



Christina Schweiger

Pädagogische Hochschule Niederösterreich, Campus Baden

Digitalisat

DOI: <https://doi.org/10.53349/sv.2022.i1.a189>

Digitalisat, *das*. Substantiv, Neutrum.

Digitalisate sind professionell hergestellte, digitale Reproduktionen analoger Schrift- bzw. Textzeugnisse sowie zwei- und dreidimensionaler Bildzeugnisse (vgl. Becker 2013, 53ff.). Sie unterliegen dem Anspruch einer hochqualitativen und möglichst authentischen Wiedergabe, was beispielsweise die Farblichkeit eines Gemäldes anlangt. Solche Aspekte sind insofern wichtig, als die Funktion von Digitalisaten darin gesehen wird, das Wiedergegebene zu repräsentieren. Als deren Substitute (vgl. Locher, Smith J. & Smith L. 1999, 129) bzw. Surrogate (vgl. Welsch 1990, 22) werden sie in Vermittlungsprozessen anstelle nicht oder schwer verfügbarer Originale herangezogen. Aus diesem Grund haben Museen und Bibliotheken ihre Sammlungen umfänglich digitalisiert. Ein Teil von ihnen stellt die Digitalisate von ihren Exponaten bei nicht kommerzieller Nutzung zum kostenlosen Download zur Verfügung. Zudem bieten (kunstgeschichtliche) Bilddatenbanken umfangreichen Content für die Gestaltung von Lehr- und Lernmaterialien. Das korreliert mit dem gängigen methodisch-didaktischen Vorgehen, „weitgehend anhand von Texten, Rekonstruktionen, Modellen, Reproduktionen“ (Otto 2007, 15) zu unterrichten.

Hochauflösende Abbilder eignen sich für die kollektive Kunstbetrachtung in Form von Beamerprojektionen und eröffnen bei vielfacher Vergrößerung Einblicke in einzelne Bildausschnitte. Mit dem Eintauchen in Details eröffnen sich rezeptive Möglichkeiten, die bei der direkten Auseinandersetzung mit den originalen Objekten nicht gegeben sind. Der Einsatz digitaler Medien und Technologien bei fließendem Übergang zu bildgebenden Verfahren induziert gleichsam suprafaktische Zugänge und Perspektiven. Damit diffundiert nicht nur das Begriffsverständnis eines Digitalisats, mit dem über das reine Abbilden hinausgegangen wird, sondern auch die Grundlage für Wahrnehmung. Mit dem Generieren und dem Einsatz virtueller Realitäten werden neue Quellen für Sinneseindrücke und Sinnbildung implementiert, die einen reflektierten Umgang erfordern.

In Bezug auf Digitalisate ist es wichtig, deren Potenzial auszuloten, aber auch die Restriktionen zu bedenken, die sich infolge des medialen Transfers ergeben, der nur partiell möglich ist. Physische Kunstwerke sind bekanntlich nicht unfänglich medialisierbar. Digitalisate sind somit als digitale Abstraktionen physischer Originale zu verstehen und vermögen diese folglich nicht unfänglich zu repräsentieren. Diesem Umstand gilt es bei der Verwendung von Digitalisaten Rechnung zu tragen.

Literaturverzeichnis

Becker, J. (2013). Die Digitalisierung von Medien und Kultur. Springer VS. DOI: 10.1007/978-3-658-007-29-4_2

Locher, P., L. Smith, & J. Smith (1999). Original Paintings versus Slide and Computer Reproductions: A Comparison of Viewer Responses. *Empirical Studies of the Arts* 17 (2): S. 121-129. DOI: <https://doi.org/10.2190/R1WN-TAF2-376D-EFUH>

Otto, G. (2007). Schule und Museum – Unterschiede und Gemeinsamkeiten an zwei Lernorten. In E. Wagner, M. Dreykorn (Hrsg.): *Museum – Schule- Bildung. Aktuelle Diskurse – Innovative Modelle – Erprobte Methoden* (S. 15-18). Kopaed.

Welsch, W. (1990). *Ästhetisches Denken*. Reclam.

Autorin

Christina Schweiger, MMag. Dr.

Hochschullehrende und Fortbildnerin an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich im Bereich Kunstpädagogik; Publikationen in Zeitschriften und Sammelbänden zu Bildkompetenz und bildender Kunst im Kunstunterricht; aktuelles Forschungsprojekt: „*Original!?* Ästhetische Wahrnehmungen von Werken bildender Kunst im Original und anhand digitaler Reproduktionen. Eine empirische Untersuchung von Studierenden des Lehramtsstudiums Primarstufe an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich“.

Kontakt: christina.schweiger@ph-noe.ac.at