

Inspiziert von Burcu Dogramaci's Text "Migration, globale Kunstgeschichte und die Chancen des Digitalen" haben wir uns im Rahmen unseres Projektes die Frage gestellt, wie man durch digitale Technologien neue Rezeptionsästhetiken und Narrative schaffen kann, um transkulturelle Bewegungen in der Kunstgeschichte spielerisch zu visualisieren. Mit der Idee die Geschichte eines Werkes erfahrbar zu machen und dessen Interdependenzen zu politischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Prozessen nachzuverfolgen, wollten wir das Kunstwerk durch digitale Tools, Verweise und Pfade in Relation mit Werken anderer Künstler*innen in räumlicher Ausdehnung setzen. Unser Ziel war es die Einflüsse und Verknüpfungen bisher wenig thematisierter Werke visuell erfahrbar zu machen, um somit den Rezipient*innen zu ermöglichen die Reise und Geschichte eines Kunstwerkes nach eigenem Interesse zu verfolgen und dabei eine teleologische und eurozentrische Geschichtsschreibung zu vermeiden.

Dogramaci sieht neben zahlreicher Fallstricke im digitalen Raum auch Potentiale digitaler Wissensordnungen, die es ermöglichen können Werke aus einer chronologischen Ordnung zu lösen und als wanderndes Objekt in verschiedenen Konstellationen zueinander ins Verhältnis zu setzen, um somit den bisherigen Kunstkanon zu erweitern, Neues sichtbar zu machen und sich von der Narration einer nationalen Kunstgeschichte zu lösen. In diesem Sinne wollten auch wir die bisher immer noch vorherrschenden Erzählungen europäischer und deutscher Kunst um oftmals missachtete transnationale Einflüsse und koloniale Dynamiken erweitern. Hier blieben wir vor allem an den Geschichten verschiedener Raubkunstwerke hängen, die während kolonialer Raubzüge auf dem afrikanischen Kontinent oft gewaltvoll entwendet und in europäischen Museen angehäuft wurden und bis heute kaum eine hinreichende Anerkennung ihres Einflusses auf die Entwicklung moderner europäischer Kunst erhalten und nur selten ihren Weg zurück in ihre Herkunftsländer finden.

Wir beschlossen zunächst der Geschichte der Benin Bronzen nachzugehen und eine interaktive Landkarte zu erarbeiten, um die Netzwerke und transnationalen Beziehungen in der Kunstgeschichte zu visualisieren, unrechtmäßige Besitz- und fortbestehende Machtverhältnisse zu betrachten und auch eine neue Perspektive auf den ansonsten als streng und chronologisch empfundenen kunsthistorischen Kanon zu schaffen. Diese Strukturen sollen als Netzwerk visualisiert werden, um eine Hierarchisierung zwischen europäischer und außereuropäischer Kunst zu vermeiden und die Einbindung der Kunstgeschichte in einen globalen Austausch aufzuzeigen.

Dabei wünschten wir uns die visualisierten Inhalte sowohl in der Zeit als auch im Raum verfolgen zu können, um geographische und chronologische Zusammenhänge zu verstehen. Durch die Auswahl eines Kunstwerkes sollten verschiedene Verbindungen auf der Landkarte als Ströme aufgezeigt werden, die zum Ursprungsort führen und mögliche Reisen der Bronzen sowie das Gebiet, in dem der Stil verbreitet war, aufzuzeigen. Die Nutzer*innen können diesem Fadenspiel nach eigenem Belieben folgen und sich z.B. mal mehr über künstlerische Verbindungen, mal mehr auch ökonomische Verbindungen informieren, um so der Geschichte und der geschichtlichen Auswirkungen des Kunstwerkes individuell nachzugehen. Gleichzeitig soll dazu verholfen werden einen leicht zugänglichen Blick auf diese Geschichte zu geben, da es schwierig ist überhaupt hinreichende Informationen über geraubte Werke zu erhalten und diese zudem oft sehr auf die einzelnen Geschehnisse beschränkt sind. Dazu wollen wir durch verschiedene Medien, wie Video Ausschnitte, Interviews und Podcasts eine inhaltliche Übersicht geben und mit Hyperlinks (die in einem Pop-upfenster zu öffnen sind) verschiedene Zugänge zu den Werken bieten wie z.B. die Meinungen und Bezüge aktueller Künstler*innen aus den Heimatländern, mit Informationen über Restitutionsforderungen oder bereits restituierte Werke, mit verschiedenen Initiativen oder Privatpersonen, welche sich zu dem Thema äußern, genauso wie digitale Sammlungsansichten. Ideal wäre es natürlich, wenn die verschiedenen Nutzer*innen ihr eigenes Wissen auf der Plattform teilen könnten, um interaktiv einen größeren Wissenspool zu entwickeln, der die Meinungen, Erfahrungen und das Wissen vieler vereint.