

Mit Schwarmkuration Museum verändern

Alina Fuchte & Marina Nething

Vermutlich haben sich noch nie mehr Menschen aktiv künstlerisch betätigt als in Zeiten von Social Media und generativen KI-Tools zur Erstellung von Bild, Video und Ton. Trotz wachsender Auseinandersetzung mit Kunst im weiteren Sinne nehmen die Zahlen der Besuchenden klassischer Kulturangebote ab und gerade jüngere Menschen und Digital Natives¹ gehen selten in Museen oder sind Teil musealer Freundeskreise (Allmanritter/Tewes-Schünzel 2023: 2ff.). Die kommunikativen Bemühungen der Museen scheinen zu verpuffen. Kunst- und Kulturinteressierte finden außerhalb von Kulturinstitutionen, was sie suchen: künstlerischen Content, insbesondere junge Kunst, Digital Art und zeitbasierte Medien, Informationen, Diskussionen und Partizipationsmöglichkeiten. Noch schlechter steht es aus Museumssicht um Menschen, die noch gar keinen Zugang zu Kunst und Kultur gefunden haben: Sie erreicht das Angebot klassischer Kulturinstitutionen in den seltensten Fällen (ebd.: 2ff.). Museen müssen den digitalen Wandel für sich nutzen: Zum Erhalt ihrer gesellschaftlichen Relevanz bleibt ihnen gar nichts anderes übrig, als sich mit dem Mindset der Digital Natives zu beschäftigen. Wofür interessieren sie sich? Wie und wo informieren sie sich? Wie gestalten sie ihre Freizeit? Wie konsumieren sie Wissen? Wie müssen die laut ICOM (International Council of Museums)-Definition »vielfältigen Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch«² konzipiert und kommuniziert werden, damit Museen Digital Natives für sich gewinnen? Dabei hilft es zum einen, den eigenen Auftrag über die Museumsmauern hinaus zu denken und das physische Museumserlebnis um digitale Möglichkeiten zu erweitern. Zum anderen lassen sich aus den sozialen Medien andere Formen des Umgangs ableiten: Dialog und Partizipation.

In einem Medienumfeld, das von Teilnahme und Mitmachen geprägt ist, wirken viele Museen und Kultureinrichtungen zusehends elitär und entrückt. Ihr Angebot geht in

1 Definiert als eine Person, die von Kindheit an mit Informationstechnologien und dem Internet aufgewachsen ist und eine Welt ohne digitale Medien nicht kennt, siehe: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/digital-native-54496> [22.04.2024]

2 Vollständige ICOM-Museumsdefinition in deutscher Übersetzung: <https://icom-deutschland.de/de/component/content/category/31-museumsdefinition.html?Itemid=114#:~:text=%22Ein%20Museum%20ist%20eine%20nicht,f%C3%B6rdern%20Museen%20Diversit%C3%A4t%20und%20Nachhaltigkeit> [05.02.2024]

verschiedenen Aspekten an den potenziellen Nutzer*innen vorbei: zu einseitig gedacht, die Nutzer*innen zu wenig berücksichtigt und oft genug schwer zugänglich – nicht nur für Digital Natives. Nutzer*innen digitaler Plattformen sind es mittlerweile gewohnt, sich zu vielem, was sie konsumieren, zu äußern und mit ihren Kommentaren und Likes wirksam zu sein. Technologie macht es ihnen so leicht wie nie, Teil des Ganzen zu sein und auf demokratischer Basis mitzubestimmen. Davon können Museen lernen und der Disruption im Kunst- und Museumsbetrieb konstruktiv begegnen. Museen dienen stets der Identitätsstiftung und Repräsentation von Gesellschaft. Diejenigen, die das Museum repräsentieren möchte, sollten also folgerichtig in die Arbeit am Museum mit einbezogen sein. Gemeint ist das gemeinsame Arbeiten an Ausstellungsprojekten mit der Öffentlichkeit, mit Interessierten, Künstler*innen und Expert*innen, was in der musealen Praxis immer noch mehr die Ausnahme als die Regel ist.

»nextmuseum.io« – Ein Kooperationsprojekt des NRW-Forum Düsseldorf (Teil der Stiftung Museum Kunstpalast) und des Museum Ulm

Welche Chancen und Risiken bergen Schwarmkuration und Co-Kreation bei Ausstellungsprojekten? Wie verändern sich Ausstellungen durch mehr Demokratie im Kunstbetrieb? Hat Schwarmkuration das Potenzial, mehr Menschen für Kunst und Museum zu begeistern? Wie kann Technologie zu mehr Transparenz, Diversity und Empowerment beitragen? Diesen Fragen widmeten sich NRW-Forum/Kunstpalast Düsseldorf und Museum Ulm in ihrem Kooperationsprojekt »nextmuseum.io«, das von 2020 bis 2024 von der Kulturstiftung des Bundes im Fonds Digital im Programm Kultur Digital gefördert wurde. Ziel des Projektes war der Aufbau einer digitalen, institutionsübergreifenden, für alle offenen, nicht-proprietären Community-Plattform für Schwarmkuration und Co-Kreation. Auf dieser Basis wurde gemeinschaftlich mit neuen digitalen Formaten experimentiert, neue Grundlagen für das Kuratieren von Ausstellungen mit digitalen Mitteln erprobt und neue Ideen für die digitale Vermittlung entwickelt.

Direkt zu Beginn stellte sich die Frage, die sich durch das ganze Projekt zog und in der finalen Ausbaustufe der digitalen Plattform ihre technische Beantwortung fand: Wer entscheidet bei Schwarmkuration final? Damit verbunden war die Frage, wie weit der Einfluss von Schwarmkuration reicht, sowie die von museums-kuratorischer Seite formulierte Angst vor mediokren Ausstellungen durch die Beteiligung von Non-Professionals. Während der Projektlaufzeit erprobten die Plattformanbieter*innen und Nutzer*innen verschiedenste digitale Varianten von Schwarmkuration und setzten sich intensiv mit dem Begriff des Kuratierens und dessen Wahrnehmung auseinander. Kuratiert wird heutzutage vieles von vielen, wobei Inhalte nach subjektiven Gesichtspunkten zusammengestellt werden. Künstliche Intelligenzen nutzen für die Aufgabe des Zusammenstellens objektive Bezüge bzw. Gemeinsamkeiten. Wer kuratiert, entscheidet. Kuratieren im musealen Kontext umfasst jedoch weit mehr als zu entscheiden, was in der Ausstellung zu sehen ist. Abgeleitet vom lateinischen Wort *curare*, das mit *sorgen*, *Sorge tragen*, *sich kümmern* [...], *pflügen*, *warten*, *erquickern* übersetzt wird, geht Kuratieren weit

über Auswahl und raumbezogene Präsentation hinaus.³ Die Kunstwissenschaftlerin Annette Tietenberg, Professorin an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, erwähnt in einem Artikel über ihre Studie »Was heißt ›kuratieren‹ heute?« beispielsweise »das Anstoßen von Denkprozessen, das Organisieren von Konferenzen und das Edieren von Texten« (Tietenberg 2021). Und die Liste ist längst nicht vollständig. Moderne Museumsarbeit erfordert von Kurator*innen ebenso Projektmanagement, interdisziplinäres Arbeiten mit Kunstvermittlung und Marketing oder auch Szenografie. Diesen Fähigkeiten kommen für den Erfolg von Museen, und damit schließlich auch für deren gesellschaftliche Relevanz, eine entscheidende Rolle zu: Beim Kuratieren ist immer die Öffentlichkeit das Ziel, und so »besetzen Kurator*innen und definieren mithin ›die Schnittstelle zwischen Künstler, Institution und Publikum« (ebd., zitiert nach Huber 2002: 226).

Dem Potenzial von Schwarmkuration und der Frage nach der Entscheidungshoheit gingen NRW-Forum Düsseldorf und Museum Ulm mit nextmuseum.io über einen Zeitraum von vier Jahren nach.

»nextmuseum.io« als Experimentierfeld für Schwarmkuration

Auf der digitalen Plattform nextmuseum.io fanden Nutzer*innen Open Calls für Ausstellungsprojekte, digitale Experimente zur Co-Kreation und Veranstaltungen zur Vernetzung, Wissensgewinn und Empowerment. Über die Open Calls auf nextmuseum.io starteten Kurator*innen aller Art ein kollaboratives Projekt, posteten Beiträge und führten thematische Diskussionen mit dem Schwarm. Künstler*innen konnten ihre Werke einreichen und Kunstinteressierte hatten verschiedene Möglichkeiten beizutragen und mitzuentcheiden, etwa über Kommentare, Meetups, Chat-Kanäle, Umfragen und Abstimmungen. Die Methode der finalen Auswahl wurde den Kurator*innen überlassen. Dies konnte ein öffentliches Voting oder auch eine Live-Abstimmung in einem Meetup sein.

Die Werkauswahl macht jedoch, wie oben dargestellt, stets nur einen Teil des Kurationsprozesses aus. Für das Team von nextmuseum.io bedeutet Schwarmkuration, gemeinsam zu denken und zu gestalten, Wissen und Perspektiven auszutauschen und über Kunst zu diskutieren. Das alles kann letztlich in die endgültige Kreation einer Ausstellung einfließen. Es bedeutet, aus einem gemeinsamen Pool Interessantes und vielleicht Neues herauszufiltern. Es bedeutet auch, dass ein Dialog stattfindet und dass dieser bereits vor Ausstellungseröffnung beginnt.

In digitalen Experimenten erprobten NRW-Forum und Museum Ulm gemeinsam mit dem digitalen Partner, dem MIREVI (Mixed Reality and Visualization) Lab der Hochschule Düsseldorf (HSD), Werkzeuge für eine bessere Vermittlung und mehr Austausch mit Hilfe von Technologie. Dabei konzentrierten sich die Akteur*innen insbesondere auf die Möglichkeiten von Mixed Reality, wozu Augmented (AR) und Virtual Reality (VR) gehören. So entstand in Zusammenarbeit mit MIREVI und Studierenden der HSD die ART

3 Die vollständige Übersetzung für lateinisch *curare* findet sich unter <https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung/latein-deutsch/curare> [05.02.2024]

chat-App. Art chat ermöglicht es Besuchenden einer Ausstellung, Objekten virtuell Informationen hinzuzufügen und im Rahmen der Ausstellung gemeinsam zu diskutieren. Weitere Experimente erfolgten zu WebXR (webxr.nextmuseum.io), Metaverse (wwwforum und Virtual Residencies) und einer digitalen Anwendung für den Sammlungsbe-
reich Alte Kunst des Museum Ulm. Die beschriebenen digitalen Experimente waren als Co-Kreationsprojekte angelegt, um durch Schwarmintelligenz und Kollaboration opti-
male Ergebnisse zu erzielen.

Innerhalb der vierjährigen Projektlaufzeit bot nextmuseum.io verschiedenste Arten von Veranstaltungen an, um Zusammenarbeit zu ermöglichen, die Gemeinschaft der Nutzer*innen zu stärken, ein Netzwerk aufzubauen oder Wissen zu transferieren. Die regelmäßigen Expert Talks thematisierten unter anderem Open Data, NFTs, oder Mög-
lichkeiten, Ausstellung neu zu denken, Nachhaltigkeit und die Verbindung von Künst-
licher Intelligenz und Museen. Für Schwarmkuration unverzichtbar waren Open Call-
begleitende Community Meetups (oder auch mit Kurator*innen), bei denen sich die Teil-
nehmenden locker austauschen konnten. Eine Kombination aus allem waren die Tech-
Art-Late-Night-Shows »It's tech time!« mit Keynotes von internationalen Speaker*innen
zu Themen wie Dezentralisierung oder KI in der Kunst, Live-Tech-Experimenten und
Musik. Videos der Veranstaltungen finden sich auf nextmuseum.io oder den YouTube-
Kanälen von NRW-Forum und Museum Ulm.

Neben der Erprobung von Schwarmkuration und Co-Kreation auf digitaler Basis wa-
ren für nextmuseum.io von Beginn an weitere Projektziele gesetzt, so zum Beispiel das
Schaffen einer Grundlage eines neuen techno-institutionellen Öko-Systems für künst-
lerische Produktion und Rezeption. Formuliert war ebenso, durch die Verstetigung von
Schwarmkuration in der musealen Praxis einen signifikanten Beitrag zur Demokrati-
sierung des Kunstbetriebs zu leisten. Eingereichte schwarmkuratierte Werke ausstellen,
Input des Schwarms berücksichtigen und gemeinsam neue Narrative für Ausstellungen
finden – all das hat das Potenzial, mehr Menschen für Kunst und Museum zu begeistern.

Zentrales Element zur Erprobung von Schwarmkuration auf digitaler Basis waren
die Open Calls auf nextmuseum.io. Diese ermöglichen es allen interessierten Künst-
ler*innen, sich per Einreichung für ein Ausstellungsprojekt zu bewerben, unabhängig
von Bekanntheitsgrad und Status im Kunstbetrieb. Kurator*innen veröffentlichen die
Einreichungen und aktive Nutzer*innen der Plattform konnten diese ansehen und di-
rekt kommentieren, sich an Diskussionen beteiligen und dadurch Einfluss nehmen, ge-
gebenenfalls sogar mitentscheiden.

Auf der Suche nach dem optimalen Weg für Schwarmkuration bot nextmuseum.io
während der vierjährigen Projektlaufzeit mehr als 40 Open Calls an. Zur Ermittlung der
finalen Auswahl testeten Kurator*innen verschiedene Alternativen:

- rein quantitativ: externes Public Voting Tool, Online Meetup mit Live-Abstimmung,
- sowie rein qualitativ: Kommentier-Wettbewerb oder durch sichtbare Berücksichti-
gung des Inputs des Schwarms.

Dabei gab es verschiedene Grade von Mitbestimmung:

- Stufe 1: Künstler*innen können einreichen, aber die finale Entscheidung liegt allein bei den Kurator*innen,
- Stufe 2: Mischformen, bei welchen die Entscheidung auf Basis einer Vorauswahl getroffen wird (von Kurator*innen auf Basis der Vorauswahl des Schwarms oder umgekehrt) oder die Kurator*innen die Favoriten des Schwarms bei der Auswahl zumindest berücksichtigen,
- Stufe 3: Der Schwarm entscheidet final zwischen allen Einreichungen.

Es überrascht nicht, dass sich bei Public Votings jene Künstler*innen durchsetzen konnten, die große Reichweite hatten oder Menschen in digitaler oder echter Welt mobilisieren konnten. Ebenso wenig überraschend ist, dass professionelle Kurator*innen sich schwertun, für ein solches Ergebnis im Rahmen einer Ausstellung mit ihrem Namen Verantwortung zu übernehmen, denn Votes liefern keine Argumente für die kuratorische Entscheidung. Gedanken und Motivation der Schwarmkurator*innen bleiben unbekannt. Dies zeigt sich spätestens bei der quasi unmöglichen Formulierung eines Curatorial Statements, mit dem Kurator*innen ihre Open Calls auf nextmuseum.io abschließen und welche die Auswahl transparent begründen sollen.⁴ Zufriedenstellende Ergebnisse brachten gemischte, dialogintensivere Varianten hervor, ob sie nun mit einer quantitativen Abstimmung endeten oder nicht. Hier konnte Wissen transferiert und Verständnis erzeugt werden, was letztlich zu perspektivenreicheren Ausstellungen führte.

»Schwarmkuration ist keine Anarchie«⁵

Für Schwarmkuration macht es einen Unterschied, ob dem Schwarm im Sinne einer Pseudobeteiligung nur Platz überlassen wird, oder ob Kurator*innen wirklich kollaborativ Ausstellungen machen wollen. Letzteres bedeutet ein anderes Arbeiten für die Kurator*innen: Es erfordert interdisziplinäres Arbeiten innerhalb der eigenen Institution, macht sie zu Moderator*innen und Mediator*innen und bringt eine Vielzahl neuer Aufgaben wie Schwarmkuration organisieren, Inhalte transparent machen, Informationen filtern und clustern, Strömungen oder gar Mehrheiten erkennen, Dialog ermöglichen, Wissenstransfer organisieren, Netzwerke pflegen, Reichweite aufbauen und neue Zielgruppen erreichen mit sich. Technologie kann bei der Organisation dieses neuen Arbeitens enorm hilfreich sein.

Konzentriert auf das Mitmachangebot und konfrontiert mit Sorgen der jeweiligen Kulturinstitution vor unkontrolliertem, wenig qualitativem Input, zeigte sich für das nextmuseum.io-Team eine ganz andere Herausforderung: Nicht-Kurator*innen, insbesondere die Zielgruppe der kunstinteressierten Non-Art-Professionals, sprechen nicht einfach über Kunst. Sie müssen zur Diskussion ermuntert und empowert werden sowie

4 Siehe Beispiel <https://nextmuseum.io/exhibitions/beziehungsstatus-offen-kunst-und-literatur-am-bodensee/> [05.02.2023].

5 Christiane Lindner, ehem. Digital Catalyst am Badischen Landesmuseum Karlsruhe, im nextmuseum.io-Workshop (Herbst 2022).

niedrigschwellige Angebote für ihren Input vorfinden. Wichtiger als die Frage nach der finalen Entscheidung war also letztlich, wie Technologie Schwarmkuration optimal abbilden kann. Für die letzte Ausbaustufe von nextmuseum.io diskutierten und entwickelten Kurator*innen, Künstler*innen, Technologie-Expert*innen und Community-Mitglieder in einem Workshop gemeinsam neue Features. Im Ergebnis wurde nextmuseum.io u.a. um folgende Funktionen erweitert:

- Reaktionen mit Emojis (die zu einer Sortierung der Einreichungen nach Beliebtheit führen),
- eine Tag Cloud zum Sammeln und zur gewichteten Darstellung von quantitativem Input,
- eine wirkliche Community-Struktur für mehr Transparenz (die wesentlichen Funktionen stehen nur nach Anmeldung zur Verfügung),
- Service-Funktionen wie Benachrichtigungen über Aktivitäten oder Erinnerungen per E-Mail
- sowie ein verpflichtendes Online-Meetup im Rahmen eines Open Calls.

Das Entwicklungsteam diskutierte in diesem Zuge auch intensiv über das Thema »Anonymität«. Zum Start von nextmuseum.io hatten NRW-Forum und Museum Ulm bewusst auf eine verpflichtende Registrierung verzichtet, um Teilhabe möglichst niedrigschwellig zu ermöglichen. Im Laufe des Projektes erwies sich der hohe Grad an Anonymität als hinderlich für den Gesamtprozess der Schwarmkuration. Kurator*innen konnten nicht einschätzen, wer sich beteiligen wollte und Künstler*innen zeigten sich nicht zufrieden damit, dass ein anonymer Schwarm ihre Arbeit kuratierte. Zudem kam innerhalb des Schwarms nur schwer ein Zusammengehörigkeitsgefühl auf. So ermöglichte nextmuseum.io zwar allen Beteiligten ein freies Tun, aber Schwarmkuration bedeutet eben nicht, dass alle machen, was ihnen beliebt. Schwarmkuration sollte nicht zu Anarchie führen – sie braucht neben aller Offenheit auch Rollen, Verantwortlichkeiten und Vertrauen.

Die Chancen des Digitalen am Beispiel wwwforum

»The Metaverse is in my opinion only a platform for the most precious value of the universe, which is time. Now which brings us back to this initial questions, why does the internet needs walls. It doesn't and it doesn't need space. It needs space only as a platform for what is truly important and that is truly important. And that is your time, your resonating moment, your times of reflecting, your times of sharing with each others, and the moments you inspire others or learn from others. And therefore I do believe it needs space because it will change the way we interact«, so der Künstler Christian Mio Loclair über das gemeinsam mit dem NRW-Forum kreierte wwwforum beim virtuellen Opening.

Digitale Kunst braucht digitale Räume! Diesem Grundsatz folgend machte das NRW-Forum zusammen mit nextmuseum.io, dem Künstler Christian Mio Loclair und dessen Studio als eine der ersten Kunstinstitutionen den Schritt ins Metaversum. Das

wwwforum wurde im März 2023 eröffnet: ein virtueller Raum, der Künstler*innen und Besuchenden ein Experimentierfeld bietet und die Möglichkeiten des digitalen Ausstellens erkundet. Das Web ist keine digitale Alternative zur Realität, sondern ein Ort mit ganz eigenen Möglichkeiten. Mit der Weiterentwicklung virtueller Welten und erweiterten Realitäten hat sich auch die künstlerische Produktion und Präsentation von Ausstellungen verändert. Das wwwforum ist ein virtueller Ort, eine dreidimensionale Landschaft, ein gemeinsamer Ort für künstlerisches Schaffen und für Veranstaltungen, Ausstellungen und Experimente. Eröffnet wurde das wwwforum mit der Ausstellung »Come out and dance« des Künstlers Christian Mio Loclair, die grundlegende Fragen zu erweiterter Realität beinhaltet: Gibt es eine Aura des Digitalen? Was ist ein digitaler Zwilling? Und wann wird eine Erweiterung eigenständig? Anschließend bespielten Künstler*innen den Ort im Rahmen eines Virtual Residency-Programmes, für welches ein Open Call auf nextmuseum.io ausgelobt wurde. In einem Community-Meetup diskutierte der Schwarm die Einreichungen und nahm so Einfluss auf die Entscheidung der professionell besetzten Jury, bei der komplexe technische Fragestellungen berücksichtigt werden mussten. Besuchende waren während der Residencies eingeladen, den Raum zu erkunden und die Künstler*innen live bei der Arbeit zu beobachten oder an Veranstaltungen teilzunehmen.

Abb. 1: *wwwforum*, Studio Christian Mio Loclair



Quelle: *wwwforum*, 2023

Abb. 2: *Ausstellungsansicht aus der schwarmkuratierten Virtual Residency »Interverse: a virtual garden of words and form«*, Franziska Ostermann



Quelle: *wwwforum*, 2023

Das *wwwforum* ermöglichte es, neue Wege des Kuratierens zu erkunden und mittels Technologien über traditionelle Ausstellungskonzepte hinauszugehen. Das Studio Christian Mio Loclair schuf eine virtuelle Welt, die nicht nur Ausstellungsräume, sondern auch eine dazugehörige Outdoor-Umgebung umfasste. Inmitten dieser scheinbar grenzenlosen Möglichkeiten drängten sich Fragen auf: Wie kuratiert man diese digitalen Räume? Braucht ein digitaler Ausstellungsraum Fenster und Türen? Wie gewährleistet das *wwwforum* angesichts dieser Vielfalt, dass auch Besucher*innen ohne Vorkenntnisse eine eindrucksvolle Erfahrung in diesen digitalen Räumen machen können?

Diese Fragen leiteten die kuratorischen Überlegungen aller Beteiligten an. Ziel war es, eine immersive Erfahrung für die Besucher*innen zu schaffen. Die Architektur und die Wege zur Fortbewegung durch die Besuchenden gaben die künstlerischen Möglich-

keiten vor und zeigten das Experimentierfeld auf, in dem die Künstler*innen ihre Ausstellung gestalten konnten. Im Vordergrund standen bei diesem Projekt die partizipativen Möglichkeiten des Digitalen: Anders als beim klassischen Ausstellen wurde das Projekt als Datei an die Künstler*innen übergeben, die daraufhin für vier Wochen in der Umgebung arbeiten und sie verändern konnten. Im Laufe ihrer Arbeit übernahmen die vom Schwarm mitausgewählten Künstler*innen auch die Aufgabe der Kurator*innen und Vermittler*innen ihrer digitalen Ausstellungen.

Das Potenzial von Schwarmkuration

Trägt Schwarmkuration also zur Demokratisierung des Kunst- und Kulturbetriebs bei? Absolut! Sie ermöglicht allen Interessierten Teilhabe und aktives Mitgestalten und führt so zu perspektivenreicheren Ausstellungen. Hat Schwarmkuration das Potenzial, mehr Menschen für Kunst und Museum zu begeistern? Die quantitativen Ergebnisse der Open Calls hinsichtlich User-Beteiligung sowie Besuchszahlen schwarmkuratierter Ausstellungen legen das nahe. Ist Technologie ein Erfolgsfaktor für erfolgreiche Schwarmkuration? Zumindest vereinfacht sie das Handling komplexer Beteiligungsprojekte, ermöglicht es Menschen rund um den Globus zusammenzuarbeiten und sorgt für Transparenz und demokratische, faire und nachvollziehbare Entscheidungen. Für den Erfolg ebenso wichtig wie Technologie ist jedoch der Schwarm selbst. Mit seiner Beteiligung im Rahmen kollaborativer Ausstellungsprojekte verändert er das Museum und kann so zum Erhalt der gesellschaftlichen Relevanz von Kulturinstitutionen beitragen. Wer jedoch am Ende final entscheidet, hängt von der Prozessgestaltung der Schwarmkuration ab und davon, wer bereit ist, Verantwortung zu übernehmen.

Literatur

- Allmanritter, Vera/Tewes-Schünzel, Oliver (2023): *Kultureinrichtungen in (postpandemischem) Veränderungsdruck – wie zu anderer Relevanz gelangen? – kurz&knapp-Bericht Nr.5*, Institut für Kulturelle Teilhabeforschung (IKTf) (Hg.) (2023), Berlin: online publiziert, abrufbar unter <https://www.iktf.berlin/publications/kurzknapp-bericht-kultureinrichtungen-postpandemie/> [05.02.2024]
- ICOM (International Council of Museums) Deutschland (2023): Klarheit geschaffen: Offizielle deutsche Übersetzung der neuen Definition für Museen veröffentlicht, <https://icom-deutschland.de/de/component/content/category/31-museum-sdefinition.html?Itemid=114#:~:text=%22Ein%20Museum%20ist%20eine%20onica%20h%20t,f%C3%B6rdern%20Museen%20Diversit%C3%A4t%20und%20Nachhaltigkeit> [05.02.2024]
- Tietenberg, Annette (2020): Was heißt »kuratieren« heute?, <https://culturalrelations.ifa.de/fokus/artikel/was-heisst-kuratieren-heute/> [05.02.2024]