



P. Digital Humanities und Digitale Kunstgeschichte – Lehre und Studium, Erfahrungen und Perspektiven

→ Digital Humanities, Kunstgeschichte, Digitalisierung, Studium, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (FAU)

An der FAU Erlangen-Nürnberg zielen die Lehr- und Studienangebote der Digital Humanities allgemein und speziell innerhalb der Kunstgeschichte auf die grundständige und gleichermaßen berufs- und forschungsorientierte Qualifizierung der Studierenden. So bietet der BA-Studiengang **Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften**, der mit einem weiteren geistes- oder sozialwissenschaftlichen Fach – darunter auch Kunstgeschichte – kombiniert wird, eine breite Einführung in drei Schwerpunktbereiche (Sprache und Text, Bild und Medien, Gesellschaft und Raum). Die maßgebliche Beteiligung der Kollegen der Technischen Fakultät an den Überlegungen zu einem DH-Referenzcurriculum (**Erlanger-Nürnberger Informatikkern**) sowie die fakultätsübergreifende Konzeption und Durchführung des Studienangebots schlägt sich in einem ausgeprägten technisch-informatischen Profil nieder. Die beteiligten Sozialwissenschaften vermitteln Grundlagen der kritisch reflektierenden Analyse der Auswirkungen der Digitalisierung auf Wissenschaft und Gesellschaft. Ein weiterführender Masterstudiengang soll zum WS 2019/20 starten. Innerhalb des 2010 eingeführten Masterstudiengangs Kunstgeschichte bot zunächst ein Pflichtmodul Digital Humanities eine Einführung in die Grundlagen der Informatik als Basis für ein frei wählbares Studienprojekt in der Digitalen Kunstgeschichte. Der Ausbau zum Studienschwerpunkt Digitale Bild- und Medienwissenschaften erfolgte in Kooperation mit der Technischen Fakultät sowie dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg und dessen IT-Abteilung. Einen Schwerpunkt bildet dabei die von beiden entwickelte Forschungsinfrastruktur WissKI. Mit der Einwerbung einer Professur Digital Humanities mit dem Schwerpunkt Kunstgeschichte wird das DH-Studienangebot innerhalb des Fachs etabliert und die notwendige Diskussion um eine **Digitale Kunstgeschichte** vorangetrieben.

P.1 Ausgangslage

Im Rückblick auf die Erfahrungen beim Einzug des Digitalen in die Lehre, speziell im Studiengang Kunstgeschichte, kann das von einigen Kontroversen begleitete erste Kapitel inzwischen als abgeschlossen gelten: Der Einsatz von digitalen Abbildungen, Projektionen und Präsentationen im Hörsaal, mit allem, was an nötigen Anwendungskompetenzen im Umgang mit Scannern, Photoshop, PowerPoint und Bilddatenbanken dazugehört, ist inzwischen zum selbstverständlichen Standard geworden. Vergessen sind die anfänglich forcierten Digitalisierungskampagnen kompletter Diasammlungen, bei denen digitale Reproduktionen von mehr oder weniger brauchbaren analogen Reproduktionen erstellt und dabei auch die Fingerabdrücke zahlloser Hilfskräfte und der Staub aus altehrwürdigen Diaschränken mit eingescannt wurden. Mit der rasanten Weiterentwicklung der Aufnahme- und Wiedergabetechniken und zunehmenden Wahrung professioneller Standards guter Bildproduktion sind auch die anfangs lauten Einwände gegen die Qualität digitaler Abbildungen und Projektionen verstummt. Die didaktischen Potenziale digitaler Präsentationen im Lehralltag werden freilich noch nicht annähernd ausgeschöpft, und die Studierenden müssen, obwohl inzwischen längst **Digital Natives**, grundlegend in den ebenso kundigen wie reflektierten Umgang mit Bildern und Abbildungen eingeführt werden. Erst wenn die Anwendung digitaler Techniken der Bildproduktion und -präsentation in der universitären Kunstgeschichte sich substantiell von der simplen Digitalisierung der Doppelprojektion der Diaprojektoren einerseits und von der viralen Bilderflut in den Social Media andererseits abhebt, kann dieses erste Kapitel des Einsatzes digitaler Abbildungen in Lehre und Studium als tatsächlich bewältigt gelten. Das heißt auch, zumindest die Inhalte der Einführungskurse ins Studium der Kunstgeschichte müssen grundlegende Themen der (Bild-)Digitalisierung, Bilddatenbanken und der basalen »digitale[n] Methoden in der kunstgeschichtlichen Praxis« **01** auf einem ständig aktualisierten Stand berücksichtigen.

Immer noch weitgehend ungeklärt sind juristische Fragen nach den Bedingungen für die Freigabe von Bildrechten und dem juristisch abgesicherten Einsatz digitaler Abbildungen im Hörsaal und auf virtuellen Lehr- und Lernplattformen. **02** Von zentraler Bedeutung für die kunstwissenschaftliche Forschung ist die Reflexion darüber, was digitale Bilder in diesem Kontext seien, welche Definitionen und Diskurse sie im Fach anstoßen (müssen) und wie Lehre und Studium sich angesichts der Digitalisierung der Produktion, Reproduktion und Publikation ihrer Objekte sowie der Forschungspraktiken und -methoden verändern und weiter entwickeln sollen.

Angesichts der immer stärker anwachsenden Forschungsförderung der digitalen Geisteswissenschaften und der nicht wenigen erfolgreichen kunsthistorisch ausgerichteten Projekte scheint die Frage, ob es eine digitale Kunstgeschichte gibt oder geben kann und darf, längst durch die Kraft des Faktischen überholt. Was dringend ansteht, ist die offene und kritische Diskussion über die möglichen Entwicklungspotenziale und -perspektiven des Fachs und seiner Positionierung in den Digital Humanities, die theoretische und methodische Fundierung des neuen Forschungsfeldes und die Bemühung um den wissenschaftlichen Nachwuchs, auf welcher hier der Fokus liegen soll. Die bisherige

■ 01

Hubertus Kohle, *Digitale Bildwissenschaft*, Glückstadt 2013; das Zitat ist der Rezension entnommen: Georg Schelbert: [Rezension zu:] Kohle, Hubertus: *Digitale Bildwissenschaft*, Glückstadt 2013, in: *H-ArtHist*, URL: <https://arthist.net:443/reviews/5332>, Version 07/05/2014. Auf weitere Hinweise auf einschlägige Publikationen muss hier verzichtet werden.

■ 02

Vergleiche hierzu den Beitrag von Michl (→ 255) in diesem Band.

■ 03

Vgl. Heidrun Stein-Kecks, Simone Hespers, Anneli Kraft, Notizen zum DH-Lehrangebot an der FAU Erlangen-Nürnberg – Ist-Zustand und Planungen, insbesondere im Studienfach Kunstgeschichte, in: Digital Humanities als Beruf. Fortschritte auf dem Weg zu einem Curriculum. Akten der DHd-Arbeitsgruppe Referenzcurriculum Digital Humanities, vorgelegt auf der Jahrestagung Graz, 24.–27. Februar 2015. Redaktion: Zoe Schubert, S. 39–55, URL: <https://www.digitalhumanities.tu-darmstadt.de/index.php?id=materials>.

Praxis der Qualifizierung kann keinesfalls befriedigen. Mangels spezifischer Studienangebote sind Forschungsprojekte auf eine verschwindend geringe Zahl an doppelt qualifizierten Absolventinnen bzw. Absolventen der Kunstgeschichte und der Informatik oder auf motivierte Quereinsteiger/-innen angewiesen.

Nicht zuletzt zwingt die zeitgenössische digitale, netzbasierte Kunst das Fach – mehr als andere Geisteswissenschaften – zu einer ernsthaften, grundlegenden wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den Folgen der Digitalisierung für die Objekte und Gegenstände der Forschung, die Arbeits- und Analyseinstrumente, die Bilder und Abbildungen in der universitären Kunstgeschichte. Die auf der Forschungsebene zaghafte begonnene Diskussion über eine digitale Kunstgeschichte läuft ins Leere, wenn sie keinen wissenschaftlichen Nachwuchs aufbauen kann, der von Beginn des Studiums an – nicht erst in der Promotionsphase – in den neuen Methoden und Herangehensweisen ausgebildet wird.

Das außeruniversitäre, berufliche Spektrum, das sich Absolventinnen und Absolventen kunsthistorischer Studiengänge auf Bachelor- wie auf Masterebene eröffnet, hat sich beinahe ausnahmslos und durchgreifend digitalisiert. Was die Bereiche Museum, Sammlungen und Ausstellungswesen sowie Denkmalpflege und Kulturerbe betrifft, um nur auf diese traditionellen, zentralen Arbeitsfelder einzugehen, haben die Hochschulen mit neuen Studienangeboten wie etwa Digital Cultural Heritage, Kulturinformatik, Museologie u. a. reagiert, die grundlegende Kompetenzen im digitalen Anwendungsbereich vermitteln. Spezifisch kunsthistorische Inhalte nehmen dort naturgemäß einen unterschiedlich stark ausgeprägten, bisweilen nur marginalen Anteil am breit angelegten Curriculum ein.

An der FAU Erlangen-Nürnberg, auf die sich dieser kurze Beitrag zu eigenen Erfahrungen beschränkt, gibt es kein solches Studienangebot, und es gibt auch keinen grundständigen Studiengang **Digitale Kunstgeschichte**, ebenso wenig wie an anderen Universitäten in Deutschland und meines Wissens auch europaweit. Dennoch blicken wir auf eine inzwischen bald zehnjährige Erfahrung auf diesem Gebiet in der Lehre zurück. 03

P.2 Der Erlanger-Nürnberger Informatikkern im Curriculum Digital Humanities und die Kunstgeschichte

Im Jahr 2007 wurde an der FAU im Zuge der Umsetzung des Bologna-Prozesses das interfaculty Studienangebot eines Joint-Bachelor of Arts Informatik (Erstfach) in Verbindung mit einem geisteswissenschaftlichen Zweitfach eingerichtet. 04 Möglich war dies aufgrund der volluniversitären Rahmenbedingungen an der FAU: Sie verfügt gleichermaßen über eine starke technische wie auch über eine große geistes- und sozialwissenschaftliche Fakultät (Philosophische Fakultät und Fachbereich Theologie). Kunstgeschichte wurde vergleichsweise selten als Kombinationsfach gewählt, und generell wurde dieser Studiengang nur selten erfolgreich abgeschlossen. Aus diesem Grund – und

■ 04

Diese Fächerwahl war auch vorher schon möglich gewesen, allerdings nur auf Antrag.

auch im Zuge der allmählichen Etablierung der Digital Humanities als eigenem Forschungs- und Lehrbereich – wurde der Joint-Bachelor zugunsten eines BA-Studiengangs Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften grundlegend reformiert, wie unten noch genauer ausgeführt wird.

Im Anschluss an den Bachelor startete zum WS 2010/11 ein Masterstudiengang Kunstgeschichte, in dem ein Pflichtmodul Digital Humanities (15 ECTS) eingeführt wurde. Gemäß der Überzeugung, dass reflektierte Anwendungen digitaler Techniken nur in Kenntnis der wichtigsten technischen Grundlagen erfolgen können, war darin die Vorlesung **Grundlagen der Informatik** in der Technischen Fakultät verpflichtend vorgeschrieben. Ein eigenes kleines Studierendenprojekt, das auch aus einschlägigen Seminaren hervorgehen kann, sollte den Transfer der informatischen Grundlagenkenntnisse in kunsthistorische Anwendungen exemplarisch aufzeigen. Resultate dieser Projekte waren u. a. Apps, Websites, virtuelle Ausstellungen zu verschiedensten, gründlich recherchierten kunsthistorischen Themen. Dieses Studienangebot im Master konnte dank weiterer Lehrexporte aus der Technischen Fakultät, insbesondere des Kollegen Günther Görz, sowie von Siegfried Krause aus dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg (GNM), mit dem das Kunsthistorische Institut über einen Kooperationsvertrag verbunden ist, und neuer, auf kunsthistorische Anwendungen hin ausgerichteter Lehrveranstaltungen kontinuierlich erweitert und differenziert werden. Damit war ein erster Schritt in Richtung der Einführung der Studierenden in eine Digitale Kunstgeschichte getan, soweit dies ohne zusätzliche eigene Ressourcen möglich war.

Die Erlanger Informatiker waren es auch, die wesentlich zur Vereinbarung der nötigen und wünschenswerten informatischen Kernkompetenzen im gleichzeitig bundesweit diskutierten Forschungs- und Studienfeld Digitale Geisteswissenschaften/Digital Humanities beitrugen. In einem richtungsweisenden Grundsatzpapier von Patrick Sahle aus dem Jahr 2013 zu den Digital Humanities in der Lehre berichtet Manfred Thaller über die Ergebnisse der **Vorüberlegungen zu einem Referenzcurriculum** und den in Erlangen-Nürnberg mit Günther Görz (FAU) und Andreas Henrich (Uni Bamberg) erarbeiteten **Informatikkern**.⁰⁵ Er bildete die Grundlage für das Konzept eines BA-Studiengangs Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften an der FAU, der den bestehenden Joint-BA Informatik in Verbindung mit einem geisteswissenschaftlichen Zweitfach modifiziert. Der Studiengang ist zum WS 2016/17 mit über 40 Erstsemestern gestartet und erfreut sich steigender Nachfrage. Auch für die Studierenden der Kunstgeschichte ergeben sich daraus vielversprechende neue Perspektiven.

■ 05

Patrick Sahle, *DH Studieren! Auf dem Weg zu einem Kern- und Referenzcurriculum der Digital Humanities*, DARIAH-DE Working Papers Nr. 1, 2013 (Göttingen: GOEDOC, Dokumenten- und Publikationsserver der Georg-August-Universität, 2013 dariah.de. PURL: <http://resolver.sub.uni-goettingen.de/purl/?dariah-2013-1>; URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:gbv:7-dariah-2013-1-5>. Der Beitrag von Manfred Thaller, *Vorüberlegungen zu einem Referenzcurriculum, das Zwiebschalenmodell und der Nürnberger Informatikkern*, ebd. S. 32–35.

P.3 BA-Studiengang Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften in Kombination mit Kunstgeschichte

Schon der Name dieses BA-Studiengangs, der als Zweitfach bzw. ab dem WS 2018/19 auch als Erstfach in Kombination mit einem geistes- oder sozialwissenschaftlichen Fach belegt werden kann, weist auf sein besonderes Profil hin **06**:

■ 06

Vgl. <http://izdigital.fau.de/studium/studiengang/>.

- Die explizite Nennung der Sozialwissenschaften hebt einen inhaltlichen Schwerpunkt in der Reflexion der digitalen Transformation hervor.
- Die Orientierung am **Nürnberger-Erlanger Informatikern** führt zu einem ausgeprägten technisch-informatischen Profil (Pflichtmodule: Grundlagen der Informatik, Konzeptionelle Modellierung, Mathematik, Theoretische Informatik, Grundlagen der Logik in der Informatik, Mathematische Modellbildung und Statistik).
- Die Digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften erfahren eine fachlich-methodische und theoretische Grundlegung (Pflichtmodule: Einführung in das Studium sowie Informatische Werkzeuge in den Digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften, Nutzung digitaler Daten in den Geistes- und Sozialwissenschaften, Wissenschaft und Gesellschaft im digitalen Zeitalter).
- Eine Schwerpunktsetzung kann in drei verschiedenen Bereichen gewählt werden – Sprache und Text, Gesellschaft und Raum, Bild und Medien (Projekt- und Profildbereich, Wahlpflicht); damit wird der Breite des neuen Fachs und der am Studiengang beteiligten Fächer sowie der Kombinationsmöglichkeiten mit einem weiteren Studienfach Rechnung getragen.

Der technisch-informatische Modulblock vermittelt wesentliche theoretische und praktische Grundlagen der Mathematik, Informatik und Logik auf hohem Niveau, das dem der Informatik als Nebenfach (auch für technische oder naturwissenschaftliche Studiengänge) entspricht. Die Digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften werden in einem zweiten Modulblock als eigenständiger Wissenschaftsbereich eingeführt, und die Anwendungen im dritten Modulblock berücksichtigen nicht nur den längst etablierten Bereich der Linguistik, sondern sehr bewusst auch die bislang im Digitalen weniger ausgeprägten curricularen Bereiche Gesellschaft, Raum, Bild und Medien.

Die Lehre erfolgt in der Regel in Teams aus den beteiligten Fakultäten, der Technischen und der Philosophischen sowie der Naturwissenschaftlichen (Mathematik und Kulturgeografie), so dass technische Grundlagen und Anwendungen mit geistes- und sozialwissenschaftlichen Inhalten, Theorien, Nutzungen direkt verknüpft und über die Grenzen der Wissenschaftsbereiche hinweg reflektiert werden.

Die visuellen Medien finden in einer großen Breite Berücksichtigung, wie sich aus den beteiligten Fächern erschließen lässt: neben den Archäologien, der Buch- und der Medienwissenschaft gehört natürlich die Kunstgeschichte sowie aus der Technischen Fakultät Datenbankmanagement, Grafische Datenverarbeitung, Mustererkennung sowie die Wissensrepräsentation und -verarbeitung dazu.

Nicht nur, aber in besonders enger Weise lassen sich über den Schwerpunktbereich Bild und Medien nahtlos inhaltliche, methodische und projektorientierte Verknüpfungen mit der Kunstgeschichte herstellen, die sich als Kombinationsfach anbietet. Die beiden anderen Schwerpunkte erschließen kunsthistorisch nicht weniger relevante Bereiche im Hinblick auf Quellen- und allgemein Texteditionen, Raumanalysen oder die Viralität von Bildern im Netz, um nur beispielhaft Themen zu nennen. So erwerben die Studierenden dieser Studiengangskombination ein stabiles fachliches Fundament in der Kunstgeschichte sowie in den breit angelegten und informatisch vertieften Digital Humanities und lernen zugleich die Möglichkeiten digitaler Anwendung im Bereich der Kunstgeschichte kennen.

Dies könnte ein gangbares Modell für die weitere Entwicklung einer Spezialisierung in Digitaler Kunstgeschichte bzw. für Kunstgeschichte als ein Schwerpunktfach in den Digital Humanities sein – die Diskussion über diese Alternative muss das Fach dringend einleiten. Zugleich wird damit unmittelbar die Voraussetzung für die Bildung eines qualifizierten wissenschaftlichen Nachwuchses in diesem Bereich gelegt.

Das Konzept konnte 2015 im Rahmen der Ausschreibung **Digitaler Campus Bayern** überzeugen. Im Verbund mit den Universitäten Regensburg und München (LMU) werden ab 2016/17 für insgesamt fünf Jahre drei unterschiedlich ausgerichtete Studiengänge des Konsortiums sowie standortübergreifende Studienangebote gefördert, wobei Erlangen für die Breite der Digital Humanities and Social Sciences sowie insbesondere auch für den Themenkomplex visuelle Medien/Visualisierung steht **07**. Der Erlanger BA-Studiengang **Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften** kann damit noch einmal inhaltlich deutlich verbessert und als Erstfach ausgebaut werden. Ziel ist, dieses bislang kooperativ über verschiedene Fächer und Fakultäten hinweg organisierte Lehrangebot auch als eigenständiges Fach mit entsprechendem Personal an der FAU zu verankern. Bislang bildet das 2014 gegründete **Interdisziplinäre Zentrum Digitale Geistes- und Sozialwissenschaften** an der FAU **08** den institutionellen Rahmen und kompensiert das Fehlen eines entsprechenden Lehrstuhls oder Instituts, wie es in den letzten Jahren an anderen Universitäten innerhalb von Philosophischen oder Kulturwissenschaftlichen Fakultäten eingerichtet wurde.

Die aus den Projektmitteln des Programms **Digitaler Campus Bayern** eingeworbene Juniorprofessur Digital Humanities mit dem Schwerpunkt Kunstgeschichte setzt den Ausbau des Studienangebots in der Digitalen Kunstgeschichte fort. Diese erstmalige und bisher einmalige disziplinäre Ausrichtung verspricht substantielle Beiträge zur inhaltlichen und methodischen Profilierung der Kunstgeschichte in den Digital Humanities sowie Impulse für eine Grundlegendiskussion über Digitale Kunstgeschichte.

■ 07

<https://www.techne.gwi.uni-muenchen.de/>

■ 08

izdigital.fau.de

P.4 MA-Studiengang Kunstgeschichte mit Schwerpunkt Digitale Bild- und Medienwissenschaft

Im MA-Studiengang Kunstgeschichte wurde seit dem Wintersemester 2017/18 das Pflichtmodul zum Studienschwerpunkt ausgebaut, der den Studierenden informatische Grundlagen vermittelt und sie in digitale kunsthistorische Anwendungen einführt. Der weite inhaltliche Rahmen und die noch vollkommen offene Diskussion um eine **Digitale Kunstgeschichte** bzw. entsprechende curriculare Inhalte schlug sich in der bewusst gewählten Bezeichnung des Studienschwerpunkts als **digitale Bild- und Medienwissenschaften** nieder. Zum Wintersemester 2018/19 kann der Schwerpunkt dank der eingeworbenen Juniorprofessur als veritabler Schwerpunkt Digitale Kunstgeschichte eingeführt werden. **09**

Die vier Pflichtmodule des Schwerpunkts (in der Summe 30 ECTS) umfassen zum einen die Vorlesung mit Übungen **Grundlagen der Informatik**, die zusammen mit einem Seminar aus dem Bereich der Graphischen Datenverarbeitung weiterhin aus der Technischen Fakultät importiert wird. **10** Zwei weitere Module vermitteln praktische und theoretisch-methodische Kompetenzen in Bereichen der Digitalen Kunstgeschichte, Bild- und Medienwissenschaft, wie zum Beispiel die Anwendung digitaler Tools zur Analyse, Repräsentation oder Rekonstruktion von kunsthistorischen Objekten oder zur Lösung von spezifischen kunswissenschaftlichen Fragestellungen; die Reflexion über digitale Bilder, über Abbildungen von Kunstobjekten im Netz, in den Sozialen Medien; die Diskursivierung digital erzeugter, digitaler, virtueller Kunst oder Netz-Kunst und andere sich naturgemäß rasch weiterentwickelnde Themen und Problemstellungen, auf die im Seminarangebot semesteraktuell reagiert werden kann. Ein Praxismodul ermöglicht die aktive Mitarbeit in Forschungsprojekten oder ein berufsorientiertes Praktikum.

Verpflichtend für alle Studierenden des MA Kunstgeschichte ist zudem das Modul **Einführung in die Digitalen Geistes- und Sozialwissenschaften** (neu: Einführung in die Digitale Kunstgeschichte). Damit wird eine allgemeine Grundlegung in den Digital Humanities erzielt, eine Positionierung der Kunstgeschichte in den Digital Humanities angeregt und den Studierenden ein Einblick in den Schwerpunkt Digitale Kunstgeschichte aufgezeigt, unabhängig davon, ob sie ihn dann tatsächlich wählen oder nicht. **11**

Wiederum prägen die Rahmenbedingungen an der FAU das inhaltliche Profil der Digitalen Kunstgeschichte im MA-Studiengang bzw. im neuen Studienschwerpunkt. Die Entwicklung der Forschungsinfrastruktur **WissKI** **12** durch die Arbeitsgruppe um Günther Görz (FAU) und das Germanische Nationalmuseum Nürnberg (GNM) sowie die seit langem vertraglich festgelegte Kooperation des Erlanger Instituts für Kunstgeschichte mit dem GNM führen zu einer besonders ausgeprägten Auseinandersetzung mit und Anwendung von WissKI in der kunsthistorischen Lehre. Studierende werden anhand spezifischer Projekte (wie z. B. **Franken in historischen Reiseberichten**, **Orangerie digital – virtuelle Rekonstruktion der kgl. Filialgemäldegalerie in der Erlanger Orangerie**, **Virtuelles Museum der mittelalterlichen Wandmalerei in Bayern** **13**) in den Bereich Semantic Web und Linked Open Data eingeführt. Die Studierenden eignen sich

■ 09

Für die je aktuellen Änderungen siehe <https://www.kunstgeschichte.phil.fau.de/studium/masterstudiengang/studienaufbau-neue-fpo/>

■ 10

Die Fachprüfungsordnung (s. Anm. 9) geht von Studierenden ohne einschlägige Vorkenntnisse aus einem entsprechenden BA aus.

■ 11

Entsprechende Pflichteinführungen bereiten auch auf die anderen beiden wählbaren Schwerpunkte (Kunst- und Kulturwissenschaften bzw. Museumsstudien) vor. Ein zusätzlicher freier Wahlbereich (20 ECTS) ermöglicht die wahlweise Belegung von Modulen aus allen Schwerpunkten, damit stehen allen Studierenden auch digitale Schwerpunktmodule offen.

■ 12

Wissenschaftliche Kommunikationsinfrastruktur WissKI; siehe: <http://wiss-ki.eu>.

■ 13

Zu den Projekten sowie zahlreiche Projekte des GNM; <http://www.gnm.de/forschung/archiv-forschungsprojekte/wisski/> und <http://www.gnm.de/forschung/forschungsprojekte/wisski-2/>; <http://izdigital.fau.de/forschung/>.

dabei gleichzeitig eine veränderte Arbeitsweise an, wie sie den Geisteswissenschaften bislang fremd war, wie kollaboratives, vernetztes Forschen, klare Strukturierung, präzise definierte Aussagen und eindeutige Begrifflichkeit sowie die möglichst aktuelle Veröffentlichung der Forschungsdaten und auch noch unabgeschlossener Forschungsergebnisse.

P.5 Ergebnisse und Perspektiven

Die zunehmende Anzahl der Erlanger Master- und Promotionsarbeiten in der Kunstgeschichte, die als WissKI-Projekte angelegt sind – um nur auf diesen einen Aspekt einzugehen – sowie die willkommene Einbindung der Studierenden und Absolventinnen/Absolventen in entsprechenden GNM-Projekten deutet den Erfolg der Erlanger Lehrangebote im Hinblick auf die Förderung eines wissenschaftlichen Nachwuchses an, der für eine anspruchsvolle berufliche Tätigkeit in einem Bereich der Digitalen Kunstgeschichte in praxis- ebenso wie in forschungsorientierten Einrichtungen innerhalb und außerhalb der Universität qualifiziert ist. Die letztlich aus Mangel an eigener Lehrkapazität geborene Entscheidung, die Studierenden der Kunstgeschichte mit einer grundlegenden Einführung in die Informatik durch Lehrangebote der Technischen Fakultät zu konfrontieren, hat sich bewährt und wird bewusst beibehalten, auch wenn dank der eingeworbenen Drittmittel nun parallel ein spezifisches Lehrangebot für die Kunstgeschichte aufgebaut werden kann. Dazu wird der neue Studienschwerpunkt verstärkt die Anwendungsperspektiven in der Kunstgeschichte auf dem Fundament der informatischen Grundlagen entwickeln und die Kunstgeschichte in den Digital Humanities positionieren. Ein in beiden Forschungsbereichen, der Informatik und der Kunstgeschichte, aber eben auch im breiten Feld der Digital Humanities qualifizierter wissenschaftlicher Nachwuchs, wie er aus dem BA- und MA-Studienangebot in Erlangen hervorgehen kann, kann und muss die methodische Grundlegung und Entwicklung des Fachs Kunstgeschichte und die Perspektiven einer Digitalen Kunstgeschichte deutlich voranbringen.

Die Erlanger Lehrangebote wurden in voller Überzeugung auf der Grundlage der Überlegungen zu einem Kerncurriculum in den Digital Humanities aufgebaut. ¹⁴ Dazu gehört die Verbindung von informatischen und geisteswissenschaftlichen Fachkompetenzen und die Verzahnung beider mit den Inhalten der jungen Disziplin Digital Humanities. Die Verständigung auf solche curricularen Kernmodule und –inhalte dienen gerade in Anfangsphasen der Etablierung neuer Fächer und Studiengänge der Orientierung für Lehrende, Studierende und nicht zuletzt Arbeitgeber. Vor allem dient sie der Qualitätssicherung gegenüber Angeboten, die mit dem ungeschützten Begriff im Extremfall Einsteigerkurse in PowerPoint und Photoshop zertifizieren. Für ein Curriculum Digitale Kunstgeschichte müssen entsprechende Bestrebungen unbedingt gemeinsam vorangetrieben und von offenen Diskussionen begleitet werden. Die Kombination der drei Komponenten – Informatik, Digital Humanities und geisteswissenschaftliches Fach – ermöglicht es den traditionellen Fächern der Philosophischen Fakultäten, rasch und ohne die knappen Ressourcen der kleinen Institute zusätzlich

■ 14

Die Diskussionen um ein Referenzcurriculum wurden maßgeblich im Rahmen von DARIAH.de von Patrick Sahle (Köln, vgl. Anm. 5) sowie in der AG Referenzcurriculum innerhalb der DHd durch Manfred Thaller (Köln), fortgeführt von Bianca Meise (Paderborn), vorangetrieben.

zu belasten, den Einstieg in die Digitalisierung zu bewältigen und dabei Erfahrung und Expertise für spezifische Diskussionen und Entwicklungen im eigenen Fach zu gewinnen. Das übliche Studiensystem mit einer Zwei-Fächer-Kombination im Bachelor und einer Spezialisierung im Master bietet den geeigneten organisatorischen Rahmen für eine disziplinäre Grundlegung in verschiedenen Bereichen der digitalen und traditionellen Fächer, auf der spezifische Master in digitalen Fachprofilierungen aufsetzen können.

Dabei wird auch eine innerfakultäre Interdisziplinarität eingelöst. Die Kunstgeschichte kann sich bestens mit den über die Visualität ihrer Untersuchungsgegenstände verbundenen Nachbarfächern von der Ur- und Frühgeschichte bis zu den Film-, Bild- und Medienwissenschaften sowie mit den entsprechend interessierten Informatikern der grafischen Datenverarbeitung, Visualisierung oder Computer Vision vernetzen. Die Informatiker vor Ort stehen den für sie neuen Bereichen der Geisteswissenschaften sehr aufgeschlossen gegenüber (trotz der vergleichsweise geringen Höhe der möglichen Drittmittelinwerbungen, also aus wirklicher Überzeugung).

Nicht zuletzt greifen im ganz traditionellen Humboldt'schen Sinn Forschung und Lehre gerade bei der Entwicklung neuer Fachprofile und Curricula ineinander.

Wie sich am Ende eine Digitale Kunstgeschichte profilieren kann bzw. wie weit sie in das Fach Kunstgeschichte eingeht und es insgesamt erweitert und erneuert, ist derzeit noch nicht absehbar. So breit die Kunstgeschichte seit langem angelegt ist, was die Methoden und Gegenstände betrifft, so sehr sie sich in der Auseinandersetzung mit benachbarten und neuen Fächern hinterfragt und geöffnet hat, so dringend ist jetzt eine ernsthafte Debatte um die Digitalisierung des Fachs in allen Bereichen von Forschung und Lehre geboten. Allein die Verantwortung für das kulturelle Erbe, die Bewahrung, Erforschung und Vermittlung im digitalen Zeitalter, wie sie von unseren Absolventinnen und Absolventen in den verschiedenen Berufsfeldern und Institutionen bewältigt werden muss, verpflichtet uns, die kunsthistorischen Curricula zu aktualisieren und darauf aufbauend und forschungsorientiert Promotionsprogramme zu etablieren. Dazu ist notwendigerweise eine Grundsatzdebatte zu führen, die die Digitalisierung und ihre Auswirkung auf die Kunstgeschichte als Disziplin, in Forschung und Lehre, Wissenschaft und Studium kritisch reflektiert und daraus begründete Entscheidungen und Richtungsweisungen ableitet. Ganz im Sinne der von Manfred Thaller als »Häresie« vorgetragenen These:

»Die modernen Informationssysteme haben die Bedingungen für die Geisteswissenschaften so gründlich verändert, dass wir den Mut haben müssen, die wissenschaftliche Praxis zu ändern. Dazu brauchen wir eine ernsthaft geführte epistemische Debatte, in voller Kenntnis der Konzepte der Digital Humanities.

PS. Und keine darüber, wer im Sandkasten mitspielen darf.« **15**

■ 15

Manfred Thaller, Wenn die Quellen überfließen. Spitzweg und Big Data. DHd 2015, Von Daten zu Erkenntnissen. 23.–27. Februar 2015, Graz, URL <http://gams.uni-graz.at/archive/objects/o:dhhd2015.nachlese.vortragsfolien/methods/sdef:HTML/get>; Folie 51.