

**Modulbezeichnung:** Digitale Kunstgeschichte (DK)  
 (Digital Art History)

**5.0 ECTS**

Modulverantwortliche/r: Heidrun Stein-Kecks

Lehrende: Lisa Dieckmann

Startsemester: WS 2021/2022

Dauer: 1 Semester

Turnus: jährlich (WS)

Präsenzzeit: 30 Std.

Eigenstudium: 120 Std.

Sprache: Deutsch

### Lehrveranstaltungen:

Einführung in die digitale Kunstgeschichte (Digi KuGe) (WS 2021/2022, Seminar, 2 SWS, Anwesenheitspflicht, Lisa Dieckmann)

### Inhalt:

Digitale Kunstgeschichte ist sowohl ein Teilgebiet der Kunstgeschichte als auch der Digital Humanities. Es ist die Anwendung von Methoden und Werkzeugen im Digitalen wie die Erschließung, Modellierung, Analyse und Visualisierung von Text- und Bilddaten sowie die digitale Rekonstruktion kunsthistorischer Gegenstände. Während sich die digitale Kunstgeschichte von einer digitalisierten Kunstgeschichte (das ist z.B. Wechsel von Dia- zur Beamerprojektion) abgrenzt, werden im Modul beide Aspekte sowie auch exemplarisch digitale Medienkunst als Teil des digitalen Wandels behandelt. Das Modul vertieft die Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien und deren Methoden. Techniken, Standards und Herangehensweisen werden erprobt und kritisch reflektiert mit Ausblicken in kunsthistorische Berufsfelder.

### Lernziele und Kompetenzen:

#### *Fachkompetenz*

##### *Wissen*

Die Studierenden

- Kennen die technischen, informatischen Grundlagen und Probleme der Produktion, Visualisierung, Erschließung von digitalen Bildern und Medien.
- Kennen exemplarische wichtige Infrastrukturen, Umgebungen und Werkzeuge der digitalen Kunstgeschichte.

##### *Verstehen*

Die Studierenden verstehen, die Entwicklungen innerhalb der digitalen Kunstgeschichte; können die Bedeutung der Digitalisierung bewerten und verstehen welche Veränderungen sich daraus für das Fach ergeben.

##### *Anwenden*

- Die Studierenden übertragen das erworbene Wissen und die Methoden eigenständig auf spezifische Themengebiete und Fragestellungen der digitalen Kunstgeschichte und der Digital Humanities.
- Die Anwendung kann durch die Entwicklung, Anpassung oder intensive Nutzung von Programmen und Tools vollzogen werden, wie durch konzeptionelle und reflexive Ansätze.

##### *Analysieren*

- Gerade weil die Digitalisierung menschliche Arbeit übernimmt, ist eine Analyse, wie dies geschieht und welche Ergebnisse zu erwarten sind, wissenschaftlich zwingend.
- Die im Seminar gewählten Fallbeispiele sollen breiter und weiter gedacht werden, in Bezug auf weitere Anwendungsbereiche, ähnliche Herangehensweisen und zukünftige Entwicklungen

##### *Erschaffen*

- Die digitale Kunstgeschichte ermöglicht durch ihren Anwendungsbezug zur klassischen schriftlichen Ausarbeitung komplementäre Prüfungsleistungen, die kreative und technisch durchdachte Lösungen erfordern.

#### *Lern- bzw. Methodenkompetenz*

- Die relative Neuheit der digitalen Kunstgeschichte und Digital Humanities erfordert es mit wenig Forschungsliteratur arbeiten zu können, die teilweise in eigenen Publikationsorganen erscheinen.
- Die Kontroverse über die Potentiale und Risiken digitaler Kunstgeschichte ermöglicht den Studierenden eigene Standpunkte zu argumentieren und im Plenum zu diskutieren.

- Sie erlernen interdisziplinäre in Teilen natur- und Ingenieurwissenschaftliche Methoden kennen.

#### *Selbstkompetenz*

- Die Studierenden erlernen eigenständig mit Tutorials den Umgang mit informatischen Grundlagen oder komplexen Anwendungen.
- Sie überwachen eigenständig ihren Arbeitsfortschritt und die Einhaltung vorgegebener Termine.
- Sie festigen grundlegende Kompetenzen des Selbstmanagements und reflektieren den eigenen Lernprozess

#### *Sozialkompetenz*

- Die Studierenden tragen durch kritisches Feedback und Ergebnisdiskussion zum kooperativen und konstruktiven Arbeiten in der Gruppe bei.
- Sie verbessern die Diskussionskultur, indem sie auf hohem Niveau Inhalte und methodische Zugänge argumentativ vertreten.
- Sie erlernen den Umgang mit Kritik als Kritisierende und Kritisierte.

#### **Literatur:**

Literaturempfehlungen werden vom Dozenten / der Dozentin bekanntgegeben: <https://www.studon.fau.de/cat2092936>

---

#### **Verwendbarkeit des Moduls / Einpassung in den Musterstudienplan:**

Das Modul ist im Kontext der folgenden Studienfächer/Vertiefungsrichtungen verwendbar:

##### [1] **Kunstgeschichte (Master of Arts)**

(Po-Vers. 2018w | PhilFak | Kunstgeschichte (Master of Arts) | Gesamtkonto | Pflichtcurriculum | Digitale Kunstgeschichte)

##### [2] **Kunstgeschichte (Master of Arts)**

(Po-Vers. 2020s | PhilFak | Kunstgeschichte (Master of Arts) | Gesamtkonto | Digitale Kunstgeschichte)

---

#### **Studien-/Prüfungsleistungen:**

Digitale Kunstgeschichte (Prüfungsnummer: 68901)

Untertitel: Einführung in die digitale Kunstgeschichte Prüfungsleistung, mehrteilige Prüfung

Anteil an der Berechnung der Modulnote: 100%

weitere Erläuterungen:

Mündliche Prüfung (20 Minuten)

Prüfungssprache: Deutsch

Erstablingung: WS 2021/2022, 1. Wdh.: WS 2021/2022

1. Prüfer: Manuel Teget-Welz

---

#### **Organisatorisches:**

Die zugehörige Lehrveranstaltung wird jeweils im Wintersemester angeboten.