

Digitale Kunstgeschichte - ein neuer Arbeitskreis und seine Themenfelder

Digital Art History - A new Research Network and its areas of interest

PD Dr. Katja Kwastek
Ludwig-Maximilians-Universität München
Institut für Kunstgeschichte
Zentnerstr. 31
80798 München
Tel.: 089 2180-2465, Fax: 089 2180-5316
E-Mail: katja.kwastek@lrz.uni-muenchen.de, Internet: www.kunstgeschichte.uni-muenchen.de

Zusammenfassung:

Der im Februar 2012 gegründete 'Arbeitskreis digitale Kunstgeschichte' hat es sich zum Ziel gesetzt, dem in der kuratorischen und archivischen Praxis bereits seit langem, in der akademischen Kunstgeschichte mit gewisser Verzögerung etablierten Einsatz digitaler Medien eine umfassende wissenschaftliche Reflektion zu widmen und eine bessere Vernetzung bestehender Projekte herbeizuführen, auch um die Position der Kunstgeschichte im Kontext der zurzeit allorts im Aufwind befindlichen 'digital humanities' zu stärken. In diesem Beitrag werden zentrale Forschungsthemen des Arbeitskreises vorgestellt und Perspektiven der methodischen Reflektion aufgezeigt.

Abstract:

The Research Network 'Digital Art History' was founded in February 2012. Though digital technologies have long since become part of curatorial and archival practice, and—with a certain delay—also of academic art history, what is missing is a thorough scientific reflection of these activities. The Research Network will foster a closer cooperation and theoretical reflection of projects in the realm of digital art history. It also aims at strengthening their position within the digital humanities, which are recently witnessing a strong increase in interest. This essay introduces key topics of interest of the research network and presents perspectives of methodological reflection.

Es mag verwundern, dass im Jahr 2012 ein 'Arbeitskreis digitale Kunstgeschichte' gegründet und auf der EVA vorgestellt wird.¹ Beschäftigt er sich doch mit einem Thema, das – so sollte man meinen – auf den seit Beginn der 1990er Jahre stattfindenden EVA-Konferenzen (genauso wie beispielsweise auf den Londoner CHArt-Konferenzen) schon immer im Zentrum stand, zu dem Gründungsmitglieder des Arbeitskreises schon verschiedene Bücher veröffentlicht und eigene Fachtagungen veranstaltet haben.² Doch dieser Arbeitskreis hat sich etwas zum Ziel gesetzt, was trotz der langjährigen und vielfältigen Aktivitäten zum Einsatz digitaler Medien im Kulturbereich immer noch nicht erreicht wurde: eine umfassende wissenschaftliche Reflektion dieser Aktivitäten, eine stärkere Anbindung an die akademische Kunstgeschichte und eine bessere Vernetzung bestehender Projekte, auch um die Position der Kunstgeschichte im Kontext der zurzeit allorts im Aufwind befindlichen 'digital humanities' zu stärken.

Denn selbstverständlich haben digitale Technologien ihren Einzug in die Geisteswissenschaften längst gehalten. Die Kommunikation unter Wissenschaftlern erfolgt via Email, Mailinglisten,

¹ Dieser Text basiert zum Teil auf Positionspapieren, die im Rahmen der Vorbereitung des Arbeitskreises, v. a. in Zusammenarbeit mit Stefan Hoppe, Hubertus Kohle und Georg Schelbert entstanden. Diese sind unter www.digitale-kunstgeschichte.de abrufbar.

² Vgl. u. a. Hubertus Kohle (Hrsg.): *Kunstgeschichte digital. Eine Einführung für Praktiker und Studierende*, Berlin 1997, Hubertus Kohle und Katja Kwastek: *Computer, Kunst, und Kunstgeschichte*, Köln 2003.

Themenportalen, Blogs und in zunehmendem Maße auch durch elektronische Publikationen. Objekte und Abbildungen, Quellen und Sekundärliteratur werden mittels Datenbanken erfasst und recherchiert. Dennoch werden die Auswirkungen dieses Umbruchs auf die Fachkultur weder umfangreich und systematisch thematisiert, noch werden Potentiale ausgeschöpft, die digitale Technologien für die Aktualisierung tradierter und Implementierung genuin neuer Forschungsansätze bieten – und dies gilt leider insbesondere für die Kunstgeschichte.

Zwar lassen sich bereits seit den frühen 1990er Jahren Aktivitäten im Bereich der 'digitalen Kunstgeschichte' nachweisen, diese richten sich aber bis heute primär auf die Bereitstellung digitalisierter Informationen (Quellenmaterial, Sekundärliteratur) und deren Verschlagwortung. Eine computergestützte Analyse dieser Informationen, sei es bezogen auf einzelne Werke oder in Form statistischer Auswertungen großer Datenmengen, wird kaum praktiziert. Auch neue Möglichkeiten der Forschungsk Kooperation und des Aufbrechens der Grenze von Experten- und Laienwissen werden so gut wie nicht genutzt. Im Bereich der Vermittlung werden – besonders seitens der Museen – zwar neue Wege der multimedialen Informationsaufbereitung beschritten, eine Evaluierung und wissenschaftliche Reflexion dieser Angebote bleibt aber ebenfalls häufig aus. Daher besteht ein dringendes Desiderat nach einem Arbeitskreis, der Aktivitäten im Bereich der digitalen Kunstgeschichte bündelt, Kompetenzen vermittelt und zusammenbringt sowie im interdisziplinären Kontext vertritt und durch wissenschaftliche und methodische Reflexion begleitet.

Dieser Bedarf an verstärkter wissenschaftlicher und methodologischer Reflektion besteht umso mehr, als wir uns gerade inmitten eines Paradigmenwechsels des Mediengebrauchs befinden, der zwar schon lange prophezeit, aber erst in den letzten Jahren Wirklichkeit geworden ist: Durch die zunehmende Verbreitung sogenannter 'social media', d.h. von Infrastrukturen, Endgeräten und Plattformen, die die aktive Gestaltung und Verbreitung von Informationen durch den Einzelnen ermöglichen, geraten einige bislang geradezu unanfechtbare Paradigmen der (Geistes)wissenschaften ins Wanken. Dies betrifft einerseits die Informationshoheit des Experten, die durch die zunehmend einfacher werdende Publikation individuellen Wissens auch durch Laien in Frage gestellt wird, andererseits die klare Trennung zwischen Prozessen des Wissenserwerbs und der Informationsvermittlung, die durch die zunehmende Praxis der Veröffentlichung von Aufsatzentwürfen (auf der eigenen Webseite oder im Rahmen von Online-Peer-Review), schnell formulierten Beobachtungen (in Blogs) oder der vorläufigen Verschlagwortung unterlaufen wird. Zudem entsteht in den digitalen Medien eine Praxis der Kommunikation und Kooperation und des Austauschs von Daten, die das Bild des solitär forschenden Geisteswissenschaftlers in Frage stellt, zumal die exponentielle Zunahme der Quantität vorliegender Digitalisate quantitative und damit häufig nur kooperativ zu bearbeitende Forschungsansätze wieder stärker in den Vordergrund treten lässt.

Betreffen diese Beobachtungen zunächst einmal die Geisteswissenschaften im Allgemeinen, so ist angesichts der folgenden Situation insbesondere die Kunstgeschichte gefragt: Digitale Medien ermöglichen die rechnerische Analyse digitalisierter Informationen. Diese Tatsache machen sich Sprach- und Literaturwissenschaft mit dem Fach der Computerlinguistik schon seit langem zunutze. Eine vergleichbare Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten einer rechnergestützten Bildanalyse wird in der Kunstgeschichte zwar ebenfalls seit langem immer einmal wieder zaghaft angedacht, aber nicht ernsthaft betrieben. Es ist dringend an der Zeit, das Visuelle mehr ins Zentrum der 'digital humanities' zu rücken, umso mehr, als das Bild gegenüber dem Text über eine strukturell deutlich andere Komplexität verfügt, die schlagwortartig mit dem Begriff der Simultaneität (gegenüber dem der Linearität des Textes) zu charakterisieren wäre.

Im Folgenden werden verschiedene Forschungsthemen skizziert, die eine zeitgemäße digitale Kunstgeschichte berücksichtigen sollte. Langjährigen EVA-Besuchern mag dies wie eine Kategorisierung seit jeher auf der EVA behandelte Fragen erscheinen. Doch gerade hier möchte der Arbeitskreis ansetzen, zielt er doch genauso auf die wissenschaftliche Reflexion und Sichtbarmachung bereits etablierter Praktiken wie auf deren Vernetzung, Weiterentwicklung und Ergänzung im Zuge einer kritischen Evaluation der Rolle des eigenen Faches im Kontext digitaler

Technologien ab. Mit der Gründung des Arbeitskreises soll ein Instrument geschaffen werden, das die auf Tagungen, in Einzelprojekten und Gesprächen bereits stattfindenden Überlegungen verstetigt und sichtbar macht.³ Gleichzeitig sieht der Arbeitskreis die digitale Kunstgeschichte als Chance, methodologische Diskussionen nahe an der kunstwissenschaftlichen Praxis zu führen, und damit hoffentlich auch den Austausch zwischen kuratorischer und denkmalpflegerischer, archivarischer und akademischer Kunstgeschichte zu stärken. In diesem Zusammenhang ist zu betonen, dass auch die bisher existierenden methodologischen Reflexionen in diesem Bereich keineswegs primär der akademischen Kunstgeschichte entstammen. Erwähnt sei hier nur die Position Tobias Nagels, der bereits Mitte der 1990er Jahre eine "Ideologiekritik der EDV im Museum" forderte.⁴

Im Folgenden soll es darum gehen, Themenbereiche zu benennen (denn Kategorisierung ist ein erster und wichtiger Schritt der Theoriebildung), aber auch bereits Perspektiven der methodischen Reflexion aufzuzeigen. Die im Kontext der Gründung des Arbeitskreises erarbeiteten Vorschläge zu Themenbereichen sind einerseits als mögliche Schwerpunkte mit zahlreichen Überschneidungen zu verstehen, andererseits als Anregung zur Bildung thematisch konzentrierter Arbeitsgruppen innerhalb des Arbeitskreises.

Wissensmanagement und Vernetzung

Während in den 1990er Jahren der Hauptaugenmerk von Datenbankprojekten im Kulturbereich auf der standardisierten Dokumentation und Digitalisierung lag, verlagerte sich der Schwerpunkt im letzten Jahrzehnt zunächst auf die Möglichkeit, die erfassten Daten online zugänglich zu machen und über Portale zusammenzufassen, und dann auf die Frage, wie die Daten sinnvoll verknüpft werden können, um 'intelligente' Suchanfragen zu ermöglichen. Dies geschah unter dem Stichwort des 'Semantic Web', um zu betonen, dass über diese Verknüpfungen Bedeutungen übermittelt und generiert werden sollen. In diesem Zusammenhang steht auch die Forderung nach 'Linked Open Data', die sich auf die freie Zugänglichkeit und Kompatibilität der verknüpften Daten konzentriert.

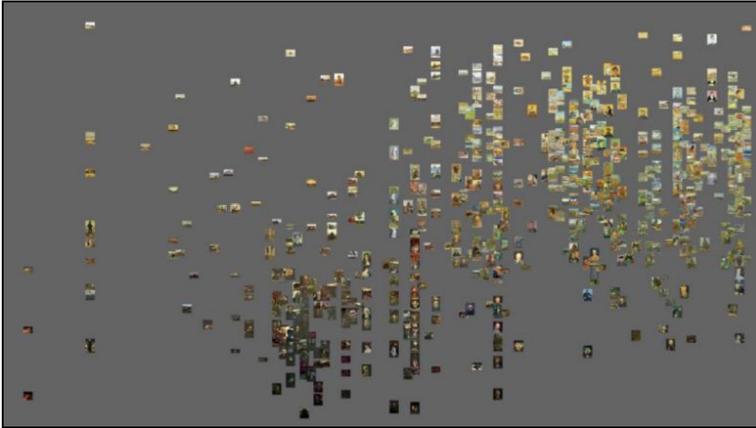
Allerdings sind die bisher verfügbaren digitalen Infrastrukturen zur Verwaltung fachbezogener Daten vorwiegend download-orientiert: Bestimmte Bestände – in der Regel Sammlungsbestände eines Museums, aber auch Forschungsdaten eines Projektes – werden zentral digital aufbereitet und per Internet mehr oder weniger frei zur Verfügung gestellt. Aus der Perspektive der Forschenden und Nutzer ist jedoch gerade auch der Upload von Bedeutung. Es geht nicht nur um das Finden, sondern auch um das Erstellen, Veröffentlichen, Verbinden und Kommentieren von Forschungsdaten, etwa im Rahmen kollaborativer Strukturen oder im Sinne einer (womöglich interdisziplinären) Nachnutzung. Hier besteht ungeachtet dessen, dass es für einzelne Arbeitsgebiete langjährige und umfangreiche Erfahrungen gibt (Museumswesen, Denkmalinventarisierung, Bildarchivierung), nachhaltiger Bedarf im Fach. Insbesondere da Infrastrukturmaßnahmen oft entweder nur projektspezifisch oder institutionenbezogen entwickelt werden, besteht ein eklatanter Mangel an allgemeiner Kenntnis effektiv nutzbarer digitalen Technologien und Infrastrukturen sowie der dringende Bedarf einer gemeinsamen methodologischen Reflexion derselben.

Die Frage nach Infrastrukturen zum kollaborativen Speichern, Bearbeiten, Verknüpfen und Publizieren von Forschungsdaten führt zudem zu generellen Fragen nach dem Wandel der Wissensdokumentation und des Wissensaustausches in der Forschungspraxis. Erst mit der Möglichkeit, Wissen in wirklich neue Strukturen einzubringen, werden neue Dokumentations-, Kommunikations- und Publikationsformen jenseits des klassischen (textzentrierten) Publikationswesens möglich. Immer noch ist der größte Teil der Kommunikations- und Publikationsformen an einem mit dem Namen eines einzelnen Autors gekennzeichneten Fließtext orientiert, auch wenn dessen Bereitstellung nunmehr häufig in digitaler Form stattfindet.

³ Vgl. u. a. Holger Simon: Kunstgeschichte im digitalen Informationszeitalter – Eine kritische Standortbestimmung (Vortrag auf dem 29. Deutschen Kunsthistorikertag in Regensburg) 2007, <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/volltexte/2007/274/pdf/Simon2007.pdf>

⁴ Tobias Nagel: Zur Notwendigkeit einer Ideologiekritik der EDV im Museum, in: Kohle, Kunstgeschichte digital, 1997, S. 84-96.

(teil)automatisierte Bild- und Textanalyse



776 Vincent van Gogh paintings (1881-1890), Software Studies Initiative,
Quelle://www.flickr.com/photos/culturevis/7174757288/in/
set-72157627153391284/

Der Computer bietet zum ersten Mal die Möglichkeit, ein Bild direkt und bis in seine kleinsten Bestandteile hinein zu adressieren. Damit ergeben sich vollkommen neue Perspektiven der Bilderschließung, die von automatisierten Zuschreibungsfragen, Erkennung von Bildgattungen und -techniken bis hin zu Fragen der quantitativen Farbverteilungsanalyse reichen. Im Zusammenspiel mit anderen Ansätzen lässt sich die Suche nach jeweils relevanten Bildern weiter optimieren. Die Potentiale einer solchen Suche werden in den Kunstwissenschaften schon lange gesehen,

angefangen mit dem britischen Kunsthistoriker William Vaughan, der bereits zu Beginn der 1990er Jahre sein 'Morelli-Projekt' vorstellte, das sich der Suche nach Bildern auf der Basis von Ähnlichkeit widmet. Schon Vaughan reflektiert auch die methodologischen Konsequenzen einer solchen Bildsuche – in seinem Fall in erster Linie eine Rehabilitation formanalytischer Ansätze.⁵

Der kalifornische Kunsthistoriker Lev Manovich legt dagegen in seinen aktuellen Projekten den Schwerpunkt auf die rechnerische Analyse und Visualisierung großer Datenmengen. Er zeigt nicht nur die vielfältigen Potentiale quantitativer Analysemethoden auf, sondern macht auch deutlich, dass der Einsatz intelligenter Visualisierungsformen den Erkenntniswert solcher Analysen deutlich steigern kann. Er betont aber auch die Notwendigkeit einer kritischen Reflexion des jeweils eigenen Erkenntniswerts von ‚closed readings‘ einzelner Werke im Vergleich zum ‚distant reading‘ großer Datenmengen.⁶

Gleichzeitig ist der Nutzen der rechnergestützten Analyse großer Datenmengen selbstverständlich auch für die Kunstgeschichte nicht allein auf Möglichkeiten der Bildanalyse beschränkt. Auch die Auswertung der in zunehmendem Maße vorliegenden digitalisierten und intelligent vernetzten Textquellen bietet neuartige Möglichkeiten der historischen Forschung, z. B. im Bereich der automatischen semantischen Analyse: Inzwischen liegen umfangreiche, weiterhin stark wachsende Bestände an Digitalisaten historischer Literatur vor, die etwa im Falle der bayerischen Staatsbibliothek absehbar die gesamte deutsche Publizistik der Zeit bis ca. 1900 umfassen. Auf Basis dieser Daten können durch intelligente Analysemethoden zeitgebundene Spezifika der Rede über Kunst herausdestilliert werden, die in letzter Instanz einen wichtigen Beitrag zum "period's eye" im Sinne Michael Baxandalls liefern werden.

Crossmediale semantische Verknüpfung und Annotation

Im digitalen Medium lassen sich visuelle und textuelle Informationen auf vielfache Weise semantisch verknüpfen (etwa Bilder mit Ortsdaten, Biographien, Quellenbeständen) und damit für wissenschaftliche Argumentation und Wissensvermittlung fruchtbar machen. Ein Beispiel stellt das interuniversitäre Projekt Meta-Image dar, bei dem innerhalb von Bildern Bereiche markiert und annotiert und mit anderen Bildsegmenten, Bildern und Texten verknüpft werden, und so – in Analogie zum Hypertext – bildbasierte Netzwerke aufgebaut werden können. Bezieht sich Vaughan mit dem Titel seines Projektes auf Giovanni Morelli, einen Pionier der formanalytischen Kunstgeschichte, so verweist Martin Warnke, Initiator von Meta-Image, neben Luhmanns

⁵ William Vaughan: Computergestützte Bildrecherche und Bildanalyse, in: Kohle, Kunstgeschichte digital, 1997, S. 97-105.

⁶ Lev Manovich: Visualization Methods for Media Studies, 2012, S. 6,
http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich.Visualization_Methods_Media_Studies.pdf



Hyperimage (Vorgängerprojekt von Meta-Image), Lichttisch Bastille, <http://www.uni-lueenburg.de>, hyperimage/hyperimage/sites_screenshot/hyperMediaScreens.htm

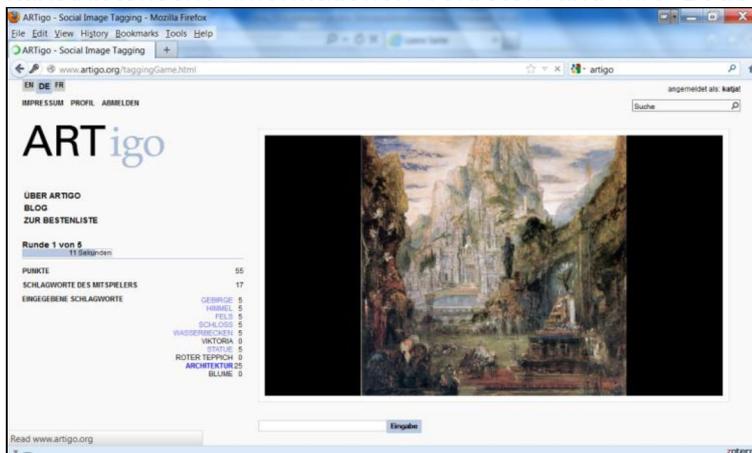
Zettelkasten auf Warburgs Bildatlas als geistigen Urvater.⁷ Verfahren der visuellen Argumentation, wie sie schon Warburg einsetzte, eröffnen digitale Medien weitaus größere Möglichkeiten der Komplexität und Vernetzung.

Diese Berufungen auf Urväter der Kunstgeschichte machen deutlich, dass digitale Technologien nicht ausschließlich neue Herangehensweisen an kunsthistorische Gegenstände ermöglichen, sondern auch tradierte Methoden durch neue Medien aktualisiert werden können.

Social Media, Crowdsourcing, Gamification

Rechner sind in der Lage, wissenschaftliche Kooperation auf eine grundsätzlich neuartige Basis zu stellen. Unter anderem eignen sie sich, große Bildbestände durch Einbeziehung der Internet-Nutzer sehr schnell zu annotieren und damit suchbar zu machen. Diese Tatsache macht sich das von Hubertus Kohle initiierte Kunstgeschichtsspiel ARTigo zunutze. Die Vergabe von Punkten ist hier nicht nur als Motivationsanreiz gedacht, sondern dient gleichzeitig der Qualitätskontrolle, denn Punkte können nur erzielt werden, wenn ein Schlagwort gleichzeitig von zwei Mitspielern vergeben wird.⁸

Aber auch in einem disziplinär indifferenten sozialen Medium wie Wikipedia sind bereits zahlreiche kunsthistorische Informationen vertreten und ihre Bedeutung für den innerdisziplinären Diskurs,



ARTigo Bildannotierungsspiel, screenshot. Quelle: www.artigo.org

aber auch die breite Wahrnehmung sowohl einschlägiger Forschungen als auch der Objekte selbst wird in der Zukunft noch deutlich zunehmen. Die Auswirkungen dieser im breiteren Umkreis der Kunstgeschichte zu beobachtenden Entwicklungen auf die Wahrnehmung des Faches sind genauso wie die Potentiale der Nutzung der hier vorliegenden und immer weiter anwachsenden Datenmengen für die Kunstgeschichte noch völlig unerforscht.

Rezeptionsforschung

Obwohl die Kunstgeschichte die zentrale Rolle des Betrachters und Betrachtens von Kunst immer wieder betont, beschränken sich wissenschaftliche Analysen, die diesem Thema Rechnung tragen, meist auf eine Rezeptionsästhetik in der Tradition Wolfgang Kempes, eine Analyse, die sich auf im Bild angelegte Rezeptionsangebote und 'Leerstellen' konzentriert. Digitale Technologien ermöglichen es nun, im Sinne einer interdisziplinären Rezeptionsforschung, reale Rezeptionshandlungen von Betrachern zu erfassen und zu analysieren. So ermöglichen z. B. neue Kamera-Systeme (Stichwort 'eyetracking') eine Analyse der Augenbewegungen von

⁷ Martin Warnke: Motive vernetzen: Meta-Image als Bild-Zettelkasten Bilddiskurse in Zeiten des Internets, in: KUNST Magazin. 12/11, 01/12, Archive. S. 10-15.

⁸ Vgl. hierzu Hubertus Kohle: Crowdsourcing in der Wissenschaft. Wie die Massen zum Wissenschaftler werden, in: Telepolis, 19.01.2012, online unter <http://www.heise.de/tp/artikel/36/36239/1.html>



Visualisierung einer Blickanalyse, Quelle: Zwischen Kunst und Alltag (Interview mit Helmut Leder und Rafael Rosenberg) in: Uni:view, 27.02.2012
<http://mediportal.univie.ac.at/uniview/forschung/detailansicht/artikel/zwischen-kunst-und-alltag/>

Betrachtern und damit neuartige Informationen über individuelle Prozesse der Betrachtung von Kunstwerken. Die Aktualität dieses Ansatzes zeigt ein groß angelegtes interdisziplinäres Forschungsprogramm zur 'cognitive science' an der Universität Wien, innerhalb dessen Rafael Rosenberg ein Projekt zur ästhetischen Erfahrung von Kunst leitet.

Aber auch die Analyse von Daten, die im Kontext sozialer Medien erhoben werden können, eröffnet neuartige Wege der Rezeptionsforschung, sind hier doch nicht nur individuell verwandte Suchbegriffe und Schlagworte, sondern auch Betrachtungszeiten und -abfolgen dokumentierbar und nach unterschiedlichen sozialen Kontexten differenzierbar.

Diese neuen Formen der Rezeptionsforschung öffnen die Kunstgeschichte dabei in Bereiche der Wahrnehmungspsychologie und interkulturellen Kommunikation hinein, die auch einer bildwissenschaftlich orientierten Kunstgeschichte entscheidende neue Impulse liefern können.

Digitale Visualisierungen und Diagramme



Projekt Baugeschichte Petersdom der TU Darmstadt, Überlagerung mit dem Bramante-Entwurf,
 Quelle: http://www.cad.architektur.tu-darmstadt.de/d_projects/index.html

Eine ganze Anzahl kunsthistorischer Sachverhalte lässt sich am besten mittels (errechneter) Visualisierungen erfassen, etwa als räumlich-dynamische Darstellung von Kontaktverhältnissen im internationalen Kunstmarkt oder als dynamische, CAD-generierte Modellierungen komplexer Baugeschichten. Die Erarbeitung einer Genealogie, Typologie, Theorie und Kritik solcher virtuellen Modelle stellt jeweils ein wichtiges Desiderat dar. Bereits 2001 forderte Hubertus Günther eine stärkere Berücksichtigung der Potentiale einer "kritischen Computervisualisierung", d. h. von Visualisierungen, die ihre Quellenbasis deutlich machen, alternative Rekonstruktionen und abweichende Forschungsmeinungen einbeziehen.⁹ Und 2007 betont Stefan

Breitling, dass digitale Darstellungsformen es ermöglichen, "das Baudenkmal als Ergebnis der verschiedenen sozialen, bautechnischen und künstlerischen Entwicklungen wahrzunehmen."¹⁰

⁹ Hubertus Günther: Kritische Computer-Visualisierung in der kunsthistorischen Lehre, in: Marcus Frings (Hrsg.): Der Modelle Tugend. CAD und die neuen Räume der Kunstgeschichte. Weimar 2001, S. 111–122.

¹⁰ Stefan Breitling: Das digitale Abbild der Kathedrale. Vernetzte Dokumentation, Information und Präsentation am Nidaros Dom in Trondheim, in: XXIX Dt. Kunsthistorikertag Regensburg, Tagungsband, http://www.kunsthistoriker.org/fileadmin/redaktion/kunsthistorikertag/Tagungsband_Kunsthistorikertag_2007.pdf, S. 170.

Ausgehend von grundlegenden Fragen der Datenmodellierung steht speziell dieser Themenkreis im Fokus der Beiträge des Workshops "Das historische Objekt im digitalen Modell: Aktuelle Konzepte, Strategien, Standards", der in Kooperation mit dem Arbeitskreis digitale Kunstgeschichte für die diesjährige EVA konzipiert wurde (siehe die Beiträge von Stefan Gradmann und Stefan Breitling in diesem Band).

Visualisierungen sind aber nicht nur im Rahmen der Architekturforschung von Bedeutung, sondern auch im Kontext quantitativer Forschungsansätze, wie sie bereits am Beispiel der Arbeit Lev Manovichs angesprochen wurden. Wiederum zunächst außerhalb der Kunstgeschichte lässt sich in neuerer Zeit zudem eine zunehmende theoretische Auseinandersetzung mit dem Erkenntniswert von Diagrammen und Modellen beobachten. So beschäftigt sich beispielsweise die Philosophin Sybille Krämer im Rahmen ihrer Forschungen zur Diagrammatik mit Fragen einer operativen Bildlichkeit, während das internationale Kolleg 'Morphomata' an der Universität zu Köln Gebilde, Artefakte und Figuren, in denen sich unser Wissen manifestiert, untersucht. Während die Kunstgeschichte zwar durch die Einbeziehung bildwissenschaftlicher Fragestellungen den Erkenntniswert nicht genuin künstlerischer Bilder verstärkt in den Fokus nimmt, ist eine Auseinandersetzung mit Möglichkeiten der fachbezogenen Visualisierung kunsthistorischer Forschungen, auch im Sinne einer methodologischen Untersuchung und vergleichenden Betrachtung von historischen wie aktuellen Formen der Visualisierung kunsthistorischer Sachverhalte weiterhin ein wichtiges Desiderat.

Digitale und mobile Vermittlung

Last but not least ist auch die Kunstvermittlung ein wichtiges Thema der ‚digitalen Kunstgeschichte‘. Neben die älteren Medien des Buches oder des Vortrages treten immer mehr genuin digitale Medien wie die interaktive, audiovisuelle Führung mittels eines Smartphones oder die Integration von kunsthistorischen Informationen in interaktive Kartenportale (Google Maps o.ä.). Fachspezifische Potentiale wie Prinzipien dieser neuen Medien sind noch weitgehend unerforscht und sollen ebenfalls im Rahmen des Arbeitskreises digitale Kunstgeschichte diskutiert werden.

Der Arbeitskreis digitale Kunstgeschichte

Giovanni Morelli, Aby Warburg, Michael Baxandall, Wolfgang Kemp – der Aufruf verschiedener bekannter Kunsthistoriker im Rahmen dieses Beitrags sollte nicht als billiger Versuch missverstanden werden, die Ziele des Arbeitskreises gewissermaßen wissenschaftlich zu legitimieren. Vielmehr repräsentiert die häufig zu beobachtende Herstellung von Bezügen zu den durch die genannten Namen verkörperten kunsthistorischen Methoden¹¹ erste Ansätze einer methodologischen Reflektion, deren Stärkung ein Ziel des Arbeitskreises darstellt. Damit soll nicht gesagt werden, dass sich eine digitale Kunstgeschichte auf eine Art 'digitale Aktualisierung' tradierter Methoden beschränken sollte. Vielmehr sollten diese Verweise gerade das Bewusstsein dafür stärken, dass digitale Medien der Kunstgeschichte auch Methoden eröffnen, die von traditionellen Herangehensweisen gerade abweichen. Zurzeit am offensichtlichsten ist in dieser Hinsicht, dass eine stärkere Einbeziehung quantitativer Analysen der Kunstgeschichte Potentiale eröffnet, deren kritische Evaluation eine der Aufgaben des Arbeitskreises darstellen wird.

Die erste, konstituierende Sitzung des Arbeitskreises im Februar dieses Jahres in München stieß mit 32 Teilnehmern auf eine erfreulich große Resonanz. Zur Kommunikation innerhalb des Arbeitskreises dient zurzeit ein Wiki (www.digitale-kunstgeschichte.de) sowie eine Mailingliste (<https://listserv.gwdg.de/mailman/listinfo/akdk>). Interessenten sind jederzeit willkommen. Der Arbeitskreis war im Juli dieses Jahres auf der Gründungsveranstaltung der 'Digital Humanities Deutschland' in Hamburg vertreten. Ein weiteres Treffen ist im Rahmen des Deutschen Kunsthistorikertags in Greifswald 2013 geplant.

¹¹ Zu ergänzen wäre u. a. Stefan Heidenreich: Form und Filter – Algorithmen der Bilderverarbeitung und Stilanalyse, in: Hubertus Kohle und Katja Kwastek (Hrsg.): Digitale und digitalisierte Kunstgeschichte, Perspektiven einer Geisteswissenschaft im Zeitalter der Virtualität, zeitenblicke 2 (2003) Nr. 1, <http://www.zeitenblicke.historicum.net/2003/01/heidenreich/index.html>, der sich auf Wölfflins Grundbegriffe bezieht.