

DHd 2015 Graz | Arbeitstreffen der Digital Humanities

Ralph Knickmeier

Die zweite Jahrestagung des Verbandes *DHd – Digital Humanities im deutschsprachigen Raum* fand in der Woche vom 23. bis 27. Februar 2015 in der Karl-Franzens-Universität Graz statt. Als Co-Ausrichter hat sich das *Zentrum für Informationsmodellierung – Austrian Centre for Digital Humanities* verdient gemacht, welches auch das Motto vorgab: „Von Daten zu Erkenntnissen: Digitale Geisteswissenschaften als Mittler zwischen Information und Interpretation“.

Die Zahl der Mitwirkenden ist gegenüber derjenigen der Vorveranstaltung in Passau noch einmal gestiegen, die vorläufige Teilnehmerliste weist 378 Anmeldungen aus, am Ende waren es rund 400 Beteiligte aus vierzehn Ländern. Auch diesmal gab es mehrere Begleitveranstaltungen, ja neben der klassischen Poster-Sektion sowie etlichen DHd-Workshops eine ganze Preconference zur *Digitalen Bibliothek*: „Unser digitales Gedächtnis“. Zudem fanden Treffen der DHd-Arbeitsgruppen statt¹, die zweite DHd-Mitgliederversammlung sowie eine den 33. Deutschen Kunsthistorikertag in Mainz 2015 vorbereitende Begegnung des *Arbeitskreises Digitale Kunstgeschichte*.

Vielleicht darf man im Rückblick auch auf das Vorjahr konstatieren, dass die euphorische Aufbruchsstimmung nun eher einem Arbeitsduktus gewichen ist – ohne dass dies als Negativum zu deuten wäre. Die Bildwissenschaften waren ähnlich gewichtig vertreten wie in Passau, die Museen allerdings erneut deutlich unterrepräsentiert. Wenn man sich exemplarisch die inhaltliche Struktur der Titelstichworte der jeweils aus drei Beiträgen bestehenden Vortragspanels ansieht – die ergänzt wurden um en bloc eingereichte übergeordnete thematische Sektionen oder Panels, auch der DHd-Arbeitsgruppen – ahnt man, dass hier für die vom Bild ausgehende Forschung noch jede Menge Luft nach oben bleibt: 11 x „Philologie“, 4 x „Theorie“, je 2 x „Geschichte“ und „Kunstgeschichte“ sowie je 1 x „Musikologie“ und „Empirische Ansätze“.

Christian Kassung (Institut für Kulturwissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin) stellte am Beispiel der historischen Debatte um die Elektrifizierung Berlins im Kontext der Neugestaltung der Ausstellungenräume des Märkischen Museums einst und jetzt den *Licht-Würfel* vor, ein Content Cube, der als Token fungiert, um unterschiedlichste multimediale Inhalte zu steuern. Ziel ist die Realisierung einer Schnittstelle zwischen Museumsobjekt und Digitalisat (hier des *Polytechnischen Journals*) im Sinne eines *Blended Museums* (Klinkhammer/ Reiterer, 2008). Eine verblüffende Konkretisierung dieser Idee konnten die Tagungsteilnehmer direkt vor dem kooperierenden Poster-Team von Marius Hug, Martina Gödel, Timo Arndt und Una Schäfer (Berlin/ Norderstedt) erfahren, welche mit einer vollkommen neuartigen Technologie das Hologramm einer sich auf der Stelle bewegenden dreidimensionalen Lokomotive an das Plakat projizierten und folgerichtig den ersten Preis des Poster-Awards erhielten.

Da ein Großteil der Internetkultur aus Bildern und *Viralen Videos* besteht, die zum *Mem* werden, indem sie kopiert, verändert und weiterverbreitet werden (Dawkins, 2013; Shifman, 2013) sucht Gernot Howanitz (Stipendiat der Österreichischen Akademie der Wissenschaften am Lehrstuhl für Slavische Literaturen und Kulturen der Universität Passau) am Beispiel von YouTube-Videos nach einem quantitativen Zugang mittels *Distant Watching*, um der schieren Masse an Material wissenschaftlich Herr zu werden. Damit könnte man die Schranken von primär textbasierten Analyseverfahren überwinden. Er hat dazu

¹ Der Verfasser konnte leider nur im Vorfeld am Entwurf des Positionspapiers der *DHd-AG Museum* mitwirken: Regina Doppelbauer/ Ralph Knickmeier: DHd-AG Museum: Mission Statement (Entwurf), Wien 23.2.2015.

fünf (technische) Videogenres definiert, die auf das jeweilige Original folgen: geschnittene und ungeschnittene Videos, Videocollagen, Standbilder und Diashows. Deren Interpretation zeigt verschiedene inhaltliche Lösungen und Muster, etwa die Parodie, die dann mit den klassischen Mitteln der Literatur- und Kulturwissenschaft weiter untersucht werden können.

Über ihre Arbeit mit quantifizierten Farbwerten hat Waltraud von Pippich (Institut für Kunstgeschichte der Ludwig-Maximilians-Universität München) gehäufte Relationen der sog. *Fibonacci-Zahlen* in einer nicht unerheblichen Menge von Gemälden festgestellt. Sie fragt daher, welche Rolle diese Zahlen in der Bildkomposition einnehmen können. Eine Zahl der unendlichen Fibonacci-Folge wird definiert als die Summe der zwei vorhergehenden (1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...). In etlichen untersuchten Werken erzeugen sie die Wirkung der irrationalen Zahl Phi und des Goldenen Schnittes. Außer in der Farbrelation findet man die nach dem Rechenmeister Leonardo Fibonacci (um 1170–nach 1240) aus Pisa benannten Zahlen ebenso als Muster in Naturformen. Sie stehen etwa für ein natürliches Wachstum und Effizienz sowie für das Maß dieser natürlichen Elemente. Auch wenn deren Verwendung durch die Maler unbewusst erfolge, bieten die Fibonacci-Zahlen eine Möglichkeit Patterns (Muster) in Bildern zu erkennen, die es zu entdecken und mit anderen zu kombinieren gelte. Man ist geneigt anzumerken, dass hier gleichsam an Gottes Formel für Ästhetik geforscht wird. Das ist zumindest spannend!

Im Kontext der Vorbereitung einer Ausstellung um den kommenden Jahreswechsel sowie der neuen Dauerpräsentation des Museums für Islamische Kunst Berlin, trug Dominik Lengyel (Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg) Fragen zur Bedeutung architektonischer Gestaltung in der visuellen Vermittlung wissenschaftlicher Unschärfe am Beispiel archäologischer Stätten vor. Das Projekt untersucht die Perzeption und Repräsentation im Museum. Die (virtuelle) Visualisierung hat die Aufgabe, trotz der Unschärfe des aktuellen Wissens ein Bild des Ensembles zu generieren und zugleich diese Unschärfe als integralen Bestandteil von Forschung zu vermitteln, ein Wissen, das nicht nur unvollständig, sondern auch gleichwertig widersprüchlich sein kann. Wie also lässt sich der Aspekt der Unschärfe darstellen? Lengyel referenziert dazu auf Regeln des Zusammenwirkens von tradierten und aktuellen Mitteln aus dem virtuellen Modellbau und der virtuellen (Architektur)Fotografie.

Überhaupt bildete die *Digitale Rekonstruktion* einen ausgesprochenen Schwerpunkt auf diesem Kongress, ein weiterer trug die Spielarten des *Digitalen Annotierens* zusammen. Im Rahmen von Beispielen zu nicht-textueller, topologisch-graphischer Annotation, die eben nur scheinbar eher frei ist von Interpretation als Textannotation, flackerte indes eine Debatte grundsätzlicher Natur auf. Den Anlass bot das hierfür außerhalb der Kunstgeschichte als Pate „neu“ entdeckte Dreistufenmodell Erwin Panofskys (1955): Vorikonographische Beschreibung, Ikonographische Analyse und Ikonologische Interpretation. So verwies Georg Schelbert (Institut für Kunst- und Bildgeschichte an der Humboldt-Universität zu Berlin) darauf, dass die Kunstwissenschaft ja nun schon seit Jahrzehnten Methoden und Modelle zur Bildanalyse entwickelt hat und diese interdisziplinär bereithielte. Damit war die Tagung an einem Kommunikationsdesiderat angelangt, das bisher lediglich zwischen den Geisteswissenschaften und der Informatik gesehen worden ist, welches aber natürlich auch zwischen einzelnen geisteswissenschaftlichen Disziplinen bestehen kann.

So zeigt sich am Ende der Zusammenschluss der Digital Humanities einmal mehr auch als Chance. Wir danken den Veranstaltern und allen Teilnehmern und freuen uns auf die Folgekonferenz *DHd 2016*, die uns vom 7. bis 11.3.2016 in Leipzig zusammenführen wird!