

„Lively Exhibition“ im Einsatz für das immaterielle Kulturerbe

Das digitale Werkzeug „Lively Exhibition“ im Einsatz für das immaterielle Kulturerbe

Vortrag von Michael Fuchs, Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein

Rapid Response? Die Überschrift sagt erst einmal nicht viel darüber aus, was dieses digitale Projekt des Fasnachtsmuseums Schloss Langenstein mit dem immateriellen Kulturerbe zu tun hat.

Bevor ich darauf näher eingehe, möchte ich zunächst klären, was eigentlich *Rapid Response* im Zusammenhang mit Museen und Ausstellungen bedeutet.

Beispiel: Der Motorradfahrer rast als Erster über die Zielgerade und schon wird der Wettkampfsieger auf der digitalen Tafel mit Zeitangabe abgebildet; sein Helm, der Erfolg symbolisiert, wird anschließend sofort in einer vom Sportartikelhersteller gesponserten Ausstellung platziert.

Ereignisse werden fast zeitgleich mit ihrem Entstehen sowohl digital als auch in Objektform abgebildet. Das schnelle Reagieren auf Ereignisse kann auch im Museum Sinn machen, besonders in Bezug auf das immaterielle Kulturerbe. *Rapid Response* meint im Museumskontext in erster Linie eine beschleunigte, direkte Form des Sammelns und Ausstellens.

Lebendige Kultur im Museum

Doch kommen wir erst einmal zum immateriellen Kulturerbe:

Auf den ersten Blick ist das Ausstellen des immateriellen Kulturerbes im Museum eher problembehaftet: Erstens ist es im Gegensatz zu unbeweglichen Bauten und beweglichen Gegenständen in erster Linie nicht materiell und damit nicht richtig greifbar. Zweitens gibt es Ausdrucksformen wie Tanz, Musik und andere Praktiken, die unmittelbar mit menschlicher Performance verbunden sind und dadurch nicht dauerhaft ausgestellt werden können – ich meine damit die Menschen. Obwohl auch die schon – tragischerweise – in Völkerschauen der Kolonialzeit zu Ausstellungsobjekten gemacht wurden. Außerdem birgt das Sammeln und Bewahren im Allgemeinen die Gefahr, lebendige Brauchpraxis zu konservieren.



Fastnacht in Nassereith/Tirol © Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein

Wer Fastnachts- oder Karnevalsbräuche schon einmal erlebt hat, weiß, dass sie als Festformen nur in ihrem gelebten Zustand wirklich nachvollziehbar sind. Es kann im Museum zwar überliefertes Wissen abgebildet werden – oder die dazu gehörenden Artefakte –, die Spontaneität und unmittelbare Lebendigkeit aber nicht. Authentizität kann durch verschiedene Vermittlungsformen hergestellt werden; das reale Zusammenspiel zwischen Ort, Zeit und den Menschen bleibt aber immer Rekonstruktion.

Die Lebendigkeit der Bräuche entsteht durch Menschen, die ihr Kulturerbe ausüben und kreativ weiterentwickeln. Das unterstreicht, dass es sich neben statischen, wiederkehrenden Elementen um eine Dynamik handelt, die permanenten gesellschaftlichen Transformationsprozessen unterliegt. Die Frage, die sich für uns stellt, ist, wie können Bräuche, soziale Praktiken, Feste und Rituale ausgestellt werden, ohne sie allzu sehr festzuschreiben, und wie können deren Veränderungen transparent gemacht werden?

Etablierte Formen der musealen Praxis kommen hier oft an ihre Grenzen, es werden neue digitale Strategien benötigt, die weit über das konventionelle Ausstellen hinausgehen.

„Lively Exhibition“ – Potenziale des Digitalen

Gerade hier liegt das große Potenzial der Digitalisierung, etwa gegenüber einem Exponat in der Vitrine. Durch die technische Möglichkeit, Inhalte flexibel zu verändern

und dynamisch anzupassen, bleibt eine Dauerausstellung nicht nur der Vergangenheit verbunden, sondern kann auch die Gegenwart abbilden bzw. aktuelles Geschehen direkt widerspiegeln.

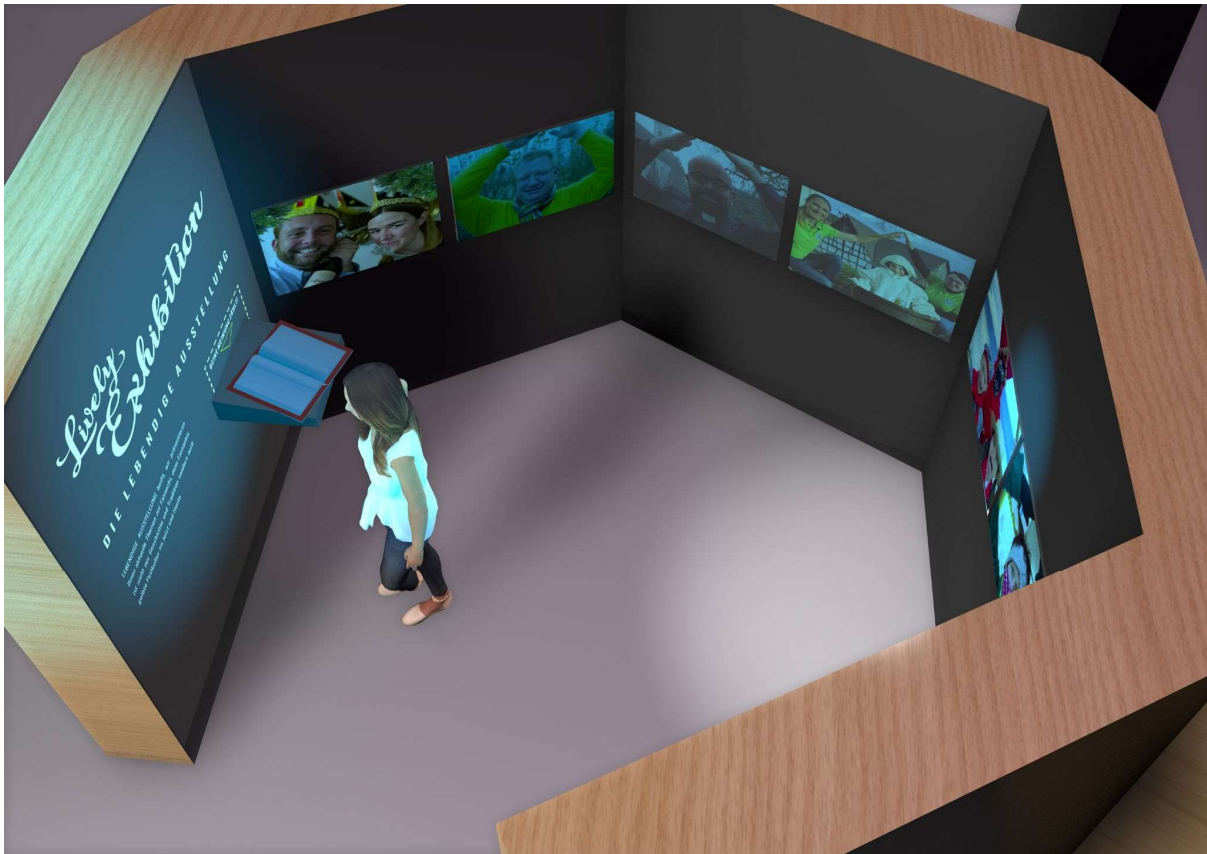
Unsere Herausforderung lautet darum: Wie können gegenwärtige Prozesse zum Bestandteil einer Ausstellung werden?

Dazu wird im Teilprojekt museum4punkt0 des Fasnachtsmuseums Schloss Langenstein ein einfach zu bedienendes und webbasiertes Werkzeug entwickelt, um eine schnelle und professionelle Produktion von Sonderausstellungen mit Bezug zu aktuellen Themen und mit User*innen-Beteiligung zu ermöglichen.

Durch „Lively Exhibition“ sollen Besucher*innen die Möglichkeit erhalten, eigene Inhalte auf ansprechende Art und Weise in das Museum einzubringen oder zu teilen. Das Werkzeug enthält Komponenten zur Datensammlung durch das Publikum, Möglichkeiten des digitalen Kuratierens und Module zur automatisierten Medienbearbeitung. Ergänzt wird es durch öffentliche Schnittstellen, um Medien und kuratierte Ausstellungen zu archivieren und mit anderen Museen auszutauschen. Konkret wird das Museumspublikum eingeladen, eigene Fotos und Videos für bestimmte Themenausstellungen beizusteuern (per Email, Social Media, Website, über QR-Codes, etc.). Diese können durch Administratoren innerhalb von Sekunden im Museum bereitgestellt werden.

„Lively Exhibition“ wird durch eigene Hardware (also Bildschirme, Projektoren, E-Ink Displays) wie eine reguläre professionelle Ausstellung inszeniert werden.

Medienbearbeitungstools ergänzen den Prozess: Möglich sind Anpassungen von Bildern an Bildschirme basierend auf ihrem Seitenverhältnis oder ihrer Größe, das Vorschlagen ähnlicher Bilder basierend auf der Klassifizierung nach Tags, Region, Jahr, Thema oder das Erkennen von Form- und Farbähnlichkeiten.



© Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein

Ausgestellt werden in multimedialer Form aktuelle Ereignisse oder zeitgenössische Themen, die in Beziehung zu den Fastnachtsbräuchen stehen bzw. werden Besucher*innen zur Reflexion und zum Dialog mit gesellschaftlich aktuellen Fragen eingeladen. Aktuell könnte das etwa heißen: "Wie erlebst Du die Fastnachtsbräuche in Pandemiezeiten?". Oder: „Welchen Einfluss haben soziale Medien auf die Fastnacht?“ Oder: „Bräuche aus der Sicht von Kindern“ usw.

Ziel ist es, einen hohen Grad an Partizipation bzw. gesellschaftlicher Teilhabe zu erreichen und die Trägerschaft in das Museum einzubinden – eine Co-Creation (Nina Simon), bei der die Besucher*innen gleichberechtigt mit dem Museum Inhalte und Projekte kreieren und verwirklichen können.

Dieser partizipative Ansatz schafft einen Informationsfluss zwischen dem Fasnachtsmuseum und den Besucher*innen, der im Gegensatz zu traditioneller Museumsarbeit eine gleichberechtigte Situation schafft. Beide Parteien fungieren sowohl als Sender als auch Empfänger. Besucher*innen können sowohl als Akteur*innen als auch Rezipient*innen auftreten, oder auch beides.



© Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein

Damit die Besucher*innen-Beteiligung nicht nur auf digitaler Ebene stattfindet, wird auch mit Notizbüchern gearbeitet. Hier können ergänzende Beiträge, Kommentare und Anregungen zu aktuellen Ausstellungsthematiken verfasst werden, die anschließend wiederum in der digitalen Ausstellung abgebildet werden können. Als Nutzen sowohl für die Besucher*innen als auch für das Museum könnte „Lively Exhibition“ Erkenntnisse generieren – über den sozialen Wandel, den Einfluss von Urbanisierung auf die Bräuche, Generationenkonflikte, Diversität, Migrationseinflüsse, Globalisierung, Technologie oder Pandemie oder über Gefühle, Wertevorstellungen und Identität. Dieses Instrument kann sichtbar machen, wie wir leben, denken oder uns verändern. „Lively Exhibition“ ist auch bestens für eine vielfältige Nachnutzung in anderen Museen geeignet. Überall wo es um Meinungsbildung und Teilhabe geht, könnte der Einsatz von „Lively Exhibition“ interessant sein. Dabei ist die Themenvielfalt unerschöpflich. Man denke etwa aktuell an die Auseinandersetzungen mit Verschwörungstheorien oder der Klimakrise.

Abschließend möchte ich betonen, dass mit „Lively Exhibition“ nur eine Station des Fasnachtsmuseums Schloss Langenstein vorgestellt wurde. Insgesamt wird das neue Museum eine starke partizipative, erlebnisorientierte Ausrichtung bekommen, die von einem mannigfaltigen Angebot an digitaler Wissensvermittlung begleitet wird. Wir streben an, mit „Lively Exhibition“ eine neue innovative und partizipative Interaktionsform zu entwickeln, die auf die Bedürfnisse und Interessen von

Besucher*innen einget und zudem ein Stück weit das Verständnis und Verhältnis für das immaterielle Kulturerbe Fastnacht fördern hilft.