

# Digitalisierung als Chance

Autor(en): **Kohle, Hubertus**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **NIKE-Bulletin**

Band (Jahr): **29 (2014)**

Heft 6

PDF erstellt am: **03.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-727221>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*  
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, [www.library.ethz.ch](http://www.library.ethz.ch)

<http://www.e-periodica.ch>






# Digitalisierung als Chance


---



Von Hubertus Kohle

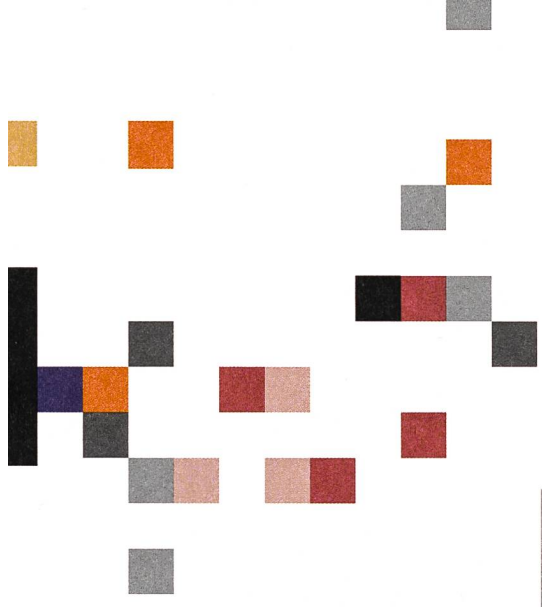


*Das einstmals angespannte Verhältnis zwischen Institutionen der Kulturpflege und Digitalisierung scheint gelöst. Die meisten grösseren Museen etwa haben eine Internet-Präsenz, eine ganze Reihe versucht, ihre Besucher über die sozialen Medien an sich zu binden, viele inventarisieren ihre Werke auch Datenbank-gestützt und präsentieren die Daten einschliesslich Reproduktion dieser Werke sogar im Internet. Trotzdem wird der aufmerksame Betrachter den Eindruck nicht los, dass diese Aktivitäten mit wenig Begeisterung verfolgt werden, meist von projektgebundenem Personal, nicht aus dem Zentrum der Institution heraus.*



*I*m Gegensatz zu den Bibliotheken, die quantitativ und qualitativ bei der Digitalisierung ihrer meist äusserst umfangreichen Bestände führend sind und ihre gesamte Aktivität durch das Digitale herausgefordert sehen, bleibt vor allem im Museum das Bewusstsein von der Überlegenheit des Originals vorherrschend. Die Reproduktion dagegen, und insbesondere die elektronische Reproduktion mit ihrer unbegrenzten Manipulierbarkeit und Vielfältigkeit fristet eine Randexistenz, ja sie ist sogar verdächtig, einen Verrat am Original darzustellen.

In einem intelligent gestalteten Komplementaritätsverhältnis zum Original kann die Reproduktion aber einen substanziellen Beitrag zur Vermittlungsleistung liefern, die nun einmal auch zu den Kernaufgaben dieser Institutionen gehört. Sie kann aus dem staunenden einen mitgestaltenden Betrachter machen, aus dem eher rezeptiv agierenden einen produktiv tätigen. Und dies nie mit Ausschliesslichkeitsanspruch. In einigen der einflussreichsten Kulturtheorien der



Moderne ist das auch längst erkannt: Schon Walter Benjamin (1892–1940) hat ja – entgegen verbreiteter Auffassung – in seinem berühmten Kunstwerk-Aufsatz die Reproduktion nicht etwa negativ als Aura-Zerstörer verstanden, sondern positiv als Demokratisierungs- und Ermächtigungsinstanz. Nicht lange nach ihm dann hat André Malraux (1901–1976) mit seinem «Musée imaginaire» eine virtuelle Institution erdacht, in der die fotografische Reproduktion zu einem den Betrachter aktivierenden Erkenntnisinstrument wurde. Sein eigentlich schon seit Hegel geläufiger Hinweis darauf, dass die klassische Musealisierung selbst einer Neuschöpfung des Originals gleichkam, sollte im übrigen hinreichend Warnung sein, das Original allzu sehr in seinem Authentizitätscharakter zu betonen. Beide Autoren übrigens – Benjamin wie Malraux – reagierten implizit auf künstlerisch betriebene Ansätze, aus dem 19. Jahrhundert geläufige Museumsprinzipien mit ihrer auratisierenden, wenn nicht sakralisierenden Präsentationsweise zu konterkarieren: Als Ausgangs-

punkt muss hier natürlich Marcel Duchamp (1887–1968) genannt werden. Seine Reflexionskunst wurde dann in neuartigen Ausstellungskonzeptionen aufgenommen, wie sie insbesondere in der Weimarer Republik Künstler wie Laszlo Moholy-Nagy, El Lissitzky und Friedrich Kiesler realisierten. Ausstellungen dieser Visionäre, die das Kunstwerk aus seiner ideologisch bedingten Fetischisierung befreiten und zum Gegenstand der Betrachterintervention machten, kann man als unmittelbare Vorstufe für die virtuellen Museen der digitalen Gegenwart verstehen.\*

Zur Aktivierung des Betrachters tragen beide Aspekte der elektronischen Reproduktion bei, der der Manipulierbarkeit wie der der Vervielfältigbarkeit. All das, was heute unter dem Begriff des «remixing», also des kreativen Neuzusammenstellens von vorgegebenem Material gefasst wird, hängt wesensmässig von der Fluidität des elektronischen Mediums ab. Das bis ins Globale reichende Potenzial wiederum, kooperativ Bedeutungsdimensionen von Kunstwerken zu erschliessen, hat natürlich mit der einfach zu realisierenden Möglichkeit zu tun, das Original beliebig häufig zu reproduzieren und über das Netz zu verteilen. Es soll an dieser Stelle, ein eigenes Projekt ein wenig ausführlicher vorgestellt werden, das vor allem den letzteren Punkt beim Wort nimmt.


### Artigo

Artigo ist ein über drei Jahre von der Deutschen Forschungsgemeinschaft finanziertes und in Zusammenarbeit mit den Münchener

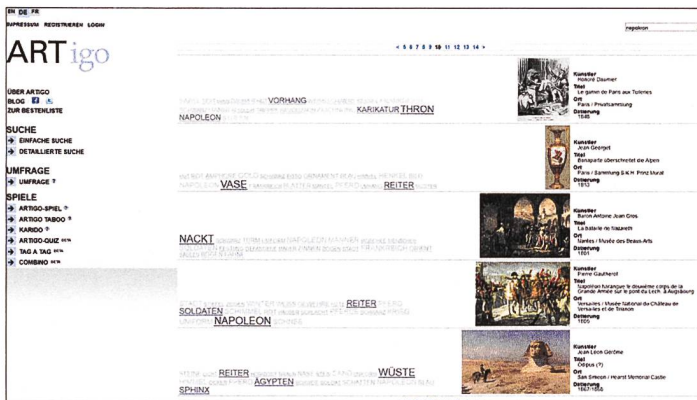
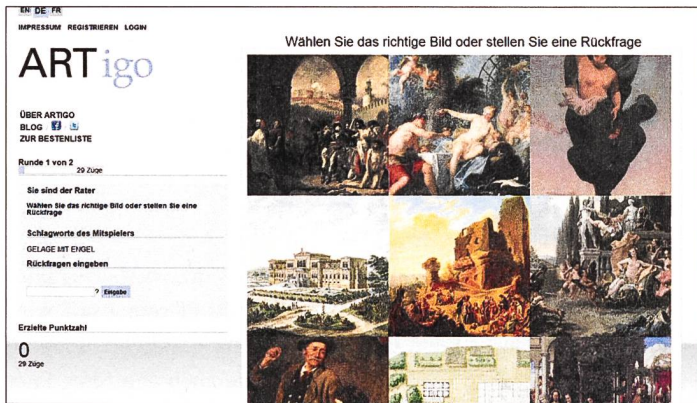
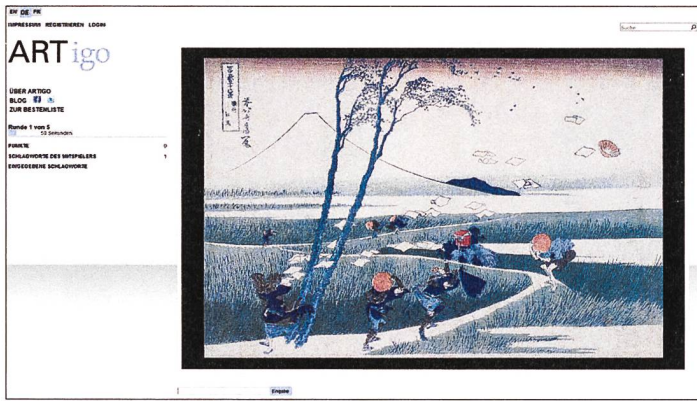
\* Vgl. Erkki Huhtamo. On the Origins of the Virtual Museum. In: Ross Parry (Hrsg.). Museums in a Digital Age. London 2010, S. 121-135.

Informatiker respektive Computerlinguisten François Bry und Klaus Schulz realisiertes Projekt zur gemeinschaftlichen Erschließung von Kunstwerken, respektive von deren Reproduktionen ([www.artigo.org](http://www.artigo.org)). «Gemeinschaftliche Erschließung» heisst hier, dass Personen, deren einzige Qualifikation darin besteht, dass sie über einen Internet-Anschluss verfügen, Abbildungen aus einer Bilddatenbank mit tags/Annotationen anreichern. Mit diesen tags können unmittelbar danach andere nach Werken in einer Datenbank von ca. 50 000 Werken suchen. Das Ganze ist als Spiel organisiert, denn wenn man Laien anspricht, muss der Unterhaltungs-Charakter berücksichtigt werden. Es ist im Übrigen gar nicht gesagt, dass solche Verfahrensweisen sich nur für den musealen Bereich eignen. Ebenfalls denkbar wäre es ja etwa, dass die Denkmalpflege mit ähnlichen Verfahrensweisen auf das lokale Wissen von Bewohnern und Nachbarn zurückgreift.

Zwei Personen, die sich nicht zu erkennen geben, werden im Netz zusammengeschaltet und unter Zeitdruck aufgefordert, die gewünschte Annotationsaktivität zu entfalten, also ein 60 Sekunden lang gezeigtes Bild mit passenden Schlagworten zu versehen. Nur wenn beide den gleichen Begriff verwenden, bekommen sie Punkte gutge-



schrieben, die den Wettbewerbscharakter des Spiels betonen. Mit diesem Kniff wird nicht nur die Spannung gesteigert, sondern er erfüllt insbesondere auch den Sinn einer impliziten Qualitätskontrolle der Eingaben, die ja ansonsten ohne jede redaktionelle Tätigkeit verbleiben. Die Erfahrung zeigt, dass ein Begriff, der von zwei Personen verwendet wird, tatsächlich mit dem beschriebenen Werk etwas zu tun haben muss, dass also Missbrauch praktisch ausgeschlossen ist. Das Spiel liegt in verschiedenen Versionen vor, die unterschiedliche Zielsetzungen betonen. So ist etwa die «karido» genannte Version darauf abgestellt, die Präzision und Spezifität der Begriffe zu steigern, die sich ansonsten häufig im Bereich des Selbstverständlichen, wenn nicht Trivialen bewegen.



Aktive Teilhabe an Kunstwerken:  
So präsentiert sich Artigo auf dem Bildschirm.

Damit ist das vielfach kritisierte Hauptmoment des Spiels angesprochen, seine nicht auf Expertenwissen setzende Dimension. Können Laien qualitätvolle Annotationen produzieren? Die Erfahrung zeigt, dass auch in diesem Fall der berühmte «long tail» sein Wesen treibt. Das heisst in diesem Fall: Es werden sehr viele simple Begriffe generiert – blau / Mensch / Hund / Wolke / Wasser – eher wenige spezielle und kunsthistorisch relevante. Aber bei der schieren Masse der durch die «wisdom of crowds» produzierten Begriffe bleibt auch auf der qualitätvollen Seite genügend übrig. Denn in wenigen Jahren haben mehrere Tausend Spieler insgesamt ca. 8 Millionen Anno-

tationen produziert. Und was heisst schon «qualitätvoll»? Auch blau / Mensch / Hund / Wolke / Wasser haben ihren heuristischen Wert und können insbesondere in aggregierter Form erstaunliche Erkenntnisgewinne hervorbringen.

In dem hier thematisierten Museums-kontext ist der zuletzt genannte Aspekt allerdings auch nicht vorrangig. Hier nämlich könnte man andersherum argumentieren und darauf verweisen, dass bei artigo die Generierung von deskriptiven Begriffen genau den Leuten überlassen bleibt, die dann im Anschluss bei der Suche, beispielsweise nach im Museum befindlichen Bildern, auch tatsächlich aktiv werden. Ein Aspekt aber scheint besonders wichtig: Kulturinstitutionen können mit einem solchen Spiel ihre «Kundschaft» ansprechen und diese auch individuell kontaktieren. Da man sich bei dem Spiel anmelden muss, wenn man Punkte gutgeschrieben bekommen will – ansonsten ist auch eine anonyme Nutzung möglich und verbreitet – kann ein Museum etwa besonders aktive Mitspieler mit Preisen auszeichnen oder beispielsweise zu einem kostenlosen Besuch einladen (andere Möglichkeiten bleiben der Phantasie der Mitarbeiter und der jeweiligen lokalen Notwendigkeit anheimgestellt). Und damit sind wir bei dem entscheidenden Punkt. Artigo kann dazu verwendet werden, einerseits eine Aktivierung von Kunstinteressierten zu



betreiben, andererseits ist es möglich, den Bestand der spielbaren Bilder auf den eigenen Bestand einzuschränken und dadurch die Neugier des Spielers zu verstärken, diese Objekte dann auch einmal im Original zu betrachten. Der angestrebte und am Anfang theoretisch angesprochene Effekt wäre damit erreicht: Die Reproduktion hätte zur Aktivierung des Betrachters beigetragen. Sie hätte ihn «sozialisiert» und gebildet (am Schluss einer Spielrunde werden die bespielten Werke noch einmal mit ihren Metadaten vorgeführt). Sie hätte ihn der Kunst im Allgemeinen und der jeweiligen Institution im Besonderen nahegebracht, und sie hätte die im Internet typischen win-win-Effekte erzeugt, ohne ihn notwendig vom Genuss der Originale abzuhalten. Zugegeben, letzteres dürfte empirisch nicht leicht zu belegen sein, aber die beschriebenen Möglichkeiten der individuellen Betrachtersprache lassen eine solche Wirkung doch erhoffen. Und mündlich wie schriftlich geäußerte Reaktionen von Spielern scheinen sie zu belegen.

Denkbar, aber bei artigo bislang noch nicht realisiert, wäre es, auf die Ebene der Schlagwortvergabe eine weitere zu legen, die den Spieler in einen Kurator verwandelt. Mit der notwendigen, auch am open source-

Markt durchaus vorhandenen Software liessen sich auf der Basis der annotierten Bilder ganze virtuelle Ausstellungen produzieren, mit denen die Aktivierung des Betrachters auf die Spitze getrieben werden könnte. Sucht man in artigo nach «Kind» kommen fast 1000 Bilder, die von Spielern mit dem Begriff getaggt wurden. Wäre es nicht eine grossartige Idee, beispielsweise ein junges Publikum auf der Basis dieser Bilder dazu anzuhalten, eine kleine Ausstellung im Internet herzustellen? Ohne fachkundige Anleitung dürfte hier allerdings wenig zu erwarten sein. Ein Museumskustos, so er sich dazu nicht zu schade ist, würde also keineswegs arbeitslos, müsste sich allerdings auf eine weithin veränderte Form der Mitarbeit einstellen. Ich würde vorschlagen, solche radikal gewandelten Formen von musealer Produktivität versuchsweise einmal anzugehen und als eine Möglichkeit der Vitalisierung einer Institution zu begreifen, die ansonsten insbesondere bei einem jüngeren Publikum Akzeptanzprobleme hat. Dass hierbei eher Nischenprodukte entstehen und keine ausschliessenden Alternativen zum gängigen Museumsbesuch, dürfte auf der Hand liegen. Im Gegenteil, das Eine könnte zur Nutzung auch des Anderen anregen. Das Museum liesse sich – ohne dass man in die Phänomenologie seiner gängigen Existenzform notwendig eingreifen müsste – in ein Laboratorium des Wissens verwandeln. Es würde zum substantiellen Teil der kommenden Wissensgesellschaft avancieren, ohne seine alte raison d'être aufgeben zu müssen.

## Résumé

*La plupart des musées sont aussi présents sur Internet et nombre d'entre eux cherchent à s'attacher la fidélité de leurs visiteurs en passant par les médias sociaux. En outre, beaucoup de ces institutions utilisent des banques de données pour inventorier leurs œuvres et publient ces inventaires sur Internet, en les assortissant de reproductions des œuvres. Dans le monde des musées, la supériorité de l'original sur la copie est cependant une idée largement partagée. La reproduction est pourtant susceptible d'apporter une contribution substantielle dans le domaine de la médiation culturelle, pour autant que sa relation avec l'original ait été bien pensée. De celui qui contemplant simplement l'œuvre en s'émerveillant, elle peut faire un observateur actif, elle peut amener celui qui n'était que réceptif à devenir créatif.*

*Artigo ([www.artigo.org](http://www.artigo.org)) est un projet de mise en valeur collective d'œuvres d'art ou, plus précisément, de leurs reproductions. Par «mise en valeur collective», on entend ici que des personnes peuvent enrichir de mots-clés les reproductions qu'elles trouvent dans une banque de données, sans devoir disposer d'aucune qualification particulière, si ce n'est d'avoir un accès à Internet. Ces mots-clés permettent ensuite à d'autres internautes de rechercher des œuvres dans cette même banque de données, qui comprend quelque 50 000 reproductions, le tout étant conçu sous forme de jeu.*

*Dans ce projet, un aspect est particulièrement important: un tel jeu permet aux institutions culturelles de s'adresser à leur «clientèle» sous une forme nouvelle, plus individualisée. Artigo est ainsi susceptible d'éveiller chez les joueurs un intérêt pour l'art, mais aussi de renforcer leur curiosité, de telle manière qu'ils aient envie de voir un jour l'œuvre originale. On pourrait également imaginer que les conservateurs du patrimoine recourent à ce genre de jeu afin de récolter le savoir local des habitants d'un site ou des voisins d'un monument.*

