

DigiCurate-Lab

Digitales Kuratieren in der kunst- und kulturhistorischen Lehre

Projektlaufzeit: April 2024 bis März 2026

Finanzierung: Stiftung Innovation für Hochschullehre

Projektteam: Prof. Dr. Elke Werner (Leitung), Jana Dennhard M.A. (wiss. Mitarbeit), Nadine Krüger M.A. (wiss. Mitarbeit), Sophia Renz M.A. (wiss. Mitarbeit), Nele Strohm (stud. Mitarbeit), Julia Wiens (stud. Mitarbeit)

Verortung: Johannes Gutenberg-Universität Mainz > Fachbereich 07 > Institut für Kunstgeschichte und Musikwissenschaft > Abteilung Kunstgeschichte

Lehrveranstaltungen: jeweils 1x Praxisseminar in WiSe 24–25, SoSe 25, WiSe 25–26

Website: <https://digicurate-lab.uni-mainz.de/>

Was ist digitales Kuratieren?

Unsere bewusst sehr offen und breit angelegte Arbeitsdefinition umfasst verschiedene Formate und Medien von virtuellen Ausstellungen und online-Führungen über Vermittlungsformen von digitalisierten Sammlungen bis hin zu Präsentation von Kunst und Kultur in Social Media.

Warum digitales Kuratieren in der kunst- und kulturwissenschaftlichen Lehre?

In jüngster Zeit bemühen sich GLAM-Institutionen (galleries, libraries, archives, museums) verstärkt darum ihre Sammlungsbestände digital verfügbar zu machen bzw. die Interaktion mit den Institutionen auf digitale Angebote zu erweitern. Dies wurde einerseits beschleunigt durch die Corona-Pandemie, ist aber andererseits auch relevant für Häuser, die renovierungsbedingt länger schließen oder die sich den Bedürfnissen eines jüngeren Publikums öffnen wollen.

Die Theorie und Praxis der kuratorischen Arbeit (ob analog oder digital) ist im kunsthistorischen Studium unterrepräsentiert, obgleich solche Tätigkeiten in Kultureinrichtungen perspektivisch das Berufsfeld vieler Studierender sein könnte. An diesem Desiderat setzt das Lehrprojekt an und vermittelt grundlegende theoretische wie auch praktische Kenntnisse und Erfahrungen in diesem zukunftsorientierten Tätigkeitsfeld.

Praktische Umsetzung

Neue Schwerpunkte in der kunst- und kulturwissenschaftlichen Lehre erfordern unserer Ansicht nach neue Lehr- und Lern-Methoden. Durch Co-Creative Arbeitsformen wollen wir:

- Kommunikation auf Augenhöhe mit den Studierenden
- Freiräume gewähren für Ideen und selbstständiges Arbeiten
- Einblicke in bisher nicht präsentierte Arbeitsbereiche ermöglichen
- die Seminarplanung bedürfnisorientiert gestalten

Wir wollen praxisbezogene Feldstudien, Hands On-Projekte und deren methodisch-theoretische Reflektion mit den Studierenden durchführen. Ziel wird es sein, digitale Strategien und Benutzerschnittstellen von Onlineausstellungen und Sammlungspräsentationen zu analysieren, zu verstehen und kritisch zu bewerten. Dabei sollen die Studierenden eigene Kriterien zur Bewertung entwickeln, auf kuratorische Theorie zurückgreifen sowie in den direkten Austausch mit eingeladenen Expert:innen treten können.

Auf der Grundlage der Erkenntnisse aus den Feldstudien werden die Studierenden in den Hands On-Projekten die Möglichkeit erhalten, eigene Web-Ausstellungen in Gruppen zu konzipieren und Erfahrungen mit kuratorischer Software und digitalen Tools zu sammeln. Es ist uns auch hier ein Anliegen dabei wichtiges Grundlagenwissen zum Sammlungsmanagement, zu Datenstrukturen im Feld des Kulturguts und zu einem differenzierten Umgang mit den physischen Objekten und digitalem Bild- und Abbildungsmaterial zu vermitteln.

Projektziel

Wir möchten Verständnis und Sensibilisierung für digitale Auftritte und die damit verbundenen Aufgaben vermitteln, und so die praktischen, theoretischen und methodischen Zugänge der digitalen Kuratation erarbeiten, um Studierende für den Wandel und die Zukunft von musealer Vermittlung vorzubereiten. Das übergreifende Ziel ist ein Bewusstsein für digitale Strategien und ihre Umsetzung im kunst- und kulturhistorischen Feld bei den Studierenden zu schaffen, welches sie im Studium der Kunstgeschichte bisher nicht erhalten. Die praktische Erfahrung mit digitalen Tools und Datenstrukturen sollen mögliche Ängste oder Hemmschwellen in diese Richtung nehmen, denn längst ist auch in der Praxis von Sammlungsinstitutionen und Museen – die zukünftige Berufswelt vieler Studierender – der Umgang mit digitalen Strategien nicht mehr wegzudenken.

Die Studierenden sollen selbstbewusst und mit einem vielseitigen Werkzeugkasten, der von kunsthistorischer Theorie bis digitaler kuratorischer Praxis ausgestattet ist, in die Berufswelt gehen können. Das co-creative Lehr-Lernformat soll die immer noch wenig kollaborativen Lehrformate in der Kunstgeschichte aufbrechen und die Organisations- und Kommunikationsfähigkeiten der Studierenden weiter stärken.