

# DigiCurate-Lab

## Digitales Kuratieren in der kunst- und kulturwissenschaftlichen Lehre

### Projektlaufzeit

April 2024 bis März 2026

### Finanzierung

Stiftung Innovation für Hochschullehre

### Projektteam

Prof. Dr. Elke Werner (Leitung, 04/24–05/25 aktiv, 06/25–03/26 beratend)

Jana Dennhard M.A. (wiss. Mitarbeit, 04/24–03/26)

Nadine Krüger M.A. (wiss. Mitarbeit, 08/24–03/26)

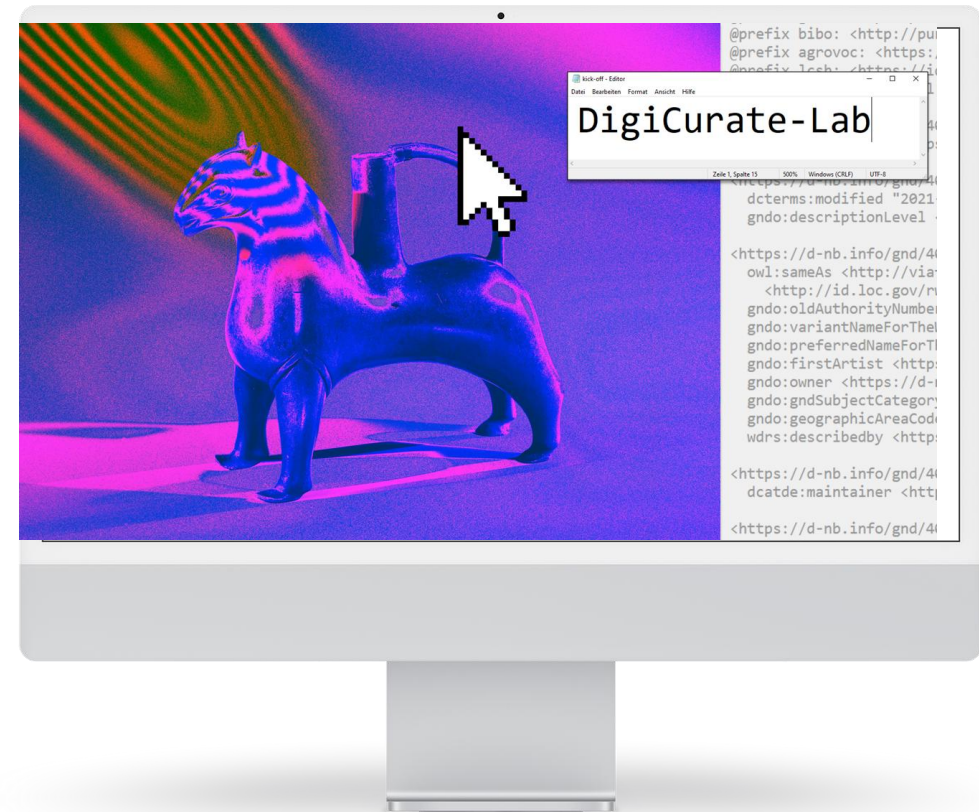
Sophia Renz M.A. (wiss. Mitarbeit, 04/24–03/26)

Nele Strohm (stud. Mitarbeit, 04/24–03/26)

Julia Wiens (stud. Mitarbeit, 04/24–03/25)

### Verortung

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



# Allgemeine Projektinformationen

## 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 Kuration 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 kunst-historischer Theorie bis digitaler kuratorischer Praxis ausgestattet ist, in die Berufswelt gehen können.

Das co-creative Lehr-Lernformat soll die immer noch wenig kollaborative Lehrformate in der Kunstgeschichte aufbrechen und die Organisations- und Kommunikationsfähigkeiten der Studierenden weiter stärken.

# Studentische Stimmen: Ausgangslage

*Am digitalen Kuratieren interessiert mich besonders, wie sich Erzählstrukturen verändern, wenn der Ausstellungsraum nicht mehr ausschließlich physisch, sondern auch virtuell gedacht wird. Da ich bisher kaum Berührungspunkte damit hatte, frage ich mich, wie digitale Medien die Wahrnehmung, Interaktion und Vermittlung von Kunst beeinflussen.*

*Mit dem reinen digitalen Kuratieren habe ich bislang nur wenige Berührungspunkte gehabt. Wenn dann eher [...] auf die Art, die eben durch die Corona-Pandemie mit einem Mal mehr aufkam und sich plötzlich ganz neue Möglichkeiten in sehr kurzer Zeit aufgetan haben.*

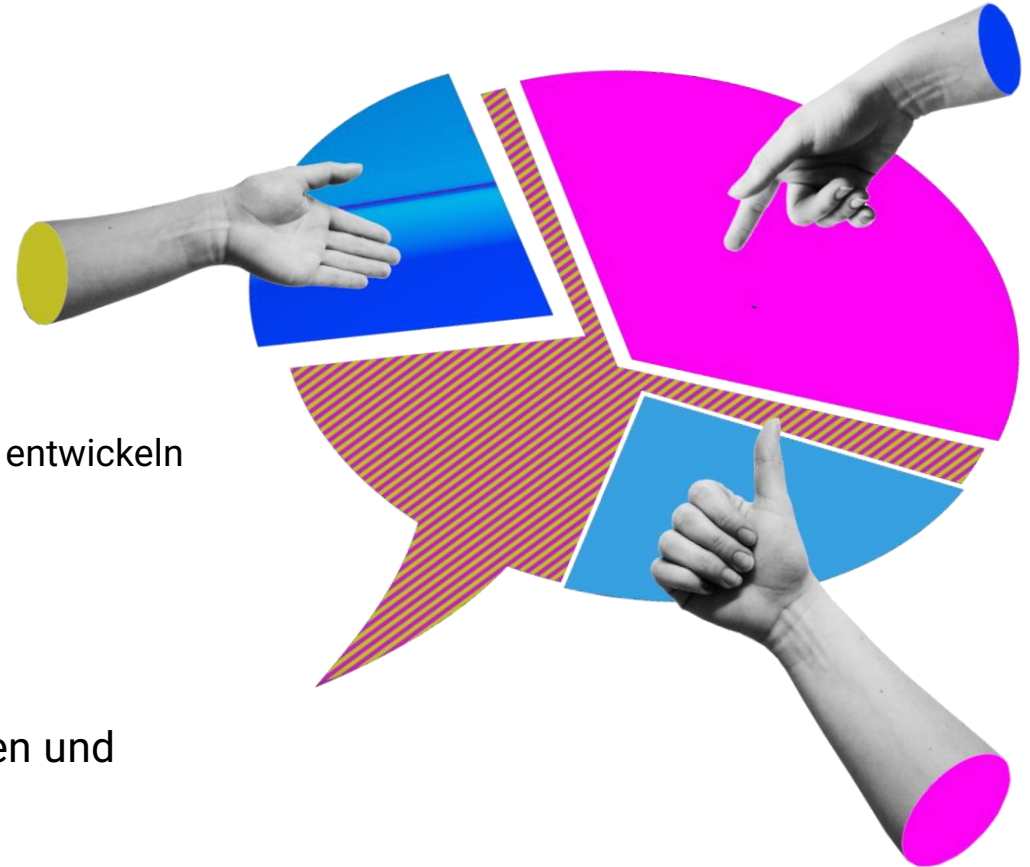
*Darüber hinaus ist es im digitalen Zeitalter von hoher Wichtigkeit, dass man sich mit seinen Seminaren/Kursen/Exkursion an diese digitale Zeit anpasst und sich zukunftsorientiert Wissen im digitalen Bereich aneignet.*

*Für mein Studium erhoffe ich allgemein ein größeres Bewusstsein für digitale Möglichkeiten und Alternativen zu analogen Ausstellungen zu bekommen und meine Perspektive zu erweitern.*

# Lehr-Lernmethode

## Partizipatives Lehrprojekt und studentisches Labor

- ✓ Kommunikation auf Augenhöhe mit den Studierenden
  - ✓ Freiräume gewähren für Ideen und selbstständiges Arbeiten
  - ✓ Einblicke in bisher nicht präsentierte Arbeitsbereiche ermöglichen
  - ✓ die Seminarplanung bedürfnisorientiert gestalten
  - ✓ Hands-on-Projekte konzeptuell und mit digitalen Anwendungen/Tools entwickeln
  - ✓ Co-kreative und partizipative Lehr-Lern-Formen einbinden
- das DigiCurate-Lab verstand sich als Labor der Möglichkeiten und diskursiven Auseinandersetzung (*project based learning*)

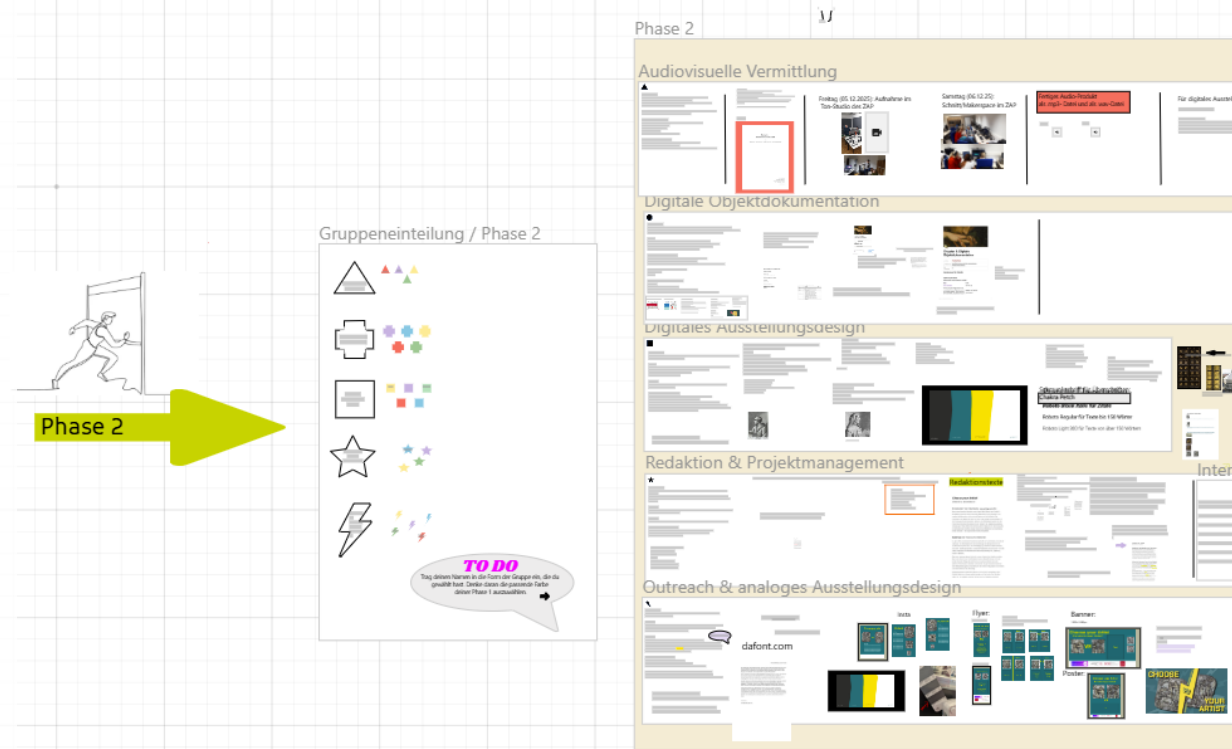


# Lehrunterstützende Angebote

Ein zentraler Baustein des Projekts war der digitale „Sandkasten“ – eine sichere, flexible Plattform, speziell auf die Lehrziele zugeschnitten. Studierende konzipierten und publizierten hier eigenständig digitale Ausstellungen – unterstützt durch Lehrende, die inhaltlich, methodisch und technisch begleiteten.

Durch die Anpassung des CMS eröffneten sich innovative Möglichkeiten: Knowledge Graphen, interaktive Schaubilder, dynamische Galerien und räumliche Visualisierungen wurden Teil der Projekte und förderten sowohl technisches Verständnis als auch kritische Reflexion.

Zusätzliche Tools wie Collaboard und Particify wurden erstmals in der Kunstgeschichte integriert; bestehende Systeme wie Moodle wurden innovativ und voll ausgeschöpft. Diese digitale Infrastruktur ermöglichte agiles, co-laboratives Arbeiten – und setzte auf intensive Betreuung und Kooperation, um den Facettenreichtum des Lernprozesses zu sichern.



# Praxisseminare

WiSe 2024/2025

Von virtuellen Ausstellungen bis zu Social Media. Ausstellen und Vermitteln im digitalen Raum

*Kooperation mit Digitale Methoden Master der JGU*

SoSe 2025

Digitales Kuratieren als kunst- und kulturwissenschaftliche Praxis

*Kooperation mit Grandgeorg Websolutions, Michael Müller und Digitale Methoden Master der JGU*

WiSe 2025/2026

Data & Kultur: Kuratieren und Ausstellen als digitales Labor

*Kooperation mit Sammlungskoordination der JGU, REMIX der UB, Zentrum für Audiovisuelle Produktion*

*(ZAP) und artefont*



# Praxisseminare

Ein zentrales Ziel der Veranstaltungen war, den Praxisbezug durch interdisziplinäre Zusammenarbeit zu stärken. Dabei zeigte sich: Digitales Kuratieren ist ein dynamisches Feld – Technologien, Standards und Theorien wandeln sich ständig. Das erforderte einen flexiblen, anpassungsfähigen Lehrplan: neue Tools, aktuelle Fallstudien, Praxisfeedback.

Diese Dynamik war Herausforderung und Chance zu gleichen Teilen: Sie forderte Agilität, kontinuierliche Weiterbildung und kritisches Denken von Dozierenden und Studierenden. Es ging nicht um „vollständiges Wissen“, sondern darum, Kompetenzen zu vermitteln, mit denen Studierende selbstständig in diesem wandelnden Feld navigieren können.

Der praxisnahe Ansatz erwies sich als optimal: Die eigenständige Konzeption, Umsetzung und Reflexion digitaler Ausstellungsprojekte förderte nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch kreative Problemlösung und interdisziplinäre Kommunikation – für alle Beteiligten eine gewinnbringende Lernerfahrung.



Foto: Jana Dennhard

# WiSe 2024/2025

*Von virtuellen Ausstellungen bis zu Social Media. Ausstellen und Vermitteln im digitalen Raum*  
Kooperation mit Digitale Methoden Master der JGU

Das Seminar bot Studierenden einen ersten Zugang zum Feld des digitalen Kuratierens: Es vermittelt einen Überblick über zentrale Formate wie virtuelle Ausstellungen, kuratierte Sammlungspräsentationen und kulturhistorische Inhalte in Social Media. Ziel war es, grundlegendes Wissen und methodische Kompetenzen zu erwerben – von Begrifflichkeiten über Gestaltungsprinzipien bis hin zu Qualitätskriterien digitaler Kuratierung, und diese zugleich mit eigenen Ideen weiterzuentwickeln.

Dafür setzt das Seminar auf partizipative Lehr-Lern-Formen: Neben der praktischen Sondierung bestehender digitaler Angebote und ihrer Benutzeroberflächen werden wissenschaftliche Theorien und digitale Strukturen hinter den Interfaces reflektiert.

Am Ende des Semesters überführen die Studierenden ihre Gedanken, Wünsche und Erkenntnisse in eigene Projektskizzen – als erster Schritt, um das Gelernte eigenständig und kreativ weiterzudenken.



Foto: Jana Dennhard

# Studentische Ergebnisse: WiSe 24/25



## WELCHER SAMMLUNGSTYP BIST DU?

Gamifiziertes interaktive Auseinandersetzung mit der Tätigkeit eines Sammlers



# NOVA ARTE

## Fotoindex

Neue Projekte & Forschung | Lesarten | Virtuelle Partner | Über uns | Kontakt | FAQ | Login | Ihre Merkliste

**ERKUNDEN SIE UNSERE SAMMLUNG**

Unser offenes Portal ermöglicht Ihnen einen digitalen Zugang zu einer großen Sammlung von Fotos, welche die deutsche Kolonialgeschichte dokumentieren. Diese wurden von unserem Team aus Wissenschaftlern und Experten sorgfältig recherchiert und kategorisiert. Spezifische Übersichten sollen Ihnen bei der Suche helfen.

Durchsuche das Fotoindex ... Filter

**UNSER LEXIKON**

Das rheinische Lager ist ein von Ihnen das von uns verarbeitete Lesarten zur Verfügung. Das Ziel ist es, die in der Vergangenheit von den Deutschen in der Kolonialzeit der Kolonialzeit zu dokumentieren, in Bezug auf die Kolonialzeit zu dokumentieren und die in der Vergangenheit der Kolonialzeit zu dokumentieren. Das Ziel ist es, die in der Vergangenheit von den Deutschen in der Kolonialzeit zu dokumentieren, in Bezug auf die Kolonialzeit zu dokumentieren und die in der Vergangenheit der Kolonialzeit zu dokumentieren.

zum Lesarten



**Die Freiheit für das Volk**  
Eugene Delacroix

Am 27. Juli 1830 erhob sich die Pariser Bevölkerung zu einem Aufstand, der als Julirevolution in die Geschichte eingegangen ist. Ursache der Revolution war die...

**Wie Klingt dieses Bild?**

Viva la Viva  
Coldplay

„Die Freiheit für das Volk“ von Eugene Delacroix wurde als Albumcover des gleichnamigen Albums der britischen Band Coldplay genutzt. Das Thema Revolution und Aufschwung ist ein grundsätzliches Thema des Albums so wurde die Französische Revolution... Weiterlesen

**Nicht zufrieden? Wie klingt dieses Bild für dich?**

Zufällig auswählen

|                                        |   |
|----------------------------------------|---|
| Smells like teen Spirit<br>Nirvana     | ↕ |
| French National Anthem<br>Marseillaise | ↕ |

**Bekannte Musik sorgt für einen einladenden Zugang zu den vermittelten Inhalten**

**Unser Angebot fördert aber auch Interaktion und ein selbstständiges Erfahren der Werke**

Irina & Agnes  
M.A. DMGK

**brainstorming**

**LICHTARCHIV DIGITALE DIATHEK**

Dia 2.0  
Prüfungspraktik des Instituts erforschen & reproduzieren

"Mapping Dias" geografische Verortung der abgebildeten Objekte

"Objektbiografie" & Materialität

Interaktive Zeitreise

Kontextualisierung des Mediums Dia als kulturelles Artefakt

"from box to browser"



# SoSe 2025

## Digitales Kuratieren als kunst- und kulturwissenschaftliche Praxis

Kooperation mit Grandgeorg Websolutions, Michael Müller und Digitale Methoden Master der JGU

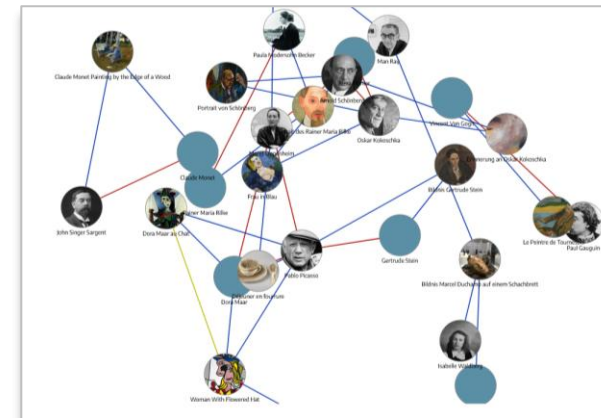
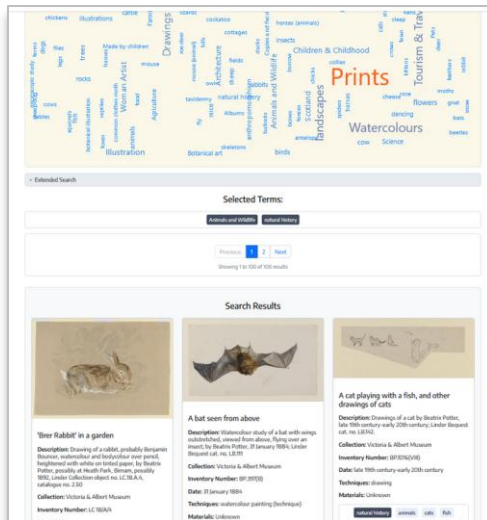
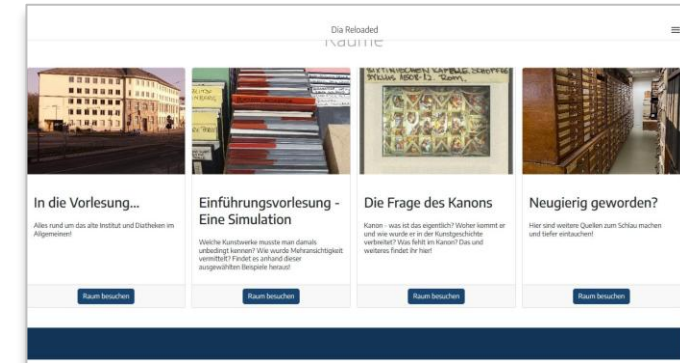
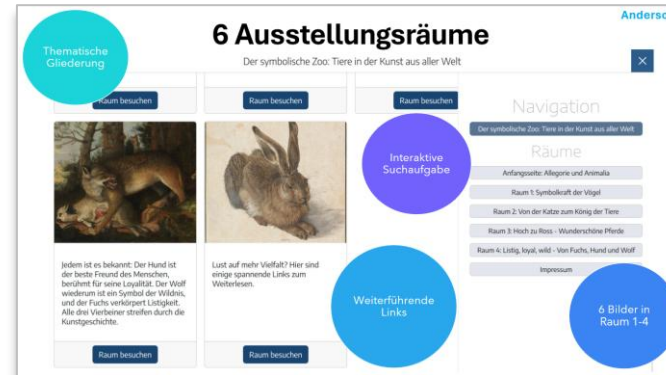
Im zweiten Semester arbeiteten die Studierende an einem konkreten, digitalen Kurationsprojekt – komplett umgesetzt im CMS Strapi. Die Teilnehmenden lernten nicht nur was digitales Kuratieren ist, sondern wie es technisch und konzeptionell funktioniert – von der Idee bis zur Live-Publikation.

Im Fokus stand die projektbasierte Arbeit im CMS: Studierende gestalteten eigenständig Ausstellungsarchitekturen, konzipieren Inhaltsstrukturen, verwalten Medien und arbeiteten mit Backend-Funktionen – alles im realen Entwicklungskontext. Dabei wurde das CMS nicht nur als Werkzeug, sondern als kreativer Raum verstanden, in dem Konzeption, Technik und Vermittlung zusammenfließen.

Begleitet wurde die Arbeit durch wissenschaftliche Einblicke und partizipative Methoden, die den Austausch zwischen Theorie und Praxis intensivierten. Das Ergebnis: eigenständige, digital kuratorische Projekte – realisiert im CMS, getestet im Team, reflektiert in der Praxis. Ein echter Einstieg in die professionelle digitale Kuration.



# Studentische Ergebnisse: SoSe 25





# WiSe 2025/2026

Data & Kultur: Kuratieren und Ausstellen als digitales Labor

*Kooperation mit Sammlungskoordination der JGU, REMIX der UB,  
Zentrum für Audiovisuelle Produktion (ZAP) und artefont*

Im dritten Semester ging es nicht mehr um Theorie oder Prototypen – sondern um die tatsächliche Entwicklung einer digitalen Ausstellung. Die Studierenden übernahmen eigenverantwortlich, aber moderiert in Verantwortungsgruppen, alle Phasen der Ausstellungsentwicklung: von der Redaktion und Konzeption über das Ausstellungsmanagement und UX-Design bis hin zum Outreach, Datenmanagement und Podcast-Entwicklung.

Jede Gruppe vertrat einen professionellen Bereich – und lernte, wie digitale Ausstellungen im realen Kontext entstehen: mit Terminen, Abstimmungen, Rollen und Schnittstellen. Durch die enge Zusammenarbeit mit externen Partner:innen erhielten die Studierenden Einblicke in professionelle Arbeitsweisen und erprobten agile, projektbasierte Strukturen.

Am Ende entstand eine vollständig umgesetzte digitale Ausstellung – entwickelt, gestaltet und publiziert von Studierenden. Ein echter Praxischeck!



Foto: Nadine Krüger

# Exkursionen

20. Feb. & 4. Mär. 2026

*Erleben, was verbindet: Hybride  
Ausstellungsdesigns in der Ausstellung  
„Auf zu neuen Werken“ – Max Slevogt  
und sein Verleger Bruno Cassirer*

im Gespräch mit  
Dr. Karoline Feulner (Kuratorin der  
Ausstellung und Sammlungsleiterin  
Gemälde & Skulptur) und  
Andreas Hawner (Leitung Bildung &  
Vermittlung)



Fotos: Jana Dennhard





23. Feb. & 10. Mär. 2026

*Theorie und Praxis digitaler  
Ausstellungsdesigns:  
Hands-On-Session in der Kunsthalle  
Mannheim*

im Gespräch mit  
Heiko Daniels (Leitung Digitale  
Strategie/Neue Medien)



Fotos: Jana Dennhard



# Feedback



Foto: Jana Dennhard

- [...] das Digi Lab hat mir einen **großen Rundumblick** verschafft was es heißt Ausstellungen auch digital erfahrbar zu machen.
- Ich habe gelernt wie **vielfältig** das Arbeiten im Bereich des digitalen Kuratierens sein kann. Gleichzeitig wurden mir aber auch die Herausforderungen aufgezeigt.
- Ich fand den Schwerpunkt super interessant, vor allem da ich noch nichts vergleichbares gemacht habe. Es war sehr **schön mal was praktisches zu erstellen** worauf man zurückschauen kann. :)
- Vor allem durch die Gespräche mit den vermittelnden Personen wurde mich **ein gutes Bild in die Berufsbilder** der Kuratorin und der Stelle der Bildung und Vermittlung gegeben.
- [...] ich **habe jetzt eine Idee** davon, wie mein Arbeitsleben aussehen könnte [...]
- Danke für den schönen Exkursionstag und die anregende Diskussion. Ihr (also das Orga-Team) habt es geschafft, einen Raum zu bieten, in dem **eine offene Diskussionskultur** gefördert wird.

# Digitale Ausstellung

## Kunst in Kürze



### Niederschwellig Kunst vermitteln

"Wir wollen mit unserem Projekt niederschwellig an Kunstwerke heranführen", erklärt Jana Dennhard. "Wir tun das auf spielerische Weise. Wir möchten catchy sein, aber die kunsthistorische Perspektive ist uns natürlich wichtig." Die allerdings steht bei "Kunst in Kürze" zuerst einmal nicht im Vordergrund: Gemeinsam mit Prof. Dr. Elke Werner, Nadine Krüger, Sophia Renz, Nele Strohm, und Julia Wiens hat Dennhard acht Exponate im und am Forster-Bau ausgesucht, um sie den Menschen näher zu bringen.



Das Team des DigiCurate-Lab möchte spielerisch an die Kunstwerke im Georg Forster-Gebäude heranführen: (v.l.) Nadine Krüger, Sophia Renz und Jana Dennhard. (Foto: Stefan F. Sämmer)

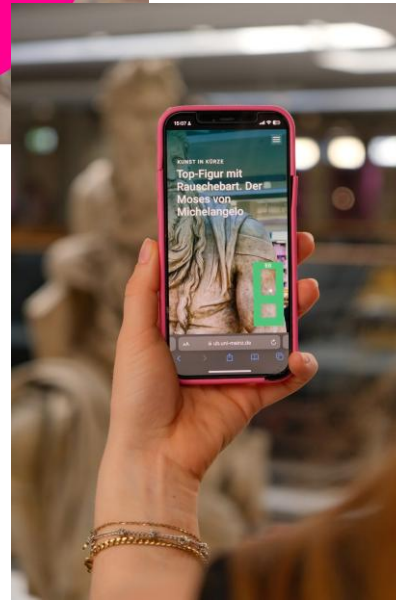


Foto: Jana Dennhard

Wer steckt hinter der überdimensionalen, gehörnten Figur in der Bereichsbibliothek des Georg Forster-Gebäudes? Was hat es mit den vielen Gesichtern auf sich, die an der Fassade des Gebäudes stumm in Richtung der sich nähernden Menschen blicken? Wieso hängt vor dem Eingang zum Institutsflur der Kunstgeschichte ein großes Phoenixrelief?

Diese und weitere Geschichten erzählt die digitale Ausstellung *Kunst in Kürze*. Acht Stationen im und um das Georg Forster-Gebäude liefern kurz und knackig exklusive Einblicke, überraschende Fakten und Denkanstöße zu Kunstwerken und weiteren Objekten – ideal für neugierige Blicke, spontane Entdeckungen oder Themen für den nächsten Smalltalk.

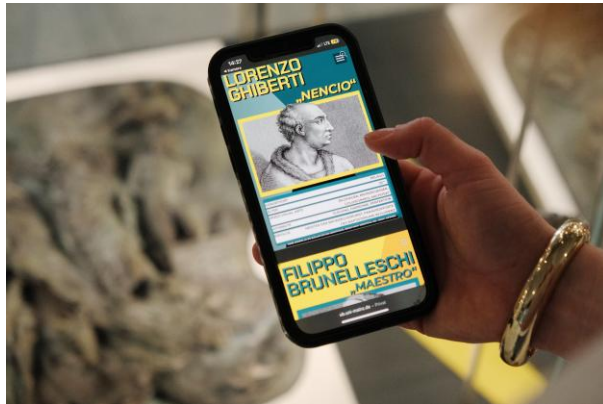
An jeder Station ist ein QR-Code angebracht, über den sich die jeweiligen Inhalte ganz einfach mit dem Smartphone abrufen lassen – direkt vor Ort, ohne App-Installation, jederzeit zugänglich. So verbindet *Kunst in Kürze* digitale Wissensvermittlung mit dem physischen Raum und macht unscheinbare Kunstwerke und architektonische Details lebendig erfahrbar.

Erdacht und entwickelt vom DigiCurate-Lab, einem Lehr-Lern-Projekt der Abteilung Kunstgeschichte in Kooperation mit REMIX der Universitätsbibliothek, richtet sich die Ausstellung an das vielfältige Publikum, das täglich durch das Georg Forster-Gebäude strömt, in der Bibliothek arbeitet oder in der Bambus-Mensa eine Pause einlegt. Mit niedrigschwelligen, unterhalt-samen Kurzbeiträgen kontextualisiert *Kunst in Kürze* jene ästhetischen Momente und Objekte, deren Bedeutung sonst verborgen bliebe – barrierearm, aktivierend und mitten im Alltag!

# Digitale Ausstellung / Projektarbeit des 3. Semesters

## Choose Your Artist!

### Ghiberti vs. Brunelleschi



Fotos: Jana Dennhard

Messi oder Ronaldo? Beatles oder Rolling Stones? Nicki Minaj oder Cardi B? Rivalitäten zwischen konkurrierenden Persönlichkeiten faszinieren Menschen seit jeher – lange bevor soziale Medien diese Dynamiken verstärkten.

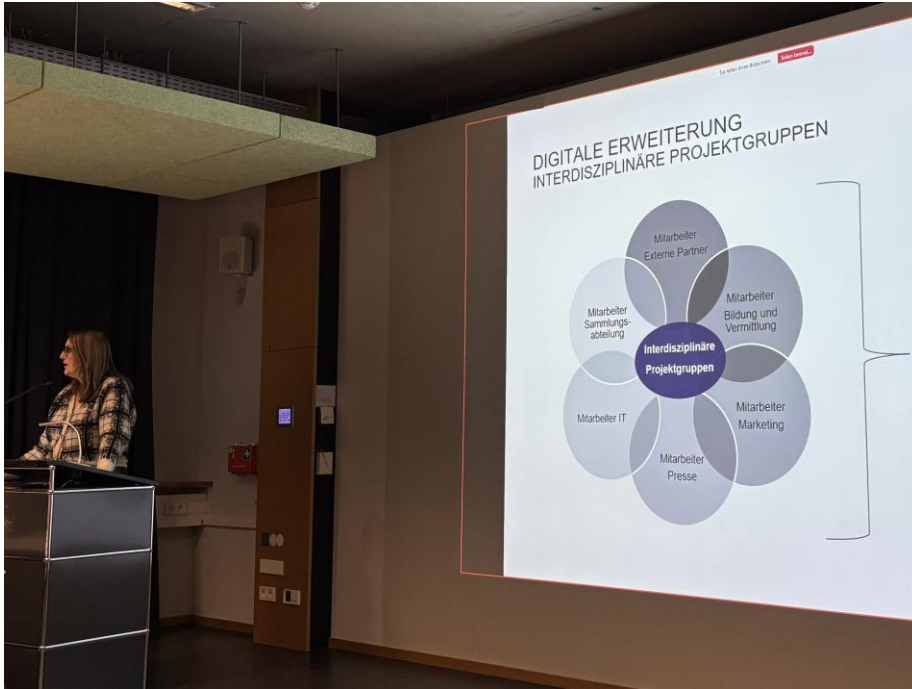
Der Reiz des Vergleichs und des Wettstreits lässt sich bis in die Antike zurückverfolgen. In der Kunstgeschichte gilt besonders der Wettbewerb zwischen den florentinischen Künstlern Filippo Brunelleschi und Lorenzo Ghiberti als legendär.

Die digitale Ausstellung *Choose your Artist! Ghiberti vs. Brunelleschi* widmet sich diesem historischen Duell und zeigt anhand zweier Abgüsse aus der Sammlung des kunsthistorischen Instituts zum Wettbewerb eingereichten Beiträge, die sogenannten Konkurrenzreliefs. Wer hat den Wettkampf gewonnen? Und welche Argumente haben womöglich zur Entscheidung geführt? Lerne es heraus in der digitalen Ausstellung oder im Audiotalk „FACE-OFF“, der die beiden Künstler im Jahr 2025 noch einmal in den Dialog treten lässt.

*Choose your Artist!* ist eine digitale Ausstellung des Projektseminars „Data & Kultur: Kuratieren und Ausstellen als digitales Labor“ ausgerichtet vom DigiCurate-Lab am Institut für Kunstgeschichte und Musikwissenschaft (IKM) der Johannes Gutenberg-Universität Mainz in Kooperation mit REMIX, dem Zentrum für audiovisuelles Publizieren (ZAP), der Universitätsbibliothek Mainz und arteFont.



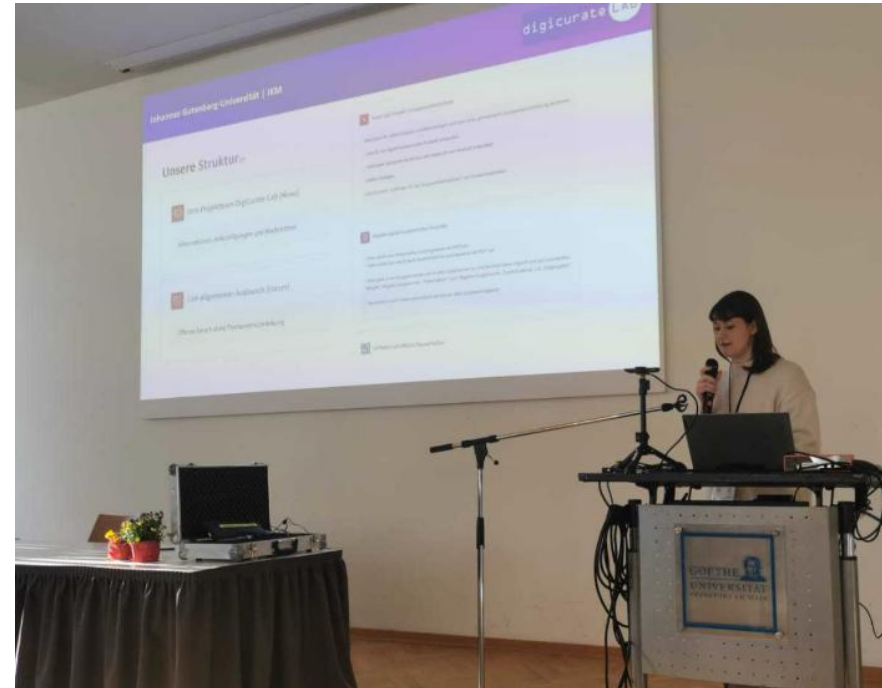
# Vernetzungsveranstaltungen



22.01.2025

Vortrag: *Finden statt suchen. Zur digitalen Strategie des Städel Museums*

Dr. Chantal Eschenfelder (Städel Museum  
Frankfurt) zu Gast am Institut für Kunstgeschichte  
Mainz



Fotos: Jana Dennhard

03.-04.04.2025

Vortrag: *Learning Designs combined. Digitale und praxisnahe Projektseminare in der kunst- und kulturwissenschaftlichen Lehre*

Nadine Krüger zu Gast bei der Tagung „DigiTell & Share - LEHRE entwickeln, etablieren, entfalten“ an der Goethe Universität Frankfurt





Foto: IKM

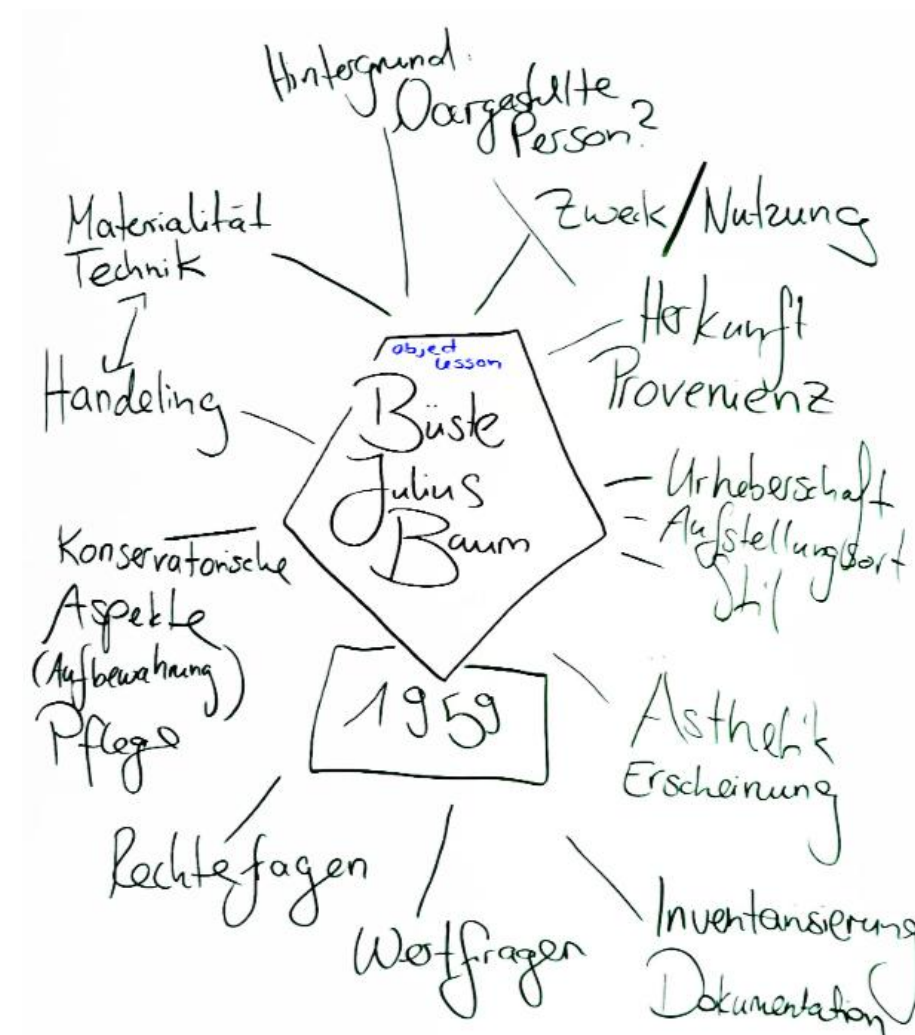
04.06.2025

Workshop: *Zwischen Pixel und Patina: Kulturerbe digital*

Hands-on-lesson mit Dr. Michael Markert, Anne Hiltcher, Daniel Pelz (DigiKulTh – Digitale Kulturwerkbank Thüringen, Universität Jena),

Lisa Roemer (Sammlungsleiterin der JGU Mainz) und

Klaus Weber (wissenschaftlicher Mitarbeiter der Abteilung Kunstgeschichte und Leiter des Servicezentrum Digitalisierung & Fotodokumentation der JGU Mainz) im Dialog mit Studierenden und dem DigiCurate-Lab



# Feedbackkultur und Nachhaltigkeit

Im DigiCurate-Lab prägten flache Hierarchien, eigenverantwortliches Erkunden und kompromissorientierte Teamarbeit den Prozess. Studierende arbeiteten mit Praktiker:innen – unter deren Bedingungen, mit ihren Tools – und erwarben so realistische, praxisnahe Kompetenzen.

Projektbasiertes, kollaboratives Lernen mit diverser Expert:innen-Betreuung führte zu schnellen, hochwertigen Ergebnissen und förderte Teamfähigkeit, Kreativität und Reflexion. Die flach-hierarchische Feedback-Kultur ermöglichte agiles, gemeinsames Handeln.

Die Nachhaltigkeit des Projekts liegt in den Absolvent:innen: Viele sind inzwischen im Berufsfeld aktiv, realisieren eigene digitale Kurationsprojekte oder streben nach Positionen im Bereich „Digitales Kuratieren“.

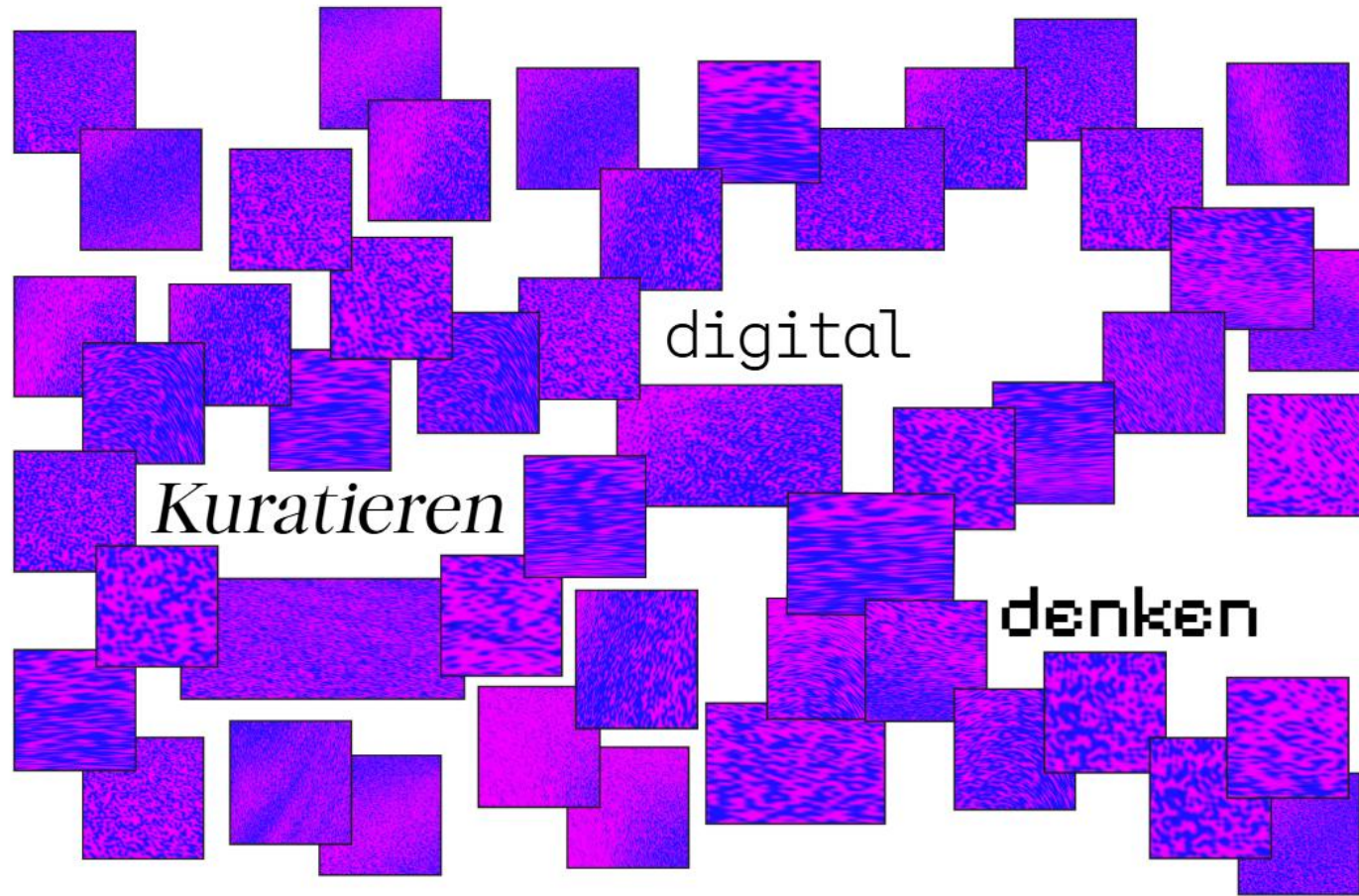


Foto: Jana Dennhard



# Open Educational Ressource

## *Kuratieren digital denken. Impulse für das digitale Sammeln, Zeigen und Vermitteln*



Digitales Kuratieren klingt im ersten Moment sperrig, bedeutet aber im besten Fall genau das Gegenteil. Wir verstehen darunter eine Möglichkeit, einerseits komplexe Themen mit Hilfe digitaler Mittel anschaulicher zu gestalten, zu vermitteln, und andererseits immaterielles oder schwer zugängliches Kulturgut sichtbar zu machen.

Kuratieren (lat. curare = sich kümmern) ist mehr als nur Material sammeln und präsentieren: Es bedeutet Inhalte und Werte recherchieren, aufarbeiten und dafür Sorge zu tragen, dass dieses Wissen nicht nur für eine kleine Bubble zugänglich gemacht wird. Wie das (im digitalen Raum) gehen kann, behandelt der Lernleitfaden *Kuratieren digital denken. Impulse für das digitale Sammeln, Zeigen und Vermitteln*.



– Impulse für das digitale Sammeln, Zeigen und Vermitteln





# VIELEN DANK an

unsere 89 Studierenden,  
die mit uns geforscht, diskutiert, erkundet, gestaunt und experimentiert haben.

unsere Kooperationspartner:innen,  
die mit Rat und Tat das Projekt ideell und kreativ gefördert haben.

unsere Praxispartner:innen,  
die uns Einblicke in ihren Arbeitsalltag gegeben haben – vor und hinter den Kulissen.

unsere Kolleg:innen,  
die das Projekt tatkräftig mit ihren Expertisen unterstützt haben.