

ABSTRACT DIGITAL MAKERSPACE

Die digitale Kontaktlinie von Sammlungen und einen unbestimmten, über Phänomene wie Bürger*innenwissenschaften und Public Humanities aber zunehmenden involvierten und anspruchstragenden Publikum ist eine Herausforderung und Chance für Kulturerbeinstitutionen. Ein Faktor ist, dass die Entwicklung und Durchsetzung digitaler Forschungspraxen auch in den Geistes- und Kulturwissenschaften einerseits und einer Vielzahl digitaler Formen einer Auseinandersetzung mit Objekten aus so genannten Social-Media-basierten Anwendungen (Appification, Tagging, Sharing, Remixing, auch narrative Praxen wie Blogs) seit den 2000er Jahren zu unabhängig laufendem, abstrakt und strukturell aber ähnlichen digitalen Handlungsprofilen führte. Aktuell entsteht mit dem von der Klassik Stiftung Weimar und dem Forschungsverbund Marbach Weimar Wolfenbüttel entwickelten Digital Makerspace an der Herzogin Anna Amalia Bibliothek ein hybrides Raumkonzept, das neuartige und experimentelle Ausgestaltungen der beschriebenen Kontaktfläche zwischen akademischen und außerakademischen Auseinandersetzungsformen mit digitalen und digitalisierten Sammlungsobjekten ermöglicht.

Der Digital Makerspace ist damit nicht nur Vermittlungs- sondern auch Reflexionsraum zu den Entwicklungsmöglichkeiten partizipativer digitaler Sammlungsrepräsentationen. Er folgt damit einem unter Labels wie „Library Labs“ oder „Scholarly Makerspaces“ beschriebenen Trend, infrastruktureller Öffnungen und Begleitungen für digitale kulturgutbezogene Forschung. Eine Herausforderung bleibt, die neuen datafizierend und oft quantifizierend ausgerichteten Methodologien, wie sie unter dem Label „Digital Humanities“ gefasst werden, in einen für die Breite der Communities nachvollziehbaren Rahmen zu übersetzen (Reduktion informatischer Komplexität) und zugleich eine durchaus auch innovationskritisch und epistemologisch ausgerichtete Metareflexion zu unterstützen.

Der Digital Makerspace bedient dieses Desiderat an der Schnittfläche von analog, digital und hybrid mit dem Ziel, das Optimum beider Welten möglichst breit zugänglich zu schaffen. Die Präsentation stellt das Konzept und erste Erfahrungswerte zur Diskussion.