

Design mit Geschichte. Geschichtsbilder in Praxis und Theorie

Vitra Design Museum – Weil am Rhein

Martin Conrads, Franziska Morlok
Institut für transmediale Gestaltung, Universität der Künste Berlin
Das Museum Imaginärer Deutscher Designmuseen

Martin Conrads studierte Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Psychologie und Mittlere und Neuere Geschichte an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz und der FU Berlin. Er lebt als Autor, Kulturproduzent und Künstler in Berlin, wo er sich u. a. mit Kritik, Radio, Ausstellungen, künstlerischen Beiträgen und konzeptuellen Publikationen beschäftigt. Künstlerische Arbeiten mit Bild, Internet, Klang, Text; Hörspiele. Zahlreiche internationale Ausstellungsbeteiligungen. Beiträge für zahlreiche Publikationen, Magazine und Zeitungen, Essays. 2001/02 Redakteur bei der Zeitschrift „Texte zur Kunst“; 2003/04 Mitglied im kuratierenden Team der „6. Werkleitz Biennale“ in Halle (Saale); 2005 Produzent und Redakteur des deutsch-polnischen Künstlerradios „Radio Copernicus“; 2006/07 Mitherausgeber und Redakteur des deutsch-ungarischen Zeitschriftenprojektes „Die Planung / A Terv“. Seit 2007 Künstlerischer Mitarbeiter am Institut für Transmediale Gestaltung der Universität der Künste Berlin. 2013 Co-Kurator des „Werkleitz Jubiläum Festivals“ in Halle (Saale). 2014 erschienen sein Buch „ohne mich“ und das gemeinsam mit Franziska Morlok herausgegebene Buch „War postdigital besser?“ (beide bei Revolver Publishing), 2015 in gleicher Herausgeberschaft die PDF-Publikation „Skeleton of hero World War III carrier pigeon ...“ im Verlag der Universität der Künste Berlin.

www.desperatecapital.com
conrads@udk-berlin.de

Franziska Morlok studierte Grafikdesign an der Hochschule der Bildenden Künste in Saarbrücken und der Universität der Künste in Berlin. Sie arbeitete in New York, Amsterdam und Berlin unter anderem bei Sagmeister inc., Leonardi, Wollein und Fons Hickmann m23. 2007 gründete sie mit Till Beckmann das Designbüro Rimini Berlin, sie gestalten für Unternehmen und kulturelle Einrichtungen grafische, filmische, digitale und räumliche Systeme. Ihre Arbeiten werden regelmäßig ausgezeichnet und publiziert, zudem hält sie Vorträge und Workshops. Seit 2007 unterrichtet sie Typografie und Grafikdesign an der Universität der Künste Berlin, 2013 hatte sie zudem einen Lehrauftrag im Masterstudiengang Raumstrategien an der Kunsthochschule Weissensee (Berlin). 2009 hat Franziska Morlok „Extra – Enzyklopädie der experimentellen Druckveredelung“ im Birkhäuser Verlag veröffentlicht, im Jahr darauf „Lineaturen“ bei Revolver Publishing (weitere Auflagen 2011 und 2013). 2014 erschien das gemeinsam mit Martin Conrads ebenfalls dort herausgegebene Buch „War postdigital besser?“, 2015 in gleicher Herausgeberschaft die PDF-Publikation „Skeleton of hero World War III carrier pigeon ...“ im Verlag der Universität der Künste Berlin.

www.rimini-berlin.de
morlok@udk-berlin.de

Martin Conrads, Franziska Morlok
Institut für transmediale Gestaltung
Universität der Künste Berlin
Das Museum Imaginärer Deutscher Designmuseen

Der „Rat für Formgebung“ hatte bekanntlich im Jahr 2011 eine so fragwürdige wie mittlerweile als gescheitert zu bezeichnende Initiative gestartet, ein zentrales „Deutsches Design Museum“ zu konzipieren, das in Berlin verortet werden sollte (www.deutschesdesignmuseum.de).

Ausgehend von diesem verunglückten Versuch des Rates, beschäftigten sich Studierende der Visuellen Kommunikation an der Universität der Künste Berlin im Sommer 2014 unter unserer Leitung analytisch, historisch und fikionalisierend mit Konzepten des Ausstellens von Design. Ziel war es, aus einer Perspektive spekulativen Kommunikationsdesigns und in kritischer Auseinandersetzung mit der Initiative des Rates, jeweils ein imaginäres (deutsches) Designmuseum im Selbstauftrag zu konzipieren und modellhaft zu entwerfen. Form, Material, Dimension, Anspruch und Realisierungswahrscheinlichkeiten waren dabei keine Grenzen gesetzt.

Entstanden sind dabei u. a. das „Deutsche Männer Design Museum“, das „Exklusive Deutsche Design Museum“, das „Deutsche Display Museum“, das „DIM – Design Innovation Museum“ oder „The Hyperreal Museum“. Alle Arbeiten wurden im Juli 2014 auf dem Sommerrundgang der UdK Berlin sowie im Juni 2015 im Rahmenprogramm des DMY International Design Festivals im Berliner Werkbundarchiv – Museum der Dinge ausgestellt. Die grundlegende Idee besteht darin, dass die Gesamtheit der Museumsmodelle (inkl. dazugehöriger Eröffnungsplakate und weiterer Kommunikationsmedien) in der jeweiligen Räumlichkeit selbst schon ein wandelbares Museum darstellt: das „Museum Imaginärer Deutscher Designmuseen“.

Das „Museum Imaginärer Deutscher Designmuseen“ ist eine Produktion des Projektbereichs Grafikdesign / Kommunikationsdesign der Universität der Künste Berlin, 2014 (2105).

Die beteiligten Studierenden waren Jan Giesecking, David Gobber, Vera Kellner, Marion Alina Kliesch, Franziska Loos, Flavia López, Jessica Mester, Anne Retsch, Carlotta Richter, Victoria Schmidt und Lena Wessel.

Deutsches Männer Design Museum
Marion Alina Kliesch

Der Rat für Formgebung plant ein Deutsches Design Museum. Am Anfang der Planung stand eine Diskussionsrunde, bei der sich zwölf Männer, jedoch nur eine einzige Frau an einem runden Tisch versammelten. Dies ist ein Skandal – und erweckt den Anschein, dass der Rat in Wirklichkeit ein „Deutsches Männer Design Museum“ entwickelt. (MAK)

**Albus & Horzon &
Murkudis &
Grcic & Kupetz &
Jochum &
Boros & Roth &
Rehberger &
Brock & Liebs &
Poschardt
& Graw.**



**Ist ein Mann
so sexy wie
ein Auto?**

Andrej Kupetz

**Man kann heute
nichts Mädchen-
haftes ins
Museum stellen.
Wir müssen über
Männlichkeits-
fragen reden.**

Volker Albus



Ihre Meinung interessiert uns.
Führen Sie die Diskussion fort, planen Sie mit!
www.deutschesmaennerdesignmuseum.de

Martin Hoff

Deutsches Design Museum **Anne Retsch, Carlotta Richter**

Der Museumsbegriff ist in Deutschland nicht geschützt. Die Rahmenbedingungen für die Museumsarbeit geben die vom Internationalen Museumsrat ICOM verfassten und weltweit anerkannten ethischen Richtlinien vor. Bei einem Museum handelt es sich demnach um „eine gemeinnützige, ständig der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienste der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zu Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken materielle Erzeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt“. Der vorliegende Entwurf stellt ein deutsches Designmuseum als Buch dar, wobei das Buch alle Bedingungen zu erfüllen sucht, die der Internationale Museumsrat an ein Museum stellt. (AR, CR)



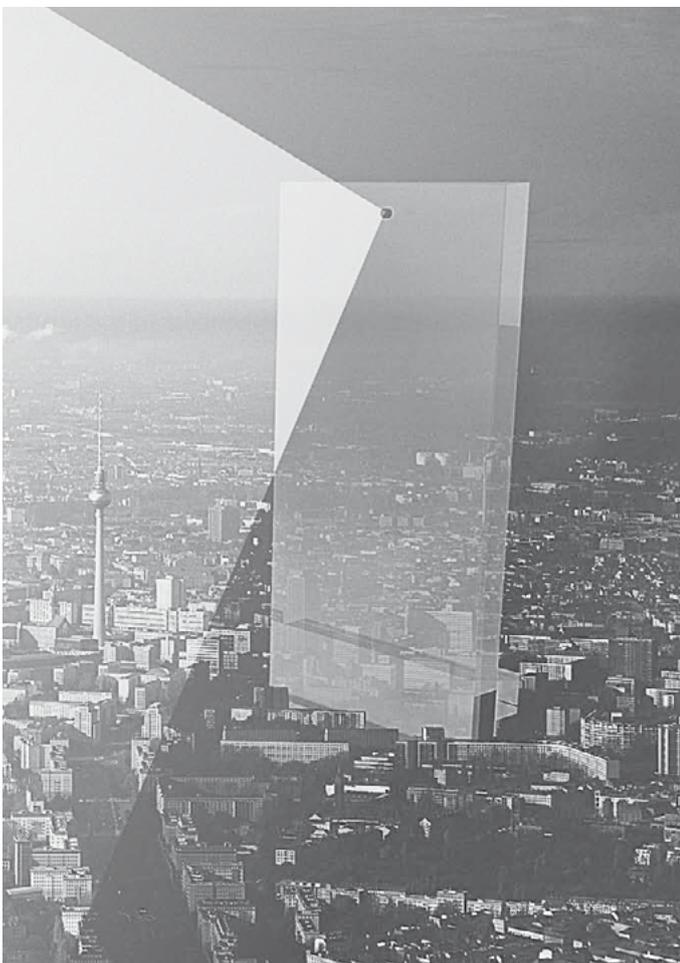


Deutsches Display Museum Vera Kellner

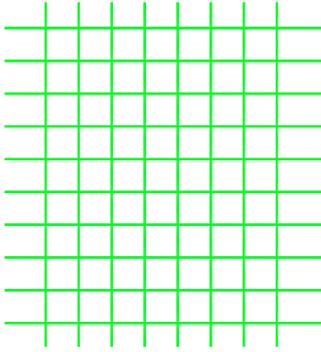
Es ist an der Zeit, von der Ausstellungsgesellschaft zu sprechen!

Das „Deutsche Display Museum“ erinnert an die Funktion von Smartphones: der Mensch selbst ist hier zum Ausstellungsobjekt verdinglicht. Der Raum des „Deutschen Display Museums“ erstreckt sich über ganz Deutschland und ist Tag und Nacht geöffnet. Mittels Gesichtserkennungstechnik kann das „Deutsche Display Museum“ Personen, die sich im öffentlichen Raum bewegen, scannen und zum Ausstellungsobjekt werden lassen. Jeder ist permanent Ausstellungsbesucher. Das Scannen erfolgt per Zufall. Die Weite der Kamera reicht bis zur Grenze Deutschlands. Über das Museum wird der *homo exponatus* ganz Deutschland präsentiert. Wird ein Ausstellungsobjekt errechnet und projiziert, erinnert das Museum an eine Leuchtwandrekame.

Die Museumsmaße: 12,36 km × 58,6 km × 7,6 km. (VK)



1



Scan



2

Erkennung



3

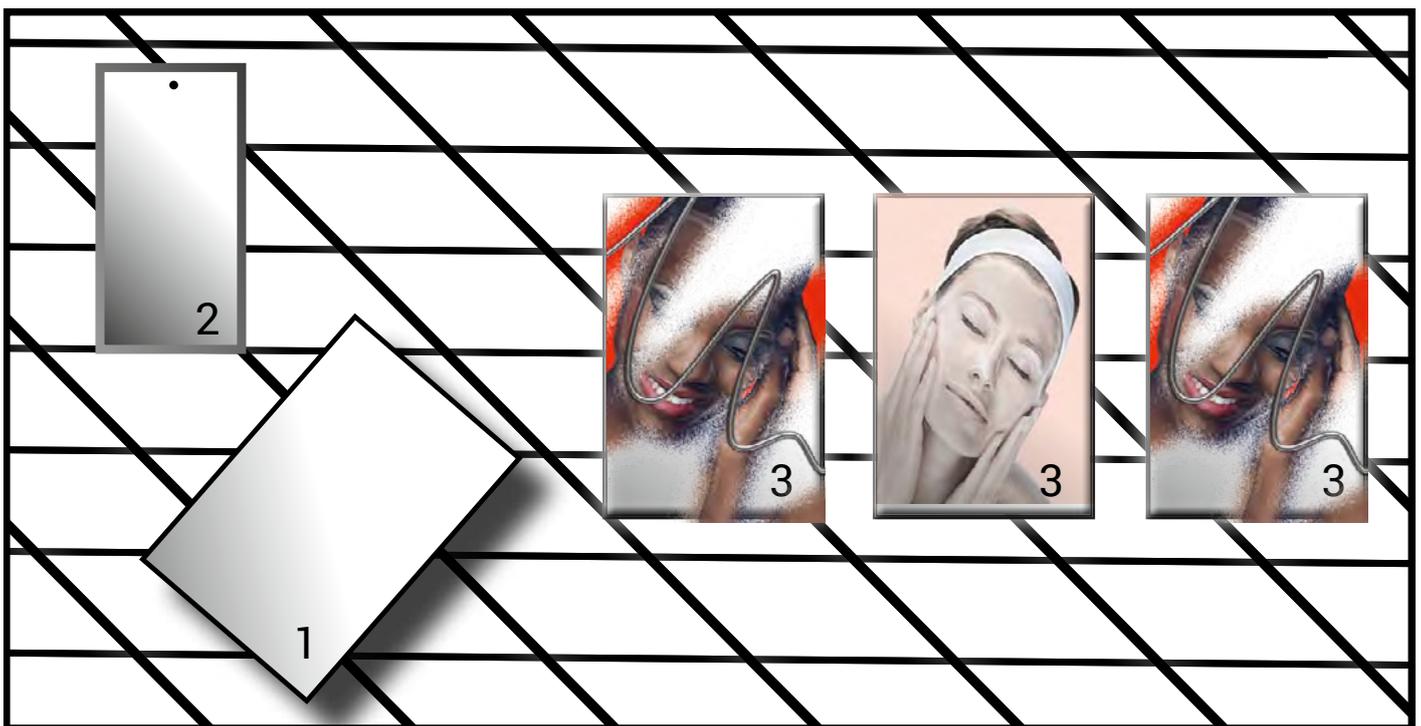
Face

Exemplarisch werden die Portraits digital verfremdet. Die individuellen Unterschiede der Verfremdung basieren auf Grund diverser Daten des Users im Netz. Wie öffentlich lebt diese Person? Wie gut ist sie vernetzt? Welche Art von Inhalt gibt sie Preis? Handelt es sich

um Blogger? Anzahl der Channels? (...). Die Auslesung dieser Daten übersetzt sich in visuelle Parameter, die das Portrait verfremden: Durchlässigkeit / Glätte / Durchdringungen und die Transparenz des Faces.



Surface



Deutsches Design Museum
„The Dictatorship of Brands“
Lena Wessel

Diese Version des Deutschen Design Museums und seine erste Ausstellung, „The Dictatorship of Brands“, beschäftigen sich mit dem Thema Markenidentität. Hierzu fänden die Museumsbesucher 96 Plakate in Berlin verteilt, die im direkten Austausch mit ihrer Umwelt stehen und so auf unterschiedliche Arten zum teils handfesten Diskutieren einladen. Die Kritik an der Marke als unantastbarem Original steht hierbei ebenso im Raum wie die Auseinandersetzung mit dem fragwürdigen Wahrheitsgehalt der Werbeinhalte. (LV)

Deutsches Design Museum.
German Design Museum.

Berlin Mitte, Friedrichshain-Kreuzberg, Prenzlauer Berg, Charlottenburg-Wilmersdorf, Spandau, Stigglitz-Zehlendorf, Tempelhof-Schöneberg, Neukölln, Treptow-Köpenick, Marzahn-Hellersdorf, Lichtenberg, Reinickendorf
Öffnungszeiten: 9-24 Uhr, Montag-Erntag, Eintritt: frei

**Eröffnung
Deutsches Design
Museum the
dictatorship of
brands 18.7.
2014 morgens
halb zehn
in Deutschland.®**

powered by Nike, Teva, Sargolan, Acclaim, Adidas, A&F, Nikon, Apple, Bahlsen, Woll's Gerbatschow, Vox, Tchibo, Cergasse, Schöffelhofler, Ryndki, Thompyn, Glette, Mc Donalds, Volvo, Axe, Coco Cola, Norisbank, Home C, Mentos, O.B., Pro Sabien, Merz, Reebok, Sharp, Nissan, Haribo, Wella, EBay, Smarits, Vio, Frosti, Kellogg, Warsteiner, Bild, Fotobank, Sony, Chevrolet, VW, Epson, Fujifilm, Schwarzkopf, Douglas and many more.

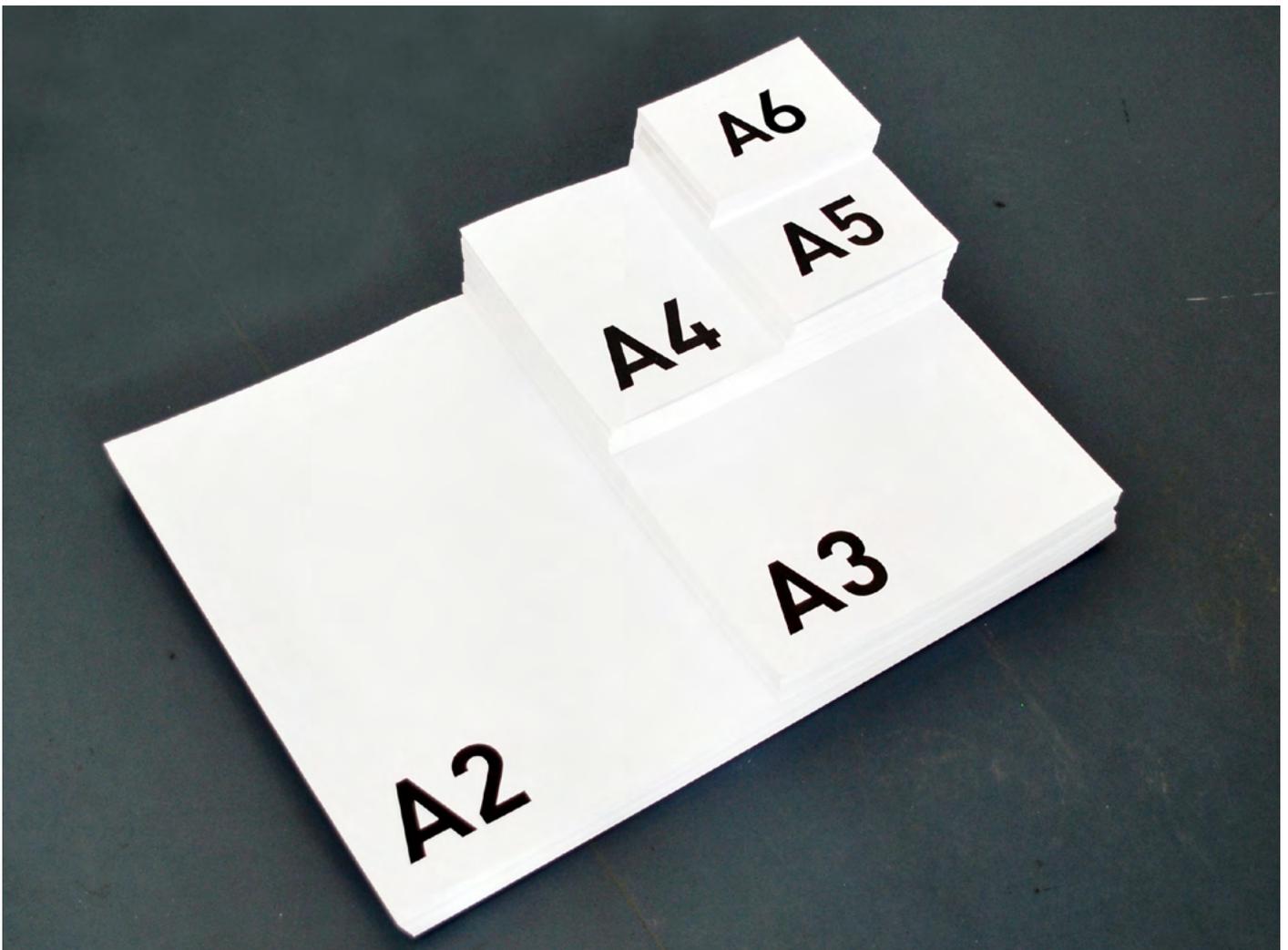
**Design
loves to
entertain
you.®**

Deutsches Design Museum.
German Design Museum.



DIM (Design Innovation Museum) **Franziska Loos**

Auf der stetig wachsenden Sammlungs- und Ausstellungsfläche präsentiert das „Design Innovation Museum“ in Berlin konsensbasierte Normen (DIMs) aus Deutschlands Wirtschaft, Staat und Gesellschaft. Der einzigartige Museumsbau wird entsprechend den Größenverhältnissen der DIM-Formate errichtet. Da das Verhältnis der Ausstellungsebenen zueinander entscheidend ist ($1:\sqrt{2}$), kann die Grundfläche beliebig erweitert werden. Vermutlich wird auch in Zukunft die Zahl neu erlassener DIMs steigen, denn Normung und Standardisierung stärken die Wettbewerbsfähigkeit deutscher Unternehmen und unterstützen deren Innovationskraft. Gerade für die exportorientierte deutsche Wirtschaft sind Instrumente zum Abbau von Handelshemmnissen und zur Schaffung globaler Märkte unverzichtbar. Sie finden das DIM direkt am ehemals dreieckigen „DIN-Platz“ in Berlin, der aufgrund seines neuen DIM-Formats in „DIM-Platz“ umbenannt wurde. (FL)



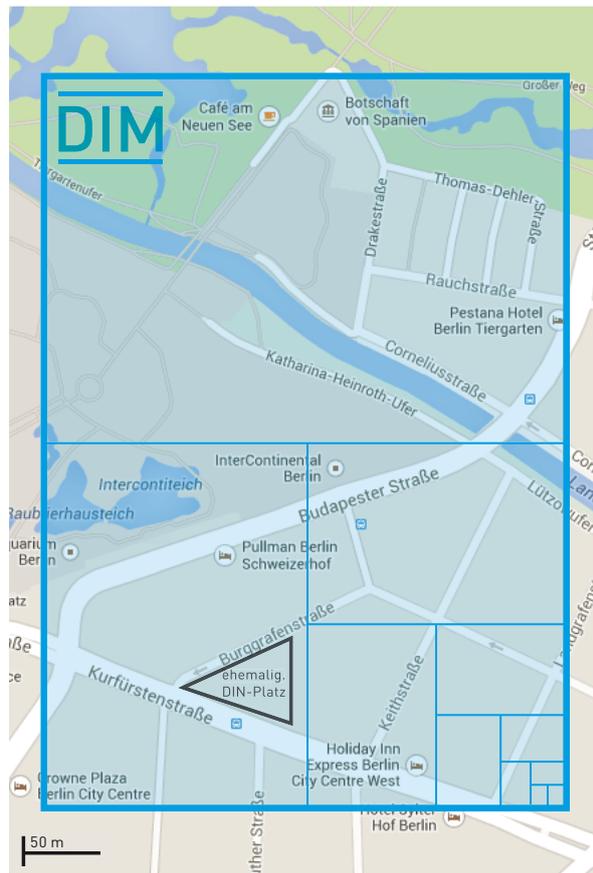


Fig. 3: Position und Gesamtfläche des DIM-Museums

Die dreieckige Fläche zeigt den ehemaligen DIN-Platz. Die blaue Fläche markiert die Position des neu entstehenden DIM-Museums. Der ehemalige DIN-Platz wird auf die Gesamtfläche des DIM-Museums vergrößert und damit normiert und rechteckig gemacht. Aufgrund seines neuen DIM-Formats ist sein Name nun auch Programm. Mit Fertigstellung des DIM-Museums wird er in DIM-Platz umbenannt.

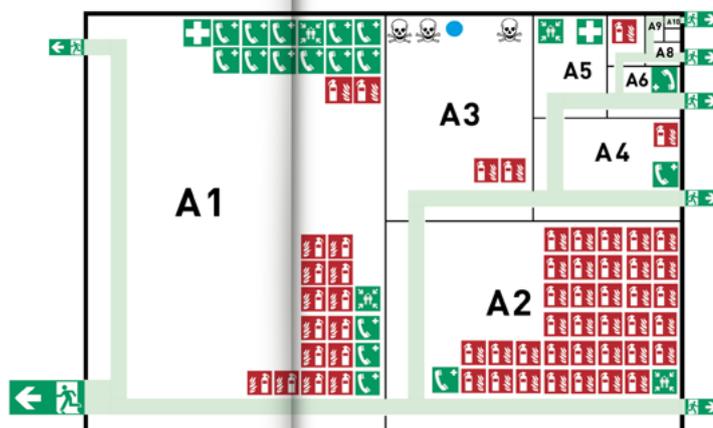
3.5.5 DIM-Sicherheitskennzeichnung
Stand: Juli 2014

Das Anbringen von Sicherheitskennzeichen dient der Unfallverhütung und dem Gesundheitsschutz im Speziellen und der Sicherheit im Allgemeinen.

DIM
ISO 23601

Flucht- und Rettungsplan

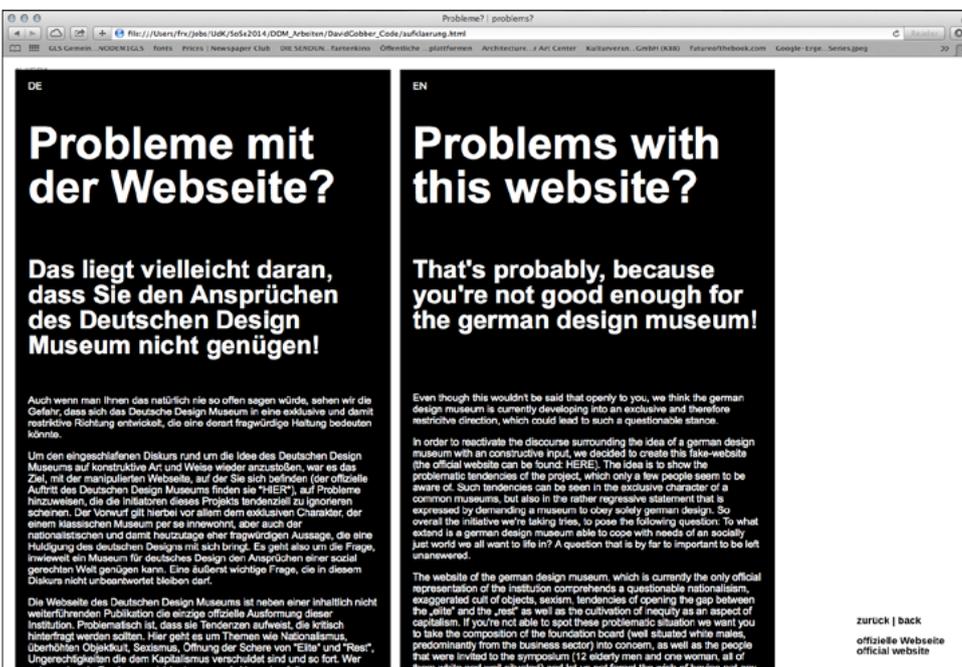
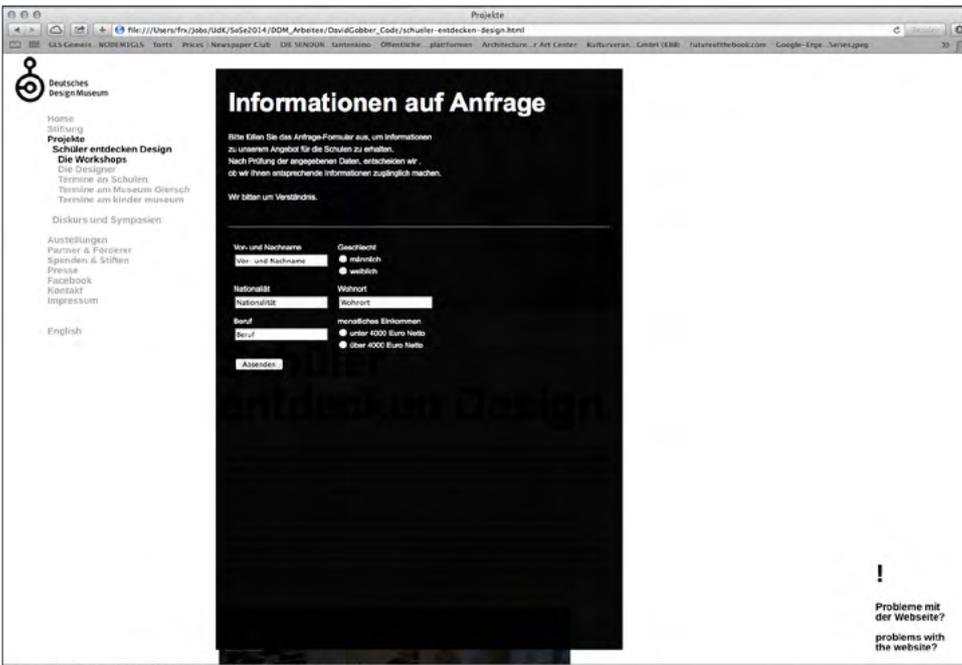
- Legende**
- Standort
 - Fluchtweg
 - ➔ Notausgang
 - ⊕ Erste Hilfe
 - ☎ Nottelefon
 - 🔥 Sammelstelle
 - 🚒 Feuerlöscher
 - 🪜 Treppe mit vielen Stufen



Das Exklusive Deutsche Design Museum David Gobber

Die Webseite des Deutschen Design Museums ist derzeit (2104/15), neben einer inhaltlich nicht weiterführenden Publikation, die einzige nennenswert wahrnehmbare Ausformung der Stiftung Deutsches Design Museum. Problematisch sind die Tendenzen, die sie aufweist. Kritisch zu begegnen wäre Themen wie Nationalismus, überhöhter Objektkult, Sexismus, die Schere zwischen „Elite“ und „Rest“ etc. Um den Diskurs über das „Deutsche Design Museum“ wieder anzustoßen, wird – mittels eines neuinterpretierten und überspitzten Auftritts der Stiftung Deutsches Design Museum – die Kultivierung eines ausgrenzenden Exklusivitätsideals als Problem verdeutlicht. (DG)





Why Cube

Flavia López

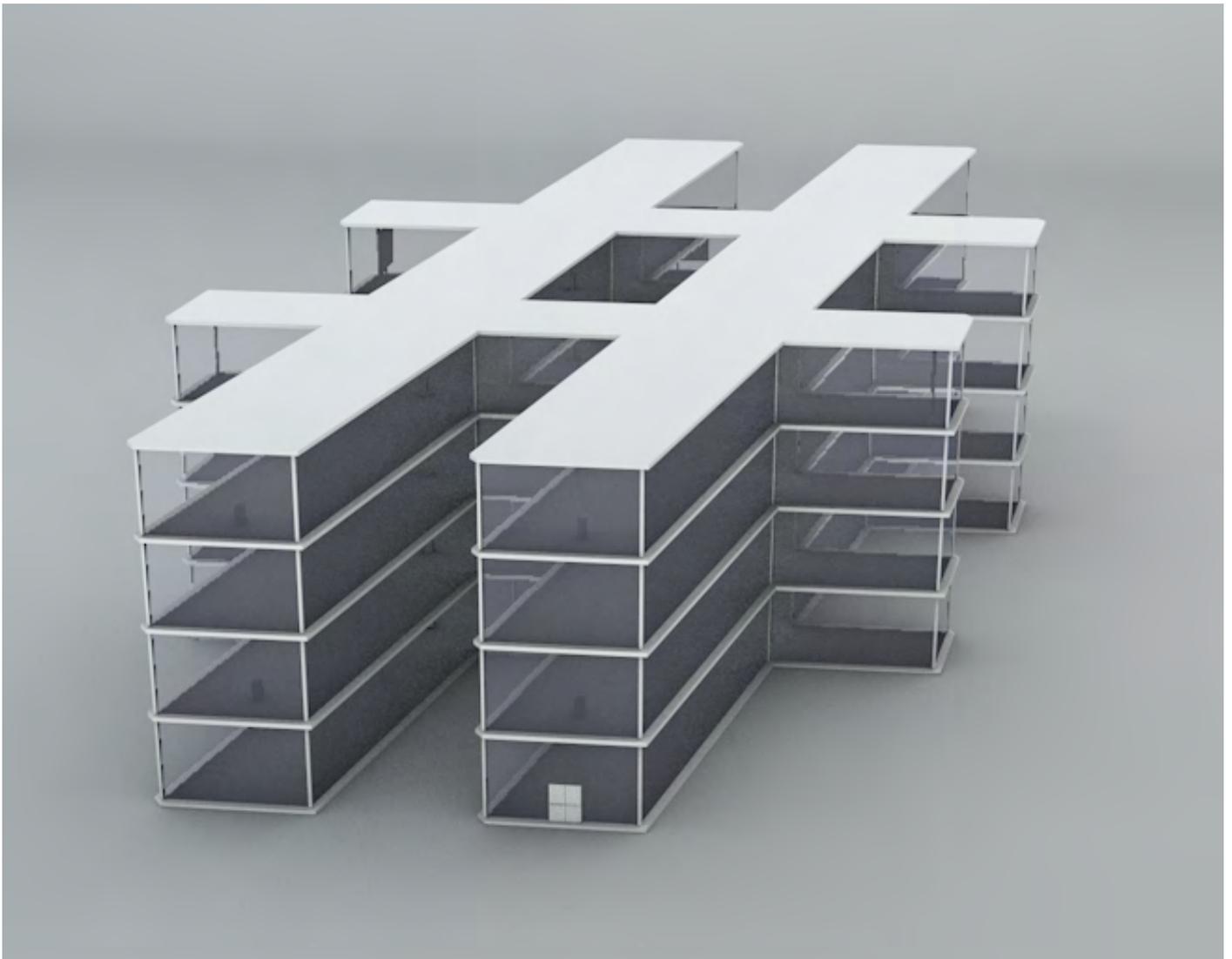
The most relevant exhibitions of our time reflect not only the objects presented within them, but the society around them in which they were created. The physical structures they inhabit preclude certain notions that influence the interpretation of the objects presented. “Why Cube” was founded with the notion of recontextualizing the curatorial space; by contrasting societal norms surrounding the exhibition space it intends to question presumptions about design. “Why Cube” intends to raise new inquiries about our interactions with the designed sphere and is a salient premise for the next step in the culture of exhibition space. Our themes are concerned with how we engage with the everyday, reflecting on the reality that connects designers and artists with all people in our society. The exhibitions are centered on the premise of the “Why Cube”, as a space to recontextualize the curatorial space. (FL)

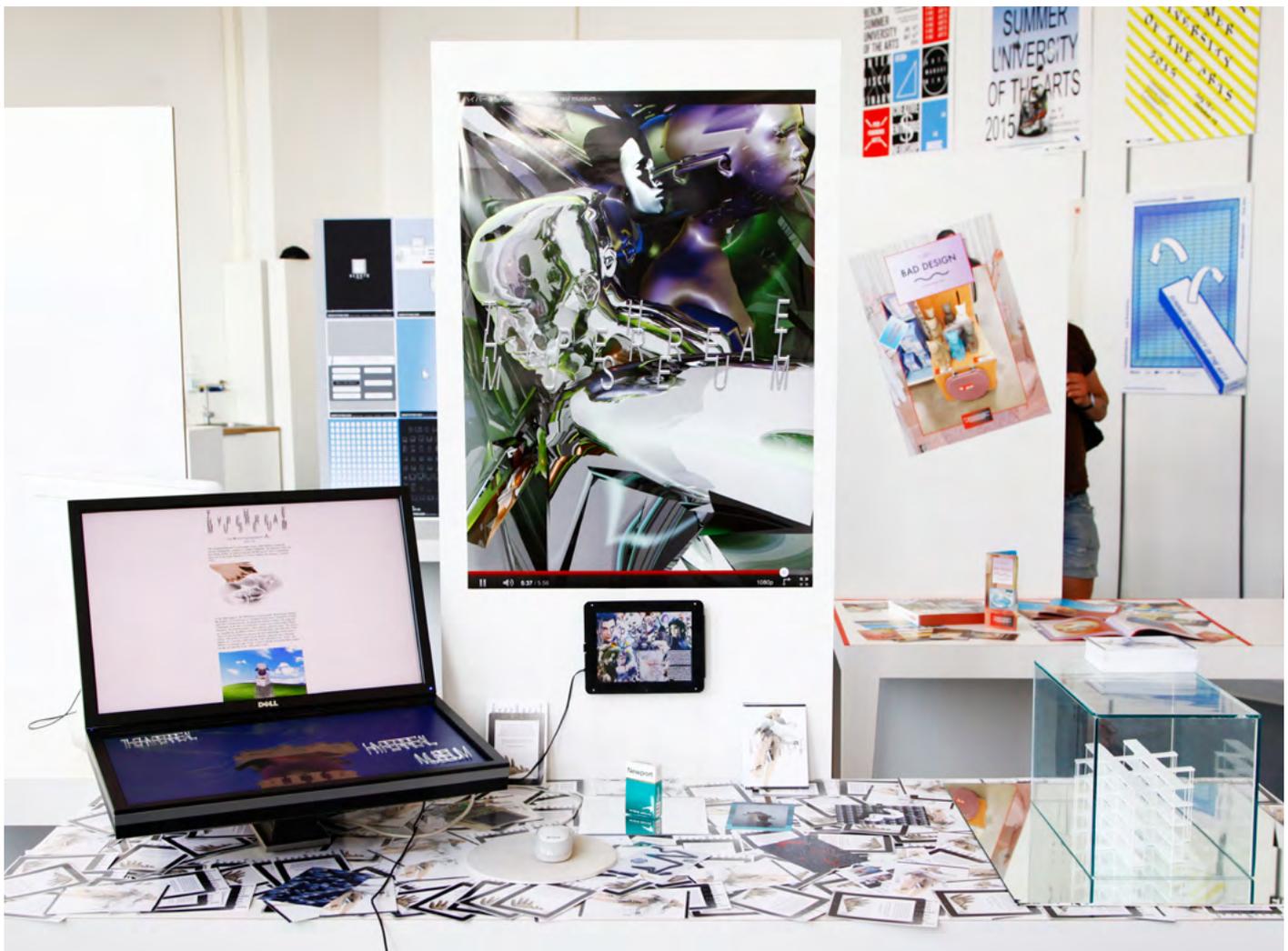
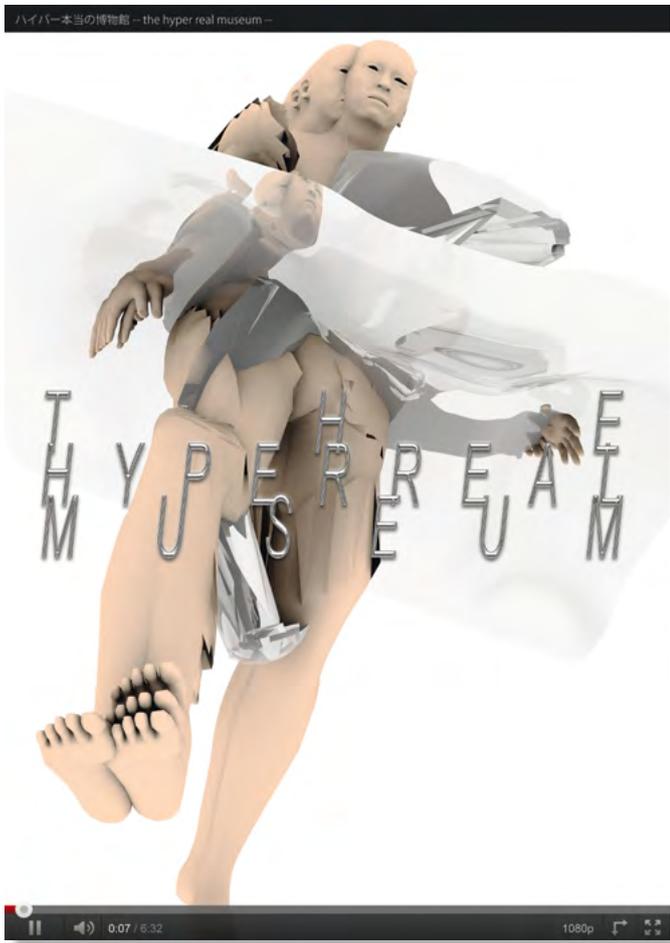




The Hyperreal Museum **Jan Giesecking**

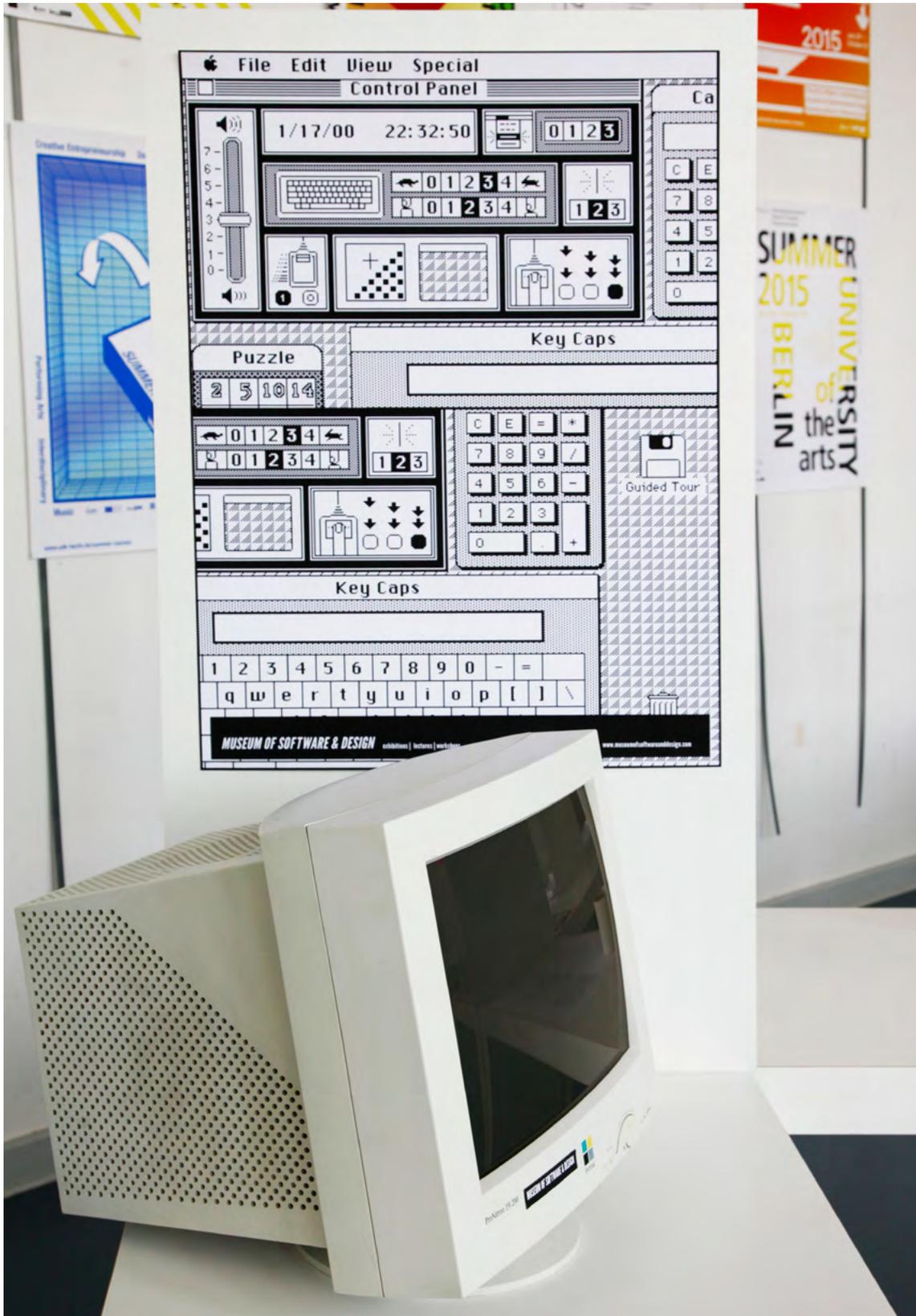
The Hyperreal Museum is a near future vision, which attempts to deal with several contemporary problems of cultural institutions. The museum focuses on new media abilities, in order to keep up with the massive flow of information that exists in our world. Moreover it wants to improve the museum's classical tasks. By using new technologies in the likes of Oculus Rift, Google Glass or Playstation Project Morpheus, the museum projects virtual objects in physical space. The objects are calculated by algorithms based on each individual visitor and only reveal objects of personal interest to increase the act of delivering cultural goods to society. The archive of objects can be globally connected and is therefore infinite, as it is not physically real, but a data collection in the "cloud". (JG)

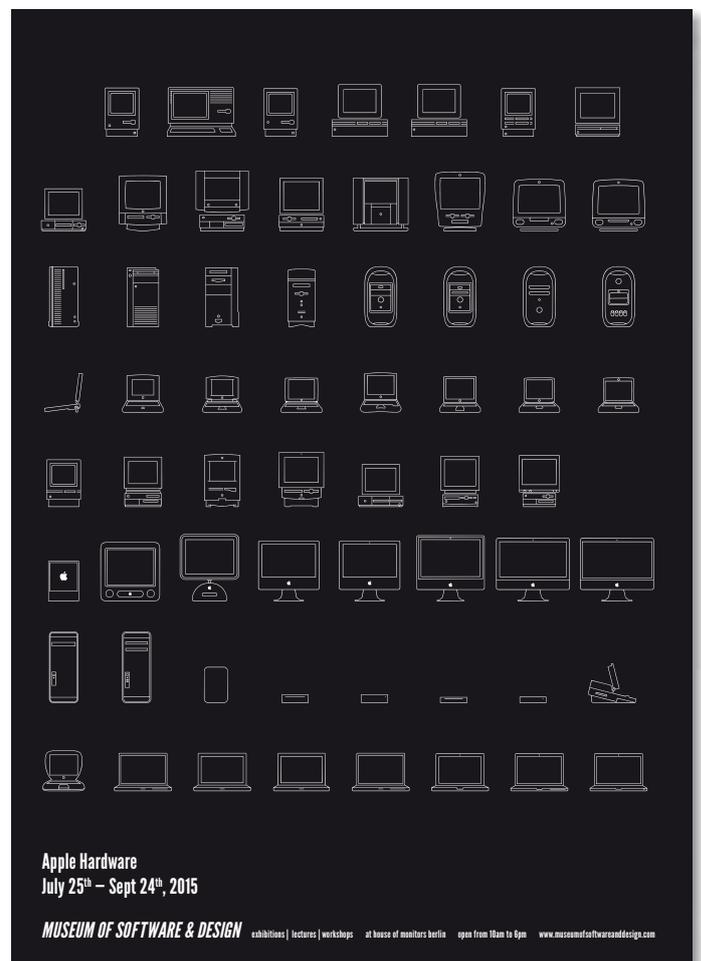
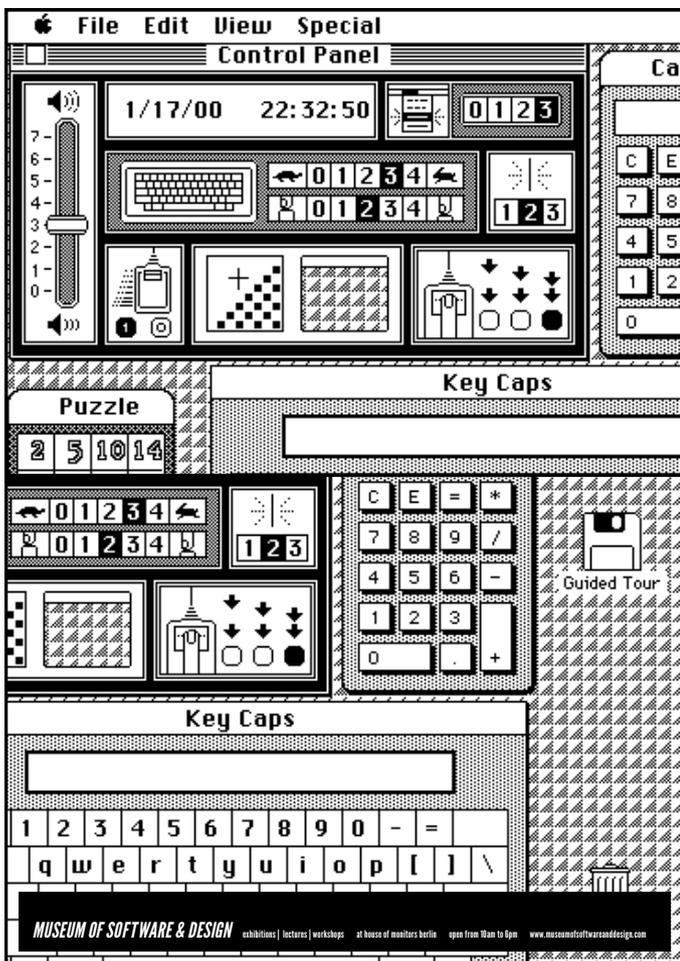
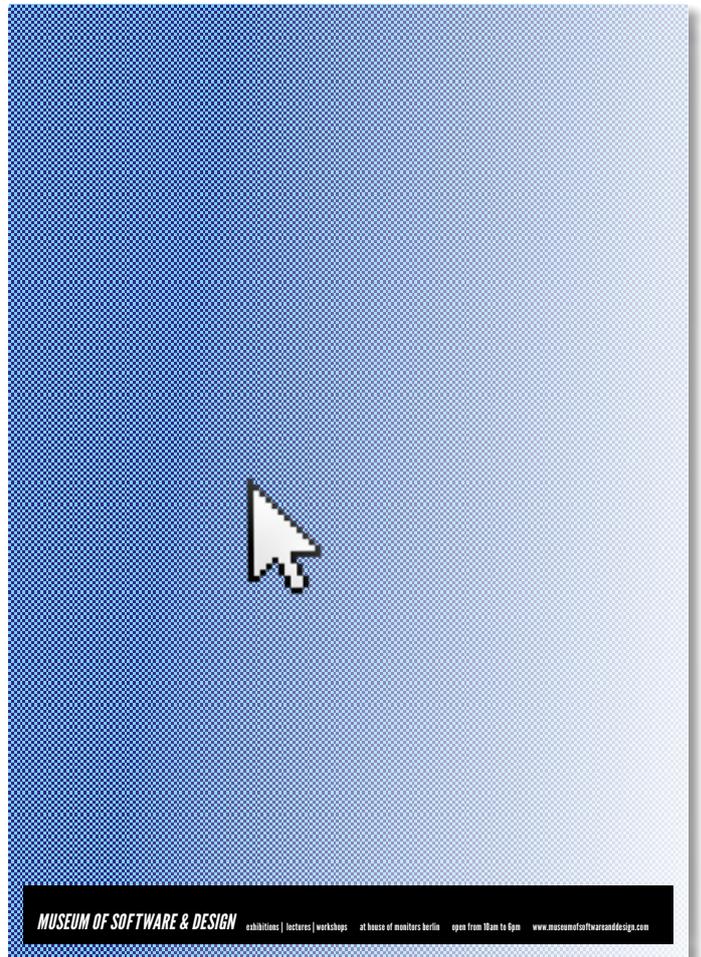
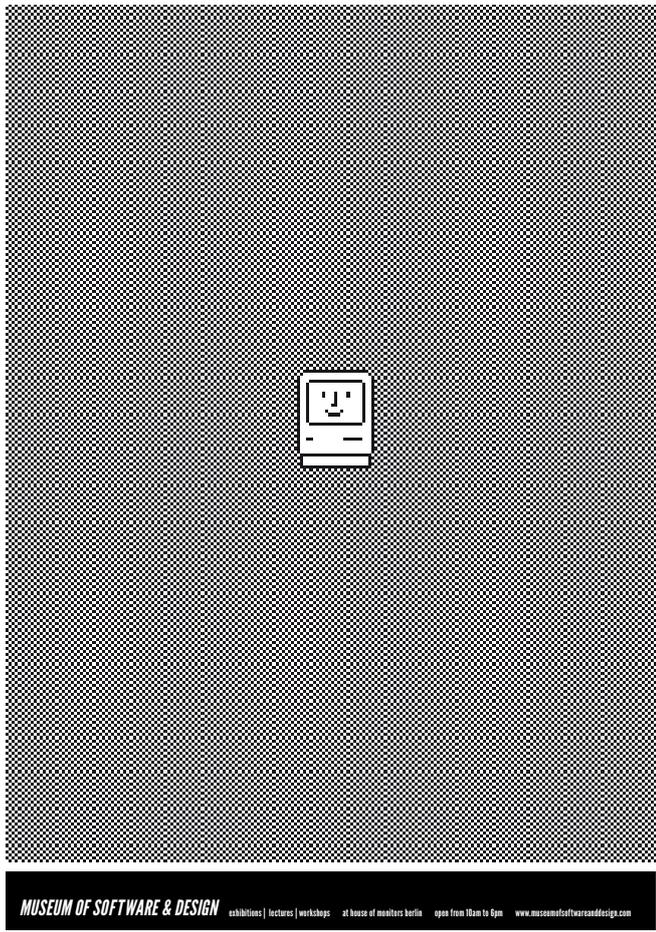




Museum of Software and Design Victoria Schmidt

Das „Museum of Software and Design“ stellt sowohl Software als auch die entsprechende Hardware aus. Das Konzept des Museums versucht der Problematik zu begegnen, dass derzeit kaum die Möglichkeit besteht, interessierten Personen ältere Softwareversionen auf der entsprechenden Hardware zugänglich zu machen. Die Architektur des Museums entspricht einem überdimensionalen Computerbildschirm. (VS)





Bad Design Jessica Mester

Als keine feste Instanz ist das Deutsche Design Museum ein nicht manifestierter Ort. Um ein Bewusstsein für die Allgegenwärtigkeit von Design zu schaffen, ereignet es sich überall dort, wo Design erfahrbar gemacht werden kann. Eine vollständige Sammlung von Design ist eine Utopie, der hier durch ein flexibles, diverses, offen kuratiertes Konzept geantwortet wird: Design kann in der Küchenabteilung von Karstadt passieren, im Gemeindebrief der St. Marien-Kirche, in der Frühjahrskollektion von Deichmann, im Werbeprospekt von Penny. Design kann eine ganze Stadt sein oder ihr kleinster Teil. Die erste Ausstellung passiert in der Ausstellung: im Sanitärbereich des BAUHAUS Hasenheide in Berlin. Das Museum zu Gast in einer kuratierten Funktionslandschaft. (JM)





Das Projekt wurde beim Sommerrundgang der Universität der Künste Berlin 2014 sowie bei einer Ausstellung im Rahmen des DMY International Design Festivals 2015 im Werkbundarchiv – Museum der Dinge in Berlin gezeigt.

**Gestalten für das imaginäre deutsche Designmuseum
Universität der Künste Berlin**

18.–20. Juli 2014

Fotos: Lena Wessel





„Das Museum Imaginärer Deutscher Designmuseen“ – eine Ausstellung im Werkbundarchiv – Museum der Dinge anlässlich des DMY International Design Festivals Berlin

13.–15. Juni 2015

Fotos: Armin Hermann



Exkursionen

Institut für Kunst im Kontext der UdK Berlin (Gespräch mit Prof. Dr. Michael Fehr)
Horzons Wanddekorationsobjekte, Berlin (Gespräch mit Rafael Horzon)
HGB Leipzig (Gespräch mit Dr. Benjamin Meyer-Krahmer, Kulturen des Kuratorischen)
Grafische Sammlung der Kunstbibliothek, Berlin (Gespräch mit und Führung durch Dr. Anita Kühnel)
Museum der unerhörten Dinge, Berlin (Gespräch mit und Führung durch Roland Albrecht)
GfzK Leipzig (Gespräch mit und Führung durch Julia Schäfer und Franciska Zólyom)
Werkbundarchiv – Museum der Dinge, Berlin
Museum of American Art, Berlin
Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart, Berlin (Ausstellung „Wall Works“)
Institute for Cultural Inquiry, Berlin (Besuch des Vortrags „The Whole and its Parts in the Museum“
von Prof. Dr. Anke te Heesen, HU Berlin)
Deutsches Buch- und Schriftmuseum, Leipzig
Bauhaus-Archiv, Berlin

Filme

Toute la mémoire du monde (Alain Resnais, 1956)
Annunzios Höhle (Heinz Emigholz, 2005)
Der Bauch des Architekten (Peter Greenaway, 1987)
u.a.

Literatur

Albrecht, K. (2009). Sammlungswesen und Bilddokumentation im Bereich des Designs von der Mitte des 19. Jahrhunderts bis heute (Vol. 24). Hamburg: Kovač.
Albrecht, R. (2005). Museum der Unerhörten Dinge (Vol. 128). Berlin: Wagenbach.
Ault, J., & Babias, M. (2003). Critical condition :Ausgewählte Texte im Dialog ; [anlässlich des Jahresprojektes 2003 Die offene Stadt: Anwendungsmodelle] (Dt.-Engl. Ausg. ed.). [Essen]: Kokerei Zollverein.
Berry, D M, Dieter, M, Gottlieb, B and Voropai, L (2013). Imaginary museums, computationally & the new aesthetic. In: BWPVWAP: Transmediale, Berlin. http://sro.sussex.ac.uk/49805/1/Berry%2C_Dieter%2C_Gottlieb%2C_Voropai_2013-_Imaginary_Museums%2C_Computationality_And_The_New_Aesthetic.pdf
Blauvelt, A., Giampietro, R., & Lupton, E. (2011). Graphic design : Now in production; [Walker Art Center, Minneapolis, October 22, 2011 January 22, 2012, Cooper-Hewitt, National Design Museum, Governors Island, New York, June 1-September 3, 2012, Hammer Museum, Los Angeles, September 30, 2012 January 6, 2013, Southeastern Center for Contemporary Art (SECCA), Winston-Salem, North Carolina, October 2013 January 2014] (1. st ed.). Minneapolis, Minn.: Walker Art Center.
Borries von [Hrsg.], F. (2013). Weil Design die Welt verändert ...: Texte zur Gestaltung (1. Aufl. ed.). Berlin: Gestalten-Verl.
Borries von, F., & Fischer, J. (2013). Die Berliner Weltverbesserungsmaschine. 1. Eine Geschichte des fortwährenden Scheiterns (Vol. 1). Berlin: Merve.
Borries von, F., & Fischer, J. (2013). Die Berliner Weltverbesserungsmaschine. 2. Die Rekonstruktion einer abstrakten Imagination (Vol. 2). Berlin: Merve.
Broodthaers, M. (1972). Marcel Broodthaers, der Adler vom Oligozän bis heute: Städtische Kunsthalle Düsseldorf, 16.5. – 9.7.1972. Düsseldorf.
Camuffo, G., & Dalla Mura, M. (2013). Graphic design, exhibiting, curating. Bozen: Bozen-Bolzano University Press.
Didi-Huberman, G. (2010). Das Nachleben der Bilder: Kunstgeschichte und Phantomzeit nach Aby Warburg (1. Aufl. ed.). Berlin: Suhrkamp.
Droste, M. (1999). Bauhaus-Archiv Berlin: Museum für Gestaltung; die Sammlung. Berlin.
École polytechnique fédérale de Lausanne, Archizoom associati, & Architectural Association School of Architecture. (2009). Forms of inquiry annex. London: Bedford Press.
Felsing, U. (2010). Dynamic identities in cultural and public contexts. Baden: Müller.
Glasmeier, M., & Bexte, P. (1992). Periphere Museen in Berlin (Vol. 174). Berlin: Merve-Verl.
Hahn, P. (1979). Ein Museum für das Bauhaus?: Zur Eröffnung des nach Plänen von Walter Gropius errichteten Museumsgebäudes am 1. Dezember 1979. Berlin.
Jaeggi, A. (2007). Werkbund-Ausstellung Paris 1930: Leben im Hochhaus; Begleitpublikation zur Ausstellung im Bauhaus-Archiv vom 21.11.2007 bis zum 7.4.2008 = Werkbund Exhibition Paris 1930. Berlin.
König, S. (2012). Marcel Broodthaers: Musée d'Art Moderne, Département des Aigles. Berlin: Reimer.
Lasn, Kalle & Liacas, Tom (2000). 1600–1886 The Birth of the Corporate „I“. <http://fightingwords.us/lasn-1600-1886-the-birth-of-the-corporate-i/>
Malraux, A. (1947). Das imaginäre Museum (Vol. [1]). Baden-Baden: Klein.
O'Doherty, B., & Kemp, W. (1996). In der weißen Zelle = Inside the white cube (Vol. 190). Berlin: Merve-Verl.
Poyner, Rick (2003). The 'Ernst Bettler' problem. <http://www.eyemagazine.com/opinion/article/the-ernst-bettler-problem>
Rat für Formgebung. (1962). Dia-Katalog. Darmstadt: Rat für Formgebung.
Rat für Formgebung. (1963). Erziehung und Ausbildung zu guter Form in Handwerk und Industrie: Vier Empfehlungen des Rates für Formgebung. Darmstadt: Rat für Formgebung.
Rat für Formgebung. (1988). Designed in Germany : Die Anschaulichkeit des Unsichtbaren; Permanenta Frankfurt 1988. Frankfurt [am Main].
Scholze, J. (2004). Medium Ausstellung : Lektüren musealer Gestaltung in Oxford, Leipzig, Amsterdam und Berlin. Bielefeld: Transcript-Verl.

Sinofzik, A. (2013). *Introducing: Culture identities: Design for museums, theaters and cultural institutions*. Berlin: Gestalten-Verl.

Straßer, Josef (2013). *Die Neue Sammlung. Anmerkungen zur Sammlungsgeschichte*.

<http://www.gfdg.org/sites/default/files/strasser-gfdg-2013.pdf>

Warnke, M., Warburg, A., Bredekamp, H., & Diers, M. (n.d.). *Gesammelte Schriften. Abt. 2, Der Bilderatlas Mnemosyne; Bd. 2, 1* (Studienausg. ed., Vol. Abt. 2, Der Bilderatlas Mnemosyne; Bd. 2, 1). Berlin: Akad.-Verl.