

Aufbruch der Digital Humanities in Passau

Ralph Knickmeier

Nach der Gründung des Verbandes *DHD – Digital Humanities im deutschsprachigen Raum* 2013 in Hamburg, fand nun im März dieses Jahres dessen erste Jahrestagung in Passau statt. Sie stand unter dem Motto: „Digital Humanities – methodischer Brückenschlag oder ‚feindliche Übernahme‘? Chancen und Risiken der Begegnung zwischen Geisteswissenschaften und Informatik.“

Die Begeisterung darüber, dass sich nun auch eine deutschsprachige „Scientific Community“ im Kontext der Digitalen Geisteswissenschaften gefunden hat, war allenthalben spürbar und wurde mit ebenso großem Interesse von Seiten der offiziellen Forschungsförderinstitutionen begrüßt. Die ursprünglich angelegte Teilnehmerkapazität von 120 Personen wuchs am Ende auf über 350 Anwesende aus acht Ländern. Rund 100 Beiträge verteilten sich über zahlreiche Panels sowie sechs Preconference-Workshops und wurden von einer umfangreichen Poster-Sektion begleitet – ein Format, das sich gerade bei dieser Konferenz besonders bewährt hat. Dort konnte man so doch die einzelnen Projekte in Ruhe studieren und mit deren Vertreter ins Gespräch kommen. Zudem fand im Rahmen der Begegnung die erste DHD-Mitgliederversammlung statt sowie ein Treffen des *Arbeitskreises Digitale Kunstgeschichte*. Von musealer Seite waren neben dem Oberhausmuseum der Stadt Passau allerdings lediglich das Deutsche Museum in München, die Wiener Albertina und die Österreichische Galerie Belvedere vertreten.

In der einführenden Keynote fragte der Computerlinguist John Nerbonne (Universität Groningen, Präsident der *European Association for Digital Humanities*), ob die Informatik nicht zu den Geisteswissenschaften gehöre. Nach der für die modernen Wissenschaften ohnehin unglücklichen Hegelschen Unterscheidung von Natur und Geist, habe die Informatik nicht die Natur zum Gegenstand, sondern widme sich vielmehr der Informationsverarbeitung von Produkten des menschlichen Geistes. Im Übrigen empfahl er Pragmatismus und riet, sich nicht in der Definition der „Digital Humanities“ zu verlieren, denn es gäbe viel zu tun („beg, buy, steal or borrow“)! In den Digitalen Geisteswissenschaften könne man erfolgreich sein, indem man etwa Aufgaben durch einen Fokus auf Computerlösungen konzentriert. Da ein großes Problem der Geisteswissenschaften ihre Fragmentierung sei, laute die Devise: Finde seriöse Partner, die wissen worum es geht und suche Expertise!

Für Gerhard Heyer (Automatische Sprachverarbeitung am Institut für Informatik der Universität Leipzig) sind die Geisteswissenschaften möglicherweise noch nicht in der Lage, Anforderungskataloge zu erstellen. Umgekehrt möge sich die Informatik fragen, wie sie zur Lösung geisteswissenschaftlicher Probleme beitragen könne. Gefordert sei eine Operationalisierung auf der Basis eines gemeinsamen Verständnisses und idealerweise einer gemeinsamen Sprache. Statt einer neuen Methodologie werden also primär Modellierungsprozesse für eine systematische Anforderungsanalyse von beiden Seiten benötigt.

Das Missverständnis auf Seiten der Geisteswissenschaften laute, es ginge bei den Digital Humanities nur um technische Werkzeuge, auf Seiten der Informatik werde gesagt, geisteswissenschaftliche Probleme seien nicht grundsätzlich anders. Beides greife zu kurz befand Patrick Sahle (Geschäftsführer am *Cologne Center for eHumanities*, Universität Köln). Derzeit gebe es Digital Humanities sowohl als Disziplin wie auch als Transformation tradierter Fächer. Wir haben multiple Identitäten – fließend, kontextabhängig, sich entwickelnd – ein Spagat mit dem wir vorerst leben müssen. Gefordert sei folglich Integration nach innen und Trennschärfe nach außen.

Der Kunstwissenschaft fiel der Keynote-Beitrag aus den Geisteswissenschaften zu, den Katja Kwastek (Universität Amsterdam) übernahm. Sie referierte kurz die Entwicklung der Digitalen Kunstgeschichte und ihre heterogenen Ansätze. Die Ursprünge lägen in der Codierung und Klassifikation (HiDA, MIDAS, DISKUS

und Iconclass), der Ideologiekritik der EDV im Museum, der Maschinenlesbarkeit von Bildern und Artefakten u. ä. Jenseits von Ikonographie und Stil bewege sich die Kunstgeschichte nun auf eine empirisch arbeitende Rezeptionsforschung zu. Die Explorierung von Ideen gehe einher mit neuen Bildern und Visualisierungen (Timeline, Netzwerkanalyse, Quantifizierung, Visuelle Textanalyse, Big-Data-Bilder etc.). Somit analysiere die Digitale Kunstgeschichte nicht nur Bilder, sondern produziere auch neue, was Jan Christoph Meister (Erster Vorsitzender des DHD, Institut für Germanistik an der Universität Hamburg) zu der zwar verkürzten aber nicht ganz unberechtigten Frage veranlasste, ob die Kunstwissenschaft nicht zu sehr neben den Künstler trete und dadurch ihre Diskursfähigkeit verliere.

Die Spannweite der in den einzelnen Panels und Workshops vorgetragenen konkreten Projekte war erwartungsgemäß außerordentlich vielfältig und anregend. Grundsätzlich kann man vielleicht konstatieren, dass der Aufbau der Infrastruktur für die Digital Humanities von der Vernetzung über *Virtuelle Forschungsumgebungen* getragen wird, welche künftig nicht nur ein breites Spektrum an Kollektionen der Gedächtnisinstitutionen, sondern auch ein übergeordnetes Forum für Forschungsdatensammlungen (DARIAH-DE) bereitstellen. Die hierfür entwickelten Tools haben nahezu durchweg Pioniercharakter, basieren auf dem Gedanken von Open Source, offenen Standards und sollen in der Regel spätestens mit dem Projektende der gesamten wissenschaftlichen Community zur Verfügung gestellt werden. Diesen Ansatz tragen auch die politischen Förderinstitutionen!

Dabei erscheint die Usability dieser Werkzeuge in anderen Kontexten bisweilen äußerst heterogen: So stehen hochkomplexe Forschungstools, die sich nur schwer in andere Aufgabenfelder übertragen lassen, neben (scheinbar) einfach zu handhabenden Lösungen, mit welchen sich die Geisteswissenschaften leichter tun. Ein Beispiel für letztere war der *Presenter* – „ein digitales Hybridsystem zur Visualisierung von individuellen und kollaborativ erzeugten Sinnstrukturen“ (Hochschule für Gestaltung Karlsruhe), der sofort großen Anklang fand. Das ursprünglich als „Hochschulgedächtnis“ für Lehrkörper und Studierende geplante Arbeits- und Präsentationsmedium geht auf das Schaubildprinzip von Aby Warburgs Bilderatlas *Mnemosyne* zurück. Das steigende Interesse der Digital Humanities an der Modellierung historisch-geographischer Karten bot weitere wunderbare Offenbarungen in dieser Hinsicht. Dabei ginge es nicht um den Nachbau der Geoinformatik, wie Martin Warnke (Institut für Kultur und Ästhetik digitaler Medien, Leuphana Universität Lüneburg) betonte, vielmehr eben um einfach zu handhabende Tools für die Interpretation von Mustern und Symbolen.

Die Bildwissenschaft war auch durch die Archäologie vertreten, die ja schon länger als die Kunstgeschichte digitale Arbeitsmethoden anwendet. Aus kunsthistorischer Sicht verbarg sich zum einen manche Perle in den einzelnen Sektionen, wie etwa das *Redcolor-Tool* von Waltraud von Pippich (Ludwig-Maximilians-Universität München), mit dem sie über die Rotquantitäten in Bildern überzeugend nicht nur Aussagen zu Epochen, Genre und Stil ableiten kann, sondern auch überraschende Erkenntnisse zur *Politischen Ikonographie*.

Zum anderen hat der Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte ein eigenes Panel beigesteuert, das unter dem Titel „Bedrohte Besitzstände, verlorene Werte? Die Geisteswissenschaft von der Kunst und die neuen digitalen Verfahren“ exemplarisch drei Themenkomplexe vortrug: automatische Bildanalyse von Ähnlichkeiten (Peter Bell – Universität Heidelberg), standardisierte Referenzsysteme (Martin Raspe – Bibliotheca Hertziana, Max-Planck-Institut für Kunstgeschichte, Rom) und das Museum als digitaler Lernort (Georg Hohmann – Deutsches Museum, München).

Man kann den Veranstaltern und allen Beteiligten nur gratulieren! Wir sind gespannt auf die Folgekonferenz *DHD 2015*, die vom 23.–27.2.2015 an der Universität Graz stattfinden wird.