

Online-Workshop: Wie funktioniert Digitales Storytelling?

VON SAMUEL FICKINGER UND LESLIE ZIMMERMANN · VERÖFFENTLICHT 11/11/2020 · AKTUALISIERT 10/11/2020

Wie können Kunstwerke online dargestellt und ihre Geschichten erzählt werden? Der Online-Workshop der Städel-Kooperationsprofessur vermittelt das technische Know-How, um Kunstwerke durch eine Digitale Story einem breitem Publikum verfügbar machen. Und das beste – der Workshop ist kostenfrei.

Die digitalen Kompetenzen der Studierenden der Kunstgeschichte und Curatorial Studies zu stärken, war das Ziel, als sich die Projektgruppe unter Leitung von Prof. Dr. Jochen Sander (Städel-Kooperationsprofessur, Kunstgeschichtliches Institut der Goethe-Universität Frankfurt) vor einem Jahr um die [Förderung des digLL-Fonds](#) bewarb. Das Vorhaben: ein frei zugänglicher Online-Workshop zum Thema Digitales Storytelling in der Kunstgeschichte samt Begleitseminar im Sommersemester 2020. Die Idee stellte die Projektgruppe beim Pitch am eLearning-Netzwerktag der Goethe-Universität am 11. Dezember 2019 vor, zu einer Zeit, als noch kaum jemand die besondere Dringlichkeit des digitalen Lehrens und Lernens im Jahr 2020 ahnen konnte.

Die Idee ist inzwischen erfolgreich umgesetzt. So freut sich das Team des Städel-Lehrstuhls zu Beginn des Wintersemesters 2020/21 mitteilen zu können, dass der Online-Workshop “Digitales Storytelling in der Kunstgeschichte mit IIIIF” ab sofort online ist. Hätte es einen besseren Zeitpunkt geben können?

An wen richtet sich der Workshop?

Anhand des Workshops lernen Interessierte alles, was sie zum Erstellen einer eigenen Digitalen Story wissen müssen. Vorkenntnisse sind nicht nötig. Durch die praktische Schritt-für-Schritt-Anleitung werden Autor*innen auf dem Weg zu ihrer eigenen Digitalen Story, samt technischer Umsetzung, begleitet. Wer seine digitalen Kompetenzen für den Berufsmarkt stärken will oder einfach neugierig geworden ist, findet hier die Möglichkeit das Know-how zum Erstellen einer Digitalen Story zu entwickeln. Die fertige Story kann anschließend mit anderen geteilt oder beispielsweise in einen Blogartikel eingebunden werden:

Wofür kann ich Digitale Stories gebrauchen?

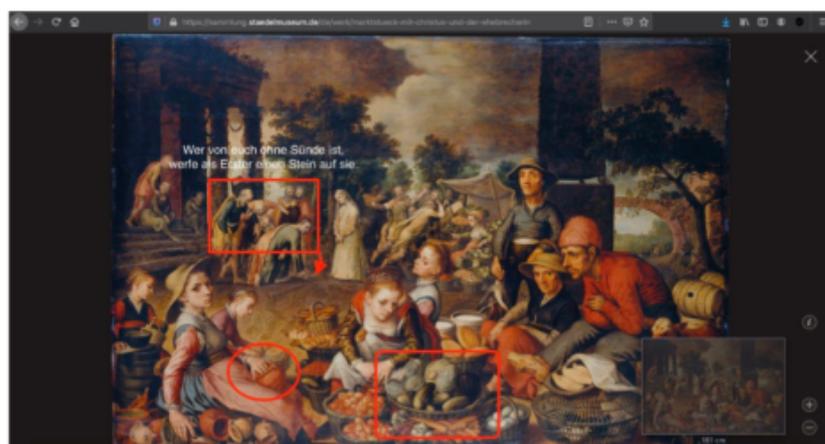
Kunstvermittlung findet nicht mehr nur im Museum statt. Digitale Angebote dienen dazu, ein möglichst vielfältiges Publikum auch jenseits der Museumsmauern zu erreichen. Digitale Formate sollen dabei keinesfalls den Besuch im Museum überflüssig machen. Vielmehr geht es darum, ein interessiertes Publikum anzusprechen, das dazu eingeladen werden soll, sich die Originale vor Ort anzusehen. Digitale Kompetenzen gehören also bereits heute zu den Anforderungen an Kunsthistoriker*innen, weshalb sie seit einiger Zeit vermehrt Einzug in die akademische Lehre halten. Zielgruppe solcher Online-Formate, wie etwa von Digitalen Stories, ist übrigens nicht ausschließlich die ‘Digital Natives’ genannte Generation. Ausstellungsvorbereitende und -begleitende Digitalformate stoßen in zahlreichen Museen und Galerien (man denke etwa an die Digitalorials des Städel Museums) bei einem breiten Publikum auf Interesse.

Wie erstelle ich meine eigene Story?

Über die Schaltfläche “Workshop starten” lässt sich die Arbeit an der eigenen Digitalen Story starten. Durch die Abfolge einzelner

3. Technische Umsetzung

In diesem Kapitel bringen wir unsere im Storyboard entwickelte Digitale Story in ihre endgültige Form. Wir erstellen sie mit der von Cogapp entwickelten Software Storiies, die uns eine einfache technische Umsetzung unserer Story ermöglicht. Storiies arbeitet dafür mit dem Bildstandard IIIF, den wir in Kapitel 3.1 vorstellen, um die wichtigsten Begrifflichkeiten wie z.B. IIIF, Manifest und Image-API zu erklären. Anschließend widmen wir uns in den Kapiteln 3.2 und 3.3 dem eigentlichen Storybuilding im Storiies-Editor, um unsere Digitale Story in ihre finale Version zu überführen.



“Marktstück mit Christus und der Ehebrecherin” von Pieter Aertsen in der Digitalen Sammlung des Städel Museums.

Kapitel –

Ausschnitt aus dem Workshop (3. Technische Umsetzung)

Einführung, Einstieg

in die Themenfindung, Entwickeln der Story und technische Umsetzung – kann man sich Schritt für Schritt zur fertigen Story vorarbeiten. Ist ein Thema gefunden, arbeiten die Nutzer*innen ein Storyboard aus. Die Digitale Story wird hierbei in einzelne Textsegmente gegliedert, denen wiederum einzelne Bildausschnitte zugeordnet werden. Somit lässt sich ein guter Überblick über den Gesamtverlauf der Erzählung verschaffen. Im dritten Kapitel wird das Storyboard technisch umgesetzt – so erhält man seine eigene Digital Story. Für die Umsetzung der Story, die Implementierung, hat das Team mit dem Storiiiies-Editor gearbeitet, der sich des International Image Interoperability Framework, kurz IIIF, bedient. Dies ist der neue Standard der digitalen Bildauslieferung, in dessen Funktion im dritten Kapitel ebenfalls eingeführt wird.

Wo finde ich den Workshop?

Der Workshop ist zugänglich über die Seite des [Kunstgeschichtlichen Instituts](#) oder direkt unter diesem [Link](#). Unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz steht euch der Workshop frei zur Verfügung.

Und jetzt: auf die Plätze, fertig, los!



Suche in OpenEdition Search

Sie werden weitergeleitet zur OpenEdition Search

In alle OpenEdition

In The Article