

Einleitung

Besucher einer Grafischen Sammlung bewegen sich gleichsam durch ein unsichtbares Netz von Wissen: Überall gibt es materielle und virtuelle Zeichen und Verweise, die Objekte, Bilder, Erkenntnisse und Zeitschichten miteinander verbinden. Dieses imaginäre Netz setzt sich nicht aus den Sammlungsobjekten allein zusammen. Vieles bleibt zunächst im Verborgenen, wenn man den Studiensaal einer Grafischen Sammlung zur Ansicht des Bestandsmaterials nutzt. Mit anderen Worten: Die Rede ist – und diesem Thema wird sich das Buch in seinen zahlreichen Facetten eingehend widmen – von Grafischen Sammlungen als einem Mediensystem. Das bedeutet, dass die netzförmigen Ordnungszusammenhänge einer Grafischen Sammlung unseren Blick auf die Objekte und Dinge, die diese konstituieren und hervorbringen, formt und dies im Zusammenspiel verschiedener Akteure. In modernen Sammlungen, die Ausgangsort dieser Studie sind, spielen nicht zuletzt computergestützte Medien eine wichtige Rolle. Die kunsthistorische Sammlungsforschung arbeitet Grafische Sammlungen vor allem historisch auf und fragt nach Ordnungen und deren Kategorien sowie nach den historischen Kontexten und Prämissen des Sammelns.¹ Die vorliegende Arbeit legt hingegen ihr Hauptaugenmerk darauf, zeitgenössische Grafische Sammlungen sowohl in ihren ortsgebundenen, materiellen als auch computergestützten Komponenten als transformatorisch wirksame, mediale Räume bzw. Mediensysteme zu denken. Zu den Aufgaben von Grafischen Sammlungen gehören Digitalisierungsprojekte, inklusive der computergestützten Erfassung und Speicherung von Objekten bzw. die computergestützte Dokumentation als dauerhafte

¹ Als Beispiele seien hier genannt: Kettner, Jasper: Vom Beginn der Kupferstichkunde. Druckgraphik als eigenständige Kunst in der Sammlung Paulus, Berlin 2013; Melzer 2010; McDonald, Mark P.: The Print Inventory, its Systems of Classification and Rebuilding the Collection, in: Ders. (Hg.): Ferdinand Columbus: Renaissance Collector (1488–1539), Ausst.-Kat. British Museum, London 2005.

museale Aufgabe. Folgend wird der Frage nachgegangen, welche Akteure und Dinge Teil dieses Mediensystems sind und wie die Topografie des Sammlungsraums sich im materiellen musealen Raum und im computergestützten virtuellen Raum rekonfiguriert und etabliert. Dabei wird insbesondere der Übersetzungsprozess der Sammlungsgegenstände in digitale Datenbanken untersucht. Mit diesen Prozessen sollen aus theoretischer Perspektive jene konkreten und bedingenden Übersetzungsmomente in den Blick genommen werden, welche in ihrer institutionellen Einbettung eine zentrale Rolle für die Transformation von Sammlungsinstitutionen spielen.

Welche Vorzüge bieten ausgerechnet Grafische Sammlungen für eine solche Frageperspektive? Reproduzierende digitalfotografische Bilder von Kunstwerken stehen in einer historischen Reihe von Bildmedien, die eng mit der Entwicklung technischer Innovationen verknüpft ist.² Grafische Sammlungen verwahren neben unikalen Objekten wie einem Aquarell von Ernst Heckel oder einer Federzeichnung von Rembrandt auch solche, die durch Vervielfältigungstechniken entstanden sind, und teilweise in ihrer Entstehungszeit als Reproduktionsgrafik vor allem in ihrer Funktion als Übermittler von Darstellungen sogenannter Originale gesehen wurden. Sammlungsobjekte in Grafischen Sammlungen erfahren daher bezüglich ihrer künstlerischen und historischen Qualität sehr unterschiedliche Wertschätzung – nicht jedes Objekt würde man als verborgenen Schatz betiteln.³ Der Kunststatus von Grafik leitet sich vom Können und Renommee ihrer Hersteller sowie von ihren materiellen Eigenschaften im Zusammenspiel mit ihren technischen Grundlagen ab. Vielleicht stärker noch als die Zeichnung bewegt sich die Druckgrafik

2 Vgl. Hänsli, Thomas: Malraux Reloaded. Digitale Kunstgeschichte nach dem digital turn. Versuch einer Standortbestimmung, in: Kritische Berichte, Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, Heft 4, Ilmtal-Weinstraße 2014, S. 77.

3 Siehe Janßen, Silke: Vom Sichtbarmachen verborgener Schätze, in: Blog des Städel Museums Frankfurt a.M., 31.05.2016, URL: <https://stories.staedelmuseum.de/de/vom-sichtbarmachen-verborgener-schaetze-22-ooo-zeichnungen-bald-digital> [20.03.2025]. Dies wird außerdem z.B. thematisiert im Band: Castor, Markus A./Kettner, Jasper/Melzer, Christien u.a. (Hg.): Druckgraphik. Zwischen Reproduktion und Invention, Berlin/München 2010. Insbesondere der Beitrag von Jean-Gérald Castex lenkt am Beispiel der Académie Royal de peinture et de sculpture den Blick auch darauf, wie sich diese Einschätzungen auf den beruflichen und gesellschaftlichen Stand von Kupferstechern auswirkte. Vgl. Castex, Jean-Gérald: Le statut des graveurs à l'Académie royale de peinture et de sculpture, in: Castor/Kettner/Melzer 2010, S. 307–321.

im Spannungsfeld zwischen Kunstwerk von Meisterhand und Massenprodukt technischen oder technologischen Ursprungs.

Räumte man im theoretischen Diskurs Kunstwerken bzw. Sammlungsobjekten den Status der Singularität ein, bewertete der Kunstschriftsteller und Grafik-Connoisseur Adam von Bartsch (1757–1821) die faksimilierende Reproduktionsgrafik seiner Zeit als bloße Nachahmung, gar Täuschung.⁴ Der Philosoph Walter Benjamin (1892–1940) beschwore die Aura des musealen Kunstwerks, welches durch seine Reproduktion zerstört und die mit ihm bestehende Tradition erschüttert werde.⁵ Auch der Kunsthistoriker Gottfried Böhm (*1942) stellt das »elektronische Simulationssereignis« den »Bildern im Sinne der bildenden Kunst« gegenüber.⁶ Eng verknüpft mit diesen wertenden Betrachtungsweisen sind definitorische Versuche von Original, Abbild oder Kopie, die insbesondere in Anbetracht der Vielzahl der reproduzierenden Bildmedien und der mit ihnen verknüpften Herstellungsprozesse und beteiligten Akteure immer wieder an ihre Grenzen geraten.⁷

Zwei Bereiche werden in diesen Überlegungen und Diskursen unterschlagen, welche die vorliegende Arbeit in den Fokus rücken möchte: Erstens ist es das Medium selbst, dem jedes künstlerische und damit epistemologische Potenzial abgesprochen wird. Seiner Funktion als Überträger wird kaum die notwendige Beachtung geschenkt. Daher stellt sich für diese Untersuchung die Frage, auf welche Weise die Dinge in Grafischen Sammlungen, zu denen die enthaltenen »originalen« Sammlungsobjekte ebenso gezählt werden wie ihre digitalfotografischen Abbilder, ihre mediale Wirkung entfalten. Mit dem Medium und dessen materieller und performativer Eigenlogiken und Potenziale werden in den Diskursen auch die Entstehungskontexte der reproduktiven Verfahren außer Acht gelassen. Ein Ziel der vorliegenden Untersuchungen ist es daher, diese Entstehungskontexte bewusst als Räume zu erfassen und zu verstehen, um insbesondere die digitalfotografische Reproduktion zu thematisieren.

4 Vgl. Bartsch, Adam von: *Le Peintre Graveur*, Wien 1802, S. 80.

5 Vgl. Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: *Zeitschrift für Sozialforschung*, Heft 5, Leipzig 1936, S. 13f.

6 Siehe Boehm, Gottfried: Die Wiederkehr der Bilder, in: Ders. (Hg.): *Was ist ein Bild?*, München 1994, S. 11–13.

7 Siehe hierzu Melzer, Christien: Abbild, Nachbild, Kopie. Zum Wandel des Begriffs der »Reproduktionsgraphik« bis 1800, in: Frommel, Sabine/Kamecke, Gernot (Hg.): *Les sciences humaines et leurs langages*, Rom 2001, S. 115–128; Siehe auch Kapitel III.

Um Ort und Raum Grafischer Sammlungen über einen interdisziplinären Ansatz erschließen zu können und so den Diskurs zur computergestützten Transformation sowie zu Digitalisierungsprozessen in musealen Institutionen vor einem medientheoretischen Hintergrund zu beleuchten, werden an dieser Stelle zunächst einige grundlegende Begriffe eingeführt und die zugehörigen theoretischen Hintergründe erläutert, die für die Erschließung Grafischer Sammlungen als Mediensystem notwendig sind.

Analog vs. Digital

Betrachtet man Grafische Sammlungen als Mediensysteme, schließt sich die Frage an, was in diesen Räumen passiert, sobald Techniken und Technologien wie Computernetzwerke, Datenbanken und Prozesse zur Datenerfassung eingesetzt werden. Führen die Transformationsvorgänge neben einer Virtualisierung nicht gleichzeitig zu einer Verdoppelung und Erweiterung des Mediensystems?⁸ Dieser Fragestellung unterliegt eine dichotome Gegenüberstellung von sogenannten analogen und digitalen Medien, die lange den Diskurs um den Einsatz computergestützter Medien im Kulturbetrieb bzw. der Digitalisierung von Kulturgütern bestimmte.⁹ In den Kultur- und Medienwissenschaften entspinnt sich dieser Diskurs über die Dichotomie von »analog und digital« vor

8 Eine Verdoppelung deutet Maaz in seinem Titel an. Vgl. Maaz 2020. – Von virtuellen Museen spricht z.B. Werner Schweibenz. Vgl. Schweibenz, Werner: Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet, in: MAI. Museums and the Internet, Hagen 2001, S. 1–17.

9 Vgl. Schröter, Jens/Böhnke, Alexander: Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung, Bielefeld 2004, S. 9. Schröter zeigt auf, dass sich dieser Universal-Anspruch der Kybernetik auch auf die Dichotomie von analog und digital applizierte und sie zur »Zentraldifferenz« avancieren ließ. Begrifflich geht diese Differenz zurück auf die Entwicklung der ersten Computer und die Kybernetik, die sich seit den 40er-Jahren des 20. Jahrhunderts zu einer Universalwissenschaft entwickelt, und deren Denkansätze entsprechend für viele Lebensbereiche an Bedeutung gewinnen. Siehe hierzu Hagner, Michael/Hörl, Erich (Hg.): Transformationen des Humanen. Beiträge zur Kulturgeschichte der Kybernetik, Frankfurt a.M. ²2018; Zudem sei insbesondere mit dem Begriff des Digitalen das binäre Prinzip der Von-Neumann-Architektur verbunden, die sich in der Entwicklung von Computern gegenüber z.B. auf dem Hexadezimalsystem basierenden Rechnern durchsetzte. Vgl. Schröter/Böhnke 2004, S. 11f.

allem hinsichtlich der Beschreibung gesellschaftlicher und kultureller Transformation, die von der Digitalisierung als deren Paradigma ausgeht.¹⁰ Innerhalb der Mediengeschichte ist die Rede von der digitalen Revolution als einer historischen Zäsur oder von einem disruptiven Medienwandel.¹¹

Den Ursprung des Sprachgebrauchs von analogen und digitalen Medien¹² führt der Medienwissenschaftler Jens Schröter (*1970) auf Diskurse der Informatik und Kybernetik zurück, denn hier zeugen verschiedene Quellen vom Denken des Computers als Medium noch bevor McLuhan den Computer als Kommunikationsmedium beschrieb.¹³ Während zu Beginn der 2000er-Jahre noch eine klare Polarisierung von »analog und digital« den wissenschaftlichen Gedankenaustausch bestimmte, mehrten sich in der Folge die Stimmen, die eine enge Verschränkung betonten.¹⁴ In diesem Sinne definiert etwa der Kul-

- 10 Zum Beispiel wenn Manuell Castells von der »Netzwerkgesellschaft« spricht oder Felix Stalder von einer »Kultur der Digitalität«. Siehe hierzu Castells, Manuel: Bausteine einer Theorie der Netzwerkgesellschaft, in: Berliner Journal für Soziologie, Nr. 11, Jena/Berlin 2001, S. 423–439 und Stalder, Felix: Die Kultur der Digitalität, Frankfurt a.M. 2016.
- 11 Vgl. Schröter/Böhnke 2004, S. 8. – Ähnlich konventionell ist die Unterscheidung von neuen Medien im Gegensatz zu ihren Vorgängern. »Neue Medien« ist ein standpunktbezogener und somit subjektiv geprägter Ausdruck. Vgl. Bracht, Christian: Neue Medien, in: Kritische Berichte, Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, Bd. 35, Nr. 3, Ilmtal-Weinstraße 2007, S. 37–41. So nutzen ihn Bolter und Grusin für computergestützte Technologien in Abgrenzung zu älteren Medien, womit er sich logisch in das von ihnen beschriebene Konzept der Remediation einfügt. »The cultural work of defining a new medium may go on during and in a sense even before the invention of the device itself.« Siehe Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation: Understanding New Media, Cambridge Massachusetts 1999, S. 99.
- 12 Eine trennscharfe Definition der Begriffe »digital« und »analog« sucht man vergeblich. Vgl. Heßler, Martina: Von der doppelten Unsichtbarkeit digitaler Bilder, in: Zeitenblätter, Jg. 5, Nr. 3, 2006, S. 1. – Im allgemeinen Sprachgebrauch erscheint dabei »das Digitale« als diffuser Begriff, der im weitesten Sinne computergestützt bzw. -technisch meint und mit Neuheit und Fortschriftlichkeit assoziiert wird. »Analoge Medien« werden hingegen als veraltet oder rückständig gedacht. Daran lässt sich im Verhältnis beider Begrifflichkeiten zueinander eine Asymmetrie erkennen, der u.a. eine Vorstellung der Universalität des Digitalen zugrunde liegt, welches »das Analog« stets zu simulieren vermag. Vgl. Schröter/Böhnke 2004, S. 7, 12.
- 13 Vgl. Schröter/Böhnke 2004, S. 15.
- 14 Vgl. Heßler 2006, S. 1. – »Dadurch wird deutlich, dass der Umbruch von analog zu digital nicht die Form eines reinen Einschnitts, sondern eher die einer ›autochthonen Transformation‹ besitzt, in der [...] Differenzen und Kontinuitäten gleichermaßen irre-

tur- und Medienwissenschaftler Felix Stalder (*1968) den Begriff der Digitalität als ein

»Set von Relationen, das heute auf Basis der Infrastruktur digitaler Netzwerke in Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter sowie in der Konstitution und Koordination persönlichen und kollektiven Handelns realisiert wird. [...] Digitalität verweist also auf historisch neue Möglichkeiten der Konstitution und der Verknüpfung der unterschiedlichsten menschlichen und nichtmenschlichen Akteure. Der Begriff ist mithin nicht auf digitale Medien begrenzt, sondern taucht als relationales Muster überall auf und verändert den Raum der Möglichkeiten vieler Materialien und Akteure.«¹⁵

Es wird zu zeigen sein, dass bestimmte Muster, die bei der computergestützten Reproduktion, Dokumentation und Publikation grafischer Sammlungen zu beobachten sind, bereits in den Strukturen »analoger Sammlungsräume« vorgefunden werden können.

Museale Orte und Räume

Ein unhintergehbaren Charakteristikum von Museen und Ausstellungsräumen scheint deren bauliche bzw. physische Konstitution als Ort zu sein. Ein Ort bildet nach dem Soziologen und Kulturphilosophen Michel de Certeau (1925–1986) einen statischen, relativ stabilen Punkt, für den »das Gesetz des Eigenen« gilt, eine simultane Präsenz also ausgeschlossen ist.¹⁶ Museumsgebäude bilden solche Orte, sei es als Container für Sammlungsobjekte, sei es als Arbeitsstätte für Mitarbeiter*innen oder Präsentationsraum für Besucher*innen. Damit unterscheiden sich Museen von computergestützten Sammlungen, die, sofern sie im Internet zugänglich sind, an vielen Orten

duzibel sind. Medienumbrüche sind keine absoluten Einschnitte und Risse, sondern Umordnungen komplexer Konstellationen.« Siehe Schröter/Böhnke 2004, S. 29.

¹⁵ Siehe Stalder 2016, S. 18.

¹⁶ Siehe Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns*, Berlin 1988, S. 21. De Certeau definiert, ein Ort ergebe sich aus Koexistenz von benenn- und lokalisierbaren Elementen: »Ein Ort ist also eine momentane Konstellation von festen Punkten. Er enthält einen Hinweis auf eine mögliche Stabilität.«

gleichzeitig präsent sein können und sich daher durch Simultaneität auszeichnen.

Bereits frühneuzeitliche Sammlungen stellten räumlich-materielle Ordnungssysteme dar, in denen jedem Objekt ein bestimmter Platz zugewiesen war und deren Grundlagen auf antike Systeme der Gedächtniskunst zurück reichen.¹⁷ Hierin wurde Wissen an materielle Körper (*loci*) wie Menschen oder Dinge gebunden, sodass im Abschreiten der so entstandenen Topologie Wissen abgerufen werden konnte.¹⁸ Frühneuzeitliche Sammlungen waren zudem soziale Orte, »an denen Wissen gesammelt, geordnet, ausgestellt oder experimentell erzeugt« wurde.¹⁹ Als solche bildeten sie innerhalb der Gelehrtenrepublik Kulminationspunkte des Wissens.²⁰ In den Ordnungen dieser Sammlungen wurden Dinge durch Lagebeziehungen mit bestimmten Klassifikationssystemen verbunden (Topologien). Gerade verschlossene Archivräume wie auch die Ausstellungsräume des Museums stellen noch heute solche topologischen Wissensräume dar, in denen gesellschaftliche Fragen verhandelt und/oder festgeschrieben werden.²¹

-
- 17 Sammlungsbeschreibungen waren daher in erster Linie Lagebeschreibungen einzelner Sammlungsgegenstände.
 - 18 Die Gedächtniskunst bildet also »als dynamische und konstruktive Kategorie« selbst eine zentrale Grundlage »für [die] Entstehung und Ausdehnung von Räumen«. Siehe Bahlmann, Katharina/Oy-Marra, Elisabeth/Schneider, Cornelia (Hg.): Gewusst wo! Wissen schafft Räume. Die Verortung des Denkens im Spiegel der Druckgraphik, Ausst.-Kat., Gutenbergmuseum Mainz, Berlin 2008, S. XIII. – Die Mnemotechnik wurde bereits von Antiken Rednern genutzt und ist u.a. von Cicero in »De Oratore« beschrieben worden.
 - 19 Siehe Felfe, Robert/Wagner, Kirsten (Hg.): Museum, Bibliothek, Stadtraum. Räumliche Wissensordnungen 1600–1900, Berlin/Münster 2010, S. 3.
 - 20 Vgl. Burke, Peter: Papier und Marktgeschrei. Die Geburt der Wissensgesellschaft, Berlin 2000, S. 55–70. – Frühneuzeitliche Sammlungen werden in der Forschung bislang vor allem aus der Perspektive der jeweiligen (gesellschaftlichen) Ambitionen ihrer Sammler gedeutet. Siehe das Beispiel der Dresdener Sammlungen: Melzer, Christien: Von der Kunstkammer zum Kupferstichkabinett. Zur Frügeschichte des Graphiksammlins in Dresden (1560–1738), Hildesheim 2010, S. 11–13. Das Beispiel der Herzog August Bibliothek schildert: Bracht, Christian: Unmaßgebliche Vorschläge, wie man seine Sammlung am besten anstellen soll. Von historischen Bildnissammlungen zum Digitalen Porträtdindex, in: Krems, Eva-Bettina/Ruby, Sigrid (Hg.): Das Porträt als kulturelle Praxis, München 2016, S. 309–313.
 - 21 Denn mit Räumen bzw. Raummodellen verbinden sich gesellschaftliche Ordnungen. Vgl. Schroer 2006, S. 34; Siehe z.B. zur Festbeschreibung von geschlechterspezifischen Rollen und Praktiken in musealen Kontexten: John, Jennifer: White Cubes | Gendered

Der Ort Grafische Sammlung ist in dieser Arbeit Ausgangspunkt für deren analytische Erschließung. Dabei stellt sich in Anbetracht der Entstehung computergestützter Sammlungen die Frage, ob und wie diese als Orte charakterisiert werden können.

Grafische Sammlungen, die gewöhnlich als »Kupferstichkabinett« bezeichnet werden, bilden in der Regel Unterabteilungen von Museen, Bibliotheken oder Archiven. Beide Bezeichnungen deuten bereits mehr oder weniger spezifisch an, welche Dinge hier ge- und versammelt werden: Objekte, die Bilder sind, unter ihnen auch Kupferstiche, und deren Herstellungstechnologie über circa vier Jahrhunderte die Vervielfältigung und Verbreitung von Bildern prägte. Der übergreifende Begriff der »Grafik« beinhaltet außerdem Handzeichnungen und Aquarelle sowie alle druckgrafischen Techniken und in manchen Sammlungen auch Fotografien. Gemeinsam haben diese Bilder, dass sie mit Papier oder papierverwandten Trägern verbunden sind. Damit werden sie zuerst über ihren Status als Bilder und dann über ihre kunsttechnologische Gattung bzw. ihre Materialität definiert bzw. klassifiziert.²²

Materialität und Materialwert gehören nicht zuletzt zu jenen Gründen, die Grafische Sammlungen zu verschlossenen Containern machen: Aus konservatorischer Sicht ist Papier fragiler und empfindlicher gegenüber klimatischen und physikalischen Einflüssen als etwa Ölgemälde auf Leinwand oder Skulpturen aus Bronze. In seiner Funktion, für den möglichst langfristigen Erhalt seiner Sammlungsobjekte zu sorgen, muss der Museumsbetrieb an die jeweiligen konservatorischen Ansprüche angepasst werden. Das bedeutet, diese Objekte möglichst schädlichen Einflüssen zu entziehen, was etwa den offenen Lichteinfall über längere Zeit (z.B. im Ausstellungsraum) einschließt.

Daher bilden, so die Ausgangsbeobachtung, Grafische Sammlungen spezialisiert ausgerichtete Teilgefüge innerhalb musealer Institutionen, die sich durch eigene Medien und Kommunikationsprozesse auszeichnen.

Cubes. Einschreibungen von Geschlecht in die diskursiven Praktiken von Kunstmuseen. Eine Untersuchung am Beispiel der Hamburger Kunsthalle, Hamburg 2010.

²² Eine Einordnung etwa über andere Größen wie ihre geografisch-kulturelle Herkunft oder ihre historisch-epochale Zuordnung erfolgt in der Regel nicht. Die Definition als Bild oder visueller Eindruck wird kaum expliziert. Er schwingt bereits im Begriff mit, sowie außerdem in der Zielsetzung der Institution Museum. In die vorliegende Untersuchung wurde auch eine Photothek mit eingebunden, da diese als Bildarchiv historisch gesehen mit Graphischen Sammlungen vergleichbare Funktionen erfüllen und, wie zu zeigen sein wird, als Mediensystem weitere strukturelle Ähnlichkeiten aufweist.

Bislang hat sich die kunsthistorische Forschung vor allem Fragestellungen zugewandt, die auf die Rekonstruktion historischer Prozesse des Sammelns ausgerichtet sind.

Der Fokus der Forschung liegt entsprechend auf der Rekonstruktion und Deutung früherer Sammlungsinteressen.²³ Sie zeigen den Einfluss eines kennerschaftlichen Marktes und der Entwicklung der Kunstwissenschaft.²⁴ Aufschlussreich sind zudem einschlägige theoretische, historische Traktate, die auch das Sammeln und die Kategorisierung von Druckgrafik und Zeichnungen thematisierten und vielfach Grundlage für historische Sammlungstopologien bildeten.²⁵ Immer wieder erscheinen in Publikationen der musealen Institutionen selbst Beiträge, die die historische Entstehung und Entwicklung der eigenen Sammlungen nachzeichnen.²⁶

-
- 23 Siehe beispielsweise Brakensiek, Stephan: Vom »Theatrum Mundi« zum »Cabinet des Estampes«. Das Sammeln von Druckgraphik in Deutschland 1565–1821, Hildesheim 2003; Baker, Christopher/Elam, Caroline und Warwick, Genevieve (Hg.): Collecting Prints and Drawings in Europe c. 1500–1750, London 2003; Py, Bernadette: Everhard Jabach Collectionneur (1618–1695). Les dessins de l'inventaire de 1695, Paris 2001; Hernad, Béatrice: Die Graphiksammlung des Humanisten Harmann Schedel, Ausst.-Kat., Bayreische Staatsbibliothek, München 1990; Launay, Elisabeth: Les frères Goncourt collectionneurs de dessins, Paris 1991.
- 24 Siehe hierzu beispielsweise Rieger, Rudolf: Adam von Bartsch (1757–1821). Leben und Werk des Wiener Kunsthistorikers und Kupferstechers unter besonderer Berücksichtigung seiner Reproduktionsgraphik nach Handzeichnungen, 2 Bde., Petersberg 2014; Smentek, Kristel: Mariette and the Science of the Connoisseur in 18th Century Europe, Dorchester 2014.
- 25 Hierzu gehört etwa Karl Heinrich von Heineckens (1707–1791) »Idée générale d'une collection complète d'estampes« (1771) oder Florent le Comte (1655–1712), bereits 1699 publizierte »Idée d'une Belle Bibliothèque d'Estampes« der darin eine chronologische Ordnung von Graphik vorschlägt. Vgl. Brakensiek, Stephan: Kennerschaft aus Kassetten. Loseblatt-Sammlung als offenes Modell zur Nutzbringenden Organisation einer Graphiksammlung in der Frühen Neuzeit, in: Brakensiek, Stephan/Polfer, Michael (Hg.): Graphik als Spiegel der Malerei. Meisterwerke der Reproduktionsgraphik 1500–1830, Mailand 2009, S. 43.
- 26 Dieser Arbeit liegen Einblicke in die Sammlungsgeschichte zugrunde u.a. des Herzog Anton Ulrich-Museum Braunschweig (z.B. in: Walz, Alfred [Bearb.]: 250 Jahre Museum. Von den fürstlichen Sammlungen zum Museum der Aufklärung, Ausst.-Kat., Burg Dankwarderode Braunschweig, München 2004), des Königlichen Kupferstichkabinett Kopenhagen (z.B. in: Fischer, Chris/Rasmussen, Mikael Bogh: From Dürer To Nauman. The History of the Print Collection in the Department of Prints and Drawings, Statens Museum for Kunst, Copenhagen, 1523–1998, in: A Sight for Sore Eyes II. 76 Prints from the Department of Prints and Drawings, Mus.-Kat., Kopenhagen 1998),

Grundlage dieser Studien sind neben Archiv- bzw. Quellenmaterial einzelne Sammlungsobjekte oder größere Konvolute in Grafischen Sammlungen, mit deren Hilfe historische Ordnungen und Chronologien rekonstruiert werden können.

Dabei bietet gerade die Materialität dieser Sammlungsobjekte wichtige Anhaltspunkte für die Erforschung ihrer Geschichte und die der Sammlungen, wie der Kunsthistoriker Anthony Griffiths (*1951) in seiner Abhandlung zur »The Archaeology of the Print« demonstriert, und wie es uns die Lektüre des Bandes »Old master prints and drawings: a guide to perservation and conservation« lehrt. Sammlermarken²⁷, historische Montagen und Alben werden in diesen Studien selbst zu Objekten von historischem Interesse, die Spuren der Dynamik des Sammelnns davontragen.

Bisherige Studien belegen die eigene Historizität einzelner Sammlungsobjekte, enden allerdings spätestens mit deren Eintritt in die aktuell bestehende Grafische Sammlung. Als Objekte von historischem Interesse werden vor allem Alben behandelt.²⁸ Dabei wird die wechselnde Errichtung und Fragmentierung von Ordnungssystemen und Sammlungsräumen untersucht, meist ohne die aktuell bestehende Umgebung des Sammlungsraums selbst zu thematisieren.

Jedoch sind es nicht zuletzt diese übersehnen Bereiche, die dazu verhelfen können, das Verständnis der Grafischen Sammlungen innerhalb musealer

des Städel Museums (z.B. in: Bauereisen, Hildegard/Stuffmann, Margret [Bearb.]: Von Kunst und Kennerschaft. Die Graphische Sammlung im Städelschen Kunstinstitut unter Johann David Passavant 1840 bis 1861, Ausst.-Kat., Städel Museum, Frankfurt a.M. 1994), der Albertina in Wien (z.B. in: Koschatzky, Walter/Strobl, Alice: Die Albertina in Wien, Wien 1969) oder des Kupferstichkabinetts Dresden (z.B. in: Melzer, Christien: Von der Kunstkammer zum Kupferstichkabinett. Zur Frühgeschichte des Graphiksammlns in Dresden [1560–1738], Hildesheim 2010).

²⁷ Als einschlägiges Handbuch hierzu gilt Fritzs Lugts »Les marques de collections de dessins & d'estampes«, welches erstmals 1921 erschien und 5216 Sammlermarken verzeichnet. Diese sind auch in einer Onlinedatenbank recherchierbar: Fondation Custodia Paris: Frits Lugt. Les Marques de Collections, URL: <http://www.marquesdecollections.fr/> [21.06.2021].

²⁸ Vgl. Karet, Evelyn: The Antonio II Badile Album of Drawings. The Origins of Collecting Drawings in Early modern Northern Italy, Surrey 2014; Lorrain, Claude: Sketchbook. Owned by Nationalmuseum Stockholm, Bjurström, Per (Bearb.), Ausst.-Kat., Stockholm 1984; Kramer, Anke/Pelz, Annegret (Hg.): Album. Organisationsform narrativer Kohärenz, Göttingen 2013.

Räume zu schärfen. Bedeutende Beiträge hierzu leistet etwa die Kulturwissenschaftlerin Anke Te Heesen (*1965), welche in zahlreichen Aufsätzen Schränke, Kisten oder Verzeichnispraktiken und damit jene Gegenstände untersucht, die als Gebrauchsgegenstände in Sammlungen vorkommen. Dabei stellt sich heraus, dass diese aktiv an der Errichtung und Gestaltung von Sammlungsräumen mitwirken. Indem sie in bestimmte Praktiken eingebunden sind, bestimmen sie diese als Umwelten wiederum aktiv mit. Bei der Beschreibung des Mediensystems Grafische Sammlung müssen solche Gebrauchsgegenstände explizit einbezogen und ihre mediale Wirkmacht berücksichtigt werden.

Wir gehen davon aus, dass Grafische Sammlungen Orte und Konvolute materieller Sammlungsobjekte darstellen, und dass das Zusammenspiel vieler Dinge und Akteure zugleich Räume ausbildet. Mit dem hier genutzten Raum-Begriff ist ein abstraktes Verständnis desselben verknüpft, für den Dynamik ein wichtiges Charakteristikum ist. So beschreibt der Philosoph Michel Foucault (1926–1984) Topologien als dynamische Konstellationen von Dingen, die allerdings nicht unbedingt materielle oder physikalische Formen annehmen müssen.²⁹

Darüber hinaus ist die Erkenntnis, dass Raum kein fertiges Produkt ist, sondern etwas stets im Werden Begriffenes, welches sich kontinuierlich verändert, von zentraler Bedeutung für diese Arbeit.³⁰ De Certeau definiert Raum als zeitlich gebundene Zusammenkünfte von »Richtungsvektoren, Geschwindigkeitsgrößen und Variabilität der Zeit«. Ein Raum entsteht in Abgrenzung zum Ort, »wenn man Richtungsvektoren, Geschwindigkeitsgrößen und die Variabilität der Zeit in Verbindung bringt.«³¹ Raum ist also vor allem geprägt

29 Vgl. Foucault, Michel: Andere Räume, in: Dünne, Jörg/Günzel, Stephan: Raumtheorie. Grundlagenexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften, Frankfurt a.M. 2006, S. 317–327.

30 Seit dem 17. Jahrhundert setzte sich im Zuge der Entdeckung nicht-euklidischer Geometrie und der Relativitätstheorie ein relationaler und dynamischer Raumbegriff durch und trat neben die Vorstellung des absoluten Raums. Gottfried Wilhelm Leibniz (1646–1716) verstand Raum als eine »Ordnung der Existenzien im Beisammen«. Raum ist also eher die Lagebeziehung der Dinge untereinander und existiert erst hierdurch. Vgl. Dünne/Günzel 2006, S. 105.

31 »Im Verhältnis zum Ort wäre der Raum ein Wort, das ausgesprochen wird, das heißt, von der Ambiguität einer Realisierung ergriffen und in einem Ausdruck verwandelt wird, der sich auf viele verschiedene Konventionen bezieht; [...] Im Gegensatz zum Ort gibt es also weder eine Eindeutigkeit noch die Stabilität von etwas ›Eigenem.‹ Siehe de Certeau 1988, S. 218.

von Temporalität. Er entsteht durch das performative Zusammenwirken von Menschen und Dingen. Folglich muss für die Untersuchung musealer Räume, wie der Grafischen Sammlung, davon ausgegangen werden, dass diese sich erst im Moment des Besuchs und des Erlebens entfalten.³²

Insbesondere in Bezug auf Sammlungsobjekte besitzt dieser Raum eine transformatorische Kraft, die etwa von dem Schriftsteller André Malraux (1901–1976) in seinem »Musée imaginaire« beschrieben wurde, welches im Band »Les voix de silence« zu Beginn der 1950er-Jahre erschien. Das Museum bildet hier einen Raum, in dem das Sammlungsobjekt von seinen Ursprungskontexten gelöst und dann in einem Aneignungsprozess innerhalb der Ausstellungsräume wieder rekontextualisiert wird. Damit findet ein Transformationsprozess statt, der das Objekt in ein »Objekt visuellen Interesses« wandelt. Nicht erst die Reproduktion beraubt es seiner Aura, sondern bereits die Überführung in den Raum des Museums.³³

Diesen Entzug der Haptik im Museum betont der Historiker Krzysztof Pomian (*1934) in seiner Abhandlung über das Sammeln. Darin prägt er u.a. den Begriff der Semiophoren, mit dem er Gegenstände ohne Nützlichkeit aber mit Bedeutung bezeichnet.³⁴ Mit der Ausrichtung des Objekts innerhalb dieser Koordinaten verbindet Pomian verschiedene Wahrnehmungskanäle. So werde besonders gegenüber Kunst die Bedeutung privilegiert, entsprechend sei der Gegenstand »Blick-Objekt«. Insbesondere im Museum würden jegliche Objekte dazu gemacht und dem haptischen Zugriff, der Handhabung und entsprechenden Nutzung entzogen. Pomian spricht hier gar von einer Entmaterialisierung des Objektes.³⁵

32 Vgl. Niewerth, Dennis: Dinge – Nutzer – Netze. Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen, Bielefeld 2018, S. 63.

33 Vgl. Niewerth 2018, S. 212f.

34 Siehe Pomian, Krzysztof: Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln, Berlin 2013, S. 50.

35 »Selbst bloße Dinge, die in ein solches Museum gelangt sind – etwa aufgrund ihrer Form – werden hier behandelt, als wären sie schon immer Semiophoren gewesen und dementsprechend entmaterialisiert. Eine solche Ausstellungsform der Gegenstände geht von der Überzeugung aus, daß künstlerische Schöpfung nichts mit der Fabrikation von Dingen gemein hat, und daß der Künstler, im Unterschied zum Handwerker oder Techniker, ein wesentlich geistiges Wesen ist. So gesehen wird die Kunst zu einer der höchsten und bedeutsamsten Ausdruckformen des Menschen; man unterstellt, daß sie einem jedem menschlichen Wesen immanentes Prinzip auswendig und sichtbar macht, ein Prinzip, das den Menschen als solchen ausmacht, im Gegensatz zu Animalität und Natur. In diesem Sinn erscheint die Kunst hier als reine Manifestati-

An Pomian anknüpfend beschreibt der Ethnologe Karl Heinz Kohl (*1948) den Charakter sakraler Objekte über die Frage nach deren Nützlichkeit und Bedeutung. Dabei legt er Frederik de Saussures (1857–1913) sprachwissenschaftliche Trennung zwischen Signifikanten und Signifikat zugrunde, nach der die Bedeutung von Zeichen grundsätzlich beliebig und vor allem der systemische und sozial konstruierte Charakter für Sprache ausschlaggebend ist. Ähnlich wie Kohl beobachtet der Medienwissenschaftler Dennis Niewerth (*1985), dass Sammlungs- bzw. Ausstellungsobjekte zwar semiotisch hochgradig aufgeladen, zugleich aber ebenso hochgradig unbestimmt seien: »Sie widersetzen sich hartnäckig der klaren und verbindlichen Zuordnung von Signifikanten zu Signifikaten.«³⁶ Demnach ist für die Rezeption bzw. Zeichenhaftigkeit des Sammlungsobjektes vor allem das Verhältnis desselben mit dem Ort seiner Präsentation ausschlaggebend.

Grafische Sammlungen bestehen nicht allein in ihren Ausstellungs- und Archivräumen bzw. Depots, in denen Zeichnungen, Druckgrafiken, Fotografien, Handschriften, Mappen und Bücher geschützt aufbewahrt werden.³⁷ Mit ihnen sind weitere spezifische Orte im Museum verbunden, wie bestimmte Ausstellungsräume, in denen konservatorisch günstige Lichtverhältnisse herrschen, Arbeitsräume der Mitarbeiter*innen oder der Studiensaal, ein halbförfentlicher Raum, der einem Lesesaal ähnlich die Einsicht von Originalen ermöglicht.

Es wird zu zeigen sein, dass hier Prozesse der Präsentation sowie der Transformation sowohl von Sammlungsobjekten als auch in Bezug auf Menschen vonstattengehen. Es gilt, diesen Raum darauf hin zu befragen, welche Medien und Kommunikationsprozesse hier zusammenwirken und wie diese als Teil des Mediensystems der Grafischen Sammlung zu charakterisieren sind. Dabei müssen allerdings bestimmte computergestützte Angebote, etwa Apps oder Spiele im Ausstellungsraum und ihre Nutzung über mobile

on dessen, was unabhängig von Zeit und Raum an Universellem in den Menschen ist.« Siehe Pomian 2013, S. 96.

- ³⁶ Siehe Niewerth 2018, S. 44. – Weil Medien stets einen Punkt zwischen weiteren Menschen und Dingen bilden, eröffnen sie außerdem Räume. Daher kann die Größe Raum als Grundlage für die Systematisierung der analytischen Beschreibung sowohl »analoger« als auch digitaler bzw. digitalisierter Graphischer Sammlungen herangezogen werden.
- ³⁷ Die Graphische Sammlung der Kunsthalle Hamburg beispielsweise umfasst ca. 130 000 Arbeiten auf Papier, die des Herzog Anton Ulrich-Museums in Braunschweig ca. 155 000, das Kupferstichkabinett in Berlin ca. 660 000.

Endgeräte sowie die Nutzung Sozialer Medien durch museale Institutionen vernachlässigt werden, da erstens der Ausstellungsraum nicht im Fokus der Arbeit liegt und zweitens die Betrachtung der Nutzung Sozialer Medien ein eigenes Feld eröffnet. Auch die Nutzung von Künstlicher Intelligenz, die in den letzten Jahren ein wichtiges Thema nicht zuletzt für Museen geworden ist, wurde in dieser Studie noch nicht berücksichtigt.

Für unikale grafische Kunstwerke ebenso wie für ihre digitalfotografischen Reproduktionen stellt sich die Frage, wie Sammlungsobjekt und reproduzierendes digitales Objekt³⁸ als Teil dieses transformatorischen musealen Raums verstanden werden können. Wie entsteht das Sammlungsobjekt Grafik, was macht es aus? Wie genau wirken Museumsdinge in Grafischen Sammlungen? Wie sind sie in Kommunikationsprozesse eingebunden beziehungsweise daran beteiligt?

Der von dem Kulturwissenschaftler Gottfried Korff (1942–2020) geprägte Begriff des Museumsdings unterstreicht die mediale Wirkmacht und damit das kommunikative Potential von Objekten im musealen Raum.³⁹

Die transformatorische Kraft musealer Räume zeigt sich an diesen Dingen, die sich dort nicht intentional als Sammlungsobjekte befinden. Ulfert Tschirner unterstreicht, dass gerade durch ihre Materialität solche Hilfsmittel oder Informationsmedien großes Potential besitzen, ebenfalls zum »Museumsding« zu transformieren. Vermeintliche Alltagsgegenstände können damit im Museum eine mediale Wirkung haben: »Selbst die Karteikästen und Zettel der musealen Dokumentation, die Vitrinen und Etiketten können als Museumsdinge wahrgenommen werden.«⁴⁰ Der Transformationsprozess von

38 Zur Bedeutung des Ausdrucks »Digitales Objekt« siehe Kapitel II.2.3.5.

39 »Das Museum sammelt Relikte, Dinge der Vergangenheit, um sie zu Dingen für uns, zu Informationsträgern zu machen. [...] Das Museumsding gehört einer anderen Zeit an, bietet sich aber dem heutigen Betrachter face to face. Das Museumsding ist uns nah und fern zugleich. Von dieser Doppel-eigenschaft gehen die Reizwirkungen aus, die die Museumsdinge seit jeher zu Objekten der Faszination gemacht haben.« und »Aus der Materialität der Museumsdinge leitet sich deren zweites Spezifikum ab: Die Mediä-tät. Dinge sind Zeugen, die Informationen über Vergangenes zu geben imstande sind.« Siehe Korff, Gottfried: Zur Eigenart der Museumsdinge (1992), in: Eberspächer, Martina/König, Gudrun Marlène/Tschöfen, Bernhard (Hg.): Museumsdinge – deponieren – exponieren, Weimar 2002, S. 141 und 143.

40 Um die eigentlichen Sammlungsgegenstände von diesen »sekundären Museumsdingen« zu unterscheiden führt er den Begriff der »MedienObjekte« ein: »Sie sind materiell, weil sie als physische Körper im Museum präsent und sichtbar sind; sie sind medial, weil sie als Werkzeuge der musealen Kommunikation eine Verbindung herstellen zwi-

Alltagsgegenständen zu historisch und kulturell wertvollen Sammlungsstücken ist das, was das Objekt selbst zum einen transportiert und verkörpert. Zum anderen ist es eingebunden in einen institutionellen Kontext des musealen Raums, der den Rahmen der Erzählung festlegt. Das Sammlungsobjekt ebenso wie das Museumsding kann damit zum Vermittler von Wissen, demzufolge zum medialen Gegenstand werden.

Wenn innerhalb des sozialen Raums des Museums viele verschiedene Dinge mediale Wirkmacht entfalten und mit Wissen verbunden werden, welches innerhalb von Kommunikationsprozessen weitergegeben wird, so kann dies als ein zusammenhängendes System verschiedener Medien verstanden werden. Niewerth hat die Konsequenz dieser Perspektive zusammengeführt:

»Das Museum als Mediensystem zu verstehen heißt notwendigerweise, sich von allen Verklärungen und aller institutionellen Schwere frei zu machen und den musealen Raum ganz unromantisch als eine Ansammlung von Kommunikationsvorgängen, ihren materiellen Trägern und natürlich den Kommunizierenden selbst zu begreifen.«

Ein solcher Kommunikationsvorgang kann etwa die Publikation einer Grafik in der Online-Sammlung des Museums sein. Ein Datensatz zu Heckels Aquarell »Schreibende Frau (Siddi Heckel)« von 1925 in der Online-Sammlung des Städel beispielsweise kann von jedem internetfähigen Computer aus betrachtet werden.⁴¹ Hier sehen wir es, gerahmt vom Fenster des Browsers vor einem schwarzen Hintergrund, umgeben vom Logo des Städel, dem Schriftzug »Digitale Sammlung« und seitlich einige andere Schlagworte wie »Texte«, »Werkdaten« oder »Werkinhalt«. Dahinter verbergen sich Erläuterungen zum Inhalt des Aquarells, zu seiner Provenienz, seine Maße und Herstellungstechniken, Inventarnummer, Objektnummer und unter »Status« der Hinweis »Anfrage zur Vorlage im Studiensaal der Graphischen Sammlung« mit Link auf die Seite des Studiensaals. Woher kommen diese Informationen? Was vermitteln sie und wer teilt sich hier mit?

Genau genommen sehen sich Nutzer*innen hier mehreren Produkten des Städel Museums gegenüber: Bild und Informationen werden auf der Webseite

schen der Gegenwart ihre Soseins und der Vergangenheit ihres Geworden- und Gewe-senseins.« Siehe Tschirner, Ulfert: Museum, Photographie und Reproduktion. Mediale Konstellationen im Untergrund des Germanischen Nationalmuseums, Bielefeld 2011, S. 16.

⁴¹ Vgl. <https://sammlung.staedelmuseum.de/de/werk/schreibende-frau-siddi-heckel> [20.03.2025].

zusammengeführt, welche die Reproduktion, Kommunikation und Speicherung jener Daten voraussetzen. Das Museum ist offenbar selbst ein Raum, in dem diese Prozesse ablaufen. Letztere finden sich auch als Funktionen des Museums als gesellschaftliche Institution etwa in der Definition nach der ICOM wieder.⁴²

Diese Funktionen sind allerdings, wie viele Studien und theoretische Überlegungen zum Museum zeigen konnten, historisch sich wandelnden Voraussetzungen und Kontexten unterworfen und werden immer wieder angepasst. In Bezug auf die Orte und Räume institutionalisierten Sammelns muss eine Verzahnung mit gesellschaftlichen Ordnungsmodellen angenommen werden.⁴³ Bisherige Untersuchungen haben gezeigt, dass das Museum vor allem eine Institution westeuropäischen Gepräges ist, in der die ideologischen, gesellschaftlichen und wissensökonomischen Strukturen des ausgehenden 19. Jahrhunderts eingeschrieben sind.⁴⁴

42 »Ein Museum ist eine nicht gewinnorientierte, dauerhafte Institution im Dienst der Gesellschaft, die materielles und immaterielles Erbe erforscht, sammelt, bewahrt, interpretiert und ausstellt. Öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv, fördern Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie arbeiten und kommunizieren ethisch, professionell und partizipativ mit Communities. Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.« Siehe Homepage ICOM Deutschland: <https://icom-deutschland.de/de/component/content/category/31-museumsdefinition.html?Itemid=114> [20.03.2025].

43 Vgl. Schroer, Markus: Räume Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums, Frankfurt a.M. 2006, S. 34.

44 So hat u.a. Volker Plagemann gezeigt, dass Sammlungen und Museen im Laufe der Geschichte immer wieder ideologischen Umbesetzungen im Sinne jeweils aktueller Staats- und Regierungsformen unterworfen waren, und das Sammeln von Artefakten mitnichten immer ureigenste Aufgabe gesellschaftlicher Institutionen war. Vielmehr waren an der Entstehung von Sammlungen und ihrer Institutionalisierung bestimmte Interessengruppen beteiligt, die kaum die Gesamtbevölkerung eines Staates repräsentierten oder (ausschließlich) in dessen Interesse handeln, sondern aus eigenen Intensionen sammelten oder entsprechende staatliche Einrichtungen unterstützten. Vgl. Plagemann, Volker: Kunstsammeln als Aufgabe des Staates? Von der Institutionalisierung fürstlicher und bürgerlicher Sammlungen, in: Marx, Barbara/Rehberg, Karl-Siebert (Hg.): Sammeln als Institution. Von der fürstlichen Wunderkammer zum Mäzententum des Staates, München/Berlin 2006, S. 213–221. – Beispielhaft kann hier auf die Verknüpfung nationalistischer Vorstellungen des 19. Jahrhunderts mit Sammlungskonzepten für Museen genannt werden. Hier wurden die zusammengetragenen Kulturgüter als Produkte und Bindemittel einer nationalen Identität gesehen. Vgl. Har-

Betrachtet man die Entwicklung von Vorstellungen zum Museum, lässt sich außerdem beobachten, wie der Aspekt der Wissenskommunikation bzw. dessen mediale Kraft zunehmend stark betont wird.

Bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts zielen Museumsreformatoren wie der Kunsthistoriker Alfred Lichtwark (1852–1914) darauf ab, ein über das Bildungsbürgertum hinausgehendes, breites Publikum für Kunst- und Kulturgegenstände zu begeistern und zu belehren. Der Kulturwissenschaftler Gottfried Korff (1942–2020) beschreibt parallel dazu einen Musealisierungstrend, innerhalb dessen immer mehr Museen unterschiedlicher Ausrichtung entstehen und diese zudem steigende Besucherzahlen verzeichnen. Von einer Demokratisierung des Museums und einer Popularisierung des Musealen ist hier die Rede.⁴⁵ Dabei werden Ausstellungen bzw. Museen selbst vielfach als Medium bezeichnet.⁴⁶ In einer Abhandlung zur Museumsarchitektur schreibt der Architekt Michael Brawne (1925–2003) 1965:

»Da das Museum ein Mittel der Kommunikation ist, sind diese Intentionen [Begegnung zwischen Gegenstand und Betrachter, eine Beziehung zwischen 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.«⁴⁷

Mit dieser funktional-systemischen Perspektive auf das Museum verbindet sich ein bestimmter technischer Medienbegriff, der im folgenden Abschnitt näher betrachtet wird.

tung, Olaf: Kleine deutsche Museumsgeschichte. Von der Aufklärung bis zum frühen 20. Jahrhundert, Weimar 2010, S. 20f.

45 Vgl. Korff, Gottfried: Aporien der Musealisierung. Notizen zu einem Trend, der die Institution, nach der er benannt ist, hinter sich gelassen hat (1990), in: Eberspächer, Martina/König, Gudrun Marlene/Tschofen, Bernhard (Hg.): Museumsdinge – deponieren – exponieren, Weimar 2002, S. 128; Vgl. Kirchberg, Volker: Gesellschaftliche Funktionen von Museen. Makro-, meso- und mikrosoziologische Perspektiven, Wiesbaden 2005, S. 20–31. Auch hier gilt es einzuschränken, dass diese Beobachtungen sich vor allem auf den westeuropäischen Kulturrbaum beziehen.

46 Vgl. Korff 1990, S. 132.

47 Siehe Brawne, Michael: Neue Museen. Planung und Einrichtung, Stuttgart 1965, S. 17.

Medienbegriffe

Als Medien werden so verschiedene Dinge und Sachverhalte wie digitalfotografische Bilder, Reproduktionsgrafik, Bücher, Computer und ihre Bildschirme, das Internet oder Webanwendungen bezeichnet.⁴⁸ Zu den für diese Arbeit relevanten Dimensionen des systemtheoretischen Medienbegriffs gehört das funktionale Konzept von Medien als Mittel der Kommunikation innerhalb sozialer Systeme.⁴⁹ In seiner Analyse der Massenmedien spitzt der Soziologe Niklas Luhmann (1927–1998) das Verständnis des Mediums auf jene technischen Apparate zu, welche zwecks kommunikativer Operationen zwischen Sender und Empfänger geschaltet werden. Medien sind daher eng mit dem Begriff der Technik verknüpft, was ihnen eine bestimmte Funktionalität sowie eine bestimmte (maschinelle) Materialität unterstellt.⁵⁰ In seinem Konzept der Kommunikation knüpft Luhmann an das mathematische Modell der Kommunikation von Claude Shannon (1916–1991) an, der den Kommunikationsprozess in die Bereiche Sender, Kanal und Empfänger aufgliedert (Abb. 42).⁵¹

Ausschlaggebend für das Gelingen von Kommunikation ist Luhmann zu folge eine ihr zugrunde liegende Codierung, welche für Sender und Empfänger gleichermaßen gelten muss. Ein Code ermöglicht, beispielsweise im System der Massenmedien, die Unterscheidung von Information und Nicht-Information im Zuge von Kommunikation. Damit bilden Codes eine Grundlage dafür, dass Medien überhaupt kommunizieren bzw. eine Differenzierung derselben stattfinden kann.⁵²

⁴⁸ Siehe hierzu Roth-Ebner, Caroline: Der effiziente Mensch. Zur Dynamik von Raum und Zeit in mediatisierten Arbeitswelten, Bielefeld 2015, S. 25f.; Krohn, Matthias/Idensen, Heiko: Bild-Schirm-Denken. Manual für hypermediale Diskurstechniken, in: Bolz, Norbert/Kittler, Friedrich A./Tholen, Georg Christoph (Hg.): Computer als Medium, München 1994, S. 245–266.

⁴⁹ Innerhalb der Systemtheorie setzt sich die Gesellschaft aus Systemen und Subsystemen zusammen, die Luhmann in biologische, psychische und soziale Systeme unterteilt.

⁵⁰ Vgl. Heßler, Martina: Kulturgeschichte der Technik, Frankfurt a.M. 2012, S. 16–18.

⁵¹ Shannon, Claude: A Mathematical Theory of Communication, Illinois 1949, S. 2.

⁵² Vgl. Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Wiesbaden 2009, S. 25–35. Das Prinzip der Differenz ist grundlegend für die Luhmannsche Systemtheorie. Darin wird ein System in Abgrenzung zu seiner Umwelt gesehen, woran etwa die Operationen von Inklusion und Exklusion gekoppelt sind.

Der Medienbegriff selbst ist innerhalb der Systemtheorie relational, denn »von Medium kann nur in Relation zu Systemen gesprochen werden, für die sie Medien sind – auch der Medienbegriff bedarf der ›Umwelt, der Kontextualisierung.«⁵³ Der systemtheoretische Medienbegriff ist also zunächst nicht an bestimmte Dinge bzw. Gegenstände gekoppelt, sondern jegliches Ding kann durch seine Funktion und die Codierung des Systems zum Medium werden.

Sieht man Museen als Kommunikationssysteme an, könnte sich daher hieran die Frage anschließen, was dort Medium ist und was nicht? Welche Funktion erfüllen diese Medien und durch welche Codes werden sie bestimmt?

Wenn in der kunsthistorischen Literatur vom Medium oder von Medien gesprochen wird, scheint vor allem ein solcher funktionalistischer Medienbegriff zugrunde zu liegen, der der Medienwissenschaft entlehnt ist. Ernst Rebel (*1949) definiert etwa in seinem Handbuch den Begriff des Mediums als »produktive, technische und kommunikative Instanz[en] von ›Vermittlung‹«⁵⁴ und unterscheidet im Folgenden das »technische Medium«, zu denen er »Einzelmedien (Holzschnitt, Kupferstich [...]) in ihrer Prozesslogik und Materialität [...]« zählt, vom Begriff der »Massenmedien, der bewusst in der Form des Plurals formuliert und als übergreifender Wirkungskomplex verstanden wird.«⁵⁵ Hier schließt er an Hans Dieter Huber (*1953) an, dessen definitorische Unterscheidungen zwischen technischem (Einzel-)Medium, Massenmedien, Mediensystemen und Medienverbünden letztlich systemtheoretische und durch die Medienwissenschaft systematisierte Begriffe und Vorstellungen für seine Programmata einer »Mediengeschichte der künstlerischen Druckgraphik« übernimmt.⁵⁶

53 Der Medienbegriff ist bei Luhmann eine notwendige Schlüsselkategorie, weil er eine zentrale Rolle für Konstitution von Unterscheidungen, Bezeichnungen und Kommunikation spielt. Vgl. Mersch, Dieter: Medientheorien zur Einführung, Dresden 2006, S. 209.

54 Siehe Rebel, Ernst: Druckgrafik – Geschichte – Fachbegriffe, Stuttgart 2003, S. 201.

55 Siehe ebd., S. 202.

56 Vgl. Huber, Hans Dieter: Kommunikation in Abwesenheit. Zur Mediengeschichte der künstlerischen Bildmedien, in: Hirner, René (Hg.): Vom Holzschnitt zum Internet. Die Kunst und die Geschichte der Bildmedien von 1450 bis heute, Ostfildern-Ruit 1997, S. 19–36. – Huber hat in seinen Untersuchungen einen medienwissenschaftlichen Blick auf Technologien der Bildreproduktion, aber auch auf zeitgenössische Medienkunst entwickelt. Siehe hierzu Huber, Hans Dieter: Bild, Beobachter, Milieu. Entwurf einer allgemeinen Bildwissenschaft, Ostfildern 2004; Ders.: Die Mediatisierung der Kunst Erfahrung, in: Zahlten, Johannes (Hg.): 125 Jahre Institut für Kunsts geschichte der Uni-

Mit Blick auf Grafische Sammlungen als Mediensystem und transformatorischem musealen Raum, ist jedoch die Frage nach der Funktion eines Mediums innerhalb des Systems weniger interessant. Vielmehr gilt es der Frage nachzugehen, wie die Wirkungsweise von Medien beschrieben werden kann. Hierzu liefert uns die Medientheorie verschiedene Ansätze. Der Philosoph und Medientheoretiker Marshall McLuhan (1911–1980) beschreibt Medien als Umwelten, die die Wahrnehmung dessen, was »gesendet wird« auf eine bestimmte Art und Weise formen: »Umwelten sind keine passiven Hüllen, sondern aktive Prozesse, die unsichtbar ablaufen. Ihre Grundregeln, durchdringen Strukturen und alles überziehende Muster entziehen sich der unmittelbaren Wahrnehmung.«⁵⁷ Er betrachtet »Medien als historisches Apriori der Organisation der Sinneswahrnehmung.«⁵⁸

Wenn Medien soziale Funktionen erfüllen und in ihrer Wirkung die Wahrnehmung der Empfänger*innen sowie das Kommuniizierte selbst beeinflussen, so müssen sie stets in der Perspektive von Machtverhältnissen gesehen werden. Medien besetzen Zwischenräume, indem sie Botschaften übertragen. Die Philosophin Sybille Krämer (*1951) charakterisiert daher das Medium als Bote, der als Drittes zwischen zwei (kommunizierenden) Instanzen steht. »Graude weil die Kommunizierenden für einander unerreichbar sind, wird die Frage von Belang, ob der Bote seinen heteronomen Status und die darin angelegte Neutralität wahrt oder ob er sich doch als Souverän und Manipulator ›seiner‹ Nachrichten ›geriert‹, mithin weglässt, verzerrt oder erfindet.«⁵⁹ Wenn

versität Stuttgart, Herwarth Röttgen zum 60. Geburtstag, Stuttgart 1991, S. 108–130; Ders.u.a. (Hg.): Bild – Medien – Wissen. Visuelle Kompetenz im Medienzeitalter, München 2002.

57 Siehe McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin: Das Medium ist die Massage, Deutsche Ausgabe, Stuttgart 1967, S. 68.

58 Siehe Vogel, Matthias: Medien als Voraussetzungen für Gedanken, in: Münker, Stefan u.a. (Hg.): Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung des Begriffs, Frankfurt a.M. 2003, S. 110; McLuhan setzt Medien außerdem in Verbindung mit Körperlichkeit, die sie mit dem Menschen verbinden. So sieht er beispielsweise in der Brille ein Medium, welches er als Prothese, als eine Extension des menschlichen Körpers beschreibt. Vgl. McLuhan, Marshall: Understanding Media: The Extensions of Man, London/New York 1964, S. 192.

59 Siehe Krämer, Sybille: Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität, Frankfurt a.M. 2008, S. 115f. – Indem Medien etwas hervorbringen vergegenwärtigen und festigen sie es zugleich innerhalb ihrer eigenen Materialität. »»Medien« haben es dann mit Macht zu tun: Ihr Szenario bezeugt eine unausweichliche Präsenz.« Siehe Mersch, Dieter (Hg.): Die Medien der Künste. Beiträge zur Theorie des Darstellens,

der Philosoph Dieter Mersch (*1951) Bilder als »Dispositive der Sichtbarmachung«⁶⁰ beschreibt, referenziert er damit Foucaults Dispositiv-Begriff und impliziert bestimmte Charakteristika: Foucaults Dispositiv ist ein abstraktes Ensemble, welches Diskurse, gesellschaftliche Institutionen, Gebäude etc. einschließt. Es erscheint an der Schnittstelle von Macht- und Wissensbeziehungen und besitzt daher eine strategische Funktion innerhalb dieser Beziehungen.⁶¹

Hierin besteht auch eine Komponente des Foucaultschen Archiv-Begriffs. Dieser ist nicht festgelegt auf bestimmte Sammlungsinstitutionen, die historische, vor allem schriftliche Dokumente oder ganze persönliche Nachlässe sammeln, aufbewahren und zugänglich machen. Vielmehr handelt es sich um einen abstrakten Begriff, der in (historischen) Diskursen eine Rolle spielt, weil er diese formt. Foucault stellt heraus, dass ein Archiv nicht die Summe all seiner Texte (oder Bilder) ist und auch nicht seiner Verzeichnisse, Verwaltung und Konservierung. Er charakterisiert das Archiv vielmehr als eine dynamische Entität, als ein Spiel von Beziehungen, die die diskursive Ebene charakterisieren.⁶² »Archiv ist das Gesetz dessen, was gesagt werden kann, das System, das das Erscheinen der Aussagen als einzelner Ereignisse beherrscht.«⁶³ Wenn wir Grafische Sammlungen als multimediale Archive betrachten, so eignet ihnen der Charakter eines »System[s] der Formation und der Transformation der Aussagen«.⁶⁴

Das heißt, alles was gesagt bzw. gezeigt und letztlich reproduziert werden kann, ist durch die Eigenarten der jeweiligen Grafischen Sammlung beeinflusst. Ihre Strukturen und nicht zuletzt ihre Materialität bestimmen jegliche,

München 2003, S. 10. Innerhalb des Akts des Hervorbringens obliegt ihnen die Macht und Kontrolle über Art und Weise des Zugriffs. Vgl. ebd., S. 14.

- 60 Siehe Mersch, Dieter: Die Zerzeugung. Über die Geste des Bildes und die Gabe des Blicks, in: Richtmeyer, Ulrich u.a. (Hg.): Bild und Geste. Figurationen des Denkens in Philosophie und Kunst, Bielefeld 2014, S. 17.
- 61 Agamben, Giorgio: What is an Apparatus?, in: What is an Apparatus? And Other Essays, Stanford University Press, Stanford 2009, S. 2.
- 62 Roesler, Alexander/Stiegler Bernd (Hg.): Grundbegriffe der Medientheorie, Paderborn 2005, S. 17. – Im Griechischen wurde als Archiv ein Amtsgebäude zur Aufbewahrung relevanter Dokumente bezeichnet. Roesler und Stiegler unterschieden das Archiv von Bibliotheken und Museen, da Archivgut nur zu einem kleinen Teil von vornherein als dauerndes Zeugnis angelegt wurde.
- 63 Siehe Ebeling, Knut/Günzel, Stephan (Hg.): Archivologie. Theorien des Archivs in Wissenschaft, Medien und Künsten, Berlin 2009, S. 110.
- 64 Siehe Foucault, Michel: Archäologie des Wissens, Frankfurt a.M. ¹⁹2020, S. 188.

auf ihr basierende Äußerung. Wenn also Grafische Sammlungen als Mediensysteme beschrieben werden sollen, müssen sie als wirkmächtige dynamische Konstellation materieller Dispositive verstanden werden.

Medialität

Mittlerweile arbeiten die meisten Sammlungsinstitutionen an der Übersetzung, also an der digitalfotografischen Reproduktion und an der computergestützten Dokumentation ihrer Grafischen Sammlungen.⁶⁵ Eben diese Prozesse sind es, die einen besonderen Schwerpunkt dieser Arbeit bilden. Wenn davon ausgegangen wird, dass Sammlungsobjekte bereits als solche durch den musealen Raum transformiert sind, so stellt sich die Frage nach den Charakteristika und Bezugspunkten ihrer medialen Vermittlung in Bild- und Metadaten und damit einer erneuten Transformation.⁶⁶

Zum Verständnis von Sammlungsobjekten, Museumsdingen und Menschen als Bestandteile medial ausgerichteter Grafischer Sammlungen ist ein erweitertes ontologisches Verständnis der beteiligten Akteure bzw. Aktanten nötig.⁶⁷ Zu letzteren zählen für den Philosophen Bruno Latour (1947–2022) alle Entitäten, beginnend beim Menschen über Tiere und Gegenstände bis hin zu bloßen Konzepten. Indem sie alle auf die gleiche ontologische Basis gestellt

⁶⁵ Der Begriff der Digitalisierung liegt hier zwar nahe, hat sich jedoch für die Nutzung innerhalb dieser Arbeit als zu undifferenziert und allgemein herausgestellt. Eng gefasst kann damit lediglich die Umwandlung von Lichtsignalen in zahlbasierte Werte gemeint sein, wie es bei der digital-fotografischen Reproduktion der Fall ist. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird jedoch der Begriff oft auch viele andere Prozesse bezogen, die computergestützte Technologien oder Techniken einbeziehen. Beispiel hierfür ist etwa die Nutzung des Begriffs bei Maaz. Vgl. Maaz, Bernhard: Das gedoppelte Museum. Erfolge, Bedürfnisse und Herausforderungen der digitalen Museumserweiterung für Museen, ihre Träger und Partner, Köln 2020.

⁶⁶ Metadaten sind Daten, die andere Daten beschreiben bzw. sich darauf beziehen und diese computertechnisch verarbeitbar machen. Im Kontext dieser Arbeit sind damit jene (meist schriftlichen) dokumentarischen Informationen gemeint, die im Zuge der computergestützten Dokumentation erzeugt und z.B. auf Webseiten als Bilddaten begleitenden Informationen zu Sammlungsobjekten publiziert werden. Vgl. Pomerantz, Jeffrey: Metadata, Cambridge Massachusetts 2015, S. 26.

⁶⁷ Harman nutzt alternativ den Begriff Objekt, der auch in dieser Arbeit entsprechende Verwendung findet. Vgl. Harman, Graham: Prince of Networks. Bruno Latour and Metaphysics, Melbourne 2009, S. 14.

werden, sie alle als gleichermaßen konkret gelten, sind sie nicht reduzierbar auf etwas anderes.⁶⁸ Damit bildet sich ein sozialer Raum nicht nur zwischen Menschen, sondern auch zwischen Dingen bzw. nicht-menschlichen Akteuren. Für die Beschreibung von Sammlungen bedeutet diese Sichtweise einen Perspektivwechsel, der zu einem tieferen Verständnis der Prozesse der Wissenserzeugung führen kann. Wenn nicht nur Menschen, sondern auch Dinge als handelnde Akteure begriffen werden, müssen Transformationsprozesse innerhalb musealer Kontexte anders und erweitert untersucht werden. Es gilt dann zu spezifizieren, wie und unter welchen Bedingungen diese Prozesse von stattnen gehen, warum bzw. wie die Dinge ihre Wirkmacht entfalten.

Eine weitere für diese Arbeit zentrale Dimension der Latourschen Handlungstheorie ist die Auffassung, dass jegliche Interaktion zwischen Aktanten über deren Interfaces, das heißt mediatisiert stattfindet (*Acting on a Distance*). Interaktion zwischen Menschen oder Dingen und damit Kommunikation jeglicher Art bedeutet immer Translation, schließt also stets Übersetzungsprozesse ein. Diese werden so zum zentralen Bestandteil von Existenz.⁶⁹ Bei der Betrachtung Grafischer Sammlungen kann das Zusammenwirken ihrer medialen Bestandteile daher nicht allein auf eine funktionalistische Perspektive reduziert werden.

Wenn ohnehin von einer immer schon apriori postulierten Übersetzung ausgegangen wird, rückt die Art und Weise der Übersetzungsprozesse und der Medialität viel stärker in den Fokus des Interesses.

Für Objekte in musealen Räumen kann im Anschluss an Malraux davon ausgegangen werden, dass es sich bei ihnen um Hybride oder Quasi-Objekte handelt.⁷⁰ Latour zufolge sind sie das »Ergebnis von Übersetzungen,

68 Vgl. Latour, Bruno: *The Pasteurization of France, Practical Synthetic Organic Chemistry: Reactions, Principles, and Techniques*, Cambridge 1984, S. 159–161 und 163.

69 Als Beispiel denke man an die Synthese von Proteinen in Zellen lebender Organismen in der Biologie. In der Physik meint Translation die Bewegung eines Körpers, dessen Punkte sich alle in dieselbe Richtung bewegen. Im Assoziationsfeld des Begriffes liegen also sowohl die Bewegung von Akteuren, wie auch deren Aufeinandertreffen im Raum. Vgl. Latour, Bruno: *Technology is society made durable*, in: Law, John (Hg.): *A Sociology of Monsters. Essays on Power, Technology and Domination*, London 1991, S. 114; Vgl. Harman 2009, S. 15.

70 Vgl. Bolter/Grusin 1999, S. 17. Dem Hybrid-Begriff wohnt eine gewisse Provokation inne: Mit ihm möchte Latours den ontologischen Dualismus von Natur versus Kultur aufweichen, wie Roßler zeigt. Den Begriff der Quasi-Objekte prägte hingegen Michele Serres. Er ist als versöhnlichere und ausführlicher beschreibende Bezeichnung von Latour übernommen worden. Vgl. Roßler, Gustav: *Kleine Galerie neuer Dingbegriffe. Hy-*

Hybridisierungen (zwischen Natur und Kultur) und [...] Netz(werk)e.«⁷¹ Darüber hinaus charakterisiert Latour diese Hybride als dynamisch.⁷² Demnach können Sammlungsobjekte und andere Akteure in Grafischen Sammlungen selbst wiederum als veränderliche Akteursnetze gesehen werden, die sich in, durch und aus Übersetzungsprozessen ergeben. Wenn wir von einem digital-fotografischen Bild sprechen, meinen wir demnach ein mehrdimensionales Akteursnetz. Sie können weder auf ihre vermeintlich immaterielle Digitalität noch allein auf die Materialität von Computern reduziert werden. Dieses Netz ist also nicht rein technisch, sondern schließt natürliche, gemeint sind physikalisch-haptische, Akteure ein. Für die folgenden Analysen wird also davon ausgegangen, dass die Medien innerhalb Grafischer Sammlungen Hybride, d.h. bereits transformierte Dinge sind, und sich diese Charakteristika in computergestützten Medien fortsetzen. Diese differenzierte Sicht ermöglicht es, Grafische Sammlungen und die in ihnen entstehenden computergestützten Sammlungen nicht als einander entgegengesetzt zu begreifen. Zudem ergibt sich daraus für diese Arbeit ein erweiterter Ding-Begriff, welcher nicht allein haptisch-physikalische Gegenstände meint, sondern auch Quasi-Objekte und nicht-menschliche Akteure einschließt. Somit kann nach den Ketten der Transformationen gefragt werden, die ortsgebundene, materielle Sammlungen mit ihren computergestützten Entsprechungen verbindet. Es wird der Frage nachgegangen, welche Akteure beteiligt sind und in welcher Weise sich die Operationskette auf die Verfasstheit von Daten und Datensammlungen auswirkt? Grafische Sammlungen werden folglich als dynamische Konstellationen von Dingen und Menschen gedacht.

Dem liegt einerseits zugrunde, dass Prozesse der Übersetzung das Zentrum dessen bilden, was Medien leisten. Jegliche mediale Übersetzung besteht, Sybille Krämer zufolge, in Externalisierung und Umformatierung. Sie definiert Übersetzung als einen »externen, korporalen, materialen Vorgang«. Dieser Prozess bedeutet sowohl eine Verkörperung, die zugleich mit einer »Entkörperung« einhergeht, »nämlich dem ›Unsichtbarwerden‹ der Medien

briden, Quasi-Objekte, Grenzobjekte, epistemische Dinge, in: Kneer, Georg u.a. (Hg.): Bruno Latours Kollektive. Kontroversen zur Entgrenzung des Sozialen, Frankfurt a.M. 2008, S. 6.

⁷¹ Siehe Roßler, Gustav: Der Anteil der Dinge an der Gesellschaft. Sozialität – Kognition – Netzwerke, Bielefeld 2016, S. 22.

⁷² Vgl. Schroer, Markus: Vermischen, Vermitteln, Vernetzen. Bruno Latours Soziologie der Gemenge und Gemische im Kontext, in: Kneer, Georg u.a. (Hg.): Bruno Latours Kollektive. Kontroversen zur Entgrenzung des Sozialen, Frankfurt a.M. 2008, S. 376.

in ihrem (störungsfreien) Gebrauch.“⁷³ Der Medialität kann also in Grafischen Sammlungen dann am besten nachgegangen werden, wenn diese Prozesse genau verfolgt und vor allem Momente der Dysfunktion mit einbezogen werden. Denn in ihnen zeigt sich die Struktur von Medien.

Vorgehen

Die situative Beschaffenheit musealer Orte und von Arbeits- und Archivräumen ist ein zentraler Ausgangspunkt für die Fragestellungen dieser Arbeit.⁷⁴ Sie basiert auf Feldstudien in zwölf Grafischen Sammlungen und einem Fotoarchiv.⁷⁵ Eine systematische Erschließung dieser musealen Orte und ihrer computergestützten Räume erfolgte im Rahmen teilnehmender Beobachtungen, bei denen Raumeindrücke und soziale Interaktion dokumentiert werden konnten. Zudem wurden Interviews mit Mitarbeiter*innen aller Hierarchiestufen der Sammlungen geführt, um detaillierte Informationen über Hintergründe und Abläufe der Inventarisierung, wissenschaftlichen Dokumentation sowie der digitalfotografischen Reproduktion zu erschließen. Für die systematische Analyse eigneten sich spezifische Workflow-Analysen, insbesondere für die Erfassung der computergestützten Dokumentation.⁷⁶

Ein kunsthistorischer und kunsttechnologischer Methodenapparat war vor allem für das Studium verschiedener Sammlungsobjekte, wie Zeich-

73 Siehe Krämer 2008, S. 104.

74 So etwa in der Albertina Wien, dem Studiensaal des British Museum London, Graphische Sammlung der Uffizien Florenz, Kupferstichkabinett Dresden, Graphische Sammlung des Landesmuseums Darmstadt, Herzog Anton Ulrich-Museum Braunschweig, Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel, Städels-Museum Frankfurt a.M.

75 Einblicke in Depoträume waren möglich in: Graphische Sammlung des Landesmuseums Mainz, Graphische Sammlung der Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel, Graphische Sammlung des Herzog Anton Ulrich-Museums Braunschweig, Kupferstichkabinett der Kunsthalle Hamburg, Königliches Kupferstichkabinett Kopenhagen, Photothek des KHI Florenz. Vornehmlich Studien im Studiensaal konnten durchgeführt werden in: Albertina Wien, Städels Museum Frankfurt a.M., British Museum London, Kupferstichkabinett Dresden, Kupferstichkabinett Berlin.

76 Siehe hierzu Rose, Gillian: Visual Methodologies. An Introduction to Researching with Visual Materials, London 2016, S. 226–251 und 257–273. Die genannten Methoden ermöglichen zunächst einen systematischen Einstieg in das Feld. Da die einzelnen Punkte und Analysen darauf jedoch nicht direkt beruhen, wurde davon abgesehen, die genannten Unterlagen als Quellen anzuhängen.

nungen, Druckgrafik oder Sammelbänden hilfreich und ermöglichte, die objekteigene Medialität sehr genau zu beobachten.

Die Gliederung des Bandes in drei Hauptkapitel orientiert sich an den besuchten Orten und Räumen. So konnten verschiedene Ebenen des Mediensystems Grafische Sammlung beleuchtet werden. Dabei wurden zentrale Elemente des Mediensystems ausgewählt und jeweils nach Funktion, Agency und Rezeption befragt. Die Auswahl entspricht den Beobachtungen der jeweiligen Feldstudien, erhebt aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Die leitenden Fragen waren: Was zeichnet die jeweiligen Räume aus? Wie stehen sie miteinander in Beziehung und wie konstituiert sich ihre Wechselwirkung?

Kapitel I: Grafische Sammlungen Die analytischen Beschreibungen im ersten Kapitel widmen sich zunächst den materiellen Depot- und Archivräumen innerhalb der Sammlungsinstitutionen und dem Studiensaal. Die Depoträume werden in ihrer eigenen Materialität mit Sammlungsbehältern und Mobiliar erfasst, und die Möglichkeiten der Navigation, die sich hier ergeben, genau beobachtet. Die materielle Sammlung beinhaltet mit Etiketten, Inventarbüchern oder Zettelkatalogen bereits Medien der Kommunikation, die Wissen zu den Sammlungsobjekten und der Sammlungsstruktur in eine bestimmte Form übertragen. Es wird zu zeigen sein, dass auch der lokale und materielle Ort bereits durch ein virtuelles Moment geprägt ist, was üblicherweise als vornehmliche Eigenschaft computergestützter Sammlungen gilt. Es wird daher genauer beschrieben, inwiefern hier Übersetzungsprozesse stattfinden und wodurch diese sich auszeichnen. Fragen der Navigation, Übersetzung und Transformation stellen sich auch für den Ort des Studiensaals und bei der dortigen Präsentation von Sammlungsobjekten. Es wird zu beobachten sein, welche Akteure und Dinge beteiligt sind, und wie innerhalb dieses musealen Raums Transformationen stattfinden. Die zentralen Fragestellungen, denen nachgegangen wird, lauten: Inwiefern wirken Umwelten und Techniken der Macht im Studiensaal und welche Konsequenzen haben sie? Welche Modi der Wahrnehmung dominieren, und inwiefern wirken die materiellen Umwelten der musealen Sammlungsumgebung?

Kapitel II: Computergestützte Übersetzung: Reproduktion, Dokumentation und Publikation Mit den Vorgängen, die zu einer digitalen Reproduktion von Objekten grafischer Sammlungen, ihrer computergestützten Dokumentation und Publikationen führen, wird in der Arbeit ein Teil des Mediensystems erschlossen, der bis-

lang noch wenig analytische Aufmerksamkeit erfahren hat und wodurch eine diskursive Leerstelle zwischen Analog und Digital ausgemessen und erforscht wird. Desktopcomputer, Bildschirme, Tastaturen, Mäuse, Laptops und andere mobile Endgeräte gehören in ihrer Materialität zum Raum Grafischer Sammlungen. Sie bilden die materiellen Schnittstellen, über welche virtuelle Räume in ihren Aktualisierungen möglich werden.

Für computergestützte Medien und die Räume, die sie eröffnen, sind relationale Raumkonzepte und der Begriff der Virtualität von Bedeutung. Im Kapitel wird der Frage nachgegangen, inwiefern hier genauer differenziert werden kann: Wo beginnen Übergänge von der materiellen Sammlung in den digitalen Raum? Wodurch zeichnen sich Übergangsräume aus, und wie gestalten sich die Räume, die sich durch Reproduktions- und Dokumentationspraktiken in den Sammlungen bilden? Was genau entsteht durch diese Prozesse?

Für die zu beschreibenden Digitalisierungs- und Arbeitsprozesse ist nicht zuletzt die bereits erläuterte Vorstellung des Museums als Kommunikationssystem grundlegend, die, wie in Kapitel II genauer erläutert wird, stark durch kybernetische Vorstellungen und Entwicklungen seit den 1950er Jahren geprägt ist. Im Folgenden werden die in Grafischen Sammlungen beobachteten Reproduktionsprozesse mit Hilfe digitaler Fotografie und Scansysteme vor dem Hintergrund beleuchtet, welche Akteursnetze hier zusammenspielen. Wie wirken Bildschirme und Graphical User Interfaces als Umwelten? In welchen Umgebungen entsteht das digitale Bild des Sammlungsobjektes? Wie wird es durch diese geformt?

Neben der Reproduktion ist die Dokumentation der Sammlungsobjekte in Datenbanken wie z.B. Museums Management Systemen eine zentrale Aufgabe in zeitgenössischen Grafischen Sammlungen. Beobachtungen zur Interaktion zwischen Mensch und Maschine im Zuge dieser Aufgaben verhelfen zu einem tieferen Verständnis des Kontextes digitaler Bilder und der Digitalisierung musealer Aufgaben. Inwiefern handelt es sich um Übersetzungen und was genau wird hier in den digitalen Raum übertragen? Wie gestalten sich Daterräume und digitale Objekte? Für die anschließende Publikation der Bild- und Objektdaten in Sammlungseigenen oder auch Sammlungsübergreifenden Datenbanken bildet die Internetkultur eine wichtige Folie, vor der museale Präsentation und Anwendungen im Internet befragt werden.

Kapitel III: Objekte des Sichtbaren: Übersetzungen und Störfaktoren Nach der Kartierung jenes, hier Grafische Sammlungen genannten, Mediensystems gilt es im

dritten Hauptkapitel eine weitere mediale Ebene aufzuspannen der in Einzelanalysen nachgegangen wird.

Wenn Übersetzung, wie oben bereits erwähnt, eine vorgängige Eigenschaft von Medien ist, indem sie Dinge umformatieren, um sie anschließend wiederum zum externalisieren, so besteht bei der Beschreibung des Mediensystems *Grafische Sammlung* eine Aufgabe darin, diesen Übersetzungsprozessen im Einzelnen sowie damit der Medialität der einzelnen Dinge innerhalb des Netzwerks nachzugehen. Da sich jedoch Medien, wenn sie störungsfrei gebraucht werden, der Wahrnehmung entziehen, um hinter dem zurück zu treten, was gezeigt oder gesagt werden soll, besteht die Herausforderung darin, jene Momente zu finden, in denen sie durch Fehlfunktionen selbst erst sichtbar werden.

Das dritte Kapitel fokussiert auf eine Sammlung von Objekten, Dingen und Netzwerken, anhand derer sich die Medialität Grafischer Sammlungen beobachten und nachvollziehen lässt. Diese offenbart, wie entlang der Prozesse von Rezeption, Dysfunktion, Fehlstellen und Verfall, die Grundstrukturen bestimmter Medialitäten aufgedeckt werden können.

Einzelne Objekte wie Zeichnungen, Druckgrafiken und Foto-Objekte werden danach untersucht, welches Moment bei der Perzeption des Objekts dazu verhelfen kann, dessen Medialität offen zu legen. Diese Frage wird konsequenterweise auch auf materielle Sammlungen, Sammlungsdinge und digitale Objekte und Sammlungen angewendet. So können einige grundlegende Strukturen, wie etwa Raster oder Rahmungen aufgedeckt werden, die sich in den verschiedenen Räumen und Medialitäten analoger und digitaler Medien wiederfinden. Angesichts dieser Phänomene wird deutlich, dass das Mediensystem *Grafische Sammlung* in der Übersetzung in den digitalen Raum nicht etwa einen Bruch, sondern eine Erweiterung erlebt, in der sich bestimmte grundlegende Strukturen fortsetzen.