

Digital Geschichten erzählen

von Samuel Fickinger & Leslie P. Zimmermann

Der 90-minütige Workshop *Einführung in die digitale Kunstvermittlung* bot den Teilnehmer:innen des 99. Kunsthistorischen Studierendenkongress (KSK) den Einstieg in ein Themenfeld, welches in der Lehre häufig zu kurz kommt. Nach einer Einführung in die Funktion und Bedeutung der digitalen Kunstvermittlung, ging es über zum praktischen Teil des Workshops, in welchem die Studierenden das Erstellen von digitalen Inhalten erproben konnten. Basierend auf dem im SoSe 2020 am Lehrstuhl der Städel-Kooperationsprofessur entwickelten, frei zugänglichen Online-Workshops zum [Digitalen Storytelling](#), wurde gezielt auf die technische Umsetzung der eigenen digitalen Story eingegangen.

Am Beispiel Jan Vermeers [Geografen](#), aus der Sammlung des Städel Museums, wurde zunächst ein Storyboard angelegt und anschließend der für Kunsthistoriker:innen vermeintlich knifflige Schritt zur Implementierung in die Anwendungssoftware [Storiies](#) vermittelt. Um die Hemmschwelle zur technischen Realisierung der ersten eigenen Story abzubauen, wurden die Teilnehmer:innen bei jedem Schritt begleitet.

Dabei traten zugleich die typischen Tücken des Mediums auf, deren mögliche Lösungen wir ebenso diskutiert haben, wie die Chancen, die sich daraus ergeben, etwa die einer größeren Reichweite. Rückfragen zum geeigneten Umfang der Story haben verdeutlicht, dass sich die Studierenden des Unterschieds zur in situ vor den Kunstwerken im Museum stattfindenden, *analogen* Kunstvermittlung, die keinesfalls ersetzt werden soll, bewusst sind. In Zeiten notgedrungen geschlossener Museen bildet dies letztendlich auch den einzigen Weg, das Publikum noch zu erreichen und auf den heiß ersehnten Besuch nach der Wiedereröffnung vorzubereiten bzw. das Warten darauf zu verkürzen.

Neben den Fragen zur Bildbeschaffung, Bildgrößen und Bildrechten konnten in der offenen Diskussionsrunde auf relevante Aspekte der digitalen Kunstvermittlung mittels digitalem Storytelling hingewiesen werden.

Im Workshop, der auf 90 Minuten verkürzt das vermitteln sollte, wofür in [zwei Seminaren](#) je ein Semester Zeit war, hat nicht nur zum Erlangen neuer Skills beigetragen, sondern mit weiterführenden Literaturhinweisen sowie dem Inhalt des eigentlichen Online-Workshops zum Vertiefen des Erlernen ermutigt.

Alle, die nun auch einmal selbst eine Digitale Story umsetzen möchten, können dies in unserem Online-Workshop im Selbststudium erlernen:

<https://leszimmermann.github.io/digitales-storytelling/>

Wie die fertige, in eine Website eingebundene Story aussehen kann, können Sie hier am Beispiel eines Gemäldes von David Teniers sehen: <https://merian-chemie.uni-frankfurt.de/ausstellung/vi-materielle-kultur-der-chemie/chemist-im-laboratorium-digitale-story/>