

Digitale Bildtechnologien ermöglichen neue Erfahrungen und Umgangsweisen mit musealen Räumen. Besucher*innen nutzen Museumsdatenbanken, (Smartphone-)Kameras und Social Media, um Bilder von musealen Objekten zu sammeln, zu archivieren, zu gestalten, zu inszenieren und kommunikativ zu verhandeln. Diese Praktiken des digitalen Bildkuratierens schaffen neue ästhetische Bedeutungen, fügen verschiedene Wissenskontexte zusammen und konstituieren emotionale Verbindungen. Dadurch bauen digitale Bildtechnologien neue Brücken zwischen musealen Räumen und alltäglichen Lebenswelten.

Digitales Bildkuratieren

Reihe
Begriffe des
digitalen Bildes



Digitales Bildkuratieren

Herausgegeben von
Christoph Bareither
Katharina Geis
Sarah Ullrich
Sharon Macdonald
Elke Greifeneder
Vera Hillebrand

München, 2023
Open Publishing LMU

Inhalt

Einleitung: Digitales Bildkuratieren in musealen Räumen	5
Bildkurator*innen im Portrait: Tayla	16
Salomé	18
Grenzen der Kunst überwinden: Digitales Bildkuratieren als ästhetische Teilhabe im Kunstmuseum	21
Bildkurator*innen im Portrait: Eleanor	32
Bilderweben: Digitales Bildkuratieren von Museumsobjekten auf Online-Plattformen	35
Europeana Nutzer*innenumfrage	46
Bildkurator*innen im Portrait: Haasim	48
Die Vergangenheit vergegenwärtigen: Digitales Bildkuratieren an Gedenkstätten	51
Das Auge kuratiert mit: Praktiken des Anschauens als Teil des digitalen Bildkuratierens	65
Synthese: Das digitale Bild als Schlüsseltechnologie im Feld von Museen und kulturellem Erbe	87

Das Auge kuratiert mit: Praktiken des Anschauens als Teil des digitalen Bildkuratierens

Die Analyse von Praktiken des digitalen Bildkuratierens bringt eine besonders komplexe Herausforderung mit sich: Der Prozess des Kuratierens beginnt nicht erst mit dem Anfertigen eines Fotos oder dem Speichern und Bearbeiten eines Bildobjekts von einer Bildplattform. Vielmehr beginnt er (spätestens) in dem Moment, in dem die Akteur*innen nach geeigneten Motiven und Bildobjekten suchen und diese anschauen. Wenn digitales Bildkuratieren ein Geflecht aus verschiedenen Routinen ist (siehe Einleitung zu diesem Heft), dann nehmen die „practices of looking“¹ eine zentrale Funktion in diesem Geflecht ein. Praktiken des Anschauens sind integraler Bestandteil der Praktiken des digitalen Bildkuratierens. Mit anderen Worten: das Auge kuratiert mit.

Wie aber kann dieser Zusammenhang erforscht werden? Allein mit teilnehmender Beobachtung, ethnografischer Selbstbeobachtung, Interviews oder Social-Media-Analysen, wie sie für unser Projekt insgesamt leitend waren, lassen sich die Praktiken des Anschauens nur oberflächlich erfassen. Denn die Bewegungen der Augen sind nur bedingt beobachtbar – sowohl für die Forschenden als auch für die Akteur*innen selbst.

Um dieser Herausforderung zu begegnen, verbindet unser Forschungsdesign Ethnografie mit Eye-Tracking-Methoden,

66

1 Vgl. Lisa Cartwright, Marita Sturken: *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Oxford (3. Aufl.) 2018.

die in der Bibliotheks- und Informationswissenschaft gängig sind. Hier werden Eye-Tracking-Methoden in Studien zu digitalen Zwillingen von Lehrräumen, zu digitalen Portalen wie Europeana und in Analysen von Affordanzen sowie in der Forschung zur Wahrnehmung von Museumsräumen seit Längerem erfolgreich eingesetzt.² Für unser Projekt brachte das informationswissenschaftliche Forschungslabor iLab an der Berlin School of Library and Information Science (IBI) – unter der Leitung von Elke Greifeneder und betreut von Vera Hillebrand – eine Reihe moderner Eye-Tracking-Technologien mit ein, die Einblicke in die Augenbewegungen der Akteur*innen während der Praktiken des digitalen Kuratierens ermöglichen. Moderne Eye-Tracker arbeiten mit Infrarotlicht, das eine Reflexion in der Pupille erzeugt, und einer Kamera, die durch diese Reflexion die Position der Pupille erkennt und ihre Bewegungen aufzeichnet. Durch diese Technik lassen sich mit Eye-Tracking Daten über Augenbewegungen (sogenannte Sakkaden) sammeln und Fixationspunkte identifizieren. Eye-Tracking ist damit im Wesentlichen ein „process of determining where someone is looking“³, was es dafür prädestiniert, tiefere Einblicke in die Praktiken des Anschauens zu gewähren.

Andererseits kann Eye-Tracking allein diese Herausforderung ebenso wenig bewältigen wie etablierte ethnografische Methoden. Die methodische Innovation unseres Projekts bestand deshalb in der Zusammenführung von Ethnografie und Eye-Tracking für die Analyse der Praktiken des digitalen Bildkuratierens im Allgemeinen und der Praktiken des Anschauens im Besonderen.⁴ Diese Zusammenführung wurde für die zwei zentralen Promotionsstudien des Projekts durchgeführt (allerdings nicht für die früher abgeschlossene Studie von Christoph Bareither).

2 Beispielhafte Eye-Tracking-Studien sind: Leonardo Burlamaqui, Andy Dong: Eye Gaze Experiment into the Recognition of Intended Affordances. In: Proceedings of the ASME 2017 International Design Engineering Technical Conferences & Computers and Information in Engineering Conference August 6-9, Cleveland 2017, S. 1-9; Kira Eghbal-Azar, Thomas Midlok: Potentials and Limitations of Mobile Eye Tracking in Visitor Studies. In: Social Science Computer Review, Jg. 31, 2013, Heft-Nr. 1, S. 103-118.

3 Aga Bojko: Eye Tracking the User Experience: A Practical Guide to Research, Brooklyn 2013, S. 6.

Abb.1-2: Pupil Invisible Eye-Tracker in der Berlinischen Galerie

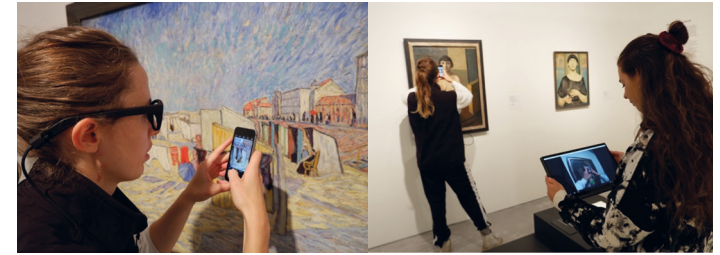


Abb.3: Stationärer Eye-Tracker im iLab der HU Berlin (links im Bild Studienteilnehmerin mit remote Eye-Tracker und rechts Studienleiterin)



4 Andere Autor*innen haben bereits vorgeschlagen, Ethnografie und Eye-Tracking zu kombinieren: Adrian Dyer, Sarah Pink: Movement, Attention and Movies: the Possibilities and Limitations of Eye Tracking? In: Refractory: A Journal of Entertainment Media, Jg. 25, 2015, Heft-Nr. 1. URL: <http://refractory.unimelb.edu.au/2015/02/06/dyer-pink/> [Stand 11/2022]; Shanti Sumartojo et al.: Ethnography Through the Digital Eye: What Do We See When We Look? In: Edgar Gómez Cruz, Shanti Sumartojo, Sarah Pink (Hg.): Refiguring Techniques in Digital Visual Research, Cham 2017, S. 67-80.

Für die Forschung in Kunstmuseen wurden zunächst zehn Personen (im Alter von 23 bis 39 Jahren; fünf weiblich, zwei männlich und drei nicht-binär) über soziale Medien gefunden und kontaktiert, die als Museumsbesucher*innen regelmäßig Praktiken des digitalen Bildkuratierens umsetzen, die also routiniert Fotos in musealen Räumen anfertigen und auf digitalen Bildplattformen wie beispielsweise Instagram kontextualisiert ausstellen. Mit den zehn Personen wurden zunächst ausführliche ethnografische Vorinterviews durchgeführt, bevor sie anschließend in die Berlinische Galerie eingeladen wurden. Vor Ort wurden die Museumsbesucher*innen dann mit einem Pupil Invisible Eye-Tracker ausgestattet, den man wie eine normale Brille tragen kann. Der Tracker zeichnet auf, wie Besucher*innen den Museumsraum visuell wahrnehmen und wie sie darin mit ihren Smartphones interagieren, wenn sie Aufnahmen der Objekte machen (in diesem Fall verwendeten alle Besucher*innen Smartphones, keine anderen Kameras). Aufgezeichnet werden dabei sowohl die Museumsumgebung als auch die Blicke auf das in der Hand geführte Smartphone, wobei die Augenbewegungen durch überlagernde Grafiken auf dem Video sichtbar werden. Nachdem die Besucher*innen ca. 30 Minuten die Dauerausstellung der Galerie besucht hatten, wurden den Besucher*innen die Eye-Tracking-Aufnahmen des eigenen Besuchs in einem ruhigen Raum (noch vor Ort im Museum) gezeigt. Begleitet wurde dieses Verfahren durch ethnografische Interviews. Die Besucher*innen konnten also ihre eigenen Praktiken des Anschauens sehen und darüber im Interview reflektieren. Neben diesen Interviews wurden die Videos selbst durch computergestützte Datenanalyse ausgewertet, um die Praktiken des Anschauens besser zu verstehen.

Für die Forschung zu digitalen Bildplattformen wurden ebenfalls zehn Personen (im Alter von 20 bis 72 Jahren; sechs

weiblich und vier männlich) zu einer Eye-Tracking-Studie eingeladen. In diesem Fall arbeitete das Team mit stationären Eye-Trackern im iLab der HU Berlin, wo die Bildplattformnutzer*innen an einem Laptop spezifische Praktiken des digitalen Bildkuratierens umsetzten und dabei ihre Augenbewegungen aufgenommen wurden (siehe Abb. 3). Eine pandemiebedingte Schwierigkeit bestand hier darin, dass die überwiegend über ganz Europa und Nordamerika verstreuten Bildplattformnutzer*innen aus der ethnografischen Studie nicht für die Eye-Tracking-Aufnahmen nach Berlin kommen konnten. Daher wurden andere Personen eingeladen, die eine gewisse Disposition für das Kuratieren von und mit Bildern von digitalen Bildplattformen mitbringen: Lehrer*innen, Künstler*innen, Wissenschaftler*innen oder auch Rollenspieler*innen. Diese setzten sich für die Eye-Tracking-Studie spezifische bildkuratorische Ziele (die mit ihrem Hintergrund und ihren kuratorischen Interessen korrespondierten) und versuchten diese dann anhand einer ausgewählten Bildplattform umzusetzen, wobei ihre Augenbewegungen aufgezeichnet wurden. Neben der Auswertung von Augenbewegungen und Fixationen konnten bei der Arbeit an unbewegten Computer-Interfaces auch sogenannte Heatmaps und Gaze-Path-Maps erstellt werden, die genau zeigen, auf welche Bereiche einer Bildplattform (also meist: auf welche Bilder oder Bildelemente) sich die Augen einer Nutzer*in fokussieren bzw. wie die Augenbewegungen verlaufen. Gleichzeitig wurden auch hier Nachinterviews mit den Bildplattformnutzer*innen geführt, in denen sie ihre eigenen Praktiken des Anschauens nachverfolgen und darüber reflektieren konnten.

Zentral für beide Teilstudien war, dass die Auswertung von Augenbewegungen und Fixationspunkten (bzw. Heatmaps) einerseits einmalige Einblicke in die Praktiken des Anschau-

ens bot, diese aber zugleich erst durch die Erkenntnisse aus der ethnografischen Feldforschung angemessen interpretiert, kontextualisiert und analysiert werden konnten. So griffen Eye-Tracking-Methoden und Ethnografie sinnvoll ineinander. Im Folgenden wollen wir vier der von uns identifizierten Praktiken des Anschauens skizzieren und anhand von Beispielen aus den beiden Eye-Tracking-Studien greifbar machen, inwiefern diese zum Teil des digitalen Bildkuratierens werden.

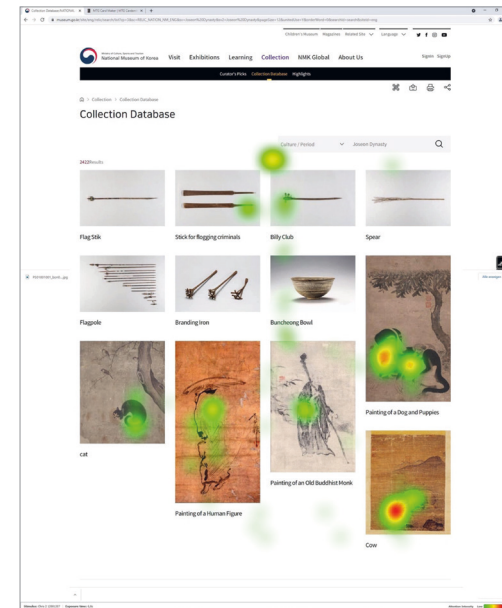
1. Suchen, Auswählen und Ausblenden

Ganz am Anfang der Praktiken des Anschauens steht die Suche nach relevanten bildkuratorischen Elementen. Was dabei vom Auge als relevant identifiziert wird und entsprechend Aufmerksamkeit erfährt, ist von den jeweils gesetzten bildkuratorischen Zielen einer Person abhängig. Ein Beispiel dafür bietet Felix, der an der Eye-Tracking-Studie in der Berlinischen Galerie teilnahm. Er identifiziert sich als trans-maskuline Person und nutzt seinen Social-Media-Kanal insbesondere zur bildlichen Kuratierung gesellschaftspolitischer Themenkomplexe wie Feminismus, Körperbilder, Queerness und Alltagssexismus. Die Praktiken des Anschauens im Museum folgen diesem Interesse:

„Ich habe einfach auch viel darauf geschaut, wie Körper und Geschlecht dargestellt werden. Ich habe auch viele Genitalien fotografiert. Vor allem vor dem Hintergrund, dass ich für Instagram schaue, was ich da rausziehen kann. Oder auch zum Beispiel, wie so ein nackter Frauenkörper dargestellt wird und so was, wie abstrus das teilweise ist, so etwas ist mir direkt aufgefallen.“⁵

Besucher*innen im Museum schauen also insbesondere auf diejenigen Elemente des Museumsraums, die mit ihren digi-

Abb. 4: Heatmap von der Eye-Tracking-Studie mit Arne in der Datenbank des National Museum of Korea



talen Bildkuratierpraktiken korrespondieren. Das Gleiche gilt für die Nutzer*innen digitaler Plattformen. Im Umkehrschluss werden weniger relevante bildkuratorische Elemente ausgeblendet. Das wird besonders deutlich, wenn man die sogenannten Heatmaps der Eye-Tracking-Videos betrachtet. Die Heatmaps komprimieren einen bestimmten Zeitraum der Videoaufnahmen zu einem statischen Bild und stellen visuell das Verweilen des Auges auf Bereiche des Bildschirms dar. Grün zeigt eine kurze, rot eine lange Verweildauer auf der jeweiligen Stelle an.

Die in Abb.4 gezeigte Heatmap stammt aus dem Eye-Tracking-Interview mit Arne, einem Fan des Kartenspiels *Magic: The Gathering*. Spezielle Editiersoftware ermöglicht es Spieler*innen, kreativ zu werden und ihre eigenen Kartendecks zusammenzustellen. In einem Vorgespräch berichtet Arne, wie er beim Durchscrollen der Datenbank des National Museum of Korea auf die Idee kam, die dort gefundenen Kunstwerke für ein solches Kartendeck zu nutzen. Bei seinem Besuch im iLab bekam er dementsprechend die Aufgabe gestellt, in der Sammlung dieses Museums nach geeigneten Bildern zu suchen. Bereits während des laufenden Eye-Trackings fiel auf, dass Arne einige Bilder sprichwörtlich ausblendete. Im anschließenden Interview bemerkt er das Ausblenden selbst: „Und wie man jetzt gerade gesehen hat, fokussiere ich voll auf die menschlichen Sachen oder Landschaften, aber schaue gar nicht die dreidimensionalen Objekte an.“⁶ Auf die Nachfrage, ob diese Art der Objekte nicht so wichtig sei, erwidert er:

„Genau, weil ich gesagt hab, ich suche nach Papier oder gemalten Sachen, weil die zweidimensional sind. [Dreidimensionales] würde von der Ästhetik gar nicht passen. Also das ist bei Magic sowieso immer vorgeschrieben, also die haben quasi wirklich so ‘ne Art Stil, den die immer beibehalten. Und wenn ich das machen würde, würde ich natürlich auch diesen Stil so beibehalten wollen.“⁷

Die Interviewpassage verdeutlicht, wie wichtig das bildkuratorische Ziel beim Suchen und Finden von relevanten bildkuratorischen Elementen ist und wie es die Praktiken des Anschauens beeinflusst. Arnes Blick richtet sich vor allem deshalb auf 2D-Artefakte und blendet 3D-Artefakte aus, weil er seinem inkorporierten Wissen über die Ästhetik des Kartenspiels folgt. Die Heatmap zeigt deutlich, wie 2D-Kunstwerke

fokussiert werden, auf denen Menschen oder Tiere zu sehen sind, da sich diese für das Kartendeck besonders gut eignen.

Das Fokussieren oder Ausblenden spezifischer bildkuratorischer Elemente ist kein Einzelfall und konnte in allen Interviews beobachtet werden. In vielen Interviews wiesen wir die Teilnehmer*innen darauf hin, dass bestimmte bildkuratorische Elemente ignoriert wurden, und stießen dabei oft auf Verwunderung oder Aha-Momente. Gestützt durch das Eye-Tracking-Video, kamen so interessante Gespräche über diese unbewussten Augenbewegungen zustande. Diese zeigen eine starke Korrespondenz zwischen den Praktiken des Anschauens in musealen Räumen einerseits und den außerhalb des Museums angeeigneten bildkuratorischen Wissensbeständen und Zielen andererseits. Vor allem aber zeigen sie, dass digitales Bildkuratieren nicht erst mit Praktiken des ‚bewussten‘ Editierens von Bildern beginnt. Vielmehr kuratiert bereits der durch museale Räume oder digitale Plattformen wandernde Blick – geleitet von kuratorischen Zielen und inkorporiertem Wissen – mit. Konkret bedeutet das: Praktiken des Anschauens sind insofern Teil der Praktiken digitalen Bildkuratierens, als sie im Prozess des Suchens die relevanten bildkuratorischen Elemente (oft unbewusst) auswählen und irrelevante ausblenden.

2. Ausprobieren und prüfen

Eine zweite Beobachtung besteht zunächst darin, dass Museumsbesucher*innen und Nutzer*innen digitaler Bildplattformen unterschiedliche Arten und Weisen des Anschauens ausprobieren. Im Forschungsfeld Kunstmuseen konnten wir beispielsweise beobachten, wie die Studienteilnehmer*innen Ausstellungsobjekte aus verschiedenen Perspektiven in Augenschein nahmen oder aus verschiedenen Distanzen

betrachteten. Auch dieses Ausprobieren orientiert sich an den bildkuratorischen Zielen. Akteur*innen evaluieren dadurch die besten Möglichkeiten, um ein Bild für ihren Social-Media-Kanal anzufertigen. Dabei werden natürlich auch die digitalen Bildtechnologien selbst mit einbezogen: Besucher*innen zücken das Smartphone, mustern die Kunstobjekte auf dem Display, probieren verschiedene Fotowinkel aus usw. Denn die Praktiken des Anschauens mit dem bloßen Auge sind nicht immer mit den Möglichkeiten der digitalen Technologie vergleichbar: „Sometimes a painting or a sculpture looks different to your camera than it does to your eye“⁸, fasst eine Teilnehmerin diesen Aspekt zusammen.

In der Dauerausstellung der Berlinischen Galerie befindet sich beispielsweise inmitten einer Reihe von Kurt Schwitters-Collagen eine kleine Lichtinstallation, die an das Miniaturformat eines abstrakten Kirchenfensters erinnert. Steht man in einer bestimmten Position vor diesem Werk, fängt es das Neonlicht der Ausstellung ein und wirft bunte Flecken auf den ansonsten grauen Boden des Museums. Diana, eine unserer Interviewpartner*innen, hatte sich das kuratorische Ziel gesetzt, ihre eigene Kreativität in den musealen Raum mit einzubringen. Dabei suchte sie nach entsprechenden Möglichkeiten, um mehrere Ausstellungselemente miteinander zu kombinieren oder kuriose Details und architektonische Besonderheiten in ihre fotografischen Aufnahmen zu integrieren. Durch das fokussierte Anschauen des Ausstellungselements erkannte sie zunächst dessen Potenzial. Nach der Prüfung dieses Potenzials durch den Screen ihres Smartphones entschloss sie sich allerdings dazu, den bildkuratorischen Prozess nicht weiterzuführen:

„Then I tried to take a photo of it. But I was kind of annoyed because, I was like, going back and forth and trying to get the color right because it looked so nice. But then when it's on the phone, the colors are a bit fading and I wasn't happy with the outcome.“⁹

Im Umgang mit digitalen Bildplattformen können ähnliche Prozesse beobachtet werden. Während sich Personen im physischen Raum körperlich distanzieren, neue Perspektiven einnehmen und durch das geübte Bewegen des Smartphones neue Blickwinkel erfassen, gibt es im digitalen Raum andere Möglichkeiten. Viele unserer Interviewpartner*innen beschrieben beispielsweise, wie sie mehrere Tabs mit jeweils verschiedenen Einträgen aus einer Museumsdatenbank öffneten und diese nacheinander immer wieder anschauten. Durch Zoomen und Vergleichen wurden dann geeignete Bilder ausgewählt oder verworfen.

Sofia, eine Illustratorin, setzte sich beispielsweise als kuratorisches Ziel, Bilder als Inspiration für ein neues Projekt zu finden. Wie sie im Interview beschreibt, schätzt sie besonders, dass die von ihr dafür gefundenen Büsten aus verschiedenen Blickwinkeln fotografiert wurden. Sie klickte sich durch die Bildergalerie und verglich die Perspektiven, bis sie sich schließlich dafür entschied, eine Seitenansicht der Skulptur herunterzuladen. Im Interview begründet sie ihre Entscheidung damit, dass das von ihr geplante Projekt interessanter werde, wenn das Inspirationsmaterial verschiedene Perspektiven aufweise. Im Eye-Tracking-Video kann der Auswahlprozess besonders gut beobachtet werden.



(Dauer des Videos:
0.52 Minuten)¹⁰



(Dauer des Videos:
01.19 Minuten)¹¹

Hier wird deutlich, wie Praktiken des Anschauens für die Besucher*innen physischer und digitaler Museumsräume sprichwörtlich neue Blickwinkel auf die ausgestellten und archivierten Kunstobjekte eröffnen. Die Kombination aus Eye-Tracking-Aufnahmen und ethnografischen Interviews zeigt, wie die Praktiken des Anschauens hier also auch insofern Teil der Praktiken digitalen Bildkuratierens werden, als sie verschiedene Blickmöglichkeiten ausprobieren und auf ihre bildkuratorischen Potenziale hin prüfen. Auch auf diese Weise kuratiert das Auge mit.

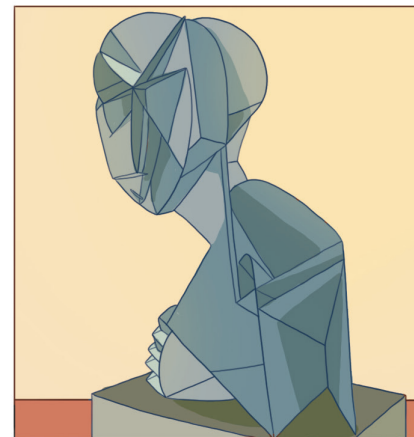
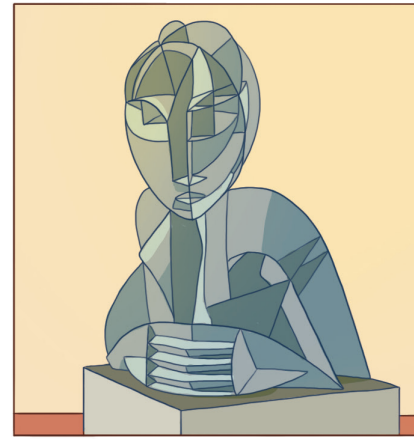
3. In-Beziehung-Setzen

Drittens konnten wir beobachten, dass die oben beschriebenen Praktiken des Anschauens, die als bildkuratorische Praktiken des Auswählens, Ausblendens, Ausprobierens und Prüfens fungieren, nicht linear verlaufen, sondern sich permanent bewegen, verändern und transformieren. Neu auftauchende Informationen während eines Museumsbesuchs können ein bildkuratorisches Element beispielsweise relevanter oder weniger relevant erscheinen lassen. Beim Betrachten des Eye-Tracking-Videos aus der Berlinischen Galerie bemerkte unsere Interviewpartnerin Kim beispielsweise, dass sie in einem Raum beinahe ein interessantes Kunstwerk der Künstlerin Franeck wegen des männlich klingenden Namens abgesehen hätte.

77

¹⁰ <https://rs.cms.hu-berlin.de/carmah/pages/view.php?ref=10&k=78be83444e>

¹¹ <https://rs.cms.hu-berlin.de/carmah/pages/view.php?ref=9&k=a1b55d309d>



Die Annahme, dass es sich um einen weiteren männlichen Künstler handele, machte das Kunstwerk für Kim uninteressant. Nachdem sie bemerkte, dass es sich bei Franeck tatsächlich um eine Frau handelt, eröffneten sich für sie neue Deutungsmöglichkeiten: „Dann fand ich auch tatsächlich das, was im Wandtext steht, ziemlich interessant, was für ein Auszug aus ihrer Lebensgeschichte da dabei ist. Und dann wollte ich mir alles nochmal näher anschauen“.¹² Die Information über das Geschlecht der Künstlerin hatte Einfluss auf die kuratorische Relevanz für Kim, die selbst Künstlerin ist und sich in ihren Arbeiten mit Sinnlichkeit, queerfeministischer Theorie und emanzipatorischer Politik beschäftigt. Die neuen und überraschenden Informationen zum Hintergrund der Kunstwerke veränderten ihre Praktiken des Anschauens. Wie Kim im Interview selbst feststellte, sah sie sich die ausgestellten Gemälde und Zeichnungen der Künstlerin Franeck genauer an, sie fokussierte sich auf Details der Bilder, ihre Blicke wanderten schnell von älteren zu neueren Werken, sie glich die Entwicklung der Motive mit der dokumentierten Lebensgeschichte der Künstlerin ab und entschied sich schließlich, die in einer Vitrine sorgfältig ausgelegten Aktzeichnungen zu fotografieren.

Unerwartetes kann also auch zu neuen Impulsen und Inspirationen führen und bildkuratorische Prozesse verändern oder erweitern. Als beispielsweise unser Interviewpartner Noah auf der Suche nach geeigneten Bildern für eine Sitzung des Fantasy-Rollenspiels *Dungeons and Dragons* durch die Europa-na-Datenbank scrollte, stieß er durch Zufall auf das Foto eines Runensteins. Noch während des Eye-Trackings bemerkte er: „Das bringt mich auch auf ‘ne Idee“, und führte seinen Gedankengang im anschließenden Interview weiter aus:

„[V]iele Sachen kennt man ja nicht, oder dann sieht man irgendwas wie jetzt zum Beispiel den Runenstein an der Stelle hier. Da merke ich dann: ‚Ah, das ist ganz interessant, da habe ich jetzt nicht mit gerechnet, aber das kann ich super einbauen‘. [...] Bei dem Runenstein war jetzt die Überlegung, wir haben diesen Stein, da könnte irgendwas Interessantes draufstehen. Das heißt, der führt eventuell irgendwohin.“¹³

Die Schilderung seiner Gedankengänge zeigt auf, dass Praktiken des Anschauens eben nicht immer erwartbar verlaufen, sondern teils unerwartete bildkuratorische Elemente erfasst, reflektiert und in Folge die bildkuratorischen Ziele erweitert oder angepasst werden. In unserer Forschung verstehen wir Praktiken des Bildkuratierens auch als Praktiken des In-Beziehung-Setzens. Bemerkenswert an den Beobachtungen aus der Eye-Tracking-Studie ist deshalb, dass sie zeigen, wie die Praktiken des Anschauens neue potenzielle Beziehungen entdecken, diesen folgen und sie in die Praktiken des digitalen Bildkuratierens mit einbeziehen.

4. Dem bildkuratorischen Sinn folgen

Die Praktiken des Anschauens basieren dabei – wie oben bereits angeschnitten – auf einem inkorporierten Wissen für digitales Bildkuratieren. Dieses praktische und in Körper eingeschriebene Wissen vermittelt den Akteur*innen musealer und kunstbezogener Kontexte eine Vorstellung davon, welche Arten und Weisen des Umgangs mit digitalen Bildtechnologien in verschiedenen Situationen als angemessen erachtet und dementsprechend routiniert umgesetzt werden sollten. Die Akteur*innen entwickeln einen praktischen Sinn und Geschmack für die spezifischen Weisen des Bildkuratierens und ihre Implikationen. Mit den Begriffen unseres Projekts

ließe sich konkretisieren: Sie verinnerlichen einen *bildkuratorischen Sinn*, der abhängig von ihrer jeweiligen persönlichen Lebenswirklichkeit, ihren ästhetischen Sensibilitäten, Interessen, Erfahrungen, Werten und Einstellungen ihre bildkuratorischen Praktiken leitet.

Natürlich können sich Akteur*innen dieses Gespür auch bewusst machen und daraus explizite bildkuratorische Ziele ableiten. Das demonstriert beispielsweise das oben bereits skizzierte Beispiel von Noah, dem durch sein ästhetisches Gespür für die Welt von *Dungeons and Dragons* zunächst eine Rune ‚ins Auge fällt‘, die ihn dann aber wiederum dazu bringt, sich explizit vorzunehmen, einen zu diesem Stein passenden Ort für sein Spielszenario zu finden. Hier wird deutlich, dass sich der bildkuratorische Sinn und die explizit gesetzten bildkuratorischen Ziele gegenseitig bedingen.

Dennoch bleibt die zentrale Beobachtung, dass Praktiken des Anschauens nicht nur von expliziten Zielen geleitet sind, sondern vom bildkuratorischen Sinn der Akteur*innen durchwirkt werden. Das wird unseren Gesprächspartner*innen selbst oft erst im Verlauf unserer Interviews und mit Rückgriff auf die Aufnahmen der Eye-Tracking-Studie bewusst, wie dieser Auszug aus dem Interview mit Frauke zeigt, die Social Media eher kritisch gegenübersteht:

„Sonst würde ich da nicht drüber nachdenken, aber jetzt, wenn man sich selbst beobachtet [die eigene Eye-Tracking-Aufnahme], fällt mir auf, dass ich mittlerweile, wenn ich Fotos mache, darauf achte, dass ich auf Instagram ein Square in Square-Bild habe und dass ich deswegen den Bildausschnitt gar nicht mal unbedingt so nehme, wie das Foto gut aussieht, sondern so, dass ich diesen bestimmten Teilbereich davon nehmen kann. Ja keine Ahnung, man filtert vor.“¹⁴

Als Vorfiltern bezeichnet Frauke also eine Kollaboration von menschlichem Auge, dem inkorporierten bildkuratorischen Sinn und den Affordanzen digitaler Bildtechnologien. Andere Interviewpartner*innen sprachen schon in den ethnografischen Vorinterviews darüber, wie die sogenannte ‚Instagram-Brille‘ ihre Sehgewohnheiten und ihre Praktiken des Anschauens in musealen Räumen beeinflusst. Tayla Camp, die wir bereits in einem unserer Kurator*innen-Portraits vorgestellt haben, erzählte uns beispielsweise, wie überrascht sie bei ihrem letzten Galeriebesuch war, als sie feststellte, dass sie schneller als all ihre Begleiter*innen durch die Ausstellung rauschte. Das liege wahrscheinlich daran, so Tayla, dass sie inzwischen genau wisse, nach was sie suche, was sich gut auf einem Foto mache, was sich für das Transportieren eines gewissen Inhaltes eigne, was sich in die Gesamtästhetik ihres Feeds einfügen lasse und vor welchen Ausstellungsobjekten und Kunstinstallationen sie sich selbst am besten in Szene setzen könne. Tayla hat also einen praktischen Sinn für das bildkuratorische Potenzial musealer Räume entwickelt. Sie hat bestimmte Routinen verinnerlicht, die es ihr erlauben, sich in musealen Räumen schnell zu orientieren und bildkuratorische Potenziale effektiv zu nutzen.

Auch Arne und Noah, die wir in diesem Artikel bereits vorgestellt haben, erkennen selbst, dass der eigene praktische Sinn und Geschmack Einfluss auf die spezifische Weise ihres Bildkuratierens haben. Noah, der *Dungeons and Dragons*-Spieler, erklärte im Interview, dass er ein Bild verworfen hätte, da ein am Bildrand sichtbarer Parkplatz das Setting „kaputt macht“ und somit „nicht funktioniert. Nicht in einem High Fantasy Setting, wie ich mir das vorstelle“¹⁵. Auch der Kartenspieler Arne gibt an, dass er eine bestimmte Vorstellung davon habe, wie ein Magic-Kartenset aussehen muss. Beim gemeinsamen Ansehen

der Eye-Tracking-Videos fiel unserer Mitarbeiterin Katharina das Kunstwerk eines Vogels auf, das sich ihrer Meinung nach gut für eine Magic-Karte geeignet hätte. Auf Nachfrage, weshalb das Kunstwerk mit dem Vogel nicht ausgewählt wurde, antwortete Arne, das könne „man schwer beschreiben“. Das Motiv müsse eben inspirierend sein, etwas zeigen, „wo mir sofort was dazu einfällt, sodass ich Lust drauf bekomme, einen Kartentext oder eine Fähigkeit dazuzuschreiben“.¹⁶

Hier erlaubt die Verbindung von Eye-Tracking und ethnografischer Reflexion erneut, eine Facette der Praktiken des Anschauens freizulegen. Oben wurde bereits beschrieben, dass die Praktiken des Anschauens zugleich als Praktiken des Suchens, Auswählens, Ausblendens, Ausprobierens, Prüfens und In-Beziehung-Setzens bildkuratorischer Elemente funktionieren. Als solche nehmen sie in den übergeordneten Praktiken des digitalen Bildkuratierens wichtige Funktionen ein. Zusätzlich sehen wir nun, dass diese Praktiken des Anschauens zwar auch expliziten Zielen der Akteur*innen folgen, dass sie aber zugleich – und vor allem – einem inkorporierten bildkuratorischen Sinn folgen.

Herausgegeben von
Christoph Bareither
Katharina Geis
Sarah Ullrich
Sharon Macdonald
Elke Greifeneder
Vera Hillebrand



DFG-Schwerpunktprogramm ‚Das digitale Bild‘
Projekt Curating Digital Images: Ethnografische Perspektiven
auf die Affordanzen digitaler Bilder im Kontext von Museen
und kulturellem Erbe



Erstveröffentlichung: 2023
Gestaltung: Lydia Kähny, Satz: Gandayo - Meister aller Medien
Creative Commons Lizenz:
Namensnennung - Keine Bearbeitung (CC BY-ND)
Diese Publikation wurde finanziert durch die Deutsche
Forschungsgemeinschaft.
München, Open Publishing LMU



DOI <https://doi.org/10.5282/ubm/epub-95774>
ISBN 978-3-487-16417-5
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind abrufbar
unter <http://dnb.dnb.de>

Reihe: Begriffe des digitalen Bildes
Reihenherausgeber
Hubertus Kohle
Hubert Locher



Das DFG-Schwerpunktprogramm ‚Das digitale Bild‘ untersucht von einem multiperspektivischen Standpunkt aus die zentrale Rolle, die dem Bild im komplexen Prozess der Digitalisierung des Wissens zukommt. In einem deutschlandweiten Verbund soll dabei eine neue Theorie und Praxis computerbasierter Bildwelten erarbeitet werden.

