



PERSPEKTIVEN DER DIGITAL HUMANITIES

FÜR DIE TANZ- UND THEATERFORSCHUNG

Online Workshop

09. Januar 2021 • 10 Uhr • Zoom

Programmablauf

10 Uhr – Begrüßung

10:30 Uhr - Einführung in die Digital
Humanities

11 Uhr – Forschungsfelder der
Theaterwissenschaft

12 Uhr – Mittagspause

12:30 Uhr – Katharsis

13:00 Uhr – Dracor

13:30 Uhr – Distant Reading

13:50 Uhr – Analyse der Rezeption von
Videospiele: Wie Let's Player die
Wahrnehmung von Spielen beeinflussen

14:10 Uhr – adlr.link

14:30 Uhr – Offenes Forum

15 Uhr – Verabschiedung



10:30 Uhr

Einführung in die Digital Humanities

*Marlene Festag, Studentin B.A. Theaterwissenschaft und
Praktikantin Tanzarchiv Leipzig e.V.*

Einblick in die systematische Nutzung computergestützter Verfahren und digitaler Ressourcen in den Geistes- und Kulturwissenschaften. Die Synthese der beteiligten Fächer liegt hierbei in der Formung von Denkstrukturen, die nicht an ein klassisches Fach gebunden sind. Neben Aktivitäten in verschiedenen Fakultäten bietet die Universität Leipzig DH als ein eigenständiges Studium an, und das 2018 gegründete „Forum für Digital Humanities Leipzig“ unterstützt zahlreiche weitere Aktivitäten und Projektvorhaben.

11:00 Uhr

Forschungsfelder der Theaterwissenschaft

*Jun.-Prof. Dr. Veronika Darian, Dr. Melanie Gruß, Prof. Dr. Patrick Primavesi, Jun.-Prof. Dr. Ingo Rekatzy und Stefan Schnell
(Projektmitarbeiter bei HeimatWeltBühne/Amateurtheater)*

Um die Chancen und Herausforderungen der Theaterwissenschaft in Bezug auf digitale Kontexte besser zu verstehen, lohnen sich ein Blick auf die Fachgeschichte und die Frage nach theaterwissenschaftlichen Forschungsdaten und infrastrukturellen Voraussetzungen in Bezug auf die DH. Lehrende des Leipziger Instituts werden dazu ihre Perspektiven und Schwerpunkte in Lehre und Forschung vorstellen.

12:30 Uhr

Katharsis

*Thomas Schmidt, Master of Science (M. Sc.) Media Informatics.
University of Regensburg*

Vorstellung des webbasierten Werkzeugs bzw. der Ressource für die quantitative Dramenanalyse von mehr als 100 deutschsprachigen Dramen.

13:00 Uhr

DraCor

*Frank Fischer, Ass. Prof. for Digital Humanities at School of
Linguistics, Higher School of Economics, Moscow*

DraCor bietet für eine Vielzahl von Dramentexten in verschiedenen Sprachen zielgenauen Zugriff auf bestimmte Textuntermengen. DraCor generiert zudem automatisch Netzwerke, die Figurenkonstellationen anzeigen. Eine API (Anwendungsschnittstelle) bietet zahlreiche Möglichkeiten und Formate zur Weiterverarbeitung der vereinheitlichten Metadaten.

13:30 Uhr

distant reading

*Irene Martin, angehende B.Sc. Digital Humanities, Universität
Leipzig*

Vorstellung der Methode des “distant reading”: Im Unterschied zum close reading durch menschliche Leser analysieren Suchmaschinen und Algorithmen im distant reading (nach Franco Moretti) häufig große Mengen an Textdaten, die dann von der Forschung in neuer Weise genutzt werden können. Irene Martin beschäftigt sich in ihrer Bachelorarbeit mit automatisierten Clusteranalysen und Distanzmaßen beim distant reading

13:50 Uhr

Analyse der Rezeption von Videospiele: Wie Let's Player die Wahrnehmung von Spielen beeinflussen

Paula Müller, B.Sc. Digital Humanities, Universität Leipzig

Eine Untersuchung des Einflusses von Let's Playern auf die Rezeption der gespielten Videospiele mithilfe von Methoden der automatischen Sprachverarbeitung.

14:10 Uhr

adlr.link (Fachinformationsdienst für die Medien-, Kommunikations- und Filmwissenschaft)

Dr. Sebastian Stoppe, wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universitätsbibliothek Leipzig, Projektkoordinator von adlr.link.

Alle, die in diesen Fächern forschen, lehren oder studieren, können mit adlr.link in über 1,5 Mio. Einträgen zu Büchern, Artikeln, AV-Medien und Onlineresourcen recherchieren.