also dem Sammlungsobjekt, gefordert. Bisweilen geschieht gar eine bewusste Einbringung von visuellen Zeugen, wie dem Target, um die Genauigkeit der Abbildung zu versichern. So prägen Spuren des Reproduktionsprozesses und der damit einhergehenden musealen Zurschaustellung des Objekts auch dessen digitalfotografisches Abbild. Im Zuge seiner Reproduktion wird das Sammlungsobjekt als Blickobjekt, also sich visuell offenbarender

Gegenstand, fixiert. Das digitalfotografische Bild transportiert bestimmte Dispositive der visuellen Darstellung sowie des musealen Raums.

5. Mit den Übersetzungsprozessen der digitalen Reproduktion und Dokumentation findet eine Erweiterung des Mediensystems Grafische Sammlung statt.

Die Ausstattung des musealen Raums mit Maschinen und Geräten ist kein linearer Prozess. Die Produktion und Vermittlung von Daten, ermöglicht die Kommunikation innerhalb einer prinzipiell globalen Gemeinschaft. Grenzen verlaufen vor allem entlang der Kompetenzen von Sprache, Wissen und technischen Zugriffsmöglichkeiten. Computergestützte Sammlungsräume unterstehen einer Feedback-Logik, die sich durch iterativ ablaufende Prozesse auszeichnet und dabei auf den medialen Raum Grafischer Sammlungen als deren Ausgangspunkt zurückwirkt. Es findet also weder eine Verdopplung dieser Räume durch computergestützte Reproduktions- und Dokumentationsprozesse, noch ihre totale Virtualisierung statt. Grafische Sammlungen werden durch diese Prozesse in ihren Objekten und Strukturen nicht eins zu eins dupliziert und sie lösen sich auch nicht in ihrer materiellen Beschaffenheit auf. Vielmehr werden sie durch neue Dinge und Prozeduren ergänzt wie etwa durch die Präsenz von Scansystemen, Ordnerstrukturen oder Museums-Management-Software, durch welche digitale Objekte entstehen und gespeichert werden. Vorgänge der Reproduktion und Erfassung verändern sich auf der Grundlage computergestützter Technologien. Die Prozesse des Zeigens und Diskursivierens von Sammlungsobjekten innerhalb bestimmter Wissenstopologien, wie etwa der Rasterung setzen sie teilweise fort. Sowohl im musealen als auch im computergestützten Raum ist eine Betonung der Oberfläche des Objektes zu beobachten. Diese Betonung entsteht durch den Entzug der Haptik und der Etablierung ein Blickobjekt, sodass das Objektvorherigen Kontexten herausgelöst wird. Der mediale Raum Grafischer Sammlungen wird durch zusätzliche Objekte und Verbindungen erweitert und komplexer. Im Bild des Netzes wird dieses verstärkt und kann als materiell, hybrid, temporär, funktional und relational charakterisiert werden.

Die zirkuläre und beschleunigte Zeitlichkeit digitaler Objekte bringt neue Aufgaben- und Arbeitsfelder mit sich. Die Präsentation und Pflege digitaler Objekte erfordert andere Mittel und Vorgehensweisen der Befragung. So etwa rückt die Quantifizierung als Analysezugang im Kontext der Datenanalyse und Qualitätssicherung in den Fokus. Mit der zunehmenden Zahl digitalisierter Objekte und digitaler Angebote für ihre Nutzung ergeben sich neue

Anforderungen an die materiellen Infrastrukturen in musealen Sammlungen: Sie werden durch immer leistungsfähigere Maschinen erweitert, die größere Speicherkapazitäten und aktuelle Programme zur Verfügung stellen. Diese müssen ihrerseits auch gewartet werden.

Die vorgestellten Ergebnisse wurden durch einen interdisziplinären Ansatz herausgearbeitet. Die Einbeziehung verschiedener medien- und sozialtheoretischer Perspektiven und Begriffe bildete dabei einen zentralen Ausgangspunkt. Mit den Vorgängen, die zu einer digitalen Reproduktion von Objekten Grafischer Sammlungen, ihrer computergestützten Dokumentation und Publikation führen, wurde in der Arbeit der teilweise computergestützte Teil des Mediensystems erschlossen, der bislang noch wenig Beachtung erfahren hat. Hier konnte der Diskurs zwischen Analog und Digital um einen Bereich ergänzt werden, der vorliegend systematisch befragt und vermessen wurde. Nicht zuletzt soll die digitale Kunstgeschichte davon profitieren, indem Ausgangssituationen und Grundlagen digitalisierter Sammlungsobjekte festgehalten und reflektiert wurden. Wenn für die kunsthistorische Forschung Daten und digitalisierte Objekte als Ausgangsmaterial genutzt werden, so verhilft diese Arbeit zu einer Art von Datenkompetenz, die für einen quellenbewussten Umgang mit Datensets aus musealen Institutionen sensibilisieren möchte.

Museologisch gesehen handelt es sich bei dieser Studie um eine Momentaufnahme der Wandlungsprozesse musealer Institutionen im 21. Jahrhundert zu einem Zeitpunkt, bevor KI-gestützte und gesteuerte Systeme aktiv sind und zu dem die Digitalisierung museologischer Dokumentation und Objektreproduktion noch keine Vollständigkeit erreicht hat. Dennoch werden die Auswirkungen einer zunehmend funktionalistischen bzw. kybernetischen Perspektive nachgewiesen, welche bereits seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts den Blick auf Museen und Sammlungen bestimmt. Sie werden einerseits deutlich in Bezug auf Beschleunigung und Effizienzsteigerung dokumentarischer Arbeit und andererseits innerhalb der Programmatik einer Bildungsinstitution, die Wissensvermittlung und die Produktion entsprechender Informationsmedien in den Fokus rückt.

Welche Perspektive eröffnet die Erkundung Grafischer Sammlungen als Mediensystem? Im Raum der Grafischen Sammlung werden mit digitalen Objekten Räume und Netzwerke geschaffen, die teils anderen Parametern und Normen unterliegen, nicht zuletzt weil sie als Techniken anderen, vor allem ökonomischen Kontexten/nicht-natürlichen Ökologien entstammen. Darüber

hinaus sind z.B. mit der Bildpublikation online, juristische Fragen zum Umgang mit Autorschaft verknüpft, die im Kontext dieser Arbeit außer Acht gelassen werden mussten. Wie etwa können Persönlichkeitsrechte zu in Sammlungsinstitutionen erhobenen Personendaten gewahrt werden? Welche Konsequenzen ergeben sich in Bezug auf Daten zu Objekten, die kolonialen Kontexten entstammen? Wie können koloniale und patriarchale Strukturen in Daten transparent gemacht bzw. ihre Problematik kommuniziert werden?

Während man die Intaktheit von materiellen, ortsgebundenen Sammlungsobjekten möglichst zu schützen sucht, bleiben Daten nur durch ihren Gebrauch und die damit einhergehenden Transformationen und Anpassungen an die Systeme des Zugriffs nutzbar. Welche Konsequenzen ergeben sich daraus für museale Institutionen? Die Integration neuer materieller Sammlungsobjekte findet simultan am musealen Ort und in computergestützten Räumen statt. Digitale Dokumentation ist nicht mehr nur die Aufgabe einer bestimmten Abteilung, sie erstreckt sich in Form mannigfaltiger Operationsschritte über die gesamte museale Institution. Welche administrativen Strukturen sind erforderlich, um den Datenfluss innerhalb von Sammlungsinstitutionen und darüber hinaus zu gewährleisten?

Insbesondere die Publikation im Internet und die Standardisierung digitaler Objekte als Grundlage für informationellen Austausch erfordert eine verstärkte Vernetzung zwischen Museen bzw. einzelnen Grafischen Sammlungen mit dem Ziel, Informationen besser sicht- und auffindbar zu gestalten. In dieser Arbeit wurden als ein Mittel hierfür sammlungsübergreifende Datenbanken betrachtet. Dabei wurde deutlich, dass hier weniger eine Vernetzung der einzelnen Akteure im Zentrum des Interesses steht, als vielmehr Präsenz und Repräsentation der dort erzeugten Informationen, wie etwa die Vernetzung von Objekten über die gemeinsame Bartsch-Nummer.

Die schnelle Verbreitung von Informationen führt zu ebenso beschleunigtem Feedback. Auch hierfür müssen museale Institutionen ausreichende Reaktionsstrategien entwickeln. Innerhalb des Studienzeitraums konnte beobachtet werden, dass immer mehr Sammlungsinstitutionen und insbesondere Museen neben der eigenen Homepage, einer Online-Sammlung oder der Datenpublikation über institutionsübergreifende Datenbanken, andere Wege gefunden haben, das Wissen über ihre Sammlungsobjekte zugänglich zu machen. Sie sind präsenter in den sozialen Medien, produzieren Videos, Apps für mobile Endgeräte und andere Medien zur Wissensvermittlung. Diese Medien und Kommunikationsprozesse wurden in den Analysen der Arbeit nicht einbezogen, sind jedoch ein Bereich des Netzes Grafischer Sammlungen bzw.

musealer Institutionen, der detaillierter erschlossen werden sollte. Wie sind interne computergestützte Infrastrukturen mit den externen Strukturen des Web verknüpft? Auf welche Weise werden welche Akteure durch die Nutzung sozialer Medien in den Raum musealer Institutionen einbezogen und wie wirken sie auf letztere zurück? Inwiefern werden darin Museumsdinge oder der museale Raum selbst thematisiert? Die für die Sozialen Medien erzeugten Produkte können wiederum selbst Gegenstand wissenschaftlicher Befragung sein und bilden ein eigenes Set an museal erzeugten Daten und digitalen Objekten. Wie werden diese dokumentiert, verbreitet, aktualisiert und archiviert?

In dieser Arbeit wurde die Nutzung von Künstlicher Intelligenz im Rahmen der Digitalisierung in Museen aus zwei Gründen bewusst ausgeklammert: Zum einen war das Thema im Beobachtungszeitraum in der Museumscommunity noch kaum relevant. Zum anderen müsste der Einsatz von Künstlicher Intelligenz als eine weitere Transformation innerhalb des Mediensystems Grafischer Sammlungen bzw. Museen genau beobachtet und erfasst werden. Es stellt sich dabei die Frage, ob und inwiefern Künstliche Intelligenz als ein weiterer Akteur bzw. ein weiteres Akteursnetz in Museen aktiv ist und in welchen Bereichen dies geschieht. Es liegt natürlich nahe, das KI dort ansetzt, wo bereits wichtige Grundlagen der Digitalisierung von Prozessen erfolgt sind. Die Erfassung von Daten zu Objekten etwa kann durch Bilderkennung und KI-generierte Werte-Vorschläge noch beschleunigt werden. Auch in Bezug auf die Datenqualität und Verbesserung der Daten zu Sammlungsobjekten gibt es bereits erprobte Möglichkeiten zur Redaktion durch Künstliche Intelligenz. Wie wird sich das Netzwerk Grafischer Sammlungen dadurch verändern?