

## Community of Collecting Books

Stefanie Häffner (Innsbruck)

Der in diesem Beitrag vorgestellte Online-Katalog (abgekürzt CoCB) setzt sich zum Ziel, die unterschiedlichen und kostbaren Buchsorten der Sammlung Buchkunst und Grafik des Museum Angewandte Kunst Frankfurt zu entdecken, zu erleben, zu sichten und zu recherchieren. Das digitale CoCB-Projekt ist im Rahmen meines Studiums Kommunikationsdesign an der Hochschule Darmstadt als Diplomarbeit entstanden und verfolgt entlang der fragilen und konservatorisch hoch aufwendigen Kunstform „Buch“ das Ziel, die Sammlung dauerhaft einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Relevanz des Projekts begründet sich insbesondere über den Umstand, dass sowohl die Buch- als auch die Grafikexponate vom Mittelalter bis heute in der Regel für die Öffentlichkeit unzugänglich im Depot verwahrt werden und nur zeit- sowie teilweise in Ausstellungen im abgedunkelten Raum in Vitrinen bei 50 Lux sichtbar sind. Damit ist die Sammlung für eine öffentliche Rezeption nur in geringfügigem Maße präsent. Diesen Umstand sucht CoCB als eine digitale Plattform zu kompensieren, um dem Museum und seinem kulturellen Vermittlungsauftrag auf der Grundlage digitaler Kommunikationsmöglichkeiten gerecht zu werden.

### Das digitale Kuratieren

Warum ist es jedoch für ein Museum wichtig, sich mit dem potenziellen Mehrwert, den eine digitale Rezeption von Buchkunst zusätzlich zu einer analogen bewirken könnte, auseinanderzusetzen? Dass diese Fragestellung immer mehr an Dringlichkeit gewinnt, zeigen die medialen Trends. So verzeichnet allein die tägliche Internetnutzung in Deutschland in den Jahren 2000 bis 2018 ein starkes Wachstum.<sup>1</sup> Hingegen belegen die Statistiken der Besucherzahlen von deutschen Museen, dass wir uns hier auf einem relativ gleichbleibenden Niveau bewegen.<sup>2</sup> Damit deutet sich an, dass das Internet daran beteiligt ist bzw. zunehmend die Möglichkeit in sich birgt, wie wir Kultur rezipieren oder rezipieren könnten. Dies stellt die Museen als kulturelle Einrichtungen mit Öffentlichkeitsauftrag vor neue Herausforderungen. Die Durchdringung aller

Lebensbereiche mit digitalen Technologien schreitet dabei ja nicht nur voran, sondern erfordert auch eine strategische Einbindung in die Kulturrezeption. Während in Handelsbereichen mit „E-Commerce“, im Bildungsbereich mit „E-Learning“ und im Gesundheitssektor mit „E-Health“ längst nachvollziehbare digitale Abläufe etabliert sind, gab es lange Zeit nichts Vergleichbares für den Kultursektor. Gerade auch in Zeiten von Corona wird jedoch deutlich, wie wichtig eine digitale Präsenz von Kultur ist. Gut durchdachte digitale Strategien sollten also das Ziel der Museen sein, um den Bedürfnissen der Institution Museum, ihrer Sammlung und ihren Besucher\*innen gerecht zu werden. „Irgendwie“ digital präsent zu sein, reicht nicht aus, um die analoge Rezeption und die sinnliche Erfahrung von Originalen sinnvoll zu bereichern.

Was aber ist online alles möglich, um eine Annäherung an die originalen Exponate digital zu leisten? Wie beobachte ich Kunstobjekte online, und geht das überhaupt? Kann ich Besucher\*innen bei einem digitalen Museumsbesuch die gleiche Erfahrung wie im realen und analogen Museum vermitteln? Diese und ähnliche Fragen bildeten meinen Ausgangspunkt. Umgekehrt leitete sich für mich davon auch ab, dass ich das Prinzip des Museums als eines ausschließlich physischen Ortes infrage stellen musste bzw. diesen um digitale Rezeptionsmöglichkeiten erweitern wollte. Dies implizierte, den Stellenwert eines physischen Kunstwerks und des Kunstobjektes vor Ort als eine Erlebnis- und Erfahrungskategorie zu problematisieren. Mit welchen Digitalstrategien ist es möglich, ein vor mir liegendes und an sich zu blätterndes illuminiertes Stundenbuch aus Jungfernpapier des 15. Jahrhunderts bewusster zu erfassen und damit mein Erleben des Originals im Rahmen einer Museumspräsentation zu steigern? Dazu muss ich hinsichtlich der Erfahrung des Originals anmerken, dass ein Anfassen oder gar ein Blättern des Buchblocks aus konservatorischen Gründen sowie aufgrund der Präsentation des Kunstobjektes in einer Vitrine von vornherein ausgeschlossen ist. Damit reduziert sich das Erlebnis des Originals im

analogen Museum auf ein Sehen durch die Glasscheibe ohne direkte haptische Erfahrung. Zwischen diesen Parametern hatte mein Konzept des CoCB zu vermitteln.

Der digitale Raum hat sich inzwischen in alle Lebensbereiche ausgeweitet und beeinflusst den Umgang mit Informationen, Bildung und Kultur. Die klassischen Kernaufgaben eines Museums – das Sammeln, Forschen, Konservieren, Ausstellen und Vermitteln – werden dadurch erweitert und neu definiert. Digitale Medien können die Idee des Museums verstärken und das dort vorhandene und gesammelte Wissen viel breiter zur Verfügung stellen. Damit kann das Museum als öffentliche Institution seinen Bildungsauftrag auch jenseits seiner physischen Grenzen erfüllen. Es geht also nicht um ein Ersetzen des Originals, sondern vielmehr um die Zusammenführung, Ergänzung und Erweiterung verschiedener Möglichkeiten der Annäherung und Auseinandersetzung. Dafür ist ein neues System für die Welt des digitalen Betrachtens zu schaffen. Ein neues Arbeitsfeld entsteht – das digitale Kuratieren.

Das Verb „kuratieren“ hatte in den 1980er-Jahren seine erste Konjunktur und bezog sich ausschließlich auf das Ausstellen von Kunst oder Artefakten, in Ausstellungshallen oder Museen. Heute ist „kuratieren“ das Modewort schlechthin und ist über die Kunstwelt hinaus in verschiedenen anderen Bereichen angekommen. So inflationär die übertragenen Bedeutungen von kuratieren heute eingesetzt werden, muss man sich immer wieder bewusst machen, dass Informationen auch über die gegebenen Räumlichkeiten und Zeiten nicht neutral, sondern vielmehr in Abhängigkeit eines medialen Trägers gestaltet sind. Durch die mit der Digitalisierung einhergehende interaktive Einbindung des Rezipienten in den Kommunikationsprozess ändert sich seine Rolle von einem passiven Empfangenden, hin zu einem die Information/Botschaft gestaltenden Teilnehmenden.<sup>3</sup>

Kuratieren bedeutet, aus der exzessiven Vielfalt von Angeboten eine Auswahl so dargestellt und angeordnet zu präsentieren, dass dem Interessierten möglichst einfach ist, Zugang und das Angebotene attraktiv zu finden. Indem Kuratiertes di-

gital präsentiert und algorithmisch organisiert und arrangiert wird, kann beim Kuratieren mehr berücksichtigt und stärker personalisiert werden, sodass mehr an kuratorischer Durchdringung stattfindet. Virtuelle und Augmented Reality, aber auch andere Technologien wie 360°-Aufnahmen, können sehr effektiv für die Vermittlung genutzt werden. Die Digitalisierung ermöglicht zudem neue Formen des Bewahrens, ebenso wie auch bessere Zugriffe auf das Bewahrte. Die Aufgabe, Kunst und Objekte erfahrbar zu machen, kann mithilfe von Digitalem und im digitalen Raum weiter ausgebaut werden. Es kann ein neuer Möglichkeitsraum geschaffen werden, dafür ist ein interdisziplinäres Team notwendig, um ein abgestimmtes Gesamtwerk zu entwickeln.

In Zusammenarbeit und mit Unterstützung von Eva Linhart habe ich ein Konzept für eine Plattform erarbeitet und geschaffen, die es ermöglicht, die Sammlung Buchkunst und Grafik des Museum Angewandte Kunst in Frankfurt am Main der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Daraus entstand das Konzept für den hier nun vorgestellten Online-Katalog. Die Erlebnisvielfalt eines realen Museumsbesuchs spiegelt sich im Konzept des Online-Kataloges wider. Er bietet eine Vielzahl an Vermittlungs- und Erlebnisangeboten und eröffnet Nutzer\*innen mit ihren unterschiedlichen Interessen vielfältige Zugangsmöglichkeiten.

### Das Prinzip von CoCB

Zum Konzept von CoCB gehört es, solche Rezeptionsbedingungen zu erarbeiten und den User\*innen zur Verfügung zu stellen, sodass regelmäßig neue Buch- und Grafikexponate aus der Sammlung mit Texten und Verlinkungen online gestellt werden. Der Katalog von CoCB erweitert sich permanent. Eine Liste zeigt den jeweils aktuellen Stand des online katalogisierten Bestands auf, über den dann die User\*innen Exponate auswählen können.

Exemplarisch für die Frage von Museums-sammlungen und Rezeption verfolgt das Projekt CoCB langfristig das Ziel, Sammlungsbestände der Öffentlichkeit online zur Verfügung zu stellen und so eine Plattform für Buchkunst und Grafik sowie für Fra-

gestellungen zwischen Buch- und Grafiksorten, Gestaltung, Material, Technik und Ästhetik zu schaffen. Die multimediale Vernetzung von Bild, Ton und Text im Rahmen des CoCB-Projekts schafft eine multiple Vernetzung der verschiedenen Perspektiven auf das Buch und öffnet neue Wege für die Vermittlung von Kunst als Buch und Grafik.

CoCB ist ein interdisziplinäres Projekt mit Transfer von analog und digital. Durch regelmäßig stattfindende Veranstaltungen wie Ausstellungen, Präsentationen, Talks oder Lesungen, die sich sowohl im faktischen Museumsraum als auch im digitalen Projektraum abspielen können, entsteht ein neuartiger Rezeptionsort, der eine Verbindung zwischen dem physischen Ort des Museums und der digitalen Plattform für die Auseinandersetzung mit dem Thema Buchkunst und Grafik schafft. Das digitale Medium bietet dabei insbesondere die Möglichkeit, die Idee des Museums und seine Interpretationsansätze zu verstärken und einem breiten Publikum zur Verfügung zu stellen, das es dann ganz unterschiedlich nutzen kann: sei es als Vorbereitung für einen Ausstellungsbesuch, sei es die Vertiefung von Fragestellungen, wie etwa die Entwicklung des Buchdrucks oder der Schriftkultur. Außerdem kann eine Vermittlung der europäischen Buchkultur über Europa hinaus geleistet werden und so ein Austausch der verschiedenen Buchkulturen weltweit stattfinden.

### Der Museumskontext von CoCB

Die Sammlung Buchkunst und Grafik im Museum Angewandte Kunst verfügt über 28.000 Exponate vom Mittelalter bis zur Gegenwart und wird von der Kunst- und Bildwissenschaftlerin Dr. Eva Linhart als Kustodin und Kuratorin geleitet.

Bei der Sammlung besteht im Sinne des öffentlichen Auftrags das Bedürfnis, ihre Vielfalt und ihre Besonderheit unserer pluralen Gesellschaft zugänglich zu machen. Dieser Anspruch stößt jedoch auf Grenzen in der Realität, da nicht jeder zugangsberechtigt zu der Sammlung und den Depots ist. Im Unterschied zu einer Bibliothek setzt die Buchkunst-Sammlung eines Museums nicht auf eine Benutzung oder Ausleihe der

Buchobjekte. Stattdessen steht der zu bewahrende und zu interpretierende Kunstcharakter dieser Werke im Vordergrund. Eine Erweiterung der Rezeptionsmöglichkeiten durch das CoCB-Projekt schafft Grundlagen für eine digitale Rezeption. Sie ermöglicht es, die Sammlung und ihre Werke der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen, die Bücher einzusehen und damit erlebbar zu machen, ohne den faktischen Bestand in seiner materiellen Substanz zu gefährden.

Im digitalen Rezeptionsformat entfällt dann auch die Notwendigkeit eines wissenschaftlichen Nachweises, den gegenwärtig eine externe Person vorlegen muss, um einen Zugang zu der Sammlung zu erhalten. Daher ist das CoCB-Projekt in seiner Summe öffentlichkeitsförderlich im Sinne einer partizipativen Teilhabe. Als digitaler Ort eignet sich CoCB sehr gut dafür, durch die Bücher zu blättern und so das Innenleben offenzulegen. Damit erweist sich die digitale Präsentationsform gegenüber einer Ausstellung in Vitrinen als deutlich vorteilhafter. Die Ausstellung reduziert das Buch auf aufgeschlagene Doppelseiten und verhindert auf diese Weise die Erfahrung der Gestaltungsfülle in seinem Seitenverlauf.

Um jedoch ein Buchobjekt in seiner Ganzheit idealerweise erfahren zu können, müssen wir es in die Hand nehmen und es blättern können. Dieser Vorgang macht dann das Buch unter der Perspektive der Buchkunst zu einer Erfahrung im Sinne eines performativen Kunstraums. Abläufe wie die Wahrnehmung von Geräuschen, der Haptik, des Formats sowie die Wechselwirkung aus Typografie und Bildlichkeit als Zusammenspiel aller Buchfaktoren sind ein integraler Bestandteil der Bucherfahrung. Ein Buch ist nicht nur ein Transportmittel von Informationen im Sinne des Medienbegriffs, sondern ein Erlebnisort und ein Möglichkeitsraum für Kunst. Das Kunstobjekt „Buch“ muss als ein ganzheitliches Ereignis gesehen werden. Das Projekt CoCB versucht, diesem Anspruch mit Strategien einer digitalen Vermittlung nachzukommen.

Dies geschieht beispielsweise durch die Verknüpfung von Sound und Mauszeiger. Dabei wird der Ton simultan zur Bewegung

des Mauszeigers gesteuert. So können die Nutzer\*innen genau das hören, was sie im Analogen ebenfalls hören würden, wenn sie mit dem Finger über das Material des Einbandes streichen. Aber auch der Zugriff auf Abbildungen kann sich damit positiv erweitern. Denn diese Methode ermöglicht, sich Seite für Seite durch das Buch zu klicken oder mit Detailzooms und Informationen, Texten, Filmen und Audiotracks, welche die Geräusche beim Blättern des Papierses hörbar machen, anzunähern.

Der Onlinekatalog stellt eine völlig neue Rezeptionsplattform dar und eröffnet dem Publikum ganz neue, erweiterte Möglichkeiten. Sie begünstigen das Erleben und Erfahren der Leistungen, die unsere Kultur zum Gestaltungs- und Kunstphänomen Buch beigetragen hat und weiterhin beiträgt.

Mit CoCB kann darüber hinaus eine Kontextualisierung und Vernetzung mit anderen Objekten der Buchkunst- und Grafiksammlung gezeigt werden. Die Besucher\*innen der Website können die Sammlung durch Querverweise weiter entdecken, verschiedene Aspekte der Buchkultur erkunden und so die Sammlung als aufeinander bezogene Kunstobjekte erfahren. Die User\*innen der Website haben die Möglichkeit, sich mithilfe verschiedener Filter unterschiedliche Werke der Buchkunst- und Grafiksammlung anzeigen zu lassen. Beispielsweise können sie der Frage nach unserer Schriftkultur und ihren Entwicklungen nachgehen: Wo kommt die Schriftform Textura von mittelalterlichen Handschriften bis zu Johannes Gutenberg und damit bis zur Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern vor? Und wie sieht die Weiterentwicklung aus? Denn obwohl die Textura als Textschrift durch die Entwicklung der Antiqua schon bald in den Hintergrund rückt, kann die Textura als Auszeichnungsschrift für Titel und Kapitelüberschriften ihre Dominanz bis weit über das Ende der Inkunabelzeit um 1500 hinaus behaupten. Durch ihre Bögen und das verwobene Schriftbild war die Textura allerdings für den Buchdruck eher ungeeignet geworden und wurde immer mehr von offeneren und gut lesbaren Schriftarten, wie der Antiqua und später von Grotesk-Schriften, abgelöst. Wegen

der geringer werdenden Nachfrage nach gebrochenen Schriften und den hohen Materialkosten für Bleiletern hatten im 20. Jahrhundert nur noch wenige Druckereien Restbestände an gebrochenen Lettern. Die Situation änderte sich jedoch mit der Entwicklung des Computersatzes im 21. Jahrhundert. Kommerzielle Schrifthäuser und freie Typograf\*innen digitalisierten nun auch gebrochene Schriften. Heute ist eine Vielzahl hochwertiger Schriften für jeden Computerbenutzer erhältlich. In der Folge entdeckt heute eine neue Generation von Typograf\*innen diese jahrhundertealten Schriftfamilien wieder – weniger aus ideologischen Gründen, sondern vielmehr aus Interesse an den ästhetischen und handwerklichen Qualitäten der gebrochenen Schriften.

Diese Entwicklung können sich Benutzer\*innen durch die Auswahl „Textura“ bei den Filtermöglichkeiten anzeigen lassen. So sehen sie etwa in einem Stundenbuch aus dem 14. Jahrhundert eine handgeschriebene Textura und im Vergleich dazu ein Künstlerbuch des 20. Jahrhunderts, welches auf eine digitale Form der Textura zurückgreift.

Auf diese Weise wird eine vielseitige Annäherung an die Buchkunst möglich. Mit der Plattform und dem Netzwerk CoCB soll insgesamt eine Erweiterung im Vergleich zu den analogen und aus konservatorischen Gründen eher eingeschränkten Möglichkeiten des Zugangs zur Sammlung Buchkunst und Grafik geschaffen werden.

Um diesen Gedanken der Vernetzung weiterzutragen, wäre die Initiierung einer weltweiten Community wünschenswert. Bei diesem Netzwerk ergäbe sich die Möglichkeit, Einblicke in die Thematik und das Spektrum der Sammlung Buchkunst und Grafik zu erhalten, die sonst vor der Öffentlichkeit buchmedial wie ortsspezifisch verborgen bleiben würden. Zudem kann die Plattform für die Vor- und Nachbereitung von Ausstellungen genutzt werden.

### **Kommunikationsdesign und die Präsentation des CoCB-Projekts**

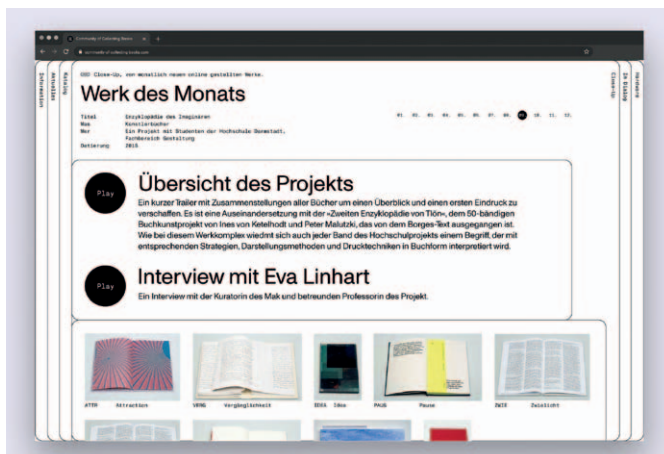
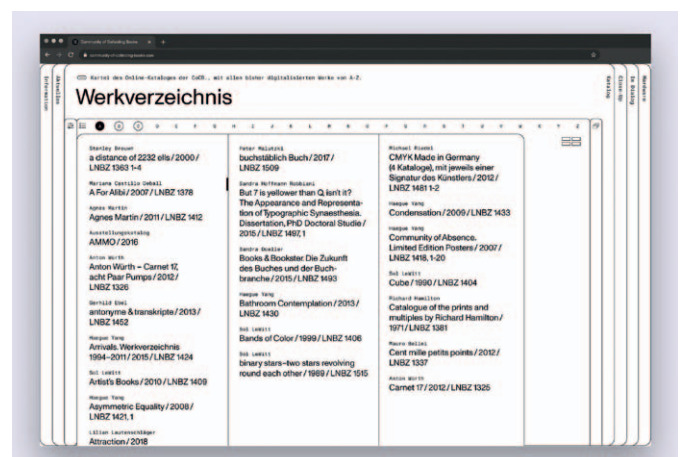
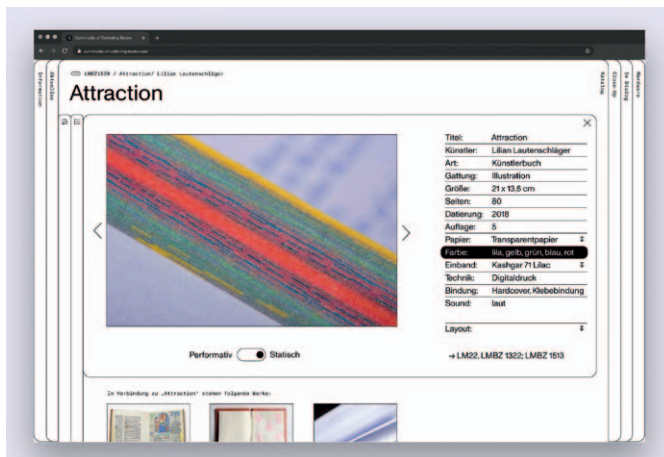
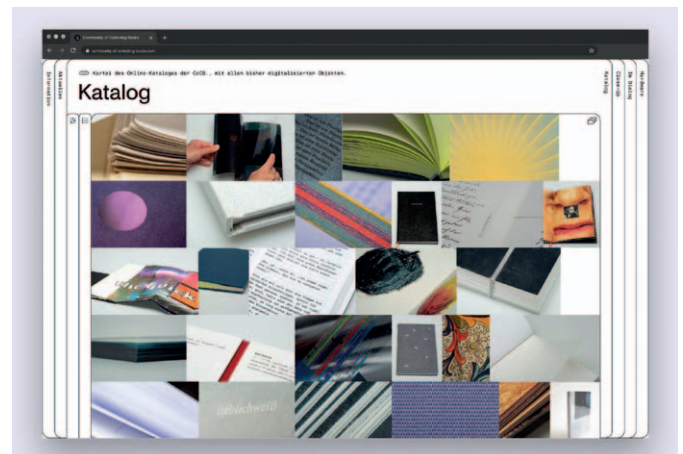
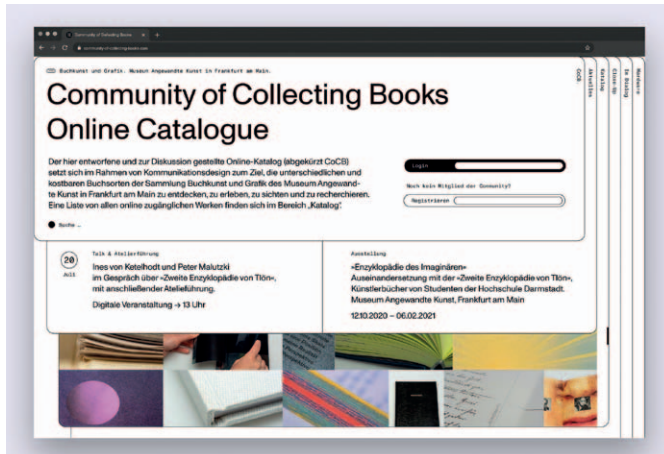
Die Webseite wurde zunächst nur als Prototyp gebaut und steht nicht online zur

## Community of Collecting Books

Verfügung. Als Beispiel wurde das Buch „Attraction“ aus der „Enzyklopädie des Imaginären“ von Lilian Lautenschläger benutzt. Die „Enzyklopädie des Imaginären“ ist ebenfalls Teil der Sammlung. Das Projekt entstand 2016 im Rahmen eines Kurses des Fachbereichs Gestaltung der Hochschule Darmstadt, geleitet von Sandra

Doeller und Eva Linhart. Dabei ging es um die Fortsetzung des Künstlerbuchprojekts „Zweite Enzyklopädie von Tlön“ von Ines von Ketelhodt und Peter Malutzki.<sup>4</sup>

Die folgenden Bilder zeigen einige Seiten des Konzeptes und Screendesigns von CoCB.<sup>5</sup>



Die speziell für CoCB konzipierte und geplante Plattform erfordert ein Team mit unterschiedlichen Kompetenzen: Kunsthistoriker\*innen, Kunstvermittler\*innen, Grafikdesigner\*innen, Programmierer\*innen, Tontechniker\*innen oder Fotograf\*innen müssen zusammenarbeiten, um diese einzigartige Möglichkeit für das Erlebnis und die Auseinandersetzung mit der Welt von Buchkunst und Grafik zu schaffen. Ebenfalls benötigt werden die kontinuierliche Betreuung und Kommunikation mit den Besuchenden sowie ein entsprechendes stabiles Budget.

Zum Schluss und als Ergebnis möchte ich nicht nur die Relevanz der Digitalisierung für den Kultursektor unterstreichen, sondern auch die Frage, ob sich das Museum in seiner Bedeutungsdimension rein physisch definieren sollte, mit einem Nein beantworten. Die Ergänzung um das Digitale führt letztendlich zu einem Mehrwert im Hinblick auf das Museum und damit zu einem Mehrwert bei der Auseinandersetzung mit der Kultur. Dafür gibt es nicht nur die eine Möglichkeit, sondern die Ansätze und ihre Komplexitäten sind in einem Prozess zu

entwickeln. Ursprünglich war angedacht, dieses Projekt in vielen zu evaluierenden Schritten weiterzuentwickeln. Aufgrund von Corona konnten jedoch die Annahmen nicht überprüft werden. Das müsste dann der nächste Schritt sein, um den Übergang von einem kommunikationsdesigngrafischen Konzept zu einer praktischen Anwendung vollziehen zu können.

1. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/36146/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-in-deutschland-seit-1997/> [letzter Zugriff: 08.03.2021].
2. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/37304/umfrage/besuchszahlen-in-deutschen-museen-seit-1998/> [letzter Zugriff: 08.03.2021].
3. Vgl. Linhart, Eva, „Kuratieren“. In: *Purpur-Passagen. Eine Ausstellung über Auffälliges und Nebensächliches*, Ausst.-Kat. Designhaus Darmstadt, Darmstadt 2016, S. 35–44.
4. Siehe [http://www.tloen-enzyklopaedie.de/d\\_text/index\\_text.htm](http://www.tloen-enzyklopaedie.de/d_text/index_text.htm) [letzter Zugriff: 08.03.2021].
5. Für einen detaillierteren Einblick siehe <http://stefanie-haeffner.de/community-of-collecting-books> [letzter Zugriff: 08.03.2021]; hier ist auch die Adresse zu finden, unter der die Autorin kontaktiert werden kann, um weitere Fragen zu stellen.