

Abstracts

William Vaughan: History of Art in the Digital Age: Problems and Possibilities, in: **zeitenblicke 2** (2003), Nr. 1.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist, einen allgemeinen Überblick über die Wirkung von Computern auf die Kunstgeschichte zu geben. Zu Beginn der Arbeit wird der Charakter der informationstechnologischen Revolution untersucht, einschließlich seiner schon oft festgestellten Parallelen mit der "Gutenberg"- Revolution, deren Ausgangspunkt in der Entwicklung der Druckerpresse liegt. Wie auch bei Gutenberg, ist die Entwicklung der Informationstechnologie technologisch bedingt. Jedoch führt sie durch ihren Schwerpunkt auf Flexibilität und Verbreitung an ein anderes Ziel. Diese Flexibilität ist zweischneidig: während sie viele neue Möglichkeiten eröffnet, scheint sie auch einen bruchstückhafteren, iterativen Ansatz zur Untersuchung des Vorzugs von Information vor Wissen anzuregen. Es bleibt jedoch offen, ob dieser Ansatz als notwendige Konsequenz der Struktur dieser vorhandenen neuen Technologie betrachtet werden kann, oder ob er eher als Produkt eines allgemeinen intellektuellen Wandels, angeregt durch das Aufkommen des postmodernen Diskurses, beschrieben werden soll. Ich werde in dem vorliegenden Artikel für den zweitgenannten Grund argumentieren. Ich bin außerdem der Meinung, dass der in der neuen Technologie enthaltenen Tendenz zur Fragmentierung entgegengewirkt werden kann - vorausgesetzt der Wunsch besteht. Die Entwicklung des Computers hängt eng mit der Nachfrage des Konsumenten zusammen. Aus diesem Grund kann ein neuer Trend in der Nachfrage die Art der Ausweitung und Modifizierung technologischer Vorgänge mitbestimmen. Des Weiteren werden in der vorliegenden Arbeit Problemstellungen diskutiert, die speziell Auswirkungen auf die Untersuchung von Bildern haben. Hierbei wird sowohl das Potential digitaler Bilder für neue Formen der Erforschung und Analyse diskutiert, als auch die vielen neuen Möglichkeiten im Zeitalter des Internets.

Jens Bove: Die Schule des Sehens und die Transformation kunsthistorischer Lehre unter digitalen Bedingungen, in: **zeitenblicke 2** (2003), Nr. 1.

Genauso, wie zu Beginn des 20. Jahrhunderts über die Auswirkungen von Fotografie und Lichtbildprojektion auf die Methodik des Faches Kunstgeschichte gestritten wurde, geschieht dies heute im Hinblick auf die digitale Lehre. Im Rahmen des Projektes "Schule des Sehens" wird erprobt, wie netzbasierte kunsthistorische Lernmodule überhaupt aussehen können, wie Texte und Bilder mediengerecht aufgearbeitet, Kommunikationsstrukturen einbezogen werden können und die Vermittlung von Fachwissen und kritischer Medienkompetenz verbunden werden können. Nur wenn das Internet nicht nur als Lern-, sondern auch als Partizipations- und Sozialisationsraum begriffen wird, kann ein aktiver Austausch von Wissen gewährleistet werden.

Britt Kroepelien: E-learning - an approach to teaching art history in the Internet age, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Der erste Universitätskurs in Norwegen, der komplett via Internet unterrichtet wird, wird in Kunstgeschichte angeboten. Dieses Projekt wurde im März 2000 mit einem Einführungskurs in die Kunstgeschichte gestartet. Aufgrund seiner modularen Struktur, visuell ansprechender Präsentationen, fachbezogener Ansätze sowie Möglichkeiten eines zweiseitigen Kommunikationsaustausches, kann das Interesse und der Einbezug der Studenten während der zweijährigen Dauer des Kurses aufrecht erhalten werden.

Claus Pias: Das digitale Bild gibt es nicht. Über das (Nicht-)Wissen der Bilder und die informatische Illusion, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Informationstheorie handelt nicht davon, was gesagt wird, sondern von dem, was gesagt werden könnte. Unter informatischen Bedingungen sind nicht die sogenannten "Inhalte" entscheidend, sondern die Anordnung und Verknüpfung von Daten. Der fundamentale Unterschied zwischen digitalen und analogen Bildern ist, dass digitale Bilder Information haben. Sie beschränken sich auf die Endlichkeit einer Datenmenge, deren Informationsgehalt streng genommen das ist, was nach maximaler, verlustfreier Kompression übrigbleibt. Mit dem Akt der gewalttätigen Repräsentation, mit der Beschneidung der analogen Unendlichkeit erkaufte sich das Digitale gewissermaßen die Freiheit seiner Speicherbarkeit, seiner Übertragbarkeit und seiner Prozessierbarkeit. Der ganze Komplex der "Digitalisierung" und Vernetzung bedeutet dabei viel mehr als eine Übersetzungsleistung vorhandener "Inhalte" in ein anderes technisches "Medium". Die sogenannten "Inhalte", die Verkehrsformen und das Wissen einer Disziplin überhaupt existieren nicht unabhängig von ihren technischen Gegebenheiten, ihren Institutionen und Inszenierungsweisen. Kunstgeschichte, wie wir sie kennen, wird nicht als digitalisierte zu haben sein, sie gerät dabei zwangsläufig zu einer anderen und wir können nicht absehen, wie diese aussieht.

Manfred Thaller: Bemerkungen zu kunsthistorischen Informationssystemen; vornehmlich aus der Sicht der Informatik, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Der Einsatz von Informationssystemen hat in der Kunstgeschichte sowie auch in anderen Bereichen der Geisteswissenschaften eine lange Tradition. Gesteuert wurde dieser Einsatz in vielen Fällen davon, was zuständige Wissenschaftler als Erfordernisse der Informatik ansahen. Betrachtet man die Informatik etwas genauer, so lässt sich feststellen, dass Prinzipien, die zunächst abstrakt und grundlegend erscheinen, häufig eine ganz bestimmte technische Situation widerspiegeln und außerhalb eines recht eng definierten Rahmens nicht angewandt werden können. Dies ist vor allem der Fall in Bezug auf Informationssysteme und die Logik der Informationsbeschaffung. Innerhalb dieses Bereiches hat sich der technische Aspekt in den letzten Jahren extrem gewandelt. Es wird deshalb dafür plädiert, dass technische Erfordernisse (welche leicht missverstanden werden können und sich schnell wandeln) nicht als primäre Richtlinien für die Herstellung von kunstgeschichtlichen Informationssystemen dienen sollten, sondern die Erfordernisse für den Einsatz solcher Informationssysteme selbst, die in ihrer Anwendung deutlich werden. Wenn die Informatik als Referenzpunkt für die Herstellung solcher Systeme gelten soll, sollte sie anhand präziser technischer Literatur definiert werden und nicht anhand von Reflexionen über die Bedeutung einiger weniger

technischer Begriffe, die leicht missverstanden werden können.

Tobias Nagel: Umbruch oder Abbruch? Beobachtungen zur Situation der EDV-gestützten Dokumentation in den Museen, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

In den letzten zehn Jahren ist das Wissen um die Entscheidungsgrundlagen und das Verständnis für die notwendigen Rahmenbedingungen beim EDV-Einsatz im Museum nicht wesentlich gestiegen. Im Gegenteil: die Macht des Faktischen verändert die Rahmenbedingungen dergestalt, dass die EDV-gestützte, wissenschaftliche Dokumentation ins existenzgefährdende Abseits rutscht: Immer häufiger wird der -verwaltungstechnisch notwendigen - Inventarisierung der Vorzug vor der wissenschaftlichen Dokumentation gegeben. Das Hauptmerkmal der Verwaltungsarbeit ist jedoch Quantität - die Kunstgeschichte ist dagegen eine qualitative Wissenschaft: Hauptmethode ist das Beurteilen und Vergleichen. Es ist möglich, Datenbanken mit ihren Regelwerken so offen zu halten, dass sie eine Erweiterung der Datentiefe jederzeit ermöglichen, und Software so auszustatten, dass Verwaltungsarbeit mit wissenschaftlichen Ansprüchen genügenden Daten durchgeführt werden kann. Eine Offenheit der Systeme und eine unideologische Sicht der Entwicklungsmöglichkeiten kann den vermeintlichen Gegensatz von Inventarisierung und Dokumentation lösen. Unerlässlich hierfür ist jedoch eine kritische Kompetenz der Datenbanknutzer, die dringend durch eine verstärkte Thematisierung der wissenschaftsmethodischen Konsequenzen des EDV-Einsatzes in der universitären Lehre gefördert werden muss.

Martin Warnke: Daten und Metadaten - Online-Ressourcen für die Bildwissenschaft, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Der Beitrag schlägt einen XML-Standard zur Kodierung von bildwissenschaftlichen Forschungsdaten vor (PETAL), der die Speicherung, den Austausch und die Publikation von Diskursen über Bild-Korpora gestattet, wobei insbesondere die Bezugnahme auf Bilddetails erheblich vereinfacht wird.

Arthur Engelbert: Bildanalyse und technologischer Standard - ein kritischer Rückblick auf Multimedia, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

In dem Beitrag geht es um einen Rückblick auf die Anfänge des manipulierbaren, digitalen Bildes im Kontext der Kunst. An einem Fallbeispiel, dem Johannesaltar des Rogier van der Weyden, erfolgt eine praktische Auseinandersetzung mit den technologisch bedingten Grenzen der Bildanalyse. Dies mündet in eine kritische Bilanz vorfabrizierter Wissensvermittlung und Sichtbarkeitserfahrung nicht nur im Bereich der Kunstgeschichte.

Die These lautet von daher ganz allgemein gefasst: Tradierte Bildlichkeit fristet ihr Dasein nicht mehr allein im musealen Raum, sondern ist bereits in einen technologisch bedingten transferiert.

Matthias Bruhn: Fossilierung in Echtzeit. Wie die Kunstgeschichte ihre Gegenstände erzeugt, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Die Kunstgeschichte hat seit ihrer Einsetzung als universitäres Lehrfach auf eine Erweiterung ihrer Bestände und Themengebiete hingearbeitet. Stärker als andere Disziplinen war sie dabei bald auf die Möglichkeiten der Bildreproduktion angewiesen. Sie kommuniziert und popularisiert ihre Inhalte durch Lichtbilder und Kataloge und hat auch an der Entwicklung entsprechender Medien, vom Bilderalbum bis zur Fotodokumentation, mitgewirkt. Mittlerweile erwirbt ein Kunsthistoriker immer mehr Kenntnisse auch auf der Basis reproduzierter, mobiler Aufnahmen von Kunstwerken entlegenster Orte und verdichtet diese zu einem abstrakten Kanon kulturellen Erbes. Im digitalen Raum könnte nun die Gefahr bestehen, dass die bloße Fortschreibung dieser Praxis, zumal an eine anonyme Öffentlichkeit gerichtet, zu einer Verkrustung überkommener Sehweisen führt; der Einsatz von digitalen Medien würde dann keine methodische Innovation darstellen, sondern vielmehr das Gegenteil bewirken. Auf der anderen Seite vollziehen sich Wissenstransformationen nicht allein durch die Anwendung bahnbrechender Technologien; sie bedürfen auch der entsprechenden institutionellen Einbettung. Der Aufbau simpler Kommunikationswege wie E-Mail, der Einsatz erprobter Techniken wie der 3-D-Visualisierung oder die Gestaltung kostspieliger Datenbanken und Informationssysteme verändert - graduell, aber dauerhaft - die bestehenden Fachstrukturen und Denkgewohnheiten. Nur ein Bruchteil der Fragen, die mit dem Einsatz des Computers einhergehen, sind primär technischer Natur. Die Diskussion neuer Medien könnte zu einem professionelleren Selbstverständnis der kunstgeschichtlichen Forschung beitragen, wenn Fragen des Managements, der Projektgestaltung oder der Einwerbung von Drittmitteln nicht länger als Nebensachen abgetan werden; auch sie gehören zu einer wissenschaftlichen Methodik.

Stefan Heidenreich: Form und Filter. Was sehen digitale Algorithmen den Bildern an?, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Die Grundbegriffe Wölfflins lassen sich mit Hilfe digitaler Algorithmen nachmodellieren. Welches Wissen wird damit gewonnen? Auch Wölfflin hat auf mediale Veränderungen reagiert, indem er die Doppel-Projektion von Dias in den binären Differenzen der Grundbegriffe nachbildete. Sie lesen der Projektion zweier Bilder eine historische Differenz aus, die für die Disziplin der Kunstgeschichte grundlegend ist. Ein digitale Nachbildung dieser Differenz wäre tautologisch: sie würde ein gewusstes Wissen wiederholen. Fruchtbar wird der Einsatz digitaler Algorithmen dann, wenn sie nicht nur etwas bekanntes abbilden, sondern wenn man fragt, zu welcher "methodischen Grenzerweiterung" sie beitragen könnten.

Katja Kwastek: Interaktive Erinnerungsräume - LambdaMOOs und Lernen im CAVE als Erben des Simonides?, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Der Cyberspace - im Sinne sowohl von weltweiter Vernetzung als auch von räumlich simulierten Scheinwelten - bietet nicht nur Künstlern ein neues Betätigungsfeld, sondern eröffnet auch neue Perspektiven für die wissenschaftliche Forschung und Lehre. Schon in der Antike war die Kunst der Memoria eng mit der räumlichen Vorstellungskraft verbunden. Während die antiken, mentalen Erinnerungsräume jedoch nur individuelle Wissenskonstruktionen erlaubten, ermöglicht die digitale Technologie die Schaffung von

virtuellen Kommunikationsräumen. Diese können nicht nur eine flexible Strukturierung von Wissen erleichtern, sondern auch zu einer neuen Form des wissenschaftlichen Austauschs führen. Gerade die Kunstgeschichte, die es primär mit visuell wahrnehmbaren Gegenständen zu tun hat, muss sich fragen, inwieweit die Darstellung und Diskussion ihres Forschungsgegenstandes im virtuellen Raum dem Fach neue Perspektiven eröffnet.

Holger Simon: Lernen im digitalen Themenraum. Exploratives Lernen im Internet aus kunsthistorischer Sicht, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Die Vorteile der verbesserten Präsentation von Informationen durch Neue Medien auch im Seminarkontext und die komfortable Beschaffung von Informationen im Internet sind evident. Sie ergänzen und verbessern die herkömmlichen Arbeits- und Lernstrukturen. Möchte man die Neuen Medien aber als didaktisches Mittel einsetzen, so müssen die medienspezifischen Bedingungen der Hypertextstruktur bei der Realisierung berücksichtigt werden. Für den Rezipienten bedeutet dies, dass er im Internet zur Aktivität aufgefordert werden muss, um sich im Wissensnetz zu bewegen. Während beim Buch die Textualität durch die Seitenfolge vorgegeben ist, muss der Anwender sich in der Hypertextstruktur seine Textualität selber konstruieren.

Dahinter steht das Konzept des explorativen Lernens, in dem der Lernende Akteur ist, der seinen Lernweg selbst bestimmt und entscheidet, wann er welche Fragen stellen und beantworten möchte. Der Inhalt und seine Präsentation sind hierbei direkt voneinander abhängig. Daraus folgt zwingend eine gleichberechtigte Zusammenarbeit von Mediendidaktik, Design, Informatik und Fachwissenschaft. Nur eine solche ermöglicht die gemeinsame Realisierung eines digitalen Themenraums im Netz, dessen Konzeption an einem Beispiel veranschaulicht wird.

Sabine Fabo: Das Museum lebt? Der Diskurs der Vernetzung im virtuellen Raum, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Kunstwerke sowie ihre Präsentation und Vermittlung werden zunehmend von digitalen Technologien unterstützt. Virtuelle Ausstellungen, Internet-Projekte und komplexe Datenarchive stellen das Kunstwerk in einen medialen Kontext, der weit über das Moment einer technischen Reproduzierbarkeit hinausgeht. Das allgegenwärtige Konzept der Vernetzung dynamisiert Kunst, ihre Rezipienten und Ausstellungsorte. Die Beziehungen zwischen diesen Feldern werden mit Hilfe physiologischer Metaphern definiert und visualisiert. Frühere Speicher und Archive geraten in einen prozessualen Sog, in dem alles fluktuiert, sich kurzweilig verknüpft, auflöst, und in permanente Dialoge mit seiner Umgebung tritt - das virtuelle Museum gerät in aktuellen Standortbestimmungen in die definitorische Nähe des Künstlichen Lebens.

Monika Fleischmann / Wolfgang Strauss: netzspannung.org: Kollektiver Wissensraum und Online-Archiv, in: **zeitenblicke** 2 (2003), Nr. 1.

Die Forschungsgruppe Media Arts Research Studies (MARS) am Fraunhofer Institut für Medienkommunikation hat sich die Erforschung der Möglichkeiten elektronischer Medien hinsichtlich der Wissenserschließung und -vermittlung für das Feld der Kunst und der Neuen Medien zum Ziel gesetzt. Dabei geht es im weitesten Sinne darum,

Informationen zu visualisieren und zu vernetzen, um - interaktiv und in Echtzeit - begehbare ‚Wissensräume‘ zu schaffen, die sich dem Nutzer spielerisch erschließen. Hierfür werden experimentelle Methoden, Online-Werkzeuge und Interfaces entwickelt, die zwischen digitalem und physikalischem Raum vermitteln und neue Formen der Wissensfindung erproben. In diesem Artikel wird die Internet-Plattform 'netzspannung.org' vorgestellt und die Anforderungen an ein Medienlabor im Internet formuliert, das nicht nur eine qualitativ anspruchsvolle Sammlung von Informationen über digitale Kultur und mediale Inszenierung aufbaut, sondern diese Informationen verknüpft, in einen Kontext stellt und - mit Hilfe seiner Mitglieder und Partner - diesen neuen kollektiven Wissensraum ständig erweitert und als einen öffentlichen Bildungsraum für die Lehre zur Verfügung stellt.