Fünf Gründe, warum sich die Kunstgeschichte stärker in die Digitalen Geisteswissenschaften einbringen sollte

Prof. Dr. Stephan Hoppe
LMU München
2013

LMU LUDWIG-MAXIMILIANS-UNIVERSITÄT MÜNCHEN

Dies ist die Dokumentation der Folienpräsentation eines Impulsvortrages auf dem Forum zur Digitalen Kunstgeschichte auf dem Kunsthistorikertag in Greifswald am 23. März 2013

siehe auch:
http://www.digitale-kunstgeschichte.de/wiki/2013_Forum_Digitale_Kunstgeschichte_in_Greifswald

Eine Veröffentlichung des ausgearbeiteten Themas in Form einer Aufsatzveröffentlichung an anderer Stelle ist geplant

Wie ist die Lage?

Forschung & Lehre 3|13

Musik

Großer Akademischer Stellenmarkt

Nachrichten
Kommentar
Standpunkt
Weitere Beiträge
Karriere
Recht aktuell
Aus der Forschung
Bücher
Zu Ende gedacht
Fundsachen

OPEN ACCESS

Offener Zugang

11 | November 2012

Zur universitären Präsenz der Digitalität | *Philipp Theisohn*

Open Access als verpflichtendes wissenschaftliches Publikationsmodell ist bislang vor allem politisch gewünschte Zukunft und wird innerhalb der Wissenschaften meist kontrovers diskutiert. Welche Bedeutung und Funktion kommt dem digitalen Raum in den verschiedenen Fächerkulturen zu? Was spricht gegen eine ausnahmslose Verordnung der digitalen Verfügbarkeit in den Geisteswissenschaften?

Beginnen wir mit der Kraft des Faktischen: So kontrovers sich die Debatten um den Stellenwert digitaler Medien an Universitäten bisweilen auch ausnehmen mögen, so wenig lässt sich bestreiten, dass die intensive Nutzung digitaler Medien in allen Fakultäten längst Realität geworden ist. Selbst gestandene Geisteswissenschaftler tauschen in ihrer täglichen Arbeit die Rara-Räume gegen digitale Bibliotheken ein, suchen ihre Sekundärliteratur in Datenbanken statt in sog. „Referatenorganen" oder bewegen sich mitunter sogar geschmeidig durch urheberrechtliche Grauzonen, wenn sie per Schlagwortsuche nach einschlägigen Passagen in Monographien fahnden. Die allermeisten Disziplinen verfügen über nennenswerte Online-Fachzeitschriften, die Wissenschaftsverlage partizipieren kräftig am E-Book-Markt, die Reflexion über die szientifischen Perspektiven von Metadaten ist (wenn auch mit mäßigem Zuspruch) bis in die Philologie vorgedrungen.

Die digitale Verfügbarkeit

Überhaupt: Die Digitalität darf mit Fug und Recht als die Ermöglichungsbedingung der gegenwärtigen Forschungslandschaft betrachtet werden, die sich durch eine stets anwachsende Durchlässigkeit der Fächergrenzen auszeichnet.

Transdisziplinarität und neue Medien stehen in einer progressiven Wechselbeziehung. Natürlich gibt es immer noch sperrige und kodifizierte Fachdiskurse, aber die Wege, die in sie hinein- und aus ihnen hinausführen, sind kürzer und breiter geworden. Legitimiert die Tendenz zur Verschaltung der Disziplinen das Ignorieren von Fachtraditionen und loci classici zugunsten eines in anderen Zusammenhängen brauchbaren Detailwissens, so ermöglicht die Digitalisierung ebendiese selektive Rezeption von Forschung qua Suchfunktion, macht Spezialbibliotheken und seltene Dokumente mit wenigen Handgriffen verfügbar und erleichtert somit die Recherchen auf unbekanntem Terrain um ein Vielfaches. Erst die medientechnische Aufhebung räumlicher Distanzen und materieller Widerstände hat die Voraussetzung dafür geschaffen, dass beispielsweise ein Hirnforscher die für ihn relevanten Topoi der klassischen Psychologie blitzschnell ausfindig machen, erschließen und sich mit ihnen verbinden kann, oder dass ein Literaturwissenschaftler mühelos zu interessanten Passagen in entlegenen medizinischen, juristischen und naturwissenschaftlichen Texten vorzudringen vermag.

»Ungewiss ist, ob die digitale Rechnung für alle Beteiligten in gleichem Maße aufgeht.«

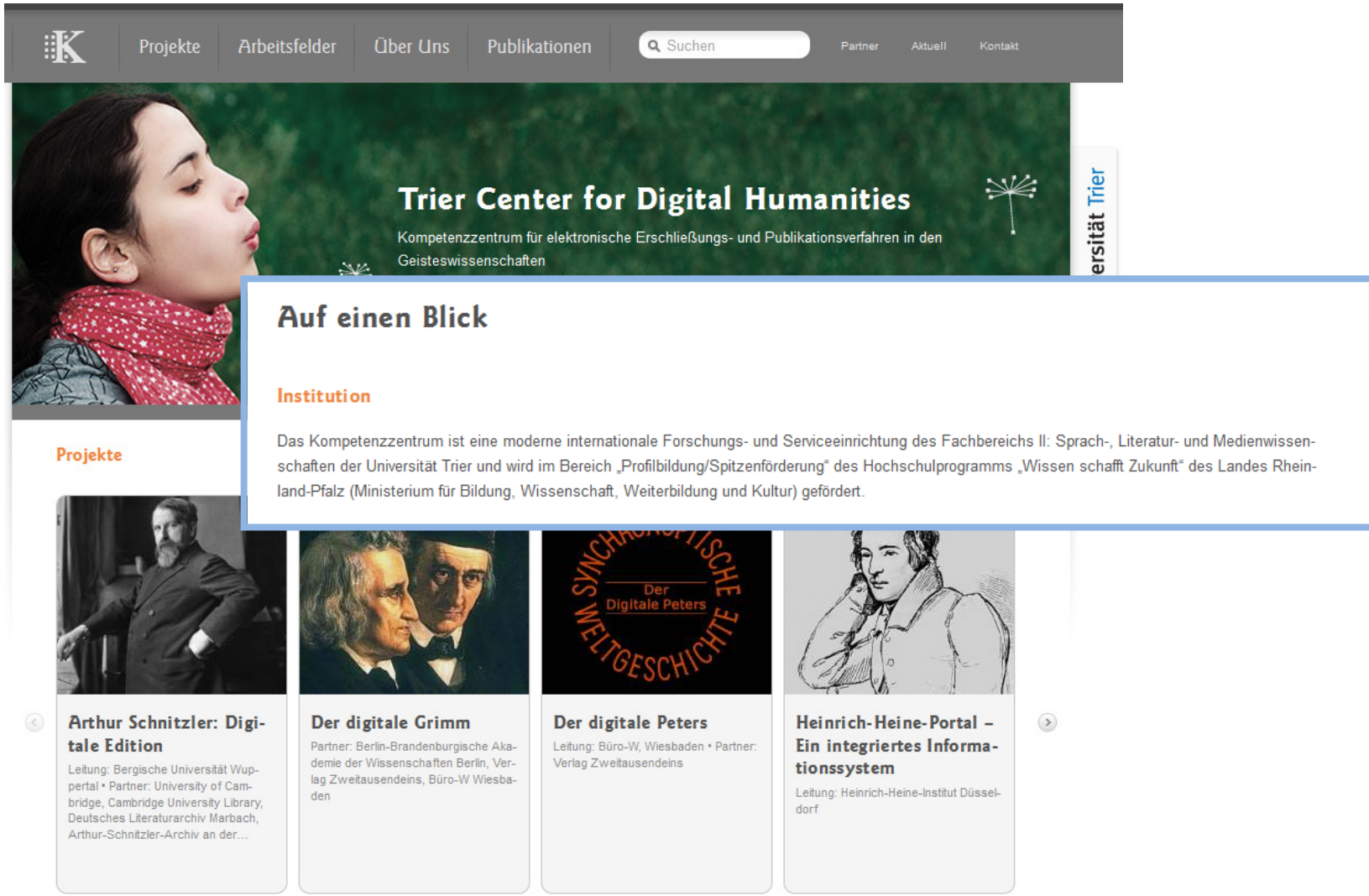
„… Im Zuge der Digitalisierung ist es ein Leichtes geworden, dieses unsichtbare Kapital zu simulieren und mit geliehener Gelehrsamkeit zu handeln, indem man jene langen Wege vergeblichen Suchens und Lesens den Computer gehen lässt und sich dann nur noch mit den „Treffern" befasst.

… und geben einen ersten Hinweis darauf, was „digitale Verfügbarkeit" in der Wissenschaft letztlich auch bedeuten kann: Selbsttäuschung und Blenderei …" (Phlipp Theisohn 2012)

1. Neugründungen von Zentren/Professuren etc. für
Digitale Geisteswissenschaften finden noch weitgehend ohne starke Beteiligung
Kunstgeschichte statt

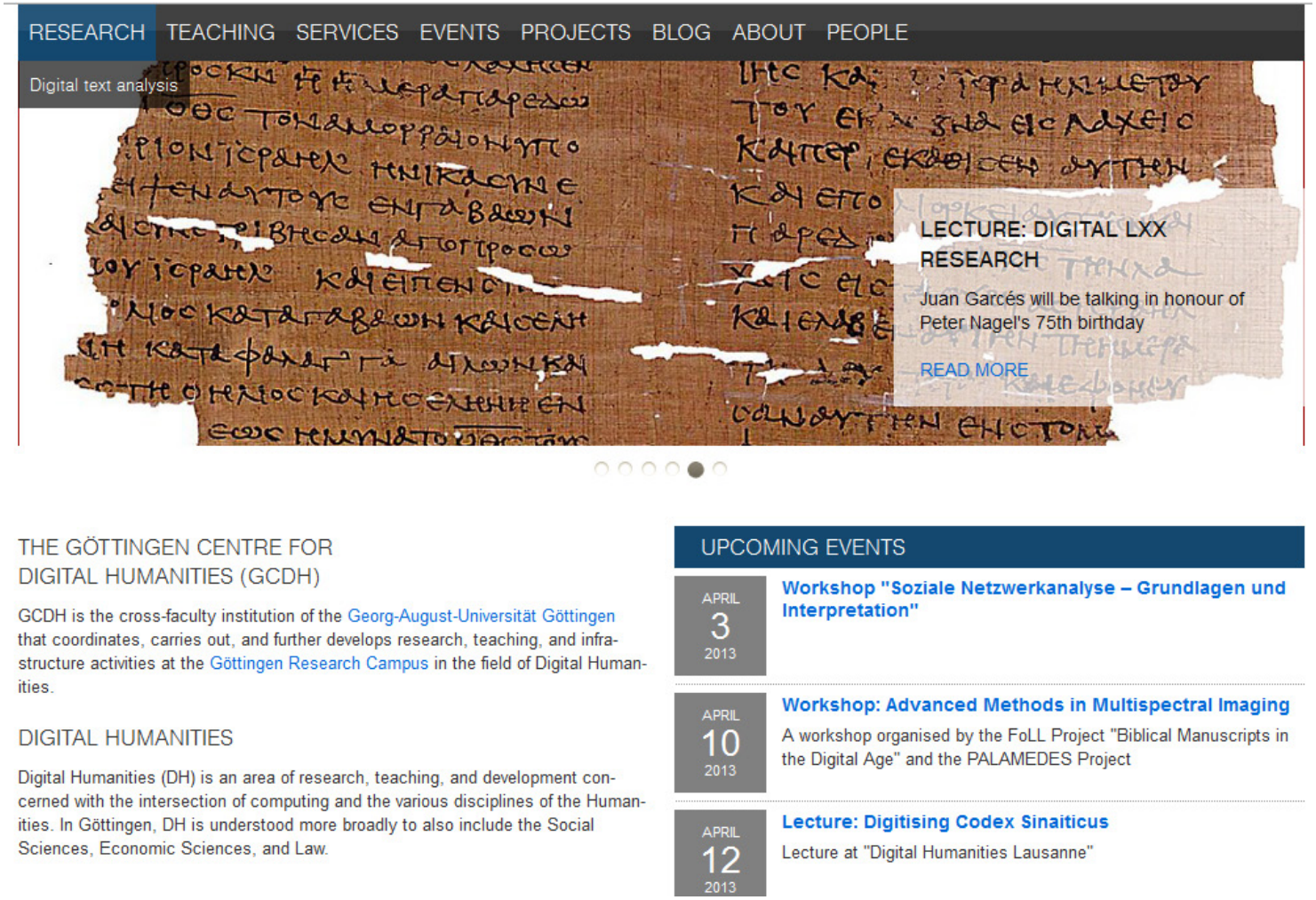
Wikipedia [18.3.2013]

1. Neugründungen von Zentren/Professuren etc. für
Digitale Geisteswissenschaften finden noch weitgehend ohne starke Beteiligung
Kunstgeschichte statt



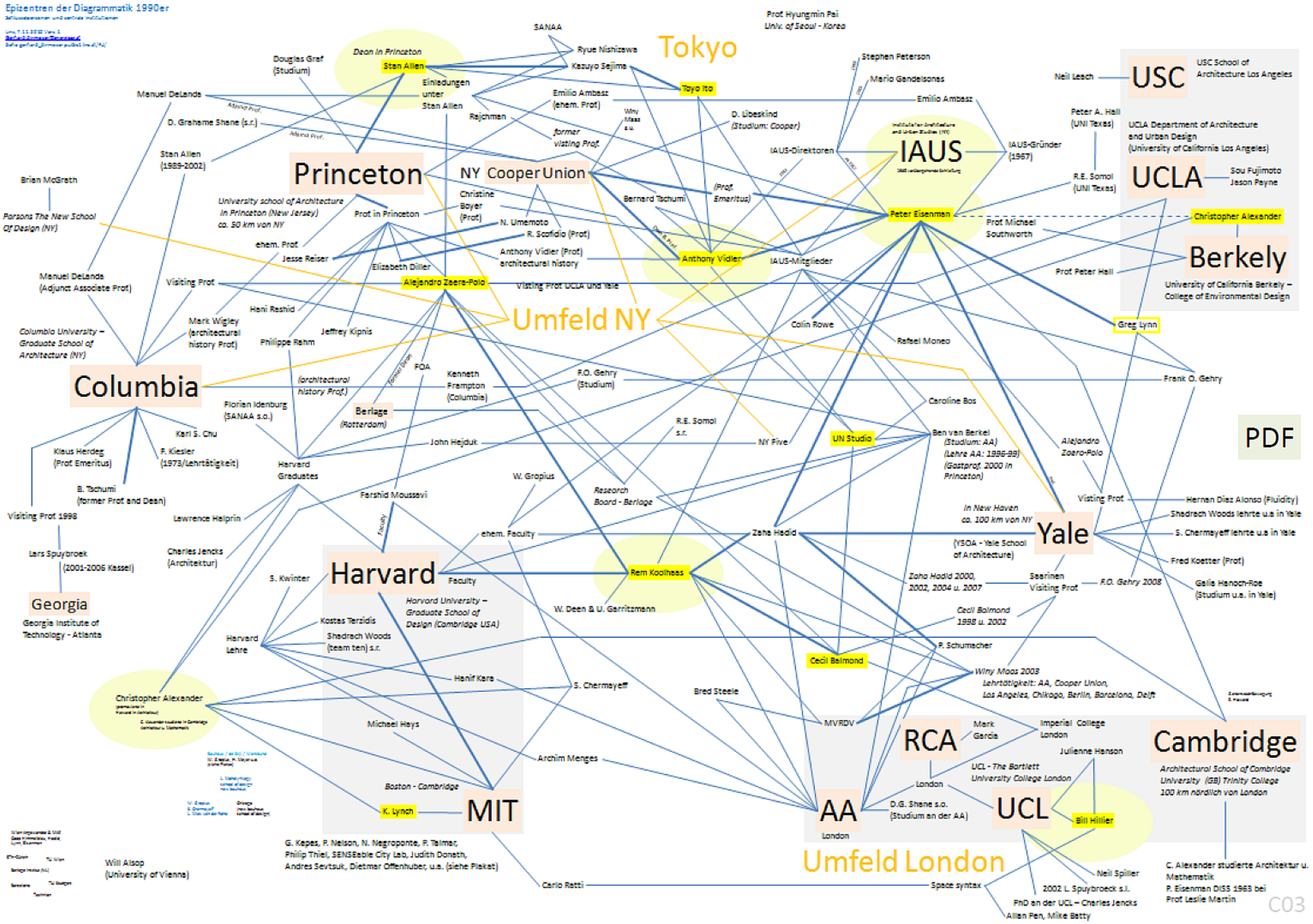
http://kompetenzzentrum.uni-trier.de/de/

1. Neugründungen von Zentren/Professuren etc. für
Digitale Geisteswissenschaften finden noch weitgehend ohne starke Beteiligung
Kunstgeschichte statt



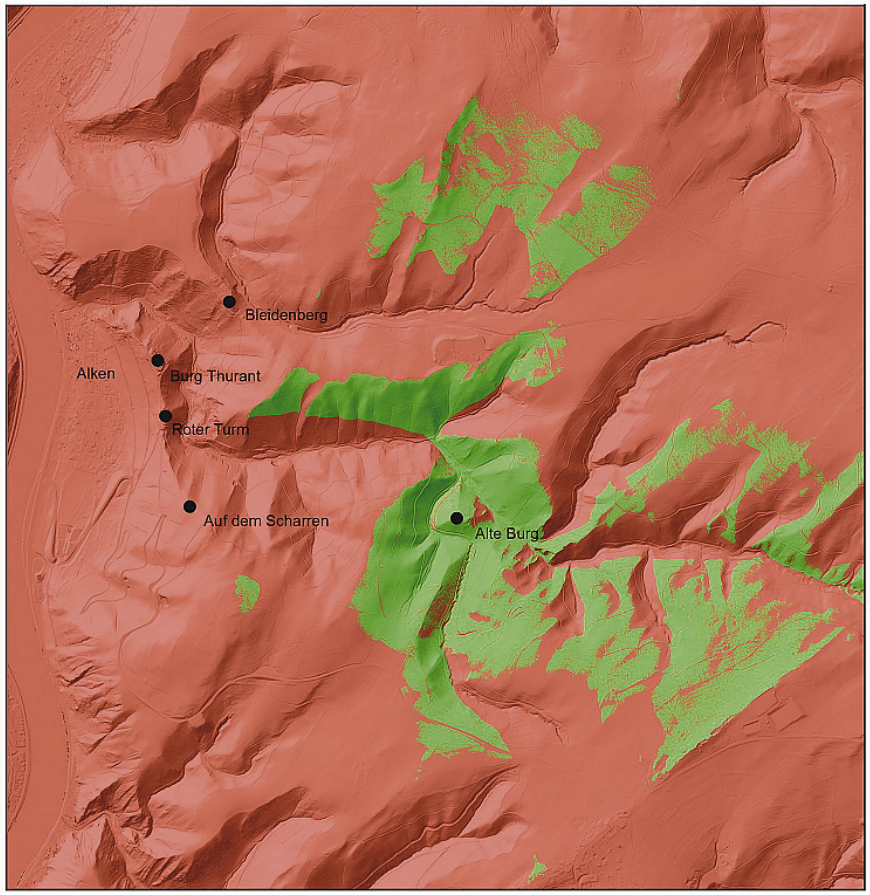
http://www.gcdh.de/en/

2. Die Kategorie Visualität als mediale aber auch methodologische Chance.
Im bisherigen Diskurs ist der Bereich Bildlichkeit und Dokumentation nichtsprachlicher Artefakte allgemein unterentwickelt



Gerhard Dirmoser

2. Die Kategorie Visualität als mediale aber auch methodologische Chance. Im bisherigen Diskurs ist der Bereich Bildlichkeit und Dokumentation nichtsprachlicher Artefakte allgemein unterentwickelt



Grün = sichtbar von einem 30 m hohen Turm auf der "Alten Burg"

Rot = nicht sichtbar von einem 30 m hohen Turm auf der "Alten Burg"

N

Olaf Wagener
Markus Forbriger

Bildgebende Verfahren:
Sichtfeldanalysen in Bezug auf den mittelalterlichen Burgenbau

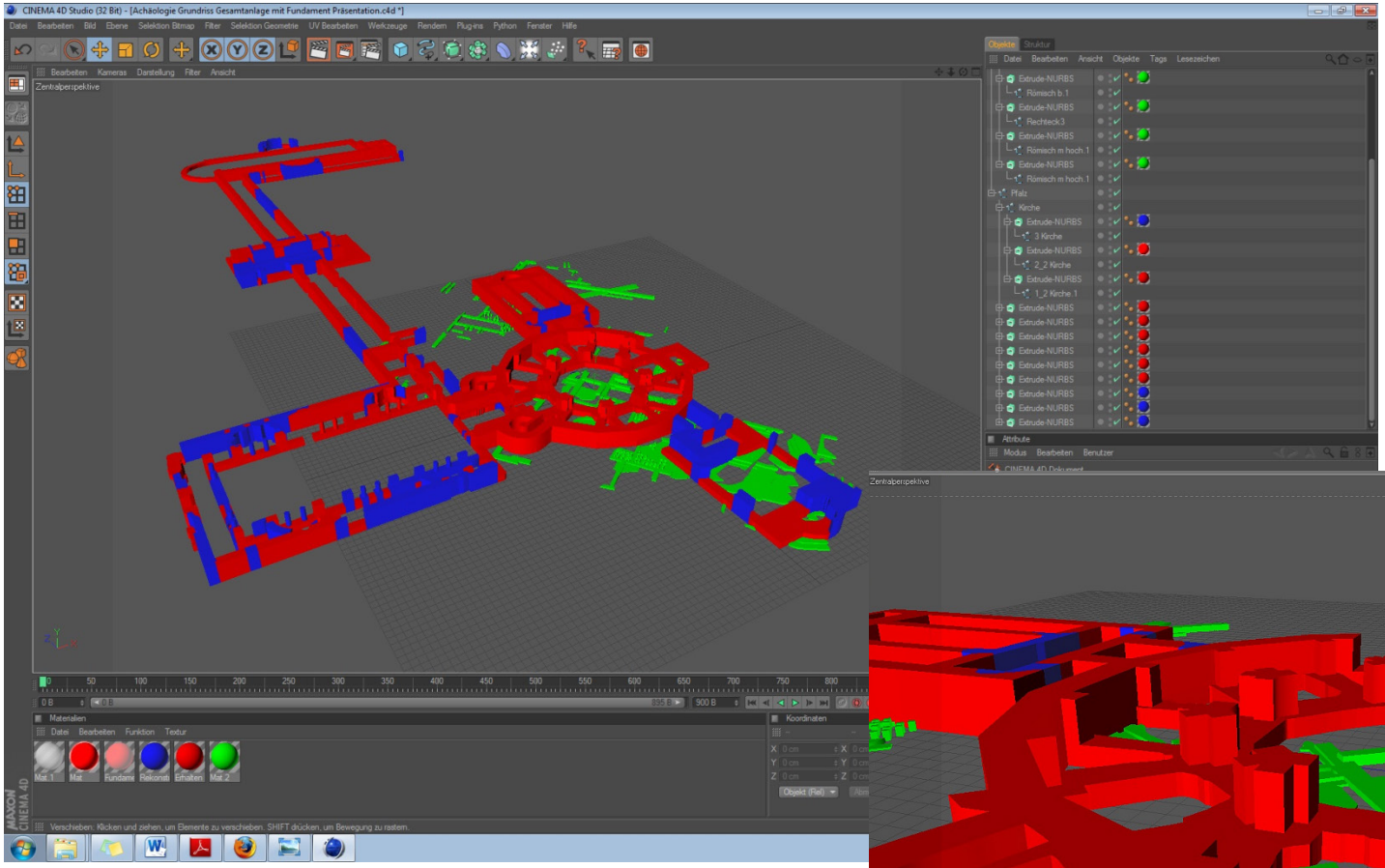
2. Die Kategorie Visualität als mediale aber auch methodologische Chance.
Im bisherigen Diskurs ist der Bereich Bildlichkeit und Dokumentation nichtsprachlicher Artefakte allgemein unterentwickelt

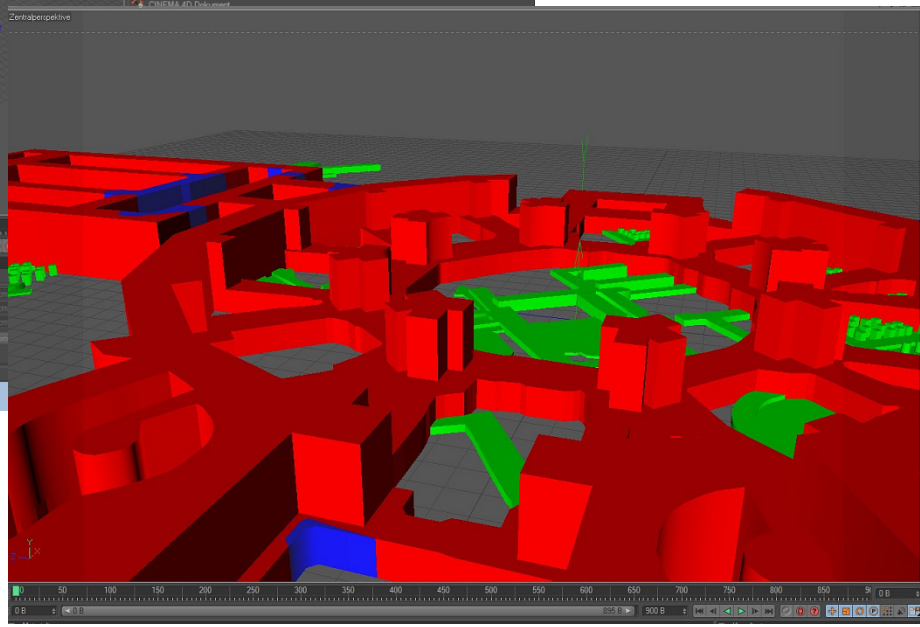
Denkmaltourismus | Bildergalerie | *Aula regia* - Rekonstruktion

Kaiserpfalz Ingelheim: Aula regia, virtuelle Architekturrekonstruktion,
Blick in die Apsis mit figürlicher Ausmalung
Bildnachweis: Kaiserpfalz Ingelheim, ArchimediX GbR & Holger Grewe, 2002

Pfalz Ingelheim, digitales Modell, Renderings
Varianten, Unschärfe, offene Fragen: welche Bildstrategie?
http://www.kaiserpfalz-ingelheim.de/

2. Die Kategorie Visualität als mediale aber auch methodologische Chance. Im bisherigen Diskurs ist der Bereich Bildlichkeit und Dokumentation nichtsprachlicher Artefakte allgemein unterentwickelt





Magisterarbeit Jan Lutteroth (LMU München 2012 bei Hoppe)

Grafischer Nachvollzug der Rekonstruktionstheorien zur Aachener Pfalz (Metaanalyse)

3. Die verstärkte digitale Vernetzung und Kommunikation zwischen den Disziplinen sollte auch von der Kunstgeschichte mitgestaltet werden

http://de.hypotheses.org/

3. Die verstärkte digitale Vernetzung und Kommunikation zwischen den Disziplinen sollte auch von der Kunstgeschichte mitgestaltet werden

WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie

Hauptseite
Themenportale
Von A bis Z
Zufälliger Artikel

Mitmachen
Artikel verbessern
Neuen Artikel anlegen
Autorenportal
Hilfe
Letzte Änderungen
Kontakt
Spenden

Drucken/exportieren

Werkzeuge
Links auf diese Seite
Änderungen an verlinkten Seiten
Datei hochladen
Spezialseiten
Permanenter Link
Seiteninformationen

In anderen Sprachen
العربية
Česky
English
Français
Македонски
Português
Links bearbeiten

Wikipedia:Hochschulprogramm

Abkürzung: WP:HP

Das **Wikipedia-Hochschulprogramm** von Wikimedia Deutschland ist im September 2011 aus der Taufe gehoben worden. Es ist neben Wikipedia:Silberwissen und Wikipedia macht Schule eines der Programme von Wikimedia Deutschland, das den aktiven Zugang zu Wikipedia vereinfachen soll.

Die ersten Kurse an Hochschulen fanden im Sommersemester 2012 statt, in den folgenden Semestern ist ein weiterer Ausbau beabsichtigt. Langfristiges Ziel ist es, das Verfassen von Wikipediaartikeln durch Studierende als gängige Methode in der akademischen Lehre zu etablieren. Dabei gilt es in besonderem Maße auf Qualität zu achten, nicht nur fachlich, sondern auch in Bezug auf die Grundprinzipien und weiteren Regeln der Wikipedia.

Im Zentrum steht die universitäre Lehrkraft. Sie wird von Wikimediareferenten intensiv geschult und ein Semester lang begleitet. Zusätzlich stellt Wikimedia Deutschland Materialien bereit, die als Lerngrundlage für die Studenten dienen können. Darüber hinaus begrüßen wir den konstruktiven Austausch der Lehrkräfte mit der Community der Wikipedia, die enge Einbindung der Wikipediagemeinschaft ist unser Wunsch. Als Teil davon soll diese Seite dazu dienen, über die Entwicklung des Programms zu berichten und eine Brücke für den Austausch mit Interessierten innerhalb der Wikipedia zu bilden. Wir freuen uns über jede konstruktive und kritische Begleitung und Unterstützung. Für alle Fragen zum Hochschulprogramm stehen wir vom Verein euch unter hochschule@wikimedia.de zur Verfügung.

Köln, im Dezember 2011: Teilnehmer des ersten Referenten-Workshops

Inhaltsverzeichnis [Verbergen]

1 Kurse
1.1 Sommersemester 2012
1.2 Wintersemester 2012/2013
2 Handreichungen für Dozenten
3 Studentisches Verfassen von Wikipedia-Artikeln in Österreich
4 Siehe auch

Kurse [Bearbeiten]

Sommersemester 2012 [Bearbeiten]

Im Sommersemester 2012 fand die Pilotphase des Hochschulprogramms von Wikipedia statt. Die folgende Tabelle zeigt die Kurse, die teilgenommen haben; nähere Informationen zu diesen finden sich auf den verlinkten Unterseiten.

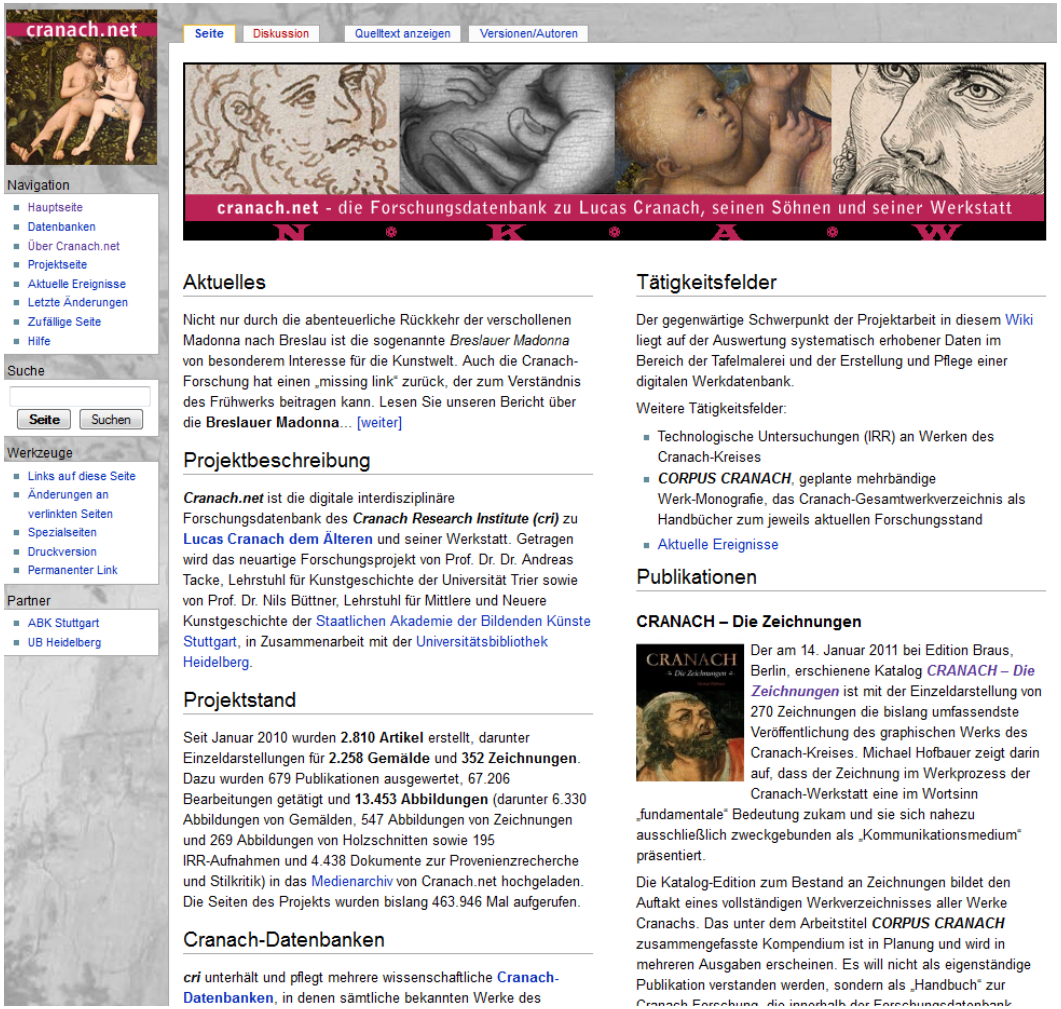
Hochschule	Veranstaltung	Disziplin
Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg / Landesmuseum für Vorgeschichte Halle	Archaeology meets Wikipedia – Studenten schreiben in der Online-Enzyklopädie	Archäologie
Philipps-Universität Marburg	Historisches Wissen in der Online-Enzyklopädie Wikipedia	Geschichte
Philipps-Universität Marburg	Digitale Hilfswissenschaften	Geschichte
Universität Potsdam	Sportgeschichte in der Online-Enzyklopädie Wikipedia	Sportwissenschaften
Hochschule der Medien Stuttgart	Wikipedia – Social Media oder Content Management System?	Medienwissenschaften
Ludwig-Maximilians-Universität München	Architekturgeschichte und ihre Darstellung in digitalen Medien	Kunstgeschichte

http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hochschulprogramm/

3. Die verstärkte digitale Vernetzung und Kommunikation zwischen den Disziplinen sollte auch von der Kunstgeschichte mitgestaltet werden

https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_trifft_Altertum

3. Die verstärkte digitale Vernetzung und Kommunikation zwischen den Disziplinen sollte auch von der Kunstgeschichte mitgestaltet werden



cranach.net

Navigation
- Hauptseite
- Datenbanken
- Über Cranach.net
- Projektseite
- Aktuelle Ereignisse
- Letzte Änderungen
- Zufällige Seite
- Hilfe

Suche

Seite | Suchen

Werkzeuge
- Links auf diese Seite
- Änderungen an verlinkten Seiten
- Spezialseiten
- Druckversion
- Permanenter Link

Partner
- ABK Stuttgart
- UB Heidelberg

Seite | Diskussion | Quelltext anzeigen | Versionen/Autoren

cranach.net - die Forschungsdatenbank zu Lucas Cranach, seinen Söhnen und seiner Werkstatt

N ❁ K ❁ A ❁ W

Aktuelles

Nicht nur durch die abenteuerliche Rückkehr der verschollenen Madonna nach Breslau ist die sogenannte *Breslauer Madonna* von besonderem Interesse für die Kunstwelt. Auch die Cranach-Forschung hat einen „missing link" zurück, der zum Verständnis des Frühwerks beitragen kann. Lesen Sie unseren Bericht über die **Breslauer Madonna**... [weiter]

Projektbeschreibung

Cranach.net ist die digitale interdisziplinäre Forschungsdatenbank des ***Cranach Research Institute (cri)*** zu **Lucas Cranach dem Älteren** und seiner Werkstatt. Getragen wird das neuartige Forschungsprojekt von Prof. Dr. Dr. Andreas Tacke, Lehrstuhl für Kunstgeschichte der Universität Trier sowie von Prof. Dr. Nils Büttner, Lehrstuhl für Mittlere und Neuere Kunstgeschichte der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, in Zusammenarbeit mit der Universitätsbibliothek Heidelberg.

Projektstand

Seit Januar 2010 wurden **2.810 Artikel** erstellt, darunter Einzeldarstellungen für **2.258 Gemälde** und **352 Zeichnungen**. Dazu wurden 679 Publikationen ausgewertet, 67.206 Bearbeitungen getätigt und **13.453 Abbildungen** (darunter 6.330 Abbildungen von Gemälden, 547 Abbildungen von Zeichnungen und 269 Abbildungen von Holzschnitten sowie 195 IRR-Aufnahmen und 4.438 Dokumente zur Provenienzrecherche und Stilkritik) in das Medienarchiv von Cranach.net hochgeladen. Die Seiten des Projekts wurden bislang 463.946 Mal aufgerufen.

Cranach-Datenbanken

cri unterhält und pflegt mehrere wissenschaftliche **Cranach-Datenbanken**, in denen sämtliche bekannten Werke des

Tätigkeitsfelder

Der gegenwärtige Schwerpunkt der Projektarbeit in diesem Wiki liegt auf der Auswertung systematisch erhobener Daten im Bereich der Tafelmalerei und der Erstellung und Pflege einer digitalen Werkdatenbank.

Weitere Tätigkeitsfelder:
- Technologische Untersuchungen (IRR) an Werken des Cranach-Kreises
- ***CORPUS CRANACH***, geplante mehrbändige Werk-Monografie, das Cranach-Gesamtwerkverzeichnis als Handbücher zum jeweils aktuellen Forschungsstand
- Aktuelle Ereignisse

Publikationen

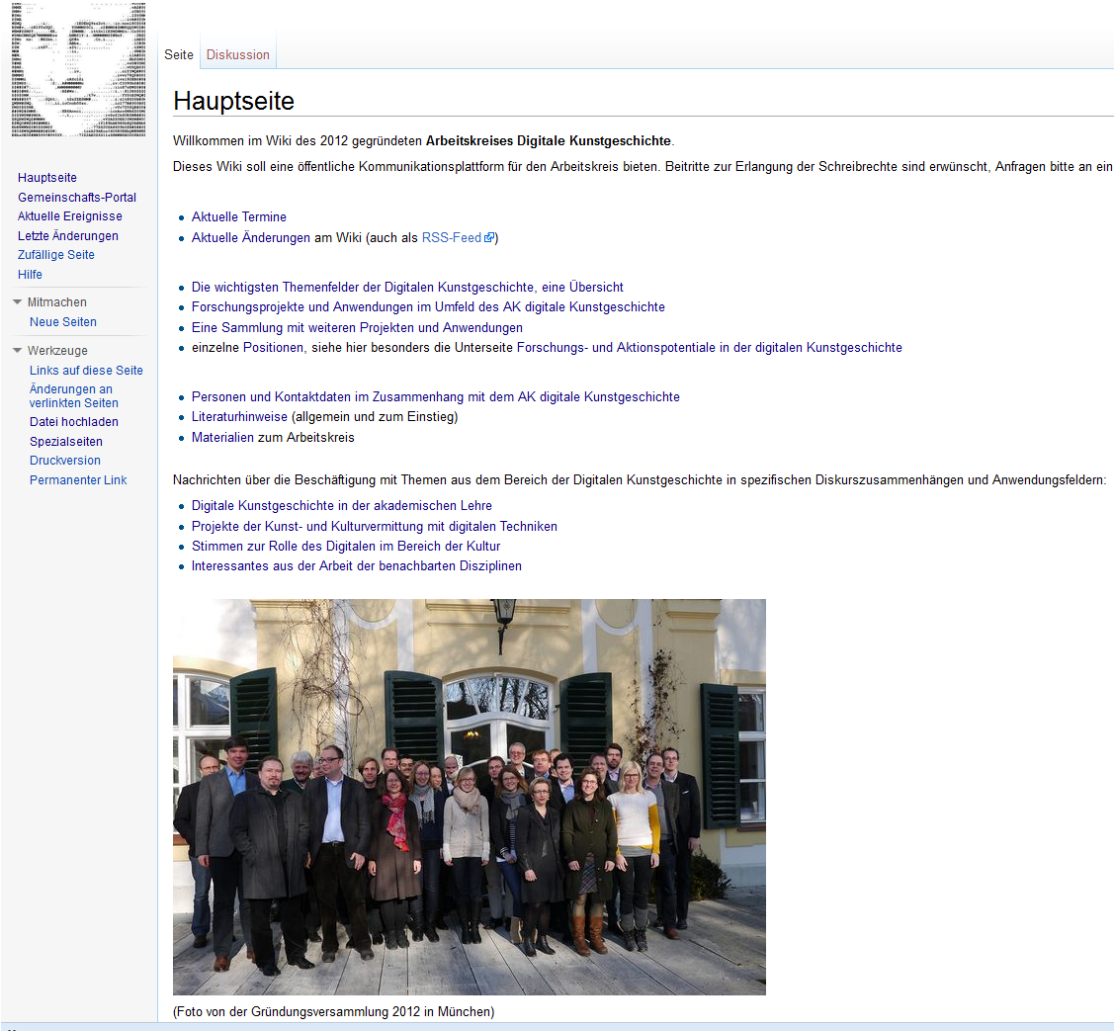
CRANACH – Die Zeichnungen

Der am 14. Januar 2011 bei Edition Braus, Berlin, erschienene Katalog ***CRANACH – Die Zeichnungen*** ist mit der Einzeldarstellung von 270 Zeichnungen die bislang umfassendste Veröffentlichung des graphischen Werks des Cranach-Kreises. Michael Hofbauer zeigt darin auf, dass der Zeichnung im Werkprozess der Cranach-Werkstatt eine im Wortsinn „fundamentale" Bedeutung zukam und sie sich nahezu ausschließlich zweckgebunden als „Kommunikationsmedium" präsentiert.

Die Katalog-Edition zum Bestand an Zeichnungen bildet den Auftakt eines vollständigen Werkverzeichnisses aller Werke Cranachs. Das unter dem Arbeitstitel ***CORPUS CRANACH*** zusammengefasste Kompendium ist in Planung und wird in mehreren Ausgaben erscheinen. Es will nicht als eigenständige Publikation verstanden werden, sondern als „Handbuch" zur

http://cranach.ub.uni-heidelberg.de/wiki/index.php/Hauptseite

3. Die verstärkte digitale Vernetzung und Kommunikation zwischen den Disziplinen sollte auch von der Kunstgeschichte mitgestaltet werden



Seite | Diskussion

Hauptseite

Willkommen im Wiki des 2012 gegründeten **Arbeitskreises Digitale Kunstgeschichte**.

Dieses Wiki soll eine öffentliche Kommunikationsplattform für den Arbeitskreis bieten. Beitritte zur Erlangung der Schreibrechte sind erwünscht, Anfragen bitte an ein

- Aktuelle Termine
- Aktuelle Änderungen am Wiki (auch als RSS-Feed)

- Die wichtigsten Themenfelder der Digitalen Kunstgeschichte, eine Übersicht
- Forschungsprojekte und Anwendungen im Umfeld des AK digitale Kunstgeschichte
- Eine Sammlung mit weiteren Projekten und Anwendungen
- einzelne Positionen, siehe hier besonders die Unterseite Forschungs- und Aktionspotentiale in der digitalen Kunstgeschichte

- Personen und Kontaktdaten im Zusammenhang mit dem AK digitale Kunstgeschichte
- Literaturhinweise (allgemein und zum Einstieg)
- Materialien zum Arbeitskreis

Nachrichten über die Beschäftigung mit Themen aus dem Bereich der Digitalen Kunstgeschichte in spezifischen Diskurszusammenhängen und Anwendungsfeldern:

- Digitale Kunstgeschichte in der akademischen Lehre
- Projekte der Kunst- und Kulturvermittung mit digitalen Techniken
- Stimmen zur Rolle des Digitalen im Bereich der Kultur
- Interessantes aus der Arbeit der benachbarten Disziplinen

(Foto von der Gründungsversammlung 2012 in München)

Hauptseite
Gemeinschafts-Portal
Aktuelle Ereignisse
Letzte Änderungen
Zufällige Seite
Hilfe

Mitmachen
Neue Seiten

Werkzeuge
Links auf diese Seite
Änderungen an verlinkten Seiten
Datei hochladen
Spezialseiten
Druckversion
Permanenter Link

http://www.digitale-kunstgeschichte.de/wiki/Hauptseite

4. Die Kunstgeschichte sollte auch praktisch stärker von den Diskursen profitieren, die zur Zeit vor allem außerhalb ihres Zuständigkeitsbereiches geführt werden

in: Haselberger, Lothar (Hrsg.): Imaging ancient Rome. Documentation, visualization, imagination. Proceedings of the Third Williams Symposium on Classical Architecture, Rome, on May 20-23, 2004, Portsmouth 2006, S. 321-334.

Begriffe:
Virtual Reality models (321)
Virtual Reality re-creations (321)
digital re-creations (322)
visualization (323)
digital historical models (325) 324
digital urban re-creations (325)
digital archaeological re-creations (325)

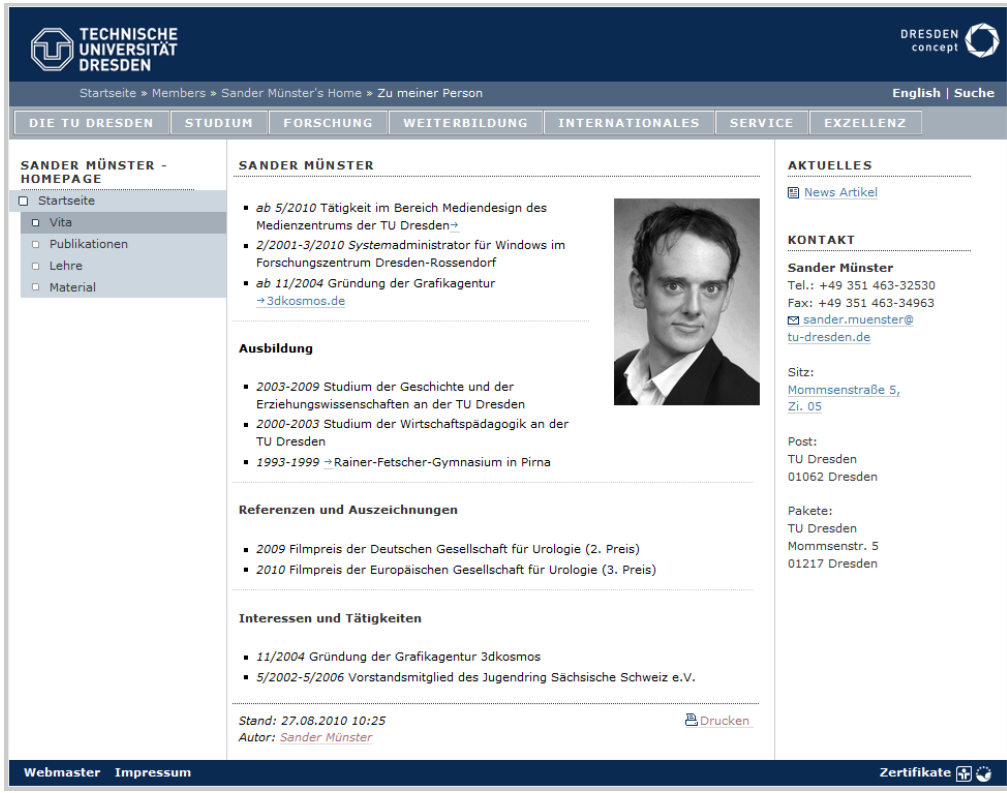
In the eyes of the beholder: Virtual Reality re-creations and academia

Diane Favro → Architekturhistorikerin

I begin with a disclaimer. As an architectural historian situated in an American graduate school of Architecture, my perspective is different from that of classicists, art-historians or archaeologists, though I have learned much from scholars in those disciplines. In particular, I am preoccupied with how historic cities were viewed, experienced, imagined, and held in memory.[1] When B. Frischer and I opened the University of California at Los Angeles (UCLA) Cultural VR Laboratory (henceforth CVRLab),[2] we agreed upon two main goals. The first is to ensure the models are created scientifically and are architecturally accurate.[3] The second goal is to contextualize individual structures in broader urban and geographical settings. Thus, the individual buildings are sited in the overall environment of the Forum Romanum model and surrounding urban areas. Within a few months the CVRLab's models will be situated within a digital scan of Gismondi's expansive plaster model of Constantinian Rome to present a comprehensive urban environment. As described below by B. Frischer, the Virtual Reality models allow observers to move through the digital environments in real time. Such holistic and immersive urban simulations refocus attention on both urban space and on the observers' kinetic movement through the re-created environments. The models can be shown on desk- and laptop computers, though a more impressive experience occurs in immersive theaters such as the UCLA Visualization Portal with its triple projection and 22-foot screen.[4]

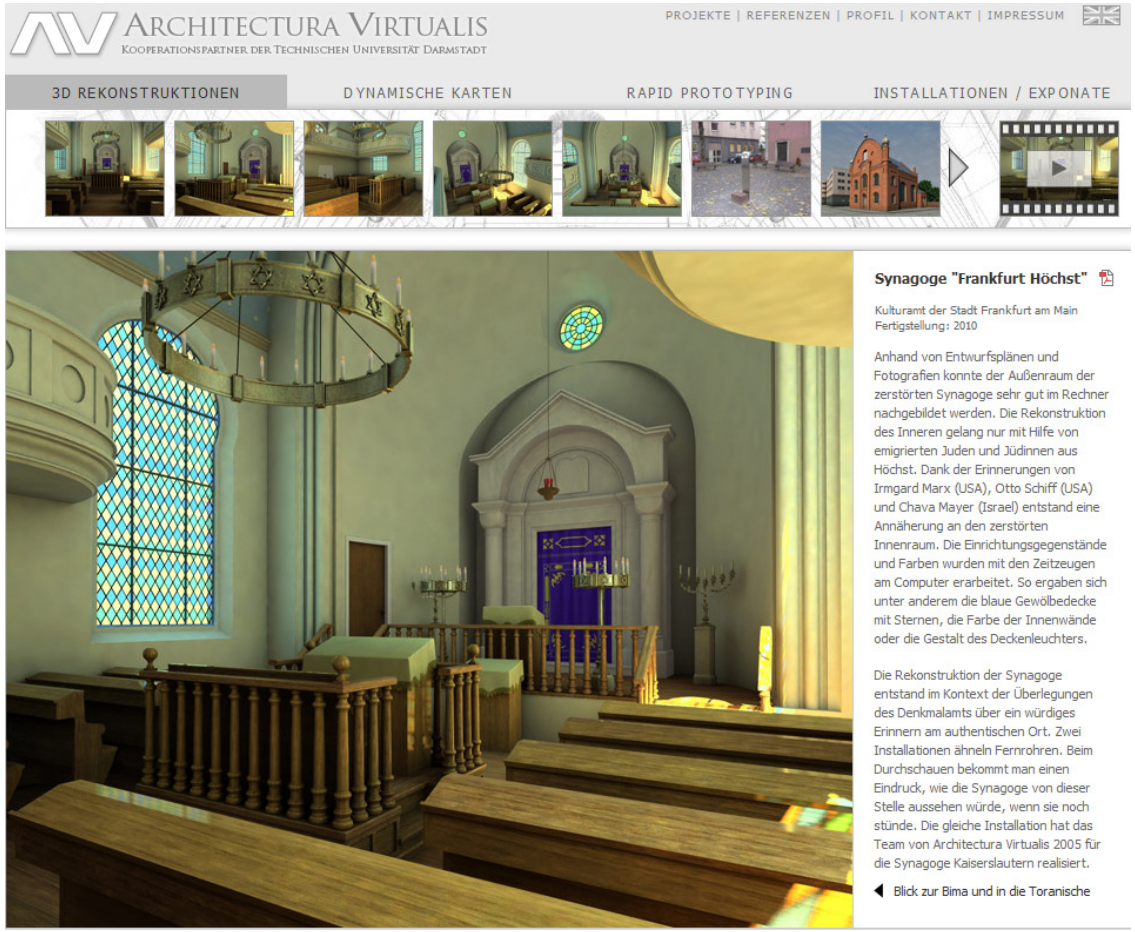
→ Anspruch an digitale Modelle

The original appearance of ancient Rome is unknowable. The truth of this statement, however, is not a deterrent, but an impetus for a wide range of reconstruction projects, from the



Laufendes Dissertationsprojekt:
Kooperation bei der virtuellen 3D-Rekonstruktion historischer Sachverhalte

4. Die Kunstgeschichte sollte auch praktisch stärker von den Diskursen profitieren, die zur Zeit vor allem außerhalb ihres Zuständigkeitsbereiches geführt werden



http://www.architectura-virtualis.de

5. Wir benötigen mehr akademisch geschulte Nachwuchskräfte, die sowohl in der Kunstgeschichte als auch in den Informationstechnologien zu Hause sind, um fachspezifische Projekte zu konzipieren und zu leiten