

Matthias Bruhn

Fossilierung in Echtzeit

Abstract

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 entlegener 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.

Die Kunstgeschichte erzeugt ihren Gegenstand

<1>

Das heutige Studienfach ‚Kunstgeschichte‘ ist eine Summe ganz unterschiedlicher Diskursfelder. Klassische Ästhetik und höfische Repräsentation, Sammlertum und Künstlerbiographik der frühen Neuzeit, Archäologie und Geschichtsschreibung sind darin mit ihren je eigenen Gegenständen und Schreibweisen aufgegangen; in Form von Reiseberichten, Künstlerviten und Galerieführern war die Kunstgeschichte also schon gegründet, lange bevor im 19. Jahrhundert entsprechende Lehrstühle in Berlin, Bonn oder Paris eingerichtet wurden. Dies geschah zu einer Zeit, da sich die allmähliche Demokratisierung und Industrialisierung des Geschmacks in der Güterproduktion und an den Akademien ebenso wie in der staatlichen Verwaltung abzeichneten. Die ersten berufenen Kunsthistoriker nahmen eine Systematisierung und Neubesichtigung der Sammlungen, der Bauwerke und Handwerke vor und

zogen Bilanz, sei es zur Bewahrung der Tradition oder zur Förderung der nützlichen Künste.

<2>

Um zu anderen universitären Disziplinen aufschließen zu können, bedurfte die Kunstgeschichte nicht nur der Benennung von Fachleuten, sondern auch der Entwicklung geeigneter Reproduktionsmedien, also fotografischen Abzügen, Postkarten oder Buchillustrationen, mit denen man sich ein Bild von der Geschichte machen und über den Hörsaal oder die Abgusssammlung hinaus verständigen konnte.

<3>

Bedingt durch die gestiegene Bedeutung medienwissenschaftlicher Ansätze ist in letzter Zeit wieder vermehrt darauf hingewiesen worden, welche Rolle dem Fortschritt in der Bildreproduktionstechnik für den Aufstieg des Faches zukam, da mit ihr nun auch Sehweisen und Vergleichsmöglichkeiten gestattet waren, welche die ursprünglichen Diskurse überschritten [1]. Indem sich Ölgemälde als und wie Fotografien reproduzieren ließen, ließen sie sich vergleichen und einordnen, während sie im selben Augenblick einen neuen Platz im Gesamtbereich öffentlicher Bildlichkeit zugewiesen bekamen. Dies ist insofern mehr als eine historische Fußnote, als die Kunstgeschichte, welche sich auf die Fotografie als Träger kunsthistorischer Information festlegte, dieses Anschauungsmaterial nicht nur aufbewahrt und vorgeführt hat. Indem sie in Diavortrag und Künstlermonographie ihren Gegenstand und dessen Interpretation in höchst suggestiver Form in eins setzte, hat sie diesen Gegenstand zugleich mitgeformt.

<4>

Das relativ junge akademische Fach Kunstgeschichte hat nun nicht nur aus Versehen oder zögerlich, sondern gerade in seiner Frühzeit die Entwicklung dieser Medien kritisch begleitet und mit deren Einsatz die Durchbrechung jener Grenzen vorangetrieben, in denen sie einen ersten Umriss ihres Interessengebietes zeichnete. Führende Autoren wie Kugler, Burckhardt, Goldschmidt, Riegl, Ivins, Warburg oder Kristeller, welche von ihrer eigenen Ausbildung her selbst noch nicht einmal Kunsthistoriker sein mussten, haben das Elfenbeinrelief, die römische Keramik, die Medaillenkunst, die Fotografie und den Holzschnitt, mithin lauter Exponate der Populärkultur, schon vor längerer Zeit zu jenen interpretationswürdigen Werken erklärt, welche heute ganz selbstverständlich zum Curriculum gehören. Mit der ersten Verwissenschaftlichung der ästhetischen Betrachtung wurden sowohl die Methoden und Begrifflichkeiten als auch die Arbeitsmittel und Publikationsformen weiterentwickelt und verbessert.

<5>

Insbesondere über ihre Bildmedien trat die sich entfaltende Kunstgeschichte zugleich in einen Dialog mit der sie umgebenden Gesellschaft, der bis heute nicht unterbrochen ist; magisch leuchtende Diaprojektionen in dunklen Hörsälen und farbige Kunstdrucke als populärer Wandschmuck haben Kunst nicht nur in die Alltagskultur hineingetragen, sondern auch einen Kunstbegriff konsolidiert, demzufolge Meisterwerke der Malerei, Skulptur und Architektur als Solitäre gleichgesetzt werden können mit Kunst. Die Popularisierung der Kunst in den immer zahlreicheren Publikationen hat ihren akademischen Kommentatoren eine gesteigerte Aufmerksamkeit beschieden und zugleich auf die inhaltliche

Ausgestaltung des Studiums zurückgewirkt. In Kunstverlagen arbeiten promovierte Fachvertreter, im Ausstellungswesen begegnen sich Kuratoren, Sammler und Historiker als simultane Autoren und Leser.

<6>

Hinsichtlich ihrer Bildbestände war die Kunstgeschichte von Anfang an ein Fach, das sich durch die Ausdehnung seines Einzugsgebietes bestimmte, selbst wenn es auf einem kanonisierten abendländischen Schönheits- und Bildungserbe beruhte, das umso stärker verteidigt wurde, je unklarer der zu Grunde liegende Kunstbegriff war. Dieser Kanon entsprang den Notwendigkeiten der Lehre ebenso wie der Verunsicherung über die Erhaltbarkeit europäischer Kultur und gilt trotz aller Anfechtungen noch heute, so dass wir selbst in Zeiten von Geschlechterforschung und Virtueller Kunst keinen Zweifel am Rang etwa eines Michelangelo aufkommen lassen, auch wenn wir seine Manier oder seine Bedeutung individuell ganz unterschiedlich beurteilen. Ein zentraler Grund für den Fortbestand eines Kanons dürfte aber auch sein, dass mit der Etablierung des Faches Kunstgeschichte als eines illustrierten Wissenskompodiums etwas in Gang gesetzt wurde, das sich mittlerweile in all seinen Medien erhält und behauptet.

<7>

Viele der einmal entwickelten, technisch eher primitiven Speicher und Displays, wie das Postkartenformat oder der Bildatlas, sind nun in Zeiten hypertextueller Verknüpfbarkeit wieder aktuell geworden und haben eine Verfügbarkeit geschaffen, auf die wir uns heute ganz selbstverständlich verlassen. Sie geben zugleich Anlass, sich über die geschichtliche Bedeutung der Arbeitsmedien erneut Rechenschaft abzulegen. So kann man - wie beispielsweise das in München vorgestellte Anna-Oppermann-Projekt der Lüneburger Kulturinformatiker - die verschiedenen digitalen Arbeitsumgebungen auch dazu nutzen, die Freilegung von Entfremdungsstufen, die mit der Einsetzung und dem Aufstieg der Kunstgeschichtsschreibung von Anfang an verbunden waren, voranzutreiben, dem Fach also neue Medien zu verpassen mit dem Ziel, es über diese wieder zu dekonstruieren.

Medien der Verheißung

<8>

Man könnte nun meinen, dass ein scharfer Blick auf die Arbeitsmittel schnell erkennen ließe, welcher diskursive Wert einer neuen Technologie zukommt, da die Art und Weise, Bildwerke in reproduzierter Form aufzubewahren, auch bestimmte Inhalte und Ästhetiken begünstigt: Was die Kunstgeschichte in ihren Fotoarchiven nicht verwalten kann (etwa Performances), kann sie zwar verbal beschreiben oder in Form von stills simulieren, aber sie wird auf dessen Diskussion häufig 'aus technischen Gründen' verzichten und damit auch auf dessen Wahrnehmung Einfluss nehmen. Die anachronistische Beziehung von privatgelehrter wissenschaftlicher Theorie und industriell betriebener Bildreproduktion spiegelt sich selbst noch in der Terminologie, welche mit Begriffen wie 'Stil', 'Einfluss', 'Nachleben' oder 'Original' die inneren Zusammenhänge einer Kunstsprache untersucht, die sich auch in Bildreihen anzeigen lässt. Um in das Format der Publikation oder des Vortrages zu passen, werden Gebäudeansichten oder Skulpturen in zweidimensionale Strukturen überführt, Deckenmalerei-Programme oder Rekonstruktionsmodelle zu anschaulichen Zeichnungen verarbeitet; bewegte Bilder oder Comicstreifen aber sind nach wie vor weniger beliebt. Zu ihrer Untersuchung bedarf es außerdem einer

sequentiellen Beschreibungsform, die man eher in den Literaturwissenschaften antrifft.

<9>

Betrachtet man das Fach Kunstgeschichte aus dieser Perspektive, könnte man sich zu dem Schluss verleiten lassen, dass mit dem Austausch der Recherche-, Speicher- und Wiedergabetechniken eine Reform des Faches möglich wäre, wenn dadurch die eingeübten Sehweisen durch komplexere Verfahren ersetzt würden. Bewegliche Architekturmodelle am Rechner, hypertextuelle und flexible Publikationsformen oder die Einbeziehung von Filmsequenzen und deren Tonspuren verheißen neue Arbeits- und Denkweisen, mit denen zugleich neue Inhalte möglich werden.

<10>

Schon die Genese des Faches Kunstgeschichte zeigt jedoch, dass die zugrunde liegende Gegenüberstellung von 'alt und neu', 'analog und digital' womöglich nicht aufgeht. Während sich die Technik des Diaprojektors oder des illustrierten Buches immer weiter verbessert hat, wurden nicht automatisch auch die Sehweisen des Faches verändert, sondern weiter eingeübt, und auch universelle Medien wie der Computer bringen zwar alle möglichen neuen Praktiken und Gewohnheiten mit sich, in den seltensten Fällen aber jene Inhalte, die man sich eigentlich von ihnen verspricht. Die digitalen, so genannten 'neuen' Medien unterliegen vielmehr demselben Prozess der Alterung und Ausdifferenzierung je nach Interessenlage und Wissensgebiet wie ihre analogen Vorläufer und haben mittlerweile ihre eigene Geschichte.

<11>

Diese Geschichte gestattet es so gesehen nicht länger, von 'den' digitalen Medien zu sprechen (so wie es nicht mehr 'die' Kunstgeschichte gibt), wenn mit diesem positiv besetzten Oberbegriff die vielen nicht-technologischen Aspekte der Produktion und Anwendung ausgeblendet sind, die für seinen Erfolg wichtig waren. Die digitalen Anwendungen und ihre Ziele sind zu verschieden, als dass man mehr als eine diffuse Hoffnung auf Erkenntnisgewinn in sie setzen könnte.

<12>

Es wird hier daher für eine weniger avantgardistisch gestimmte Diskussion des - seinerseits in die Jahre gekommenen - Computers als Arbeitsmittel votiert. Die in München aufgegriffene Frage, inwieweit sich eine 'digitalisierte Kunstgeschichte' von einer 'digitalen Kunstgeschichte' unterscheidet, ist in medialer und technologischer Hinsicht noch relativ leicht zu beantworten: Es gibt auf der einen Seite eine Kunstgeschichte, die den Computer für ihre bisherigen Zwecke, insbesondere in den Bereichen Bildarchivierung und Textproduktion, einspannen will - und es gibt auf der anderen Seite einen Computer, der dem Fach Kunstgeschichte Optionen anbietet, welche ihre bisherigen Recherche- und Darstellungsformen verändern würden (insbesondere in Bereichen wie Bilderkennung, Raumrekonstruktion und Kommunikation), welche sie aber vielfach auszuschlagen scheint [2].

<13>

Es wäre in der Tat zu kritisieren, wenn kunstwissenschaftliche Multimediaprojekte lediglich die Sehweisen einer in die Jahre gekommenen Disziplin in digitale Formate umgössen und visuelle Restposten elektronisch duplizierten, während vielmehr eine Modernisierung des Denkansatzes geboten wäre, um die Medien in einer ihnen

angemessenen Form für die Analyse und Interpretation von Kunstwerken einzusetzen (etwa durch quantitative Analyse von Bildstrukturen in einer Datenbank, das heißt auf einer breiten empirischen Basis). Mit den neuen Instrumenten müssten also vor allem andere inhaltliche Zielsetzungen verfolgt werden.

<14>

Für ein simples Digitalisierungsprojekt gilt nach Ansicht des Autors aber in gleichem Maße wie für eine 'digitale Kunstgeschichte' auf neuer methodischer Grundlage, dass ein Erfolg sich nur einstellt, wenn dabei die mit der Institution oder dem System Kunstgeschichte verbundenen technischen und personellen Alltagsprobleme nicht ignoriert werden. Wer für eine konsequentere Revision von Arbeits- und Denkweisen auf der Grundlage neuer Medien plädiert, muss auch berücksichtigen, welchen Gründen die Kunstgeschichte als Forschungsgebiet ihren Aufstieg verdankt und welche Spielregeln und Probleme sich im Laufe der Zeit eingestellt haben. Viele dieser Probleme sind - und das ist der springende Punkt - nicht elektronischer Natur.

<15>

Sobald man die Entscheidung gefällt hat, 'Kunstgeschichte mit dem Computer' betreiben zu wollen, hat man bereits eine Summe von theoretischen wie praktischen Vorgaben akzeptiert, die über Sinn und Zweck des Arbeitsmittels mitentscheiden und die es zu bedenken gilt. Wenn jemand in Kopenhagen oder Stuttgart das Bedürfnis verspürt, Kunstwerke aus Granada oder Neapel zu studieren, so ist dies nicht zuletzt auch durch die pure Möglichkeit verursacht, mit Hilfe von Büchern, Museen, Postkarten und Internetangeboten ohne Mühe räumliche Begrenzungen zu überwinden, während dies dem Bildungsbürger in früheren Jahrhunderten noch den Aufbruch zur 'Grand Tour' abverlangte. In den genannten medialen Angeboten aber hat sich längst eine institutionalisierte Kunstgeschichte verwirklicht [3]. Wer sich für den Einsatz eines Computers - etwa im Rahmen einer elektronischen Bilddatenbank - ausspricht, trifft daher im Grunde noch keine 'Entscheidung', sondern folgt den Ansprüchen eines sich selbst tragenden Betriebes, den es aufrechtzuerhalten und zu optimieren gilt, so wie man sich nicht wirklich entscheidet, einen platten Autoreifen auszutauschen, wenn man im Regen am Straßenrand steht.

<16>

Kunstgeschichte wäre in der Tat eine 'konservative' Veranstaltung, wenn sie ihre historisch verbürgten Anschauungen lediglich auf die neuen Medien und Gegenstände übertrüge; allerdings geschieht dies in ganz unterschiedlichen Formen, Kompetenzbereichen und Personengruppen, die das so heterogene Fach kennzeichnen und die man unterscheiden muss. Die kunsthistorischen Klassifikationsregeln zum Beispiel verhalten sich sicherlich 'konservativ', wenn sie ihre Objektwelt nach Künstlernamen, Ikonographien und Stilen sortieren und damit eingeübte Vorstellungen von der Integrität eines Werkes, Ortes oder Namens fortschreiben. Eine noch so leistungsfähige Datenbank würde hieran nichts ändern, und sie soll es auch nicht, wenn sie damit den Konservator eines Landesdenkmalamtes unterstützt.

<17>

Nun haben sich die Künste jedoch von gewissen Vorstellungen des Werkes, des Mediums und der Autorschaft so weit entfernt, dass in das vorhandene Raster nur noch diejenigen passen, deren Objekte sich für die Erschließung anbieten. Es mag Künstler geben, die sich durch Beschäftigung mit virtuellen Räumen mit dem Nimbus

des 'innovativen' Ingenieurs versehen möchten, während sie ihre 'Werke' ganz herkömmlich mit Namen signieren, um den Klassifikationsregeln eben dieses Betriebes zu genügen [4]. Eine Datenbank, die dies nicht berücksichtigt, verhält sich jedoch weit sträflicher als der Konservator, der genau weiß, dass jede Bewahrung der Vergangenheit ein Eingriff in die Gegenwart ist. Wie eine sich reformierende Kunstgeschichte in ihren elektronischen Archiven in Universität, Museum und Bibliothek um ihre eigene Welt von Objekten kreist, hängt also nicht allein vom theoretischen Anspruch oder den praktischen Erfahrungen einzelner Computerspezialisten ab, sondern vom Arbeitsauftrag oder Reflexionsniveau des jeweiligen Fachgebietes, für das hier gesprochen wird - genau so, wie der Einsatz des Dias in einer Vorlesung mit ganz unterschiedlichem Bewusstsein für die Verfremdungsgrade der Reproduktion erfolgen kann, auch wenn sich alle Beteiligten einig sind, wie unerlässlich das Dia als Arbeitsmittel ganz allgemein ist.

Quantität als Qualität

<18>

Medientransformationen bleiben nicht ohne Auswirkungen auf die allgemeinen Diskurse, so wie umgekehrt die Möglichkeiten neuer Medien durch die faktischen Grenzen ihrer Bezahlbarkeit und Durchsetzbarkeit mitbestimmt werden. Selbst eine noch so zeitgemäß gestaltete elektronische Ressource, heiße diese nun Bildarchiv zur Kunst und Architektur in Deutschland, VanEyck, AMICO oder Prometheus - Verteiltes Bildarchiv für Forschung und Lehre, wird trotz zahlreicher Interaktionsangebote vielfach passiv genutzt, das heißt rein zum Zwecke der Bildbeschaffung, auch wenn das dahinter stehende Programm eine umfangreiche und interaktive Funktionalität unterstützt.

<19>

Dementsprechend ist es keine Nebensache, dass Medien erst als erfolgreich gelten dürfen, wenn sie auch quantitativen Kriterien der Nutzung genügen. Überspitzt formuliert, ist auf dem Gebiet des Technologiewandels Quantität oftmals Qualität, wenn sich mit so simplen Faktoren wie Beschleunigung, Kostensenkung, Bestandserschließung usw. auch Veränderungen in den Kommunikationsgewohnheiten oder in den Auswahl- und Entscheidungsprozessen ergeben, unabhängig davon, ob die eingesetzte Technik nun revolutionär ist oder nicht.

<20>

So hat sich, um zwei konkrete Beispiele aus der Erfahrung des Autors zu geben, unter der Bezeichnung Warburg Electronic Library in Hamburg im Jahre 1997 ein webbasiertes, multimediales Archivprojekt konstituiert, das die Bestände der dortigen Forschungsstelle Politische Ikonographie elektronisch zugänglich macht. Diese digitale Bibliothek soll durch ihre flexible Gestaltung eine individuelle Recherche unterstützen, indem jeder Nutzer über einen Internetbrowser die Sammlungen nach eigenem Gutdünken umstellen und verschlagworten, also personalisieren kann. Durch Anbindung an das Internet soll hieraus ein kollektives Unternehmen werden. Seit einiger Zeit ist der Dienst daher auch allgemein im www zugänglich.

<21>

Eine andere Art der elektronischen Kooperation an verteilten Standorten stellt das Informationsnetzwerk ArtHist dar, welches ursprünglich das Ziel verfolgte, jene elektronische Gemeinde überhaupt erst einmal zu ermitteln, welche solche Webangebote nutzen oder bestücken würde und sich durch elektronische Medien tatsächlich unterstützt fühlen könnte. Es stand also der langfristige Aspekt im Vordergrund, wie mit den rein quantitativen Veränderungen schnellerer und günstigerer Information auch ein qualitativer Wandel in der Arbeitsweise herbeigeführt werden könnte, nämlich durch die erhöhte Transparenz der wissenschaftlichen Diskussion und durch die Dynamisierung des fach- und institutsübergreifenden Austauschs; auch hier ist die Akzeptanzförderung neuer Medien bei den Nutzern weit nachhaltiger als die eingesetzte Technologie innovativ. Auch ein ausgeklügeltes Bilderkennungsverfahren beispielsweise bedarf der breiten empirischen Grundlage, um wissenschaftlich signifikant zu sein. Technologisch anspruchsvolle Projekte, die nicht automatisch der Erschließung massenhafter Inhalte dienen, brauchen diese, um dem Bedürfnis der Fachöffentlichkeit nach einer Ausweitung von Informationsangeboten zu genügen.

<22>

Die Kunst besteht daher nicht allein darin, völlig neuartige Geräte und Anwendungen zu entwickeln, sondern das vorhandene technologische Repertoire für die je eigenen Zwecke umzudefinieren. Da mit dem Computer verschiedene Speicherungs- und Visualisierungsmöglichkeiten gleichzeitig gegeben sind und so verschiedene Dienste, von der digitalen Diathek bis zur Beamer-Projektion, integriert werden können, ist oftmals nicht die Entscheidung für eine neue Technologie entscheidend, sondern die mit ihr verbundenen Nebeneffekte. CAD-Anwendungen sind beispielsweise kein revolutionäres Medium, aber ihre Nutzung in einer Lehrveranstaltung für Architekturgeschichte nötigt die Anwender, vorhandene Architekturaufnahmen auf die Nutzbarkeit am Computer hin neu zu überprüfen. Die überraschenden Einsichten, die sich hierbei ergeben, gehören ebenso zum wissenschaftlichen Gesamtergebnis und sind im Einzelfall sogar wichtiger als die Möglichkeit, den visualisierten Raum nun dreidimensional vorführen zu können.

<23>

Dies ist gemeint, wenn die These aufgestellt wird, dass angesichts des Vorhandenseins zahlreicher digitaler Basistechnologien die Masse durchaus auch die Klasse machen kann. Dabei stellt sich heraus, dass viele der Forschungsinteressen und Nutzungsformen, die man in die Gestaltung neuer Medien einfließen lassen möchte, noch gar nicht definiert sind und man davon ausgehen muss, dass mit jeder kleineren technischen Neuerung (etwa, wenn die Auszeichnungssprache HTML durch XML ersetzt werden soll) auch die Diskussion über Sinn und Zweck derselben wieder aufgeworfen wird.

Nebensachen sind längst Hauptsachen

<24>

Die erwähnten Projekte rechtfertigen sich demnach nicht allein durch technische Innovation, sondern lassen erkennen, dass es bei aller Unterschiedlichkeit der Anwendung gemeinsame und langfristige Parameter geben muss, die die Forschungsrelevanz und den wissenschaftlichen Nutzen kurzfristiger Vorhaben festlegen. Auch wenn Begriffe wie 'Synergieeffekt' oder 'Kompetenzgewinn' einen

Experten für barocke Kirchenmalerei nicht mehr sonderlich beeindruckt, so verbirgt sich hinter den Vokabeln doch eine veränderte Wahrnehmung wissenschaftlicher Tätigkeit, die nicht als Nebenwirkung angesehen werden sollte. 'Technologie' ist in diesem Zusammenhang nur eines von vielen Problemen, die man gewöhnlich als Nebensachen der Fachpraxis begreift, obwohl sie längst zu Kernproblemen avanciert sind.

<25>

Zu diesen unterschätzten Nebensachen, die über die gemeinsamen Inhalte eines Faches bestimmen und die durch den Einsatz digitaler Medien neues Gewicht erhalten, gehören bibliothekarische Regeln der Erschließung und Recherche ebenso wie Bildarchivierung und Bildbeschaffung, Publikations- und Verlagswesen, Personalführung, Projektmanagement, Öffentlichkeitsarbeit und anderes: Online-Kataloge werden anders genutzt als Buchregale und ihren Verschlagwortungsregeln kommt daher eine andere Bedeutung zu; Internetauftritte eines Instituts mit Angabe von Telefonnummern oder privaten Mailadressen verändern die Gesprächsregeln; Hausarbeiten und Dissertationen verfügen über Illustrationen, deren Bildbearbeitung durch keinen Professor überprüft wurde. Das Management eines kunstwissenschaftlichen Projektes, welches fast automatisch ein Publikationsvorhaben ist, verlangt Kenntnisse auf urheberrechtlichem Gebiet; Zielgruppen, Laufzeiten, Verstetigungspläne, Arbeitsabläufe müssen geklärt sein, Budgets und Meetings geplant und dokumentiert werden. Es ist ökonomisches, politisches und psychologisches Gespür und Geschick erforderlich - sowohl nach innen, um Mitarbeiter, Entwickler und Nutzer zu motivieren, als auch nach außen, um als Teil übergeordneter Forschungsinitiativen (etwa des Bundes oder der Europäischen Kommission) über eine Stimme an entsprechender Stelle zu verfügen.

<26>

Diese scheinbar 'rein' technisch-administrativen Aspekte beeinflussen auch die Bestimmung von Inhalten und Zielsetzungen und werden damit zu konstitutiven Faktoren der Methodenbildung. Es ist nicht entscheidend, dass man im kunstgeschichtlichen Studium weder diese Fähigkeiten noch Kenntnisse in Datenbankgestaltung oder digitaler Bildbearbeitung erwirbt; bedauerlich ist lediglich, dass es noch immer als unschicklich angesehen wird, wenn jemand über sie verfügt.

<27>

Je häufiger wir die Befürchtung äußern, dass die Elektronik unser Fach ruinieren könnte, umso sicherer wird sie es tun. Die Belastung der Budgets durch Systemupdates ist eine viel akutere Sorge als die, durch den Computer unser kulturelles Wissen verlieren zu können. Der Umstand, dass die Entwicklung, Anpassung und Betreuung elektronischer Werkzeuge in der Regel dem XML-kundigen Nachwuchs überlassen wird, ohne dass diesem auch die entsprechende Methodenhoheit offiziell eingeräumt würde, führt unterdessen zu Sinnkonflikten und kontraproduktiven ‚Bastellösungen‘, die wir allerorten im Internet bewundern dürfen.

<28>

Entscheidend für das Gelingen eines multimedialen Unternehmens sind daher auch Faktoren, die man oftmals als 'weich' bezeichnet. Viele Projekte sind zum Scheitern verurteilt, weil sie Konfrontationen unter den Mitwirkenden aufgrund dürftigen arbeitspsychologischen oder verfahrenstechnischen Gespürs geradezu provozieren. Wenn ein Unternehmen aber aufgrund derartiger nebensächlicher Streitigkeiten

scheitert, so sollte man doch bedenken, dass Personalkosten die Kosten für einen Server oder eine Softwarelizenz nach wie vor um ein Vielfaches übersteigen.

Bitte mehr Professionalität: Antragswissenschaften

<29>

Die Wissenschaft gewöhnt sich derzeit daran, ihre Planstellen und Ankaufsbudgets mit Hilfe von Projekten durchzubringen. Nicht nur auf dem Papier jedoch sollte ein Projekt einen Anfang und ein Ende haben. Einen Ersatz für den laufenden Gesamtbetrieb können 'Projekte' nur als Summe aufeinander abgestimmter Einzelvorhaben bieten, wofür es dann aber eines Mentalitätswechsels im Wissenschaftsbetrieb bedürfte. Denn es gibt Projekte, die unbefristet laufen sollen, aufgrund zunehmender Konkurrenz oder schnellerer Systemwechsel aber aufgegeben werden; andere Vorhaben hingegen werden nach einer bestimmten Laufzeit abgewickelt, weil sie schlichtweg abgeschlossen sind (und sich in Nachfolgevorhaben integrieren lassen).

<30>

Angesichts dieser Situation, in der häufig die Befürchtung geäußert wird, dass die zunehmende Zahl von Digitalisierungskampagnen zu endloser Verwirrung führe, muss man sich vergegenwärtigen, dass digitale Dienste sich wie Periodika verhalten, von denen es aufgrund verschiedener Methoden, Leserkreise oder Sprachen ebenfalls stets mehr als eines gibt und die doch gewisse publizistische Grundregeln befolgen. Trotz und wegen des Anspruches, keine 'Insellösung' schaffen zu wollen, sind selbst die anspruchsvollsten, exportfähigsten, skalierbarsten Modelle auf Konventionen und auf medienpolitische Rahmenbedingungen angewiesen, um überleben zu können.

<31>

Setzt jemand auf öffentliche Förderung durch nationale oder internationale Einrichtungen, muss er sich mit dem Geldgeber und - entgegen der ursprünglichen Konzeption - oft auch mit unerwarteten externen Projekten von andersartiger Zielsetzung abstimmen, welche nicht immer unbedingt notwendig, wohl aber politisch wünschenswert sind. Dies wird oft als 'Verwässerung' des ursprünglich vorgelegten Konzepts abgetan, obwohl damit auch ein Entscheidungsprozess forciert wird, vor dem man sich nicht mehr drücken kann.

<32>

Wegen des enger werdenden Marktes an digitalen Angeboten und Initiativen ist es nämlich unvermeidlich, dass derartige politisch-strategische Überlegungen allmählich einen höheren Stellenwert bekommen als bisher. Der umfassende Wandel der Technik und Nutzungsgewohnheiten führt dazu, dass jüngere Projekte ein schärferes Profil als professioneller Dienstleister suchen und sich auch so bewerben. Projekte wie 'Prometheus', 'ArtHist' oder 'Server Frühe Neuzeit' führen durch ihre Kosten- und Zeitersparnisfunktion nicht nur zu einem veränderten Verhalten und Selbstverständnis der nachwachsenden Forschergeneration, sondern versuchen dieses auch für ihre eigene Arbeit zu nutzen.

<33>

Als Netzwerke oder Konsortien erkennen sie auch an, dass wissenschaftliche Einrichtungen wie Universitäten und Bibliotheken allein nicht mehr für die

Langlebigkeit eines Dateiformats oder eines Datenstandards bürgen können, weil die industrielle Entwicklung von Anwendungen ständig neue Richtungen vorgibt und es daher darauf ankommt, erfolgreiche Modelle zu integrieren, anstatt auf ein von höherer Stelle zu gründendes 'digitales Zentralinstitut der Kunstgeschichte' zu hoffen.

<34>

Mit den so genannten neuen Medien dringen also die kurz- und mittelfristigen Kriterien der Technologieentwicklung und der globalisierten Wissenschaftspolitik in wesentliche inhaltliche Bereiche der Forschung ein und lassen sich nicht länger als bloße Störfaktoren abtun. Die Forschung antwortet teilweise mit entsprechenden Initiativen, die ein Abbild der legislativen und antragstechnischen Bedingungen sind, sich diesen Umstand aber nicht immer vor Augen halten. Es ist jedoch kein Zufall, wenn jüngere Fachkollegen Initiativen starten, um auf aktuelle Förderprogramme zu reagieren und damit jene Lücke schließen, die ihnen vom weniger interessierten Kollegium gelassen wird. Projekte wie 'Prometheus' oder 'ArtHist' stoßen nämlich auf Gehör, weil mit ihnen eine überfällige Baumaßnahme in Angriff genommen wird, die in etwa so modern ist wie die Modernisierung eines einsturzgefährdeten Altbauviertels.

<35>

Internet- und Datenbankprojekte sind infrastrukturelle Maßnahmen mit zahlreichen Beteiligten und Betroffenen, so wie der Bau jeder Auto- oder Wasserstraße eine infrastrukturelle Maßnahme mit entsprechendem Flurschaden ist, die von sich wohl kaum behauptet, wegweisend zu sein, nur weil sie Verkehrsströme umlenkt. Schon die Metapher der 'Datenautobahn' zeigt an, dass auch im Bereich technologischer Exzellenz die entsprechenden finanziellen Mittel, politischen Interessen und materiellen Bedingungen zusammenkommen müssen, um einen theoretisch wünschenswerten Wandel auch tatsächlich herbeizuführen.

<36>

Zu den oben erwähnten Fragen des internen Projektmanagements, welche für das Gelingen eines Vorhabens verantwortlich sind, kommt daher noch die institutsübergreifende Einbettung eines Projektes und seine politische Unterstützung im Kultur- und Wissenschaftssektor. Dies hat Einfluss auf sämtliche Prozesse der Antragstellung, welche mittlerweile ein eigenes Studienfach mit dem Titel 'Antragswissenschaften' verdienen.

<37>

Dies ist insofern ein ernst gemeinter Vorschlag, da wir eine Verlagerung von Langzeit- und Grundlagenwissenschaft in temporäre und förderungsbedingte Projektwissenschaft erleben, die wir ebenso organisieren und definieren müssen, wie wir die Frage zu klären haben, ob wir nun Linux oder Windows den Vorzug geben. Die Probleme, die sich mit dem Einsatz elektronischer Medien in der Kunstgeschichte ergeben, sind daher nicht nur ärgerliche Details alltäglicher Problembewältigung. Das Management von Forschungsprozessen oder die Ausbildung vielfältiger, unterschiedlicher Zuständigkeiten ist Teil der Modernisierung des Wissenschaftsbetriebes und logische Folge seiner immer wieder eingeforderten Professionalisierung.

<38>

Mit der Transformation unseres Faches werden immer mehr Berufe und Zuständigkeiten involviert, die auch eine entsprechende Beachtung verdienen. Das zuletzt wieder häufiger bemühte Wort 'Logistik' steht für ein Management von Inhalten, welches insofern diskutiert werden muss, als mit neuen Medien auch neue professionelle Erfahrungen und Sehweisen ins Spiel kommen. Programmierer und Entwickler, Designer und Anwender haben ihre ganz eigene Vorstellung von Nutzung, pädagogischer Qualität und technischer Machbarkeit digitaler Dienste.

<39>

Wir haben uns noch nicht auf die veränderten Parameter der Wissenschaftsförderung eingestellt, wenn derlei Dinge einigen Assistenten überlassen bleiben, nur weil diese den Jargon der 'Techies' besser beherrschen. Mit den technischen, ökonomischen und rechtlichen Bedingungen der Digitalität treten Interessen der Verwertbarkeit und Nutzbarkeit in die Kunstgeschichte ein, die in kürzeren Phasen gemessen werden als die Interessen am Guten, Wahren und Schönen; mit Google als Recherchemittel kommt unweigerlich auch das Information-Brokerage, mit der Wahl eines Metadatenformats werden bestimmte Projektpartner gewonnen und andere ausgeschlossen. Banal scheinende Infrastrukturmaßnahmen haben wissenschaftspolitische Bedeutung. Bevor wir daher unseren Gesprächspartnern in der Softwarebranche oder in der Forschungsförderung vorhalten, sie würden von unserem Fach und seinen Anforderungen nichts verstehen, sollten wir uns selbst noch einmal vergegenwärtigen, ob wir schon wissen, was wir von unserem Fach in Zukunft wollen.

Anmerkungen .

- 1 Siehe hierzu auch jüngst das Themenheft "Die Bildmedien der Kunstgeschichte", kritische berichte (2002), H. 1, für den nicht-deutschsprachigen Raum lassen sich unter anderem die Beiträge von Helene E. Roberts: Art History through the Camera's Lens, Amsterdam 1995, H. und Lyne Therrien: L'Histoire de l'art en France. Genèse d'une discipline universitaire, Paris 1998 (jeweils mit weiterführender Literatur), ergänzen.
- 2 Claus Pias: Vom Nutzen und Nachteil des Computers für die Kunstgeschichte, in: Kunstchronik (1996), H. 8, 370-375. Derselbe diskutiert die Gegenüberstellung von digital und digitalisiert im Aufsatz: Maschinen/lesbar. Darstellung und Deutung mit Computern, in: Darstellung und Deutung. Die Bildmedien der Kunstgeschichte, herausgegeben von Matthias Bruhn, Weimar 2000, 125-144.
- 3 Wie beschrieben von Heinrich Dilly: Kunstgeschichte als Institution. Studien zur Geschichte einer Disziplin, Frankfurt/Main 1979.
- 4 Es ist in diesem Zusammenhang bezeichnend, dass Unternehmen wie Sony oder Microsoft, welche Millionenbeträge in die Entwicklung von virtuellen Spielwiesen stecken, das vermeintlich innovative Potential diverser elektronischer Kunstprodukte nicht honorieren, indem sie selber für deren Aufbewahrung aufkommen würden.

Empfohlene Zitierweise:

Matthias Bruhn: Fossilierung in Echtzeit, in: zeitenblicke 2 (2003), Nr. 1 [08.05.2003], URL: <<http://www.zeitenblicke.historicum.net/2003/01/bruhn/index.html>>

Bitte setzen Sie beim Zitieren dieses Beitrags hinter der URL-Angabe in runden Klammern das Datum Ihres letzten Besuchs dieser Online-Adresse. Zum Zitieren einzelner Passagen nutzen Sie bitte die angegebene Absatznummerierung.