

TRANSFERZONEN

Universität | Sammlung | Öffentlichkeit

Dokumentation der 11. Sammlungstagung | 8. Jahrestagung
der Gesellschaft für Universitätssammlungen e.V. 2019

herausgegeben von Lioba Keller-Drescher und Eckhard Kluth

Die Tagung wurde ausgerichtet von der
Zentralen Kustodie der Westfälischen Wilhelms-Universität

mit Unterstützung der
Gesellschaft für Universitätssammlungen e.V.

vom 11. bis zum 13. Juli 2019

Organisation

Westfälische Wilhelms-Universität

Prof. Dr. Lioba Keller-Drescher
Dr. Eckhard Kluth
Katharina Scheerer

Gesellschaft für Universitätssammlungen e.V.

Prof. Dr. Jochen Brüning
Prof. Dr. Ernst Seidl
Prof. Dr. Cornelia Weber

Beratung

Dr. Marie-Luisa Allemeyer
Georg-August-Universität Göttingen,
Leiterin der Zentralen Kustodie

Dr. Jan Graefe
Westfälische Wilhelms-Universität Münster,
Kustos des Bibelmuseums

Dr. Vera Hierholzer
Johannes Gutenberg Universität Mainz
Leiterin der Sammlungskoordination

Jessica Oertel, M.A.,
Westfälische Wilhelms-Universität Münster,
Projektkoordinatorin Q.UNI

Dr. Patrizia Rahemipour
Freie Universität Berlin
Botanischer Garten, Leiterin der Abteilung Wissenschafts-
kommunikation und Leiterin des Botanischen Museums

Prof. Dr. Harald Strauss,
Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Direktor des Geomuseums

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



UNIVERSITÄTS
GESELLSCHAFT
MÜNSTER

GESELLSCHAFT
FÜR
UNIVERSITÄTS
SAMMLUNGEN

Inhalt

- 6 Grußwort von Prof. Dr. Johannes Wessels
Rektor der Westfälischen Wilhelms-Universität
- 8 Grußwort von Prof. Dr. Jochen Brüning
1. Vorsitzender der Gesellschaft für Universitätssammlungen e.V.
- 10 Words of Greeting by Dr. Marta C. Lourenço
President of ICOM-UMAC

ZUR EINFÜHRUNG

- 15 Eckhard Kluth: Transferzonen - Universität | Sammlung | Öffentlichkeit. Annäherung an eine Fragestellung.
- 21 Giovanna Vitelli: The University's Museum: Towards integration, alignment, and access.
- 29 Lioba Keller-Drescher: Transfer-Leistungen. Bemerkungen zum Verhältnis von Universität | Sammlung | Öffentlichkeit.

TRANSFERZONEN, ANALOG

- 39 Gorch Pieken: Suchmaschine. Die Wissenschaftsausstellung der Humboldt-Universität zu Berlin im Humboldt Forum.
- 55 Patrick Schollmeyer: Die Schule des Sehens – Schaufenster für Wissenschaft und Kunst der Johannes Gutenberg-Universität Mainz.
- 67 Judith Blume: Welche Räume braucht der Wissenstransfer? Das geplante Schopenhauer-Studio an der Universitätsbibliothek J.C. Senckenberg.
- 83 Daniela Döring: Wie Wissenschaft ausstellen?

TRANSFERPROJEKTE, ANALOG

- 105 Martina Długaiczky: Transfer – ein alter Hut im akademischen Sammlungsbetrieb!? Das Beispiel Reiff-Museum, TH Aachen.
- 117 Sarah Dellmann: Transfer als integrale Perspektive: Ein Erfahrungsbericht über „Creative-Re-Use“- Projekte mit historischen Glasdias.
- 131 Claudia Feigl: Vom Hörsaal ins Museum. Gläserne Meerestiere als Vermittler vielfältigen Wissens.
- 143 Patrik Felix Krüger, Martin Radermacher: Das Fremde zeigen. Anton Antweiler und die religionskundliche Sammlung der Universität Münster.
- 159 Frank Dürr, Michael La Corte: Transformierte Wanderausstellung als Transfermedium

TRANSFERZONEN, DIGITAL

- 175 Udo Andrasche, Martin Stricker, Sarah Wagner: Digitale Sammlungen als Transferzonen.
- 189 Heike Stein: Das Physikalische Kabinett der Kölner Jesuiten. Von der universitären Lehrsammlung zum digitalen Transfer. Ein Pilotprojekt.
- 201 Louise Hartmann, Birgit Peter, Janina Piech, Sara Tiefenbacher: Provenienz und Transfer im „Zentralinstitut für Theaterwissenschaft“ an der Universität Wien. Zur Sichtbarkeit von Forschungsdaten.

Anhang

- 218 Über die Autor*innen
- 222 Tagungsprogramm
- 228 Impressum

Transfer als integrale Perspektive: Ein Erfahrungsbericht über „Creative Re-Use“– Projekte mit historischen Glasdias

Sarah Dellmann

Abstract

The project “A Million Pictures: Magic Lantern Slide Heritage as Artefacts in the Common European History of Learning (2015–2018)” investigated the use of lantern slides for educational purposes. It received funding from the European Joint Programming Initiative on Cultural Heritage. The call for proposals stipulated that the projects should benefit cultural institutions and academic research alike. One of the aims of the funding programme was to draw public attention to our shared cultural heritage through the creative re-use of historical objects. In this sense, knowledge transfer was not merely a subsequent “translation” of academic research, but an integral perspective in all phases of the research cycle. Using examples of “creative re-use” activities, this paper highlights the knowledge potential of object-based research beyond disciplinary and institutional boundaries and identifies factors for how such collaborative ventures can succeed.

In vermutlich jeder universitären Sammlung der vor 1950 gegründeten Universitäten und Bildungsvereine sind sie zu finden: Glasdias, auch Lichtbilder, Glasbilder oder Laternbilder genannt. Im 17. Jahrhundert durch Christiaan Huygens gemeinsam mit dem Projektionsapparat, der Laterna Magica, erfunden, erfreute sich dieses Medium durch die Jahrhunderte Beliebtheit für Bildung und Unterhaltung. Spätestens im ausgehenden 19. Jahrhundert gehörten mit projizierten Glasdias illustrierte Vorträge zum festen Bestandteil des sozialen Lebens in Europa und darüber hinaus (vgl. Crangle; Vogl-Bienek 2014, Hartrick 2017, Michio 2018).

Insbesondere zwischen 1900 und 1950 wurden Glasdias auch in der universitären Lehre eingesetzt. Bestände von mehreren 10.000 Glasdias, meist im Standardformat 8,3 x 8,3 cm oder 8,3 x 10,5 cm sind keine Seltenheit in universitären Sammlungen. Meist handelt es sich um einen Mix aus Bildserien kommerzieller Lehrmittelverlage und von Lehrbeauftragten selbst produzierten Glasdias.¹

Diese in ihrer ursprünglichen Funktion obsoleten Lehrmedien sind durch die akademische Forschung lange unbeachtet geblieben, doch zeichnet sich in den letzten zehn bis 15 Jahren ein zunehmendes Interesse ab. Auch vorher widmeten sich einzelne Forschende und kleinere Forschungsprojekte, lokale Digitalisierungsprojekte in Museen und Archiven den Glasdias. Meist waren diese Projekte auf eine Disziplin (zum Beispiel den Einsatz der Glasdias in der Kunstgeschichte, archäologische Expeditionen, als Vorläufer des Films) ausgerichtet. Der Ansatz, Glasdias als materielle Artefakte des Kulturerbes sammlungsübergreifend und über disziplinäre und institutionelle Zwecke hinweg zu untersuchen, war das Spezifische des *Million Pictures* Projekts.

1 Für eine Diskussion zu Glasdias in der Kunstgeschichte siehe Borlée; Doucet 2019. Die niederländische *Stichting Academisch Erfgoed* erstellte eine Übersicht über Glasdia-Sammlungen in niederländischen Universitäts-sammlungen, die auf Anfrage erhältlich ist. Eine weitere Resource ist die *Wikipedia List of Lantern Slide Collections* https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_lantern_slide_collections. Letzter Abruf: 14.02.2020.

Alle Projektbeteiligten erfuhren den gemeinsamen Ansatz als gewinnbringend. Dieses ‚überkonfessionelle‘ Arbeiten erfordert von allen eine Offenheit für Methodenvielfalt und die Anerkennung unterschiedlicher Arbeitsweisen. Im Folgenden möchte ich einige Formen der künstlerischen Auseinandersetzung mit den historischen Objekten vorstellen, deren Erkenntnispotenziale benennen und Faktoren für ein gutes Gelingen einer gemeinsamen Arbeit in den Sammlungen von akademischer Forschung und Kunstschaaffenden diskutieren, die vermutlich auch auf andere Projekte übertragbar sind. Dies tue ich aus meiner Sicht als Wissenschaftlerin (Medienhistorikerin) und Projektkoordinatorin. Transfer, so viel sei vorweggenommen, wurde nicht als Übertragung der (als komplex angesehenen) wissenschaftlichen Forschung in (als weniger komplex angesehenen) Wissenschaftskommunikation und Museumsdidaktik, sondern eher als eine Art gegenseitigen Feedbacks verstanden. Die „Creative Re-Use“-Arbeiten waren eine Form, um die Perspektivenvielfalt integrativ und nicht nachträglich beziehungsweise additiv umzusetzen. Diese integrative Perspektive erfordert bestimmte Rahmenbedingungen und programmatische Entscheidungen der Projektkoordination.

Bedingungen für integrierten Transfer

Faktoren für ein Gelingen (oder Misslingen) des integrierten Transfers sind im Förderprogramm, den definierten Projektzielen, der Zusammenstellung des Konsortiums, der Programmgestaltung von Workshops und Konferenz sowie der Haltung der Beteiligten gegenüber Arbeiten in anderen Feldern zu suchen: Wenn ein Förderprogramm sich akademischer Spitzenforschung verschreibt, die Projektziele entsprechend auf einen rein akademischen Beitrag hin definiert werden, das Konsortium aus wissenschaftlichen Angestellten besteht, die sich für *cutting edge*-Debatten in ihrem Fachgebiet interessieren aber ihnen unbekannte Arbeitsweisen ablehnen, wenn für Projekttreffen nur das Format von 20-minütigen Präsentationen vorgesehen ist, dann sind die Rahmenbedingungen für gelingende Kooperation und integrierten Transfer ungünstig. Was waren die Bedingungen im *Million Pictures* Projekt?

Das *Million Pictures* Projekt erhielt Förderung aus der *Joint Programming Initiative Cultural Heritage* (JPI-CH), einem kleinen Förderprogramm einzelner Mitgliedsstaaten der Europäischen Union, das als Ziel formulierte, „Menschen mit Kulturerbe zu verbinden“ [Übers. d. Verf.] (JPI-CH o.J.: Vision).² In der *Strategic Research Agenda* (vgl. JPI-CH o.J. c. 2013) des Förderprogramms wird betont, dass wissenschaftliche Erkenntnisse nicht allein der akademischen Wissenserweiterung dienen sollen, sondern dass die durch Forschung gewonnene Expertise auch für Wirtschaft und Kulturinstitutionen nachnutzbar sein soll. Als zentrale Instrumente dafür waren in der Ausschreibung „nachhaltige Dokumentation“ und „Creative Re-Use“-Aktivitäten genannt. Dies ‚zwang‘ uns Wissenschaftler*innen nahezu, Museen, Archive und Kunstschaaffende bereits in der Antragskonzeption einzubeziehen und

Sachmittel für künstlerische Arbeiten im Finanzplan zu berücksichtigen.³ Die *Strategic Research Agenda* definiert als zentrale Handlungsfelder für die Verbindung von Menschen mit ihrem Kulturerbe unter anderem „Sicherung durch Nutzung“ (*protection through use*) sowie die Verbreitung von Information zum Kulturerbe. Aus dieser für die geisteswissenschaftliche Forschung recht anwendungsorientierten Ausschreibung entwickelten wir die folgenden Projektziele:

- 1) Dokumentation: die Entwicklung eines Standards für die Beschreibung des Materials und dessen Implementierung in der Online-Referenzdatenbank *Lucerna Magic Lantern Web Resource* (im Folgenden: *Lucerna*).⁴
- 2) Digitalisierung: Austausch und Dokumentation von Erfahrungen mit Digitalisierungsmethoden und der Digitalisierung von Beständen.
- 3) „Creative Re-Use“: Menschen und Kulturerbe verbinden, Aktivitäten für ein allgemeines Publikum entwickeln, Beispiele für Nutzung von Objekten (und Digitalisaten) in Wissenschaft und Kunst aufzeigen.
- 4) Wissen erweitern: Erforschung diverser Kontexte, in denen die Objekte genutzt wurden.

Natürlich sind diese Projektziele miteinander verbunden: Gute Dokumentation (Ziel 1) ist Ergebnis von und Bedingung für die Erweiterung des Wissens mit den Objekten und über die Bestände (Ziel 4). Die Dokumentationspraxis ist Grundlage für den Austausch über Methoden der Digitalisierung (Ziel 2). Dokumentation der Digitalisate in Kombination mit dem Wissen über den historischen Kontext, in dem die Glasdias genutzt wurden, ist oftmals Grundlage für Aktivitäten des Wissenstransfers (Ziel 3). Und „Creative Re-Use“ (Ziel 3) fördert mitunter Wissen zu Tage, das traditionelle akademische Methoden der Forschung (Ziel 4) oder Arbeitsweisen in Archiven (Ziel 2) nicht wahrnehmen. Auf diesen Punkt komme ich später noch zurück.

Dem *Million Pictures*-Projekt gehörten fünf Forschungsgruppen an den Universitäten Antwerpen, Exeter, Girona, Salamanca und Utrecht an. Fachlich waren die Forschenden im Bereich Kunstgeschichte, Kommunikationswissenschaften, Filmgeschichte und Performance Studies verortet. Des Weiteren waren 20 Museen und Archive in mehreren Funktionen beteiligt: als Geberinnen von Material, als Kooperationspartnerinnen für Digitalisierungsprojekte oder als Partnerinnen für gemeinsame Publikumsveranstaltungen. Oft fanden Veranstaltungen und Workshops in den Räumen der Museen statt, die diese wiederum in ihren Newslettern und Medienkanälen bewarben. Deren langjährige Expertise in Public Relations, Wissenskommunikation und Wissenstransfer und die ansprechend gestalteten und lokal etablierten Veranstaltungsräume haben dazu beigetragen, die Hemmschwelle für ein außeruniversitäres Publikum, zu einem Vortrag zu gehen, zu senken.

Die Mitglieder des Konsortiums hatten unterschiedliche Aufgaben. Die Forschungsgruppen der Universitäten untersuchten je

3 Um die Wahrnehmung zu korrigieren, dass alle europäischen Projekte finanziell gut ausgestattet seien, sei hier angemerkt, dass die Gesamtfördersumme bei 609.000 € lag (plus 7.000 € Konferenzförderung), was für ein dreijähriges Projekt mit fünf Forschungsgruppen nicht üppig ist. Nach Abzug der Kosten für befristete Projektstellen, den Workshops inklusive der Reisekosten, die technische Implementierung und Overheadkosten blieben circa 23.000 € für künstlerische Auseinandersetzungen in der Antragstellung übrig (5.000 € DVD Produktion; 900 € Overheadkosten studentische Projekte; 5.500 € für die Ausstellung in Girona, 5.000 € für die Entwicklung einer App (hier nicht vorgestellt), c. 7.000 € Honorar für lokale Projekte sowie Aufführungen auf Workshops und Konferenz).

4 Die Datenbank wurde erst an der Universität Trier entwickelt und wird nun durch die Universität Exeter gehostet: *Lucerna Magic Lantern Web Resource* CIC (2006–2020). URL: <http://lucerna.exeter.ac.uk/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.

eigene Teilprojekte und kommunizierten die Ergebnisse innerhalb ihrer akademischen Forschungscommunity.⁵ Darüber hinaus kam es zu Kooperationen von Forschenden und Museen bei Digitalisierungsprojekten. Das *Screen Archive South East Brighton* half mit Expertise bei der Digitalisierung und Katalogisierung; das *Eye Filmmuseum Netherlands* und das *Universiteitsmuseum Utrecht* stellten ihr Material und ihre kuratorische Expertise für die Digitalisierung zur Verfügung und ermöglichten studentische Praktika. Das *Royal Albert Memorial Museum Exeter* nutzte das Projekt, um seine aus diversen Sammlungen stammenden Glasdias zu digitalisieren und in seinen Katalog zu überführen.⁶ Der gemeinnützige Verein *Lucerna Magic Lantern Webresource CIC*, Betreiber von *Lucerna*, setzte technische Anforderungen, die sich aus der Projektarbeit ergaben, schnell um – was durch personelle Überschneidungen zum Forschungsteam Exeter erleichtert wurde. Darüber hinaus haben private Sammler*innen der *Magic Lantern Society*⁷ ihr Wissen um Material und Aufführungstechnik in Workshops und in *Laterna Magica*-Vorstellungen eingebracht.

In den vier Workshops des Projekts gab es Platz für theoretische, akademische und künstlerische Themen. Alle Workshops hatten einen festen Zeitraum für eine künstlerische Auseinandersetzung mit Glasdias. Experimentelle Performances oder ‚klassische‘ *Laterna Magica*-Vorstellungen lagen am frühen Abend und waren auch für Interessent*innen außerhalb des Konsortiums zugänglich. Die Performer*innen waren eingeladen, ihre Arbeit auf den Workshops zum Beispiel in Form von Werkstattgesprächen zu erläutern.

Ähnlich war eine viertägige Konferenz konzipiert: Am zweiten Tag gab es eine Tagungsmesse mit Aufführungen, Performances, Posterpräsentationen und Ständen von Sammler*innen, bei der Menschen sich in informeller Atmosphäre austauschen konnten. Der dritte Tag stand im Zeichen der „Creative Re-Use“-Projekte und fand daher teilweise in anderen Räumlichkeiten statt, die den Anforderungen der künstlerischen Präsentationen und der interaktiven Workshops besser gerecht wurden (und dem Treffen eine andere Atmosphäre verliehen). Am vierten Tag wurden zwei Filmprojekte präsentiert. Der Mix an Präsentationsformaten und -inhalten, die nicht in parallelen Sessions für ihre jeweilige Community (Wissenschaft / Museum und Archiv / Kunst), sondern oft gemeinsam in einer Session kombiniert wurden, war dabei eine bewusste Programmentscheidung.⁸

Neben einem Budget für die Publikation eines Sammelbandes für geschriebene Texte mit statischen Illustrationen wurden auch Mittel für die Erstellung einer DVD reserviert, die die „Creative Re-Use“-Projekte in Videos dokumentiert.⁹

„Creative Re-Use“: Formen des Transfers

Als relativ ‚klassische‘ Form des Transfers sind Beiträge für Publikationen der Projektpartner*innen und Publikumsvorträge für die Vortragsreihen der kooperierenden Museen zu nennen.

5 Eine Übersicht aller (akademischen) Artikel, die während des Projektes erschienen, befindet sich auf der Projektwebsite <https://a-million-pictures.wp.hum.uu.nl/category/publications/publications-team-members/>. Letzter Abruf: 14.02.2020. Nach Projektabschluss erschienen der Sammelband der Konferenz, welcher akademische Forschungsergebnisse sowie einige Projekte aus der Museums- und Archivarbeit dokumentiert: Dellmann et al. 2020, sowie zwei Themenhefte der Zeitschrift *Early Popular Visual Culture* (2019/1 und 2019/3-4).

6 Die Bestände der jeweiligen Museen und Archive sind zugänglich über die *Lucerna Magic Lantern Web Resource* <http://lucerna.exeter.ac.uk/collection/collection-search.php?language=EN>. Letzter Abruf: 14.02.2020.

7 Siehe: <http://www.magiclantern.org.uk/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.

8 Das komplette Programm ist online zugänglich unter <https://a-million-pictures.wp.hum.uu.nl/conference/programme/>. Letzter Abruf: 18.02.2020.

9 Die DVD *A Million Pictures: Magic Lantern Heritage Today. Examples of Creative Re-Use* (2017) ist vergriffen. Wenden Sie sich bei Interesse an die Autorin.



Abb. 1

Sammler*innen der Laterna Magica organisierten Aufführungen mit historischen Glasdias und historischen Projektionsapparaten für Workshops, und Mitarbeiter*innen der Museen in Exeter und Girona boten zusätzliche Museumsaktivitäten an, zum Beispiel eine Kindervorführung zu Halloween oder einen Vortrag bei der *Nacht der Museen*. Im Folgenden möchte ich näher auf die vielleicht weniger naheliegende Formate eingehen und den Blick erweitern, was Transfer noch alles sein kann.¹⁰

Liselotte Westerterp, damals Master-Studentin im Fach Komposition am Konservatorium Utrecht, ließ sich von der Glasdiaserie einer Expedition nach Tibet und in die Mongolei aus der Sammlung des Universitätsmuseums Utrecht zu der Komposition *The Journey* (2016) inspirieren. Die Komposition ist für Klavier, Cello, elektrische Gitarre und Alt-Gesang zur Begleitung der Projektion der Bildserie mit einer Laterna Magica geschrieben (Abb. 1).¹¹

Tony Lidington von *Promenade Promotions* entwickelte die Guckkasten-Performance *Lucky Dicky Crangle and the Cinnabar Moth* (2016).¹² Hierfür baute er einen Guckkasten aus dem 19. Jahrhundert um und bespielte ihn mit selbst angefertigten Reproduktionen von Glasdias aus der Sammlung des *Royal Albert Memorial Museum Exeter*. In Stil der SteamPunk-Bewegung tourte er mit dem Guckkasten auf diversen Kleinkunst- und Theaterfestivals in England (Abb. 2).



Abb. 2

Abb. 1: Aufbau für die Aufführung der Komposition *The Journey* (Liselotte Westerterp, 2016) während des *Science in the City*-Festivals, Utrecht, 3. April 2016. Foto: CC0 2016, Sarah Dellmann.

Abb. 2: Guckkasten-Performance mit Publikum. Nur die Hineinschauenden können die Show im Inneren sehen, die Umherstehenden scheinen neugierig, was dort wohl zu sehen ist. Filmstill der Kurzdokumentation *Lucky Dicky Crangle: The Magic Lantern meets the Peepshow* (Tony Lidington und Laurie Euden-Paul, 2017), Min. 3:09. Film: © Promenade Productions.

10 Die Liste aller „Creative Re-Use“-Aktivitäten ist auf der Projektwebsite zu finden: <https://a-million-pictures.wp.hum.uu.nl/category/publications/re-use/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.

11 Siehe <https://www.facebook.com/lisa.westerterp.9> – Das Video einer weiteren Aufführung ist zu sehen unter <https://www.youtube.com/watch?v=YCVuL7jnXho>, letzter Abruf: 14.04.2020.

12 Der Trailer zur Show vermittelt einen Eindruck der Produktion: <https://vimeo.com/110912384>. Letzter Abruf: 14.02.2020.

Abb. 3: Momentaufnahme der Live-Video-Art Performance *A Taste of Nature* (Björt Rúnarsdóttir und Alba G. Corral), Girona, 14. April 2016 (<https://www.youtube.com/watch?v=w7ENTRAa1R8>, letzter Abruf 14.04.2020), Filmstill: 11:36, Film: Francisco Javier Frutos.

Abb. 4: Die *Touchscreen-Lantern* in Benutzung. Filmstill aus dem Trailer zur Ausstellung *Light! Magic Lantern and the Digital Image. Affinities between the Nineteenth and Twenty-first Century*, Filmmuseum Girona, 27. Juni 2017 – 8. April 2018 (<https://vimeo.com/223658539>, letzter Abruf: 14-04.2020), Filmstill: 0:47. Film: CIFO | Cicles Formatius Girona 2017.

13 Siehe: <https://www.youtube.com/watch?v=w7ENTRAa1R8&feature=youtu.be>.
Letzter Abruf: 14.02.2020.

14 Der sehr sehenswerte, dreiminütige Trailer gibt die Funktionsweise der digitalen Laterne und die Rolle des Performenden gut wieder: <https://vimeo.com/223658539>.
Letzter Abruf: 14.02.2020.

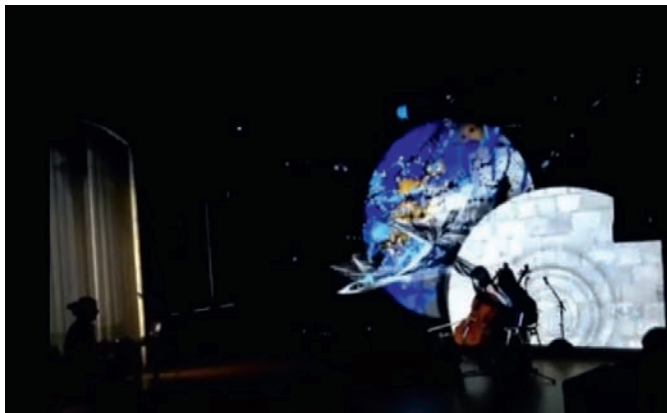


Abb. 3

Das Künstlerinnenduo Björt Rúnarsdóttir (Cello) und Alba G. Corral (visual artist) führten die Performance *A Taste of Nature* (2016) auf. Zur Cello-Improvisation von Björt Rúnarsdóttir performte Alba G. Corral im live-ausgeführten Vjing Digitalisate der Glasdiasammlung des *Museu del Cinema Girona* – und konnte visuelle Effekte erzielen, von denen die Laterna Magica-Vorführer*innen voriger Jahrhunderte nur träumen konnten (Abb. 3). Ein Ausschnitt der Aufführung ist als Video dokumentiert.¹³

Die Wechselausstellung *Light! Magic Lantern and the Digital Image. Affinities between the Nineteenth and Twenty-first Century* im Filmmuseum Girona wurde in Kooperation von Museum und Universität Girona produziert. Für die Entwicklung der *Touchscreen Lantern* arbeitete das Ausstellungsteam mit der Hochschule für digitale Gestaltung Girona zusammen. Die *Touchscreen Lantern* ermöglichte es den Besucher*innen, digitalisierte Glasdias virtuell zu projizieren und Bewegungseffekte nachzuvollziehen. Das Touchpad war an einen Projektor angeschlossen, so dass die Besucher*innen mit dem digitalisierten Objekt spielen und den Effekt ihres Spielens als projiziertes Bild sehen konnten (Abb. 4).¹⁴ Das digitale Tool fügte sich in die Ausstellungskonzeption ein, welche die Verbindungen der visuellen Kultur des 18. und 19. Jahrhunderts mit der digitalen visuellen Kultur des 21. Jahrhunderts thematisierte.

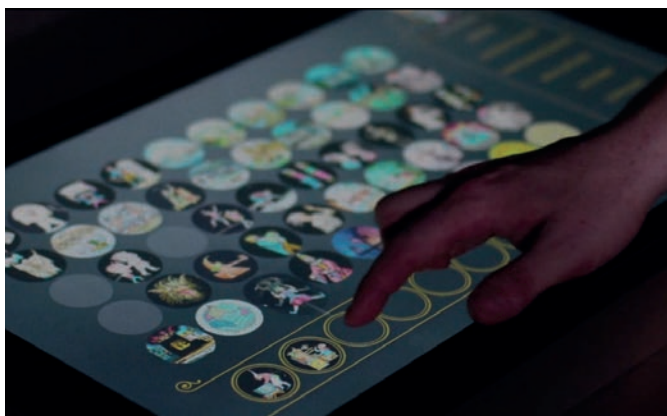


Abb. 4



Abb. 5

Die Filmemacherin Sarah Vanagt entwickelte mit *Schijnvis*, *Showfish*, *Poisson brillant* eine Installation aus Objekten der Sammlung des *Museum van Hedendaagse Kunst Antwerpen* (M HKA) sowie ein für diese Installation produziertes Video (Vanagt 2016).¹⁵ In der Installation mit Spielzeuglaternen verwendete sie auf transparentes Klebeband ‚aufgenommenen‘ Straßenstaub (Abb. 5). Die Verbindung von Kindheit und Spiel sowie die Vergrößerung kleiner, alltäglicher Gesten in poetischer Form, ist ein wiederkehrendes Thema in den Arbeiten Vanagts.

Jeroen Koelewijn, Fleur Sophie de Boer und Thomas Bruinsma, damals Studierende an der Kunsthochschule Utrecht (HKU) im Schwerpunkt 2D-Animation, produzierten den Animationsfilm *Slide of Life* (2017). Basierend auf Digitalisaten der Sammlun-

Abb. 5: Ausstellungsfoto der Installation *Schijnvis*, *Showfish*, *Poisson brillant* (Sarah Vanagt, 2016), *Museum van Hedendaagse Kunst Antwerpen*, 28. Oktober 2016 – 13. November 2016. Foto: © M HKA/clinckx, M HKA, Antwerp.

Abb. 6: Im Animationsfilm *Slide of Life* (Jeroen Koelewijn, Fleur Sophie de Boer und Thomas Bruinsma, 2017) kommen digitalisierte statische Glasdias in Bewegung. Hier hebt das Dach der Sternwarte Potsdam ab. Screenshot (Min. 2:23). Film: © Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, 2017.



Abb. 6

¹⁵ Siehe <http://balthasar.be/work/item/schijnvis-showfish-poisson-brillant.html>. Letzter Abruf: 14.02.2020.

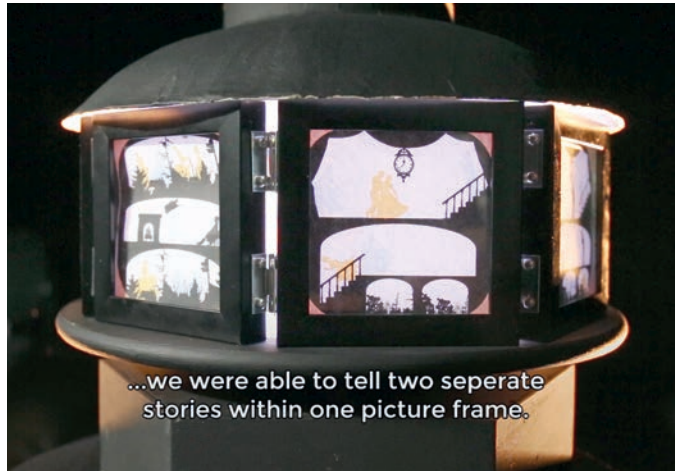


Abb. 7

Abb. 7: Die Installation *Cinderella: A two-sided story* (Joris Derks, Daisy Kehnen, Jordy Veenstra, 2017) erzählt die Geschichte mit Licht – je nach Beleuchtung in zwei unterschiedlichen Varianten. Filmstill (Min. 2:02) der gleichnamigen Kurzdokumentation. Film: © Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, 2017.

gen des *Eye Filmmuseum Netherlands* und des *Utrecht Universiteitsmuseum* erstellten sie einen Animationsfilm, in dem sie allerlei Elemente des Glasdias animierten, die im historischen Material statisch bleiben (Abb. 6). Von der konzeptionellen Idee ‚Geschichten erzählen mit Licht‘ inspiriert war die Installation mit Ton *Cinderella: A two-sided Story* (2017) von Joris Derks, Daisy Kehnen und Jordy Veenstra, damals Studierende der Kunsthochschule Utrecht. Je nachdem, welche Lichtfarbe eingeschaltet war, sah der*die Zuschauer*in unterschiedliche Varianten des Bildes und bekam unterschiedliche Varianten der Geschichte vorgetragen (Abb. 7).

Eine weitere freie Adaptation war das Varieté-Programm *Lucis et Umbrae* (2017) des Schattenspiel- und Zirkuskünstlers Sergi Buka, in Zusammenarbeit mit Jordi Sabatés und Victoria Szpunberg. Elemente des Programms waren Schattenspiele und eine Laterna Magica, die allerlei magische Dinge konnte. Der Untertitel *A show of light and shadows, inspired by magic lanterns and their magic* verrät das Nötige.

Es ist zu erwähnen, dass nicht alle Kunstwerke und Performances direkt aus dem *Million Pictures*-Projekt hervorgegangen sind oder (vollständig) finanziert wurden. Neben der Finanzierung von Kunstwerken können Forschungsprojekte jedoch Ressourcen dafür bereitstellen, um Netzwerke zu schaffen, in denen sich Kurator*innen, Archivar*innen, Wissenschaftler*innen und Kunstschaffende bei Workshops und lokalen Veranstaltungen austauschen können: über Fragen der Digitalisierung, der (Museums-)pädagogik, über Kooperation mit Kunstschaffenden und mögliche gemeinsame Projektanträge. Auch hier spielt die Programmgestaltung der Workshops eine Rolle.

„Creative Re-Use“ als Forschungsmethode und Wissenstransfer

Die „Creative Re-Use“-Projekte hatten mehrere Funktionen. Sie waren nicht nur ‚originelle Beiträge‘, sondern stellen eine For-

schungsmethode dar, die spezifisches Wissen hervorbringt. Durch die Arbeit mit materiellen Objekten entstand ein tieferes Verständnis der immateriellen Praktiken, in die sie historisch eingebunden waren sowie der möglichen Praktiken, die historisch nicht belegt sind. Dies führte zu Einsichten, die mit traditionellen akademischen Methoden allein nicht zu erlangen wären. „Creative Re-Use“ ist somit eine Methode, um historische Bedeutungen und Medieneffekte zu rekonstruieren, die sich aus schriftlicher Überlieferung in Archivdokumenten oder dem Material selbst (das heißt den etablierten Methoden und Quellen historischer Forschung) nur teilweise erschließen lassen. Dieses Wissen kann zum Beispiel Design-Entscheidungen in Museen leiten oder Veränderungen in der Dokumentationsweise anstoßen. So wurden im Laufe des *Million Pictures*-Projektes einige Felder und Funktionen in *Lucerna* ergänzt.

Anders als beim *Re-Enactment*, geht es bei „Creative Re-Use“-Projekten nicht um eine historisch möglichst akkurate Wiederholung des Ereignisses. Dennoch haben auch sie ein Erkenntnispotenzial für Historiker*innen: Gerade die „Creative Re-Use“-Projekte, die Techniken und Mittel in der Auseinandersetzung mit Glasdias einsetzten, die in früheren Jahrhunderten nicht zur Verfügung standen, weisen darauf hin, welche Kreativität auch den historischen Aufführer*innen zu unterstellen ist. Es ist anzunehmen, dass auch sie alle ihnen zur Verfügung stehenden Technologien einsetzten, um mit ihrer Laterna Magica Show ein Publikum zu begeistern und sich gegebenenfalls von anderen zu unterscheiden. So lässt sich zumindest eine begründete Spekulation zum Selbstverständnis von Aufführer*innen formulieren.

„Creative Re-Use“ kann zudem eine Methode in Lehre und Museumsdidaktik sein: Anstatt den Studierenden oder Ausstellungsbesucher*innen einen Vortrag zu halten, kann „Creative Re-Use“ zu einer nicht-sprachlichen Auseinandersetzung mit dem Gegenstand einladen. Vielfach wird dies in Museum-workshops unter anderen Bezeichnungen bereits getan, in der geisteswissenschaftlichen Forschung und Lehre ist dieser Ansatz bisher allerdings nicht verankert.

Transfer von „Creative Re-Use“ in die Wissenschaft

Durch das Lockern der Objekte aus ihren historischen Bedeutungen, konnte die Bedeutung der Objekte für heutige Interessent*innen und für andere als die ursprünglich intendierten Nutzer*innen aufgezeigt werden. Das poetische Potenzial, das Westerterp und Vanagt in dem Material für ihre Arbeit fanden, hätte ich nicht entdeckt – und die ursprünglichen Produzent*innen dieser Glasdias vermutlich auch nicht. So leistet „Creative Re-Use“ über die Auseinandersetzung mit den Objekten eine Aktualisierung der Bedeutung, eine Verbindung zwischen Vergangenheit und Gegenwart. Dies ist auch für Kurator*innen relevant: In Zeiten, in denen analoger und digitaler Speicherplatz

begrenzt sind, müssen sich Kurator*innen fragen, was bewahrt werden soll und was nicht. Wenn Objekte der Sammlungen durch Kunstschaffende, Wissenschaftler*innen oder andere Interessierte nachgefragt werden, ist dies ein starkes Argument gegen ihre Deakzession.

„Creative Re-Use“ ist eine Arbeitsweise, die die materiellen Objekte als Startpunkt für neue Werke (Film, Aufführungen, Ausstellungen, Datenbanken, ...) nimmt. Akademische Forschung beginnt klassischerweise mit einer Forschungsfrage, ein Animationsfilm mit einem Storyboard. Der Startpunkt für die Arbeiten im *Million Pictures*-Projekt waren jedoch die Objekte. Dies legte eine Auseinandersetzung mit der eigenen Forschungs- oder künstlerischen Praxis nahe. Ich habe mich zum Beispiel gefragt, welche Perspektiven man auf Datenbankprojekte erhält, wenn man sie als „Creative Re-Use“ der Objekte versteht und nicht als reine, möglichst objektive Dokumentation des Materials (vgl. Dellmann 2019: 322–340).

Faktoren für gutes Gelingen

Es kann nicht genug betont werden, dass die Begegnung aller Beteiligten auf Augenhöhe entscheidend ist. Es verlangt eine Offenheit aller, verschiedene Perspektiven, Expertisen und Bedürfnisse als gleichwertig anzuerkennen. Das klingt im Zeitalter, in dem ‚interdisziplinär‘ ein langlebiges *buzzword* ist, vielleicht selbstverständlich, aber das ist es nicht. Interdisziplinäre Lehrstühle sind noch immer eine Seltenheit. Das über Jahrhunderte tradierte Primat universitärer Forschung kann zu Distanz und falscher Bescheidenheit der Archivmitarbeiter*innen bezüglich der Relevanz und Komplexität ihrer Arbeit gegenüber Wissenschaftler*innen führen. Kunstschaffende und Privatsammler*innen fühlen sich von den rhetorisch oftmals versierteren Akademiker*innen vielleicht schneller ‚plattgeredet‘. Hier ist es Aufgabe der Projektkoordination, dafür zu sorgen, dass sich insbesondere die nicht-akademischen Partner*innen gleichwertig und willkommen fühlen und alle den Diskussionen in den Treffen folgen können. Die Notwendigkeit wird in internationalen Kooperationen noch größer: Nicht alle haben Englisch als erste Fremdsprache oder nutzen es regelmäßig.

Notwendig ist ebenfalls ein Budget für Mitwirkende, die ihr Einkommen nicht an Universitäten verdienen. Neben Reisekostenzuschüssen zu Workshops bedeutet dies, Kunstschaffenden einen fairen Lohn zu bezahlen, wenn man von ihnen ein Werk erwartet. Kostengünstiger ist die Zusammenarbeit mit Studierenden von Kunst- und Designhochschulen, aber auch hier werden in der Regel Overheadkosten fällig. Bei Antragstellung müssen entsprechende Sachmittel eingeplant werden. Gleichzeitig sei betont, dass sich auch mit geringem Budget künstlerische Experimente realisieren lassen. Im *Million Pictures*-Projekt war dies einerseits möglich, weil die kooperierenden Museen und Archive Expertise, Räume und technisches Personal als *in-kind* Beiträge zur Verfü-

gung stellten, beziehungsweise ihr eigenes Veranstaltungsbudget einbrachten. Zum anderen mussten in der Kooperation mit Studierenden nur Materialkosten bezahlt werden, da die (inhaltliche und technische) Betreuung über Lehrbeauftragte der Kunsthochschule vorgenommen wurde. Solche Formen der Kooperation haben einen höheren Aufwand in Kommunikation und Planung, da Museen ihr Veranstaltungsprogramm meist ein halbes Jahr im Voraus veröffentlichen, und Lehrbeauftragte an Kunsthochschulen (Projekt-)Seminare zum Ende des vorigen Semesters planen. Privaten Sammler*innen, die nicht von Einnahmen aus Vorstellungen leben, sollte man eine Unkostenvergütung und ein kleines Honorar zahlen.

Manche Kunstprojekte konnten aufgrund fehlender Mittel nicht oder nur in kleinerer Form realisiert werden. Insgesamt lässt sich jedoch festhalten, dass Verweise auf das (immer zu geringe) Budget alleine kein Grund sind, kreative Experimente nicht durchzuführen; Vernetzung, Kommunikation und Kooperation können Einiges ausgleichen.

In akademischer Forschung bedeutet Transfer zu oft, dass die akademische Forschung die relevanten Ergebnisse erzielt, zu denen hinterher eine künstlerische Replik beauftragt wird. Der Transfer wird dann additiv gedacht und geht nur in eine Richtung: Die akademische Forschung legt ihre Erkenntnis den anderen vor, aber eher selten werden Erfahrungen aus künstlerischen Auseinandersetzungen zur Nuancierung oder Korrektur disziplinärer Forschungsergebnisse, Forschungsdesigns oder theoretischer Annahmen verwendet.

Aber Künstler*innen forschen auch. Ihre Arbeiten sind nicht nur ‚was Hübsches für das Abendprogramm‘, wie es in akademischen Konferenzen leider häufig durch die Programmgestaltung ausgedrückt wird: morgens die theoretische Auseinandersetzung, im Parallelpanel im kleineren Raum die Didaktik und abends, wenn man eigentlich schon müde ist, ist Zeit für Kunst. Will man einen Austausch ermöglichen, müssen Konferenzen andere Präsentationsformen ermöglichen. Das kann bedeuten, dass es weniger 20-Minuten Papiere gibt, um Raum für eine Performance zu schaffen, über die man hinterher diskutiert, oder dass Teile der Veranstaltung außerhalb der Hörsäle in Räumen stattfinden, die über die erforderliche technische Ausstattung verfügen.

Die „Creative Re-Use“-Aktivitäten im *Million Pictures*-Projekt wurde auch dadurch erleichtert, dass das Copyright für viele Abbildungen der Glasdias sowie für die Glasdias selbst abgelaufen ist und sich ein Großteil der Objekte in der Public Domain befinden. Die Policy des *Eye Filmmuseums* und des *Universiteitsmuseums Utrecht*, kein Copyright auf Digitalisate zu erheben, sondern sie wo möglich unter CC-BY Lizenzen zu veröffentlichen, erleichtert die Nachnutzung in „Creative Re-Use“-Projekten. Ein Grund mehr, sich in Wissenschaft und Kulturerbe für freie Lizenzen einzusetzen.

Wenn man sich traut, im Konsortium disziplinäre Kämpfe um abschließende Deutungshoheit durch Austausch zu ersetzen, ist die Möglichkeit gegeben, die Inspiration, die von den historischen Objekten ausgeht, für verschiedene Gruppen anzuerkennen und zu nutzen. Wenn die (meist durch Wissenschaftler*innen besetzte) Projektleitung es schafft, auch ihre Perspektive als partielle zu begreifen und auf Jargon in der Kommunikation verzichtet, kann ein interdisziplinärer Austausch gelingen.

Vielleicht wenden Sie jetzt ein, dass Glasdias als bildtragende Medien zugänglicher oder attraktiver sind als andere Objektgruppen, die sich in Ihren universitären Sammlungen finden. Dennoch würde ich Ihnen auch (und gerade!) bei Objektgruppen, bei denen Sie an einem breiten Interesse der Öffentlichkeit zweifeln, raten: Laden Sie Menschen mit verschiedenen professionellen Hintergründen – Dozierende, Sozialpädagog*innen, Sammler*innen, Kunststudierende, den lokalen Historiker*innenclub, eine Nachhaltigkeits-AG oder Ausstellungsmacher*innen – in Ihre Sammlung ein und fragen Sie sie, was sie in den Objekten sehen und mit ihnen anstellen würden. Vielleicht ergibt sich daraus nicht nur eine erweiterte Perspektive, sondern eine gemeinsame Veranstaltung.¹⁶

16 Die Autorin dankt Katharina Voß, TINT Filmkollektiv, für die Bearbeitung der digitalen Bilddateien (Abbildungen 2, 3, 6, 7) sowie dem Museum für zeitgenössische Kunst Antwerpen (M HKA) für die kostenlose Bereitstellung des Fotos in Abbildung 5.

Literatur:

- A Million Pictures (2017): *Programme*. Auf: A-Million-Pictures.wp.hum.uu.nl. URL: <https://a-million-pictures.wp.hum.uu.nl/conference/programme/>. Letzter Abruf: 18.02.2020.
- A Million Pictures (o.J.): *Creative Re-Use*. Auf: A-Million-Pictures.wp.hum.uu.nl. URL: <https://a-million-pictures.wp.hum.uu.nl/category/publications/re-use/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Borlée, Denise / Doucet, Hervé (Hrsg.) (2019): *La Plaque photographique. Un outil pour la fabrication et la diffusion des savoirs, XIXe – XXe siècle*. Strasbourg: Presses universitaires de Strasbourg.
- Cicles Formatius Girona (2018): *Luz! La linterna mágica en el Museo del Cine de Girona*. Auf: Vimeo.de. URL: <https://vimeo.com/223658539>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Crangle, Richard / Vogl-Bienek, Ludwig (2014): *Screen Culture and the Social Question, 1880–1914*. New Barnet: John Libbey.
- Dellmann, Sarah (2016–2018): *Publications by team members of A Million Pictures*. Auf: A-Million-Pictures.wp.hum.uu.nl. URL: <https://a-million-pictures.wp.hum.uu.nl/category/publications/publications-team-members/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Dellmann, Sarah et al., (Hrsg.) (2020): *A Million Pictures. Magic Lantern Slides in the History of Learning*. New Barnett: John Libbey.
- Dellmann, Sarah (2019): *Analogue objects online. Epistemological reflections on digital reproductions of lantern slides*. In: *Early Popular Visual Culture. The International Lantern Part 2*. (17): 3-4. S. 322–340.
- Diverse Autor*innen (2019): In: *Early Popular Visual Culture. The International Lantern Part 1*. 2019/1.
- Diverse Autor*innen (2019): In: *Early Popular Visual Culture. The International Lantern Part 2*. 2019/3-4.
- Hartrick, Elizabeth (2017): *The Magic Lantern in Australia and New Zealand*. Melbourne: Australian Scholarly Publishing.
- JPI-CH (o.J., c. 2013): *Strategic Research Agenda*. Auf: JPI-CH.eu. URL: <http://jpi-ch.eu/wp-content/uploads/SRA-2014-06.pdf>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- JPI-CH (o.J.): *Visions*. Auf: JPI-CH.eu. URL: <http://jpi-ch.eu/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Lucerna Magic Lantern Web Resource CIC (2006–2020). URL: <http://lucerna.exeter.ac.uk/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Michio, Yano (Hrsg.) (2018): *The Magic Lantern. A Short History of Light and Shadows*. Tokyo: Tokyo Photographic Art Museum and Seikyusha.
- o.A. (2020): *List of Lantern Slide Collections*. Auf: Wikipedia.org. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_lantern_slide_collections. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Research Team Girona & Salamanca (2016): *‘A taste of nature’: 2^o workshop Girona AMP (A Million Pictures)*. Auf: YouTube.com. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=w7ENTRAa1R8&feature=youtu.be>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Sowden, Steven (2014): *The Raree Man’s Peepshow*. Auf: Vimeo.com. URL: <https://vimeo.com/110912384>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- The Magic Lantern Society (o.J.): URL: <http://www.magiclantern.org.uk/>. Letzter Abruf: 14.02.2020.
- Vanagt, Sarah (2016): *Schijnvis, Showfish, Poisson brillant*. Auf: Balthasar.be. URL: <http://balthasar.be/work/item/schijnvis-showfish-poisson-brillant.html>. Letzter Abruf: 14.02.2020.

Impressum

Herausgeber*innen:
Lioba Keller-Drescher, Eckhard Kluth

Redaktion:
Eckhard Kluth, Katharina Scheerer

Übersetzungen Deutsch-Englisch: Supportstelle Englisch, WWU

© 2021 Zentrale Kustodie der WWU
Robert-Koch-Str. 40, 48149 Münster

Printed in Germany
Gestaltung: Eckhard Kluth

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der vom Gesetzgeber ausdrücklich gestatteten Fälle bedürfen der Genehmigung durch die Autor*innen und durch die Redaktion.

Die Bildnachweise in den Bildunterschriften beruhen auf Angaben der Autor*innen, geben also den Wissensstand der Redaktion wieder. Sollten Rechteinhaber nicht oder nicht korrekt genannt sein, werden diese gebeten, sich bei den Autor*innen und bei der Redaktion zu melden.

ISBN: 978-3-946191-07-0

