

Kunstgeschichte und *Digital Humanities* Einladung zu einer Debatte

Die sogenannten *Digital Humanities* haben mit dem Siegeszug des Internets ihren Einzug in die Geisteswissenschaften gehalten, ohne dass sie im Kern der einzelnen Fächer so richtig bemerkt worden wären. Das gilt insbesondere für die Kunstgeschichte, die nicht nur in Deutschland bei den vielfältigen Institutionalisierungsbestrebungen der *Digital Humanities* so gut wie keine Rolle spielt. James Cuno, den Präsidenten des Getty Trust, hat dieser Zustand veranlasst, der Kunstgeschichte ein Versagen angesichts des Internets zu attestieren.¹ Zu beklagen ist dieses ›Scheitern‹ erstens, weil die Kunstgeschichte mit den visionären Projekten William Vaughans in London und mit Foto Marburg unter der Leitung von Lutz Heusinger sehr früh wichtige Beiträge zu diesem Feld geliefert hat und weil sie sich zweitens mit Bildern beschäftigt, d.h. mit einem Medium, das sich für eine digital gestützte Analytik in besonderem Maße eignet. Im Folgenden seien deshalb acht Thesen zum innovativen Potenzial des Digitalen zur Diskussion gestellt, wobei die Kunstgeschichte allerdings nicht isoliert betrachtet werden kann, da ihre Problemkonstellation vieles mit derjenigen aller Geisteswissenschaften gemein hat:

(1) Ästhetische und historische Eigenschaften auf der Basis von *Messung* zu beschreiben, ist eine Domäne des Digitalen in der Kunstgeschichte, das auf wie komplexe Weise auch immer nichts anderes unternimmt als zu rechnen. Quantitative Bestimmungen haben in den hermeneutisch grundierten Geisteswissenschaften allerdings keinen guten Ruf. Die *Digital Humanities* mit ihrer Neigung zu statistischen Verfahren könnten zu deren Rehabilitierung beitragen. Die kennerschaftliche Perspektive wird dadurch ergänzt, nicht ersetzt.

Art History and the *Digital Humanities* Invitation to a Debate

With the success of the Internet the so-called digital humanities have solidified their position within the humanities before being properly acknowledged at the core of individual disciplines. This applies particularly to the field of art history in which the diverse range of institutional efforts within the digital humanities is virtually non-existent – and not just in Germany. According to James Cuno, the president of the Getty Trust, this attests to art history's failure to come to terms with the realities of the Internet.¹ This failure is especially unfortunate, first and foremost, because visionary projects within art history such as the work of William Vaughan in London and Lutz Heusinger's Foto Marburg have made significant early contributions to the field, and second because art history engages with a medium (images) that is particularly suited to digitally based modes of analysis. Accordingly, the following eight arguments discuss the innovative potential of the digital. Art history, in this respect, cannot be viewed in isolation since the field's own range of problems is commonly shared with other fields in the arts and humanities:

(1) The description of aesthetic and historic characteristics based on *measurement* is one of the digital domains in art history, which despite its complexity, is in the end nothing more than pure numerical calculation. In the hermeneutically grounded humanities' quantitative based arguments do not enjoy a very good reputation. The digital humanities inclination toward statistical methods could contribute to the rehabilitation of quantitative approaches. The connoisseur's perspective would thereby be amended rather than replaced.

(2) Digital methods *can reveal correlations between phenomena* whose causal connections, in

(2) Als ein Verfahren, das *Korrelationen zwischen Phänomenen aufweisen* kann, deren kausale Verbindung aber letztendlich durch eine schlussfolgernde Intelligenz zu bestimmen ist, können die *Digital Humanities* keine Erklärungen liefern, sondern immer nur Hinweise darauf geben, wo etwas Erklärungsbedürftiges auftritt. Sie bieten mithin Material, um Argumentationen zu unterfüttern, und können als wissenschaftliche *Recommender-Systeme* fungieren.

(3) Datenbanken als die in den *Digital Humanities* dominierende Organisationsform von künstlerischen Werken versammeln in fortgeschrittenen Ausbaustufen hunderttausende, zuweilen Millionen von Objekten. Recherchen in solchen Datenbanken lenken den Blick zwangsläufig von den großen Einzelwerken ab und favorisieren die Breite. Sie zeitigen einen *entkanonisierenden Effekt*. Gleichzeitig lassen sich die ›Meisterwerke‹ in ein Verhältnis zur breiten Produktion setzen.

(4) Mit der Möglichkeit, *das Bild* bzw. eine digitale Reproduktion auf der Ebene kleinster Gestaltungseinheiten (›Pixel‹) *direkt zu adressieren*, ergibt sich die Chance, analytisch in das Innere des Bildes einzudringen. Eine digitale Kunstgeschichte, die ihre Zielsetzung ernst nimmt, Geschichte zu schreiben, wird die Aufgabe haben, Historizität auf der Ebene der Pixel zu entdecken. Dass der von Lev Manovich gemessene Helligkeitswert eines van Gogh der provenzalischen Spätzeit höher liegt als der in Gemälden des Frühwerks, ist trivial – wenn es auch die Relevanz der empirisch-messenden Methode bestätigt. Aber könnte ein unterdurchschnittlich hoher Anteil der Farbe Rot in Bildern aus der DDR auf ein politisches Statement unter totalitären Verhältnissen schließen lassen, das eventuell auch noch in Abhängigkeit von Landesteil, Schule und Künstler variiert?

(5) Der offene Zugriff im Internet führt zwangsläufig zu einer Neujustierung des Verhältnisses von Experten und Laien. *Crowdsourcing-Projekte*, also solche, die die ›Weisheit

the end, can only be determined based on deductive intelligence. The digital humanities can not provide answers, but they can offer helpful clues when challenging questions arise. Thus, they offer material to underpin argumentation and can serve as scholarly *recommender systems*.

(3) Databases in the digital humanities are the dominating organizational structures to gather artistic works, and contain at advanced stages hundreds of thousands, even millions of objects. Research conducted in such databases can inevitably redirect attention away from individual works to the consideration of a broader perspective. Databases produce a *decanonizing effect*. At the same time, “masterpieces” can be situated within a broader context of production.

(4) The capability to *examine an image* – or, a digital reproduction – directly on the smallest level of measurement (“Pixel”) enables the analytic penetration of the image. A digital art history that takes seriously its objective of writing history will be faced with the task of discovering historicity on the level of the pixel. That the value of brightness in van Gogh’s later Provençal period is greater than in his earlier works – as examined by Lev Manovich – comes across as trivial even though it confirms the relevance of the empirical method. But could the sparse amount of the color red in images from the GDR imply a political statement under totalitarian conditions or perhaps even suggest a variance in the dependency on region, school, and artist?

(5) Open access in the Internet leads inevitably to a realignment of the relationship between experts and laymen. *Crowdsourcing projects* – projects that systematically integrate data collection through the “*wisdom of many*” – have shown how the aggregation of data can generate emergent effects. Common knowledge can be helpful with prestructuring extensive database contents and can facilitate a more targeted access to the material. Thus, even elementary categorizations of art works which can assist in determining their affiliation with specific art

der Masse systematisch in ihre Datenerhebung einbinden, haben gezeigt, wie die Datenaggregation typische Emergenzeffekte hervorbringen kann. Laienwissen kann damit mindestens bei der intelligenten Vorstrukturierung von umfangreichen Datenbankbeständen helfen und einen gezielteren Zugriff darauf eröffnen. So können auch elementare Kategorisierungen von Kunstwerken deren Zugehörigkeit zu bestimmten Richtungen festlegen, die in Kombination mit anderen Kriterien eine sehr gezielte Auswahl ermöglichen und den Forschungsprozess unterstützen. In bescheidener Form ist dergleichen derzeit schon in Annotationssystemen wie artigo.org nutzbar.

(6) In der Lehre wächst die Zahl der professionellen Angebote im Netz, die man nicht als Bedrohung für die akademische Vermittlung, sondern als Komplementierung verstehen sollte. Bislang vor allem in den Naturwissenschaften verbreitete MOOCs (Massive Open Online Courses) oder Angebote wie die Heilbrunn Timeline of Art History des New Yorker Metropolitan Museums (<http://www.metmuseum.org/toah/>) liefern umfangreiches und geprüftes Grundlagenwissen im Internet, das die Rolle der Universitäten stärker als bisher schon in die gemeinschaftlich zu bewerkstellende Durchdringung des Materials verlagert. Besonders aussichtsreich scheinen im Netz spielerische Formen der Wissensgenerierung (*gamification*).

(7) Das Internet wird einen tiefgreifenden Wandel in der Publikationskultur auslösen, der sich zurzeit in seinen Umrissen abzeichnet. Die digitale Publikation im Internet wird zum Leitmedium avancieren, als E-Book oder – aus der Sicht der Wissenschaft vorzugsweise – im *open access*. Das gedruckte Buch wird dadurch nicht etwa verschwinden, sondern sekundär als in der Handhabung hervorragend bewährtes Medium überleben. Untersuchungen belegen, dass die Umstellung auf *open access* kostenneutral gelingen kann. Wie in allen anderen Feldern auch

movements can be combined with other types of criteria in ways that allow for a very specific selection that supports the research process. Modest forms like this already exist with annotation systems such as artigo.org.

(6) The growing number of professional options for teaching on the Internet should not be seen as a threat to academic teaching, but instead should be viewed as complementarity to academic endeavors. The emergence of MOOCs (Massive Open Online Courses) – until now especially dominant in the natural sciences – or resources such as the New York Metropolitan Museum's Heilbrunn Timeline of Art History provide both extensive as well as verified basic knowledge online, which shifts the role of the university to an even more collaborative examination of research material. Knowledge generation through modes of "gamification" appear particularly promising.

(7) The Internet will trigger a profound change in publishing culture, which is currently becoming more apparent. Digital publications on the Internet will become the leading medium, published as eBook or – preferable from a scholarly perspective – in open access. The printed book will not disappear, but will survive as a secondary medium that has proven to be excellent and reliable in its usage. Studies suggest that the transition to open access can be cost-neutral. As is the case in other fields, this transition will lead to disruptions that publishers will have to deal with. In addition to the relocation of traditional publication formats, new scholarly channels of communication will be pursued in the form of Weblogs and Wikis to strengthen dialogue and interaction. The virulent copyright issues in art-historical publications, however, could severely hinder this development.

(8) Digital publication also encompasses the dissemination of artworks on the Internet, in particular museum holdings and works of architecture. Their digital communication in turn opens up new possibilities of integrating them

wird es dabei zu disruptiven Effekten kommen, denen sich die Verlage zu stellen haben. Neben den ins Internet verlagerten klassischen Publikationsformen werden zudem neue wissenschaftliche Kommunikationswege beschritten, die in Form von Weblogs, Wikis u. Ä. stärker auf Dialogizität und Interaktivität setzen. Die für kunsthistorische Veröffentlichungen besonders virulente Urheberrechtsfrage könnte die Entwicklung allerdings massiv behindern.

(8) Die digitale Publikation schließt auch die Veröffentlichung der Kunstwerke im Internet ein, insbesondere von Museumsbeständen und Werken der Architektur, für deren Vermittlung im Digitalen wiederum neue Formen der Einbindung in Alltag, Kulturkonsum und Tourismus zur Verfügung stehen. Fast alles spricht gegen die häufig geäußerte Befürchtung, die Präsenz der Werke im Netz würde verhindern, dass die Menschen die Originale aufsuchen. Sondermittel zur professionellen Digitalisierung können hier einiges bewirken, letztlich aber muss die Digitalisierung ein selbstverständlicher Bestandteil der gewöhnlichen Inventarisierungsaktivität sein. Für eine digitale Kunstgeschichte ist sie unverzichtbar und sollte unbedingt im offenen Zugriff organisiert werden.

Hubertus Kohle

into daily life, cultural consumption, and tourism. Almost everything speaks against the concerns that the presence of art works on the Internet will prevent individuals from seeking them out in their original form. Special funding of the professional digitization could have considerable effect, but in the end digitization itself must first become a natural component in the customary activity of cataloguing. For a digital art history digitization is indispensable and should be categorically organized as open access.

Hubertus Kohle

(translated by Landon Little, Berlin)

1 James Cuno, How Art History is Failing at the Internet, in: *The Daily Dot*, 19. November 2012, URL: <http://www.dailydot.com/opinion/art-history-failing-internet/> (letzter Zugriff am 1. März 2016).

1 James Cuno, How Art History is Failing at the Internet, in: *The Daily Dot*, 19 November 2012, URL: <http://www.dailydot.com/opinion/art-history-failing-internet/> (date of last access 1 March 2016).