

# Die Erfindung der digitalen Kunstgeschichte durch einen Bochumer Assistenten 1996

*Peter Bell*

Manche können ihr Leben anhand von Beatles-Alben erzählen. Meine akademische Vita gliedert sich durch Hubertus Kohles Bücher zur Digitalität und soll hier exemplarisch für alle die stehen, die sich immer wieder mit ihm auseinandersetzt und seinen Weg begleitet haben. Und obwohl ich es dank Lutz Heusinger und Margarete Pratschke besser weiß, bleibt Hubertus Kohle für mich irgendwie immer der Erfinder der digitalen Kunstgeschichte.

## Kunstgeschichte digital, 1997

Klein und gelb erinnert der Band *Kunstgeschichte digital*<sup>1</sup> an ein Reclam-Heft – und wie diese war er eine Pflichtlektüre. Das Coverbild besitzt gerade wegen seiner schlechten Auflösung einen vielfältigen Referenzgehalt: Es ist selbstreferentiell, bezogen auf den Autor, der sich zeitgleich über die Friedrich-Bilder Adolph Menzels habilitierte;<sup>2</sup> es zeigt als Bild seine Digitalität durch die Sichtbarkeit

---

1 Kohle, Hubertus, Hrsg. 1997. *Kunstgeschichte digital: Eine Einführung für Praktiker und Studierende*. Berlin: Reimer.

2 Kohle, Hubertus. 2001. *Adolph Menzels Friedrich-Bilder. Theorie und Praxis der Geschichtsmalerei im Berlin der 1850er Jahre*. Münchener Universitätsschriften des Instituts für Kunstgeschichte, Bd. 1, München: Deutscher Kunstverlag.

der Pixel; es ist problemorientiert, denn die schlecht aufgelöste oder verrauschte Reproduktion und verlustreiche Kompression waren aktuelle Themen der Netzgemeinde und der Kunstgeschichte. Prophetisch war es insofern, als Hubertus Kohles letzte große Initiative, das Schwerpunktprogramm (SPP) *Das digitale Bild*,<sup>3</sup> schon hier anklang. Die weitere Deutung erfolgt auf dünnem Eis und ist unverfroren, denn das verschwommene Bild erinnert daran, dass Kohle die digitale Kunstgeschichte nie ganz klargesehen hat, weder in ihrer Formation noch in ihren technischen Details. In seinen einführenden Texten und in seinen tatsächlichen Projekten blieb er vage, dialektisch und oft zweifelnd. Diese Dialektik ging so weit, dass er von der klassischen Kunstgeschichte im Zentrum der digitalen Kunstgeschichte gesehen wurde, sich in dieser aber nur als Zaungast situierte. Er war Messias und ungläubiger Thomas in einer Person. Diese Doppelrolle war wichtig, auch wenn ihn und die digitale Kunstgeschichte das gelegentlich anstrengte. In seiner messianisch-prophetischen Rolle formulierte er Visionen, versuchte Jung und Alt zu missionieren und war eine zentrale, gut-vernetzte Gestalt, die auch die Strahlkraft seiner späteren Position einsetzte. Sein missionarischer Eifer war durchaus kämpferisch, wenn er im Vorwort zugab, dass «in der Tat die Hauptabsicht» des Buches (dessen Untertitel es Praktikern und Studierenden widmete) eigentlich ist, «Interesse zu wecken bei denjenigen, die bisher eine heilige Scheu vor Tastatur und Maus besaßen und diese als bodenlose Hochnäsigkeit gegenüber allem Technischen zum Ausdruck brachten.»<sup>4</sup> Als ungläubiger Thomas hingegen nötigte er die digitale Kunstgeschichte zur Selbstreflektion und legte den Finger immer wieder in die Wunde. «Sagen Sie mal ehrlich, klappt das überhaupt mit dieser Bilderkennung, die der [Björn] Ommer und Sie da machen?» war eine der vielen inquisitorischen Fragen, die man sich als Motto über den Bildschirm hängen könnte. Kohle zeigt mit dem Bildthema des flötenden Friedrich nicht nur seinen

---

3 Siehe auch die Beiträge von Hubert Locher sowie Leonie Groblewski, Florian Henrich und Johannes Michael Stanislaus in diesem Band.

4 Kohle, Hubertus. 1997. «Vorwort.» In *Kunstgeschichte digital: Eine Einführung für Praktiker und Studierende*, hrsg. v. Hubertus Kohle. Berlin: Reimer, S. 7–8, hier S. 8.

Forschungsgegenstand, sondern auch sich selbst, den späteren Inhaber des Wölfflin-Lehrstuhls, *un principe della storia dell' arte*, der sich dilettantisch, aber letztlich über weite Strecken seiner Wirkungszeit mit einem Instrument auseinandersetzte, das zunächst seiner eigentlichen Bestimmung fernlag und dennoch ein anerkennendes Publikum – auch unter Expert:innen – fand.

Das Buch erschien zu meiner Abiturzeit. Ich erwarb es erst, als es durch zwei neue Bände überholt war.

## **Digitale und digitalisierte Kunstgeschichte, 2003 Computer, Kunst und Kunstgeschichte, 2003**

2003 empfahl Lutz Heusinger *Kunstgeschichte digital* [Abb. 1] in einem Seminar zur *Schule des Sehens*; in diesem Lehrprojekt war Kohle auch Kooperationspartner, während er zusammen mit Katja



**Abb. 1** Kohle, Hubertus, Hrsg. 1997. *Kunstgeschichte digital: Eine Einführung für Praktiker und Studierende*. Berlin: Reimer.

Kwastek das Buch zu *Computer, Kunst und Kunstgeschichte* und die *zeitenblicke*-Sonderausgabe zu *Digitaler und digitalisierter Kunstgeschichte* herausgab.<sup>5</sup> Damit begann eine lange Reihe erfolgreicher Kooperationen von Kohle im Bereich der digitalen Kunstgeschichte, die über die Gründung der *sehepunkte*,<sup>6</sup> die ARTigo-Kooperation mit François Bry,<sup>7</sup> die Anwerbung von Harald Klinke und Björn Ommer bis zur Zusammenarbeit mit Stefanie Schneider und im SPP führte. Die beiden Veröffentlichungen von 2003 zeigen aber auch, dass Kohle nicht mehr nur die Entwicklungen in Form eines Sammelbandes herausgeben, sondern auch als Autor in das Thema einführen wollte. Hatte er seine 1997er Einführung noch mit dem Zusatz «für Praktiker und Studierende» versehen, so dass sie unter dem Radar der methodischen Fachdiskussion fliegen konnte, ging es nun bei *Computer, Kunst und Kunstgeschichte* um «Theorie und Praxis».

2003 kamen auch für mich Computer, Kunst und Kunstgeschichte zusammen: durch Kohles Buch, Heusingers Seminar, einen Webdesignkurs und die Probevorträge für Heusingers Nachfolge, in dem Kohle auch Ideen zur digitalen Kunstgeschichte (z. B. von William Vaughan) vorstellte. Wenige Jahre danach lernte ich in Trier Martin Raspe, Georg Schelbert und ihre Datenbank *WIRE (Word & Image Retrieval Environment)*<sup>8</sup> kennen. Alles, was ich damals in *WIRE*, HTML oder in *Content-Management-Systemen* tat, war noch digitalisierte Kunstgeschichte.

---

5 Kohle, Hubertus und Katja Kwastek. 2003. *Computer, Kunst und Kunstgeschichte*. Köln: Deubner; Kwastek, Katja und Hubertus Kohle, hrsg. 2003. *Digitale und digitalisierte Kunstgeschichte*. *zeitenblicke*, Bd. 2, <https://www.zeitenblicke.de/2003/01/> [zuletzt abgerufen am 09.03.2025].

6 *sehepunkte*. Rezensionsjournal für die Geschichtswissenschaften, <https://www.sehepunkte.de/> [zuletzt abgerufen am 09.03.2025].

7 ARTigo. Social Image Tagging, <https://www.artigo.org/de> [zuletzt abgerufen am 09.03.2025].

8 Raspe, Martin. 2003. «WIRE: An Instrument for Collecting Visual and Textual Data.» In *Standards und Methoden der Volltextdigitalisierung: Beiträge des Internationalen Kolloquiums an der Universität Trier, 8./9. Oktober 2001*, hrsg. v. Thomas Burch, Johannes Fournier, Kurt Gärtner u. Andrea Rapp. Stuttgart: Franz Steiner, S. 317–322.

## Digitale Bildwissenschaft, 2013

Zehn Jahre später hatte sich eine gewisse Etablierung der digitalen Kunstgeschichte ergeben, auch wenn Johanna Drucker sie noch mit einem Fragezeichen versah.<sup>9</sup> Der Arbeitskreis *Digitale Kunstgeschichte*, 2011 von Georg Schelbert und Stephan Hoppe ausgedacht, wurde Anfang 2012 unter Kohles starker Moderation und Motivation in München gegründet. 2013 fand dann auf dem Kunsthistorikertag in Greifswald das erste Forum zur digitalen Kunstgeschichte statt und Hubertus Kohle schrieb nun über *Digitale Bildwissenschaft*.<sup>10</sup> Das Buch ist kein Etikettenschwindel: Obgleich es auch maßgeblich über Beispiele der digitalen Kunstgeschichte referiert, öffnet Kohle das Thema in die Kulturwissenschaften, die Digital Humanities (DH) und auch in die Informatik hinein. Die Beispiele aus der Gruppe von Björn Ommer aufnehmend, verstand er bereits, dass die *Computer Vision* auch eine Bildwissenschaft darstellt, mit der in Dialog getreten werden kann. Das lakonische Inhaltsverzeichnis – Suchen, Analysieren, Schreiben / Publizieren / Bewerten, Präsentieren / Rekonstruieren – verbirgt noch, dass all diese Tätigkeiten im Essay neu gedacht werden, und zwar nicht nur neu gegenüber einer konventionell arbeitenden Kunstgeschichte, sondern auch neu im Digitalen. Es ist ein Angriff auf die starren Ordnungssysteme der Fachdatenbanken mit ihren ausgeklügelten Taxonomien und kontrollierten Vokabularen in Form unscharfer Suchen, Bildsuchen und dem *wisdom of the crowd*. Auffallend ist, dass diese argumentierende Synopsis nicht nur den *state of the art* rezipiert, sondern auch Perlen aus etwa 30 Jahren digitaler Kunstgeschichte aneinanderreihrt, die teilweise erst durch diese Publikation ins Licht einer größeren Fachöffentlichkeit getreten sind.

Zu diesem Zeitpunkt war ich mit dem Heidelberger Akademieprojekt zum *künstlichen und künstlerischen Sehen* in der digitalen Kunstgeschichte angekommen und sah Kohle und den Arbeitskreis

---

9 Drucker, Johanna. 2013. «Is There a ‹Digital› Art History?» *Visual Resources* 29. <https://doi.org/10.1080/01973762.2013.761106>.

10 Kohle, Hubertus. 2013. *Digitale Bildwissenschaft*. Glückstadt: Hülbusch. <https://doi.org/10.11588/artdok.00002185>.

öfter. Wie er habe auch ich immer wieder versucht, das Thema in den klassischen Arenen der Kunstgeschichte, z. B. der Italienforschung, den Auslandsinstituten und dem Verband, stark zu machen.

## **Digital Humanities, 2017**

## **Museen Digital, 2018**

Doch auch der große Missionar der digitalen Kunstgeschichte hatte es schwer, das Fach zu mehr und mutigerer Digitalisierung zu bewegen. Die Bestätigung (bzw. die Rückmeldung) der *Peers* schien für ihn aber von großer Bedeutung. Selbst später, beim progressiven Projekt *iART*,<sup>11</sup> bezog er die Stimmen von sehr renommierten und teilweise emeritierten Kolleg:innen mit ein, die – teilweise in völliger Unkenntnis der Technologie und Literaturlage – zu fraglichen Urteilen gelangten, worüber sich Kohle wiederum grämte.

Doch hatten er und wir bereits Auswege gefunden: Statt die ältere professorale Kunstgeschichte anzusprechen, fanden wir neue Weggefährten in den DH. Seit der DHd-Tagung in Passau 2014 kämpften wir dort für die Bedeutung des Visuellen, rannten offene Türen ein und fanden uns in einer angenehm lockeren Atmosphäre wieder – auch und obwohl Kohle und wir noch lange das Prinzip des Textes in den DH beklagten. Als bekanntestem Vertreter kam Kohle 2017 die Aufgabe zu, die Bildwissenschaften in der immer noch maßgeblich deutschsprachigen Einführung in die DH (herausgegeben mit Fotis Jannidis und Malte Rehbein)<sup>12</sup> zu publizieren, und ich erhielt die erste Professur für *Digital Humanities mit Schwerpunkt digitale Kunstgeschichte*. Wir wuchsen und existierten nun eher in den DH als in der Kunstgeschichte.

Den zweiten Ausweg hatte eigentlich schon 1997 Kohle angelegt, als er (vermeintlich) für Praktiker und Studierende schrieb. Entsprechend wandte sich der Arbeitskreis 2015 in einer Heidelberger

---

11 *iART. An Interactive Analysis- and Retrieval-Tool for the Support of Image-Oriented Research Processes*, <https://www.iart.vision/> [zuletzt abgerufen am 09.03.2025].

12 Jannidis, Fotis, Hubertus Kohle und Malte Rehbein, Hrsg. 2017. *Digital Humanities: Eine Einführung*. Stuttgart: J. B. Metzler.

*Summer School* an Studierende und junge Wissenschaftler:innen. Ähnlich wie der Hackathon *Coding Dürer* (veranstaltet von Harald Klinke und Sonja Gasser) und die *European Summer University in Digital Humanities* (von Elisabeth Burr) hat dieses Format einen Nachwuchs sichtbar gemacht, der sich bis heute in der digitalen Bildwissenschaft bewegt. Aus der *Summer School* ist der *Computing Art Reader*<sup>13</sup> als eine von zwei deutschen Einführungen entstanden, die nicht von Kohle publiziert wurden.

Der dritte Ausweg der akademischen digitalen Kunstgeschichte war ein engerer Zusammenschluss mit den ‹Praktiker:innen› der Gedächtnisinstitutionen in den letzten Jahren, insbesondere durch die nationale Forschungsdateninfrastruktur *NFDI4Culture*.<sup>14</sup> Diese Perspektive nahm Hubertus mit seinem Buch *Museen Digital*<sup>15</sup> ein, die daraus schon für die Pandemie hätten lernen können.

## **The Digital Image. A Transdisciplinary Research Cluster, 2021<sup>16</sup>**

Die Bücher entwickeln sich spiralförmig und umkreisen immer größere Themenbereiche. Von Beginn an war der Computer nie nur ein Hilfsmittel, sondern Teil eines «Umdenkprozesses» (1997) des Faches. Dabei bewegten sich Kohle und wir nicht nur immer mehr ins Quantitative und Digitale, sondern auch ins Transdisziplinäre. Die klassische Kunstgeschichte richtete noch zweimal eine größere Aufmerksamkeit auf ihre digitale ‹Hilfswissenschaft›, 2020, als die

---

13 Kuroczyński, Piotr, Peter Bell und Lisa Dieckmann, Hrsg. 2018. *Computing Art Reader: Einführung in die digitale Kunstgeschichte*. Computing in Art and Architecture, Bd. 1. Heidelberg: arthistoricum.net. <https://doi.org/10.11588/arthistoricum.413>.

14 NFDI4Culture. Consortium for Research Data on Material and Immaterial Cultural Heritage, <https://nfdi4culture.de/> [zuletzt abgerufen am 09.03.2025].

15 Kohle, Hubertus. 2018. *Museen digital: Eine Gedächtnisinstitution sucht den Anschluss an die Zukunft*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing. <https://doi.org/10.17885/heiup.365.515>.

16 Kohle, Hubertus und Hubert Locher, Hrsg. 2021. *The Digital Image: A Transdisciplinary Research Cluster*. International Journal for Digital Art History, Bd. 8. München: Graphentis.

Pandemie sie zwang, verstkt digital (oder eher: digitalisiert) zu arbeiten, und 2022, als die Feuilletons uber Kstliche Intelligenz (KI) berichteten, etwas, das *in nuce* schon 1997 skizziert worden war. Als maschinelles Lernen war diese KI nun schon seit einer Dekade mein Gescht, was 2021 mit einer Professur fr Kunstgeschichte und Digital Humanities in Marburg honoriert wurde – und womit sich fr mich ein Kreis schloss. Hier wird, wie an mittlerweile vielen Standorten, digitale Kunstgeschichte als Teil der Kunstgeschichte und gleichsam Teil der DH praktiziert.

Mit dem SPP *Das digitale Bild* schloss sich ein grerer Kreis [Abb. 2]. Seit 2012 gab es unterschiedliche Versuche, ein Verbundprojekt zur digitalen Kunstgeschichte zu beantragen. Nachdem 2012 ein Antrag beim Bundesministerium fr Bildung und Forschung (BMBF) scheiterte, brachte Georg Schelbert einige Jahre spter uber den Arbeitskreis die Idee wieder ins Spiel. Hubertus Kohle nahm sich der Sache an, holte sich Hubert Locher, den ehemaligen Rivalen um die Nachfolge Heusinger, als ‹Theoretiker› dazu und das



**Abb. 2** Hubertus Kohle auf der Tagung *Das digitale Bild – Reflexionen zur kreativen Praxis*, Archiv des Autors [07.07.2022].

SPP wurde bewilligt. Allerdings sind Schwerpunktprogramme nur Rahmen, die mit thematisch passenden Projekten gefüllt werden. In diesem Fall arbeitete die Interdisziplinarität gegen die digitale Kunstgeschichte, deren Vertreter:innen sich eine disziplinär konkretere Themenstellung gewünscht hatten und sich nun schwach vertreten zwischen einer Vielzahl von Bildwissenschaften sahen. Doch Kohle und Locher schienen die Diversität zu genießen und in zahlreichen Tagungen durch illustre und internationale Gäste noch deutlich anzureichern. Digitale Bildwissenschaft wurde gelebt.

*Das digitale Bild* ist eine Art diskursives Schlussspektakel einer Wissenschaftsreise, die mit einer Handvoll Schwarzweißabbildungen und einem Cover in schlechter Auflösung als Kunstgeschichte und EDV begann und die in der KI und im TikTok der Gegenwart endet – eine Reise, die ohne den inspirierenden, reflektierenden und bissigen Hubertus Kohle schwer vorstellbar wäre.