

STADTLABOR DIGITAL – EINE PARTIZIPATIVE SAMMLUNGSPLATTFORM

Franziska Mucha

Kuratorin Digitale Museumspraxis, Historisches Museum Frankfurt, Deutschland,
Franziska.Mucha@stadt-frankfurt.de

KURZDARSTELLUNG: Mit der Neukonzeption positioniert sich das Historische Museum Frankfurt (HMF) als Stadtmuseum. Es möchte für möglichst viele Menschen ein relevanter Ort in der Stadt werden. Die neue Dauerausstellung Frankfurt Jetzt! spielt in diesem Kontext eine wichtige Rolle: Als dezidiert gegenwartsorientiertes und partizipatives Ausstellungsformat macht es sich die kollaborative Erforschung und Darstellung der lebendigen Stadt zur Aufgabe. Mit dem Stadtlabor Digital, einer kartenbasierten Internetplattform, will das HMF subjektive Wissensbestände über die Erfahrung von Urbanität, konkret der Stadt Frankfurt und ihrer Lebenswelten, erfassen. Durch den partizipativen Ansatz ermöglicht das HMF Teilhabe an der Museumsarbeit und ihren Inhalten sowie eine bessere Repräsentation aller gesellschaftlichen Schichten.

1. EINFÜHRUNG

Das Historische Museum Frankfurt (HMF) hat es sich zur Aufgabe gemacht, zusammen mit den Bewohner/innen die Gegenwart und Zukunft der Stadt zu erforschen. Sie alle sind Expert/innen für die Stadt. Durch den partizipativen Ansatz ermöglicht das HMF Teilhabe an der Museumsarbeit und ihren Inhalten sowie eine bessere Repräsentation aller gesellschaftlichen Schichten. Es möchte somit für möglichst viele Menschen ein relevanter Ort werden.

Aus dieser Grundhaltung heraus entwickelt das HMF die Sammlungsplattform Stadtlabor Digital. Sie entsteht im Kontext des partizipativen und gegenwartsorientierten Ausstellungsformats Frankfurt Jetzt! und widmet sich unterschiedlichen Wissensformen. Auf einer digitalen Stadtkarte können User ihre Perspektive auf Frankfurt in Bild, Text, Ton und Film dokumentieren. Es geht dabei um das Abbilden von Vielstimmigkeit in Bezug auf die Erfahrung der Stadt, nicht um Eindeutigkeit. Das HMF betritt damit in mehrfacher Hinsicht Neuland: Es entsteht eine Sammlung nativ digitaler Objekte, bei denen es sich um User-generated-content (UGC) über/zu/für die gegenwärtigen Stadt handelt. Gerade im

Hinblick auf solch eine Sammlung wird deutlich, dass neue kuratorische Strategien entwickelt werden müssen, die den Eigenheiten der digitalen Welt Rechnung tragen. Fragen nach Sammlungs- und Inventarisierungsstrategien und nach Klassifizierungssystemen müssen geklärt werden. Und schließlich können anhand des Projekts die Funktionsweisen und Aufgaben von Museumssammlungen reflektiert werden.

2. USER: STADTLABORANTEN

In ihrer weitreichenden Forderung nach dem partizipativen Museum schrieb Nina Simon 2010: „The social Web has ushered in a dizzying set of tools and design patterns that make participation more accessible than ever. Visitors expect access to a broad spectrum of information sources and cultural perspectives. They expect the ability to respond and be taken seriously. They expect the ability to discuss, share, and remix what they consume.” [1]. In den letzten sechs Jahren haben sowohl der Einsatz von digitalen Werkzeugen, als auch die Entwicklung von partizipativen Methoden in vielen Museen im deutschsprachigen Raum Einzug gehalten. Dabei handelt es sich oft um kontributive Konstellationen, in denen das Museum Inhalte digitalisiert, online

veröffentlicht und Usern die Möglichkeit zum Kommentar gibt. Auch im Rahmen von Crowdsourcing-Projekten zur Erschließung von Sammlungen (z.B.: Tag.Check.Score, Ethnologisches Museum Berlin) und Crowdfunding-Aufrufen zur Finanzierung von Projekten (z.B.: KulturMut, Aventis Foundation) mobilisiert eine steigende Zahl von Museen ihre User. Schließlich findet die Öffentlichkeitsarbeit heute auf einer Vielzahl von Social Media Kanälen statt (z.B.: Twitter, Facebook, Instagram), die nicht mehr nur einseitige Kommunikation erlauben, sondern ein Gespräch ermöglichen. Mit diesen Projekten erfüllen die Museen allerdings nur einen Teil von Simons Forderungen: Museumsinhalte werden zugänglich gemacht. Die Frage der Repräsentation und „Co-Creation“ bleibt jedoch zumeist offen, die Eigenlogik des Museums ist weiterhin dominant und der User wird als Zielgruppe betrachtet.

Das Stadtlabor Digital basiert dagegen auf einem Co-Creativen Ansatz, mit dem das Museum an die digitalen Kulturpraktiken anknüpft. Im Zentrum steht User-generated-content (UGC), der auf der Plattform gesammelt und in wechselnder Auswahl im Museum gezeigt wird. Damit einher geht eine Öffnung für eine vielfältige User-Community. Mia Ridges gibt einen guten Überblick, wie breit die angesprochenen User aufgestellt sind: „Users who create content in the cultural heritage sector include professional or amateur subject specialists; users who wish to share an emotional response or reminiscence about an object or topic; users who can contribute factual information or corrections about particular objects; users who create images, photos or fiction in response to cultural heritage content, (whether self-motivated or as part of a competition); and website visitors who create paths for others to follow by linking content through tags or paths through our sites. Users also include peers from other museums or research institutions, including retired museum professionals. (...) UGC can introduce us to audiences we didn't even know we have.“ [2] Für die Museen bedeutet dies, wenn sie sich alternativen Expertisen widmen wollen, dass sie sich neuen und ungewohnte Formen der Wissensvermittlung öffnen müssen. Nach Leontine Meijer-van Mensch ist das gerade für Stadtmuseen eine wichtige Aufgabe, denn nur so könne dem Kontext der Vielfalt und Verschiedenartigkeit Rechnung getragen werden. „Nicht nur die Museumsmitarbeiter

entscheiden was wichtig ist und somit gesammelt, bewahrt und ausgestellt werden soll, sondern die jeweilige Gemeinschaft definiert dies zusammen mit der entsprechenden Einrichtung. Der Besucher entwickelt sich somit zum Benutzer und das Museum stellt ihm verschiedene Möglichkeiten dafür zur Verfügung.“ [3] Das Stadtlabor Digital versteht sich in diesem Sinn als methodisches Experiment, eine Plattform und digitale Interaktionsfläche, ein virtueller Ort der aktiven Auseinandersetzung des Individuums mit seiner Stadt.

3. OBJEKTE: VIELE FRANKFURTS

Das Erfahrungswissen über eine Stadt kann sehr gut in Form nativer digitaler Objekte gesammelt werden, wie z.B. Video- und Audiobeiträgen oder Fotos, die mit persönlichen Statements verknüpft werden und im direkten Bezug zu einem realen Ort stehen. Das HMF legt hier dezidiert Wert auf die subjektive Perspektive der Beiträge, darauf, dass in den Beiträgen deutlich ein „Ich“ wahrzunehmen ist. Damit verändert sich die Vorstellung vom Museumsobjekt, neben das materielle Kulturgut tritt das digitale Kulturgut, neben die Fachwissenschaft treten andere Expertisen. Danielle Kuijten sieht darin eine Chance, Museumsarbeit zu erweitern: „If we do not limit objects as only meaningful when proven to have scientific knowledge, we start to see new possibilities to engage and approach museumwork. Objects can be used to reflect on larger themes, on the role they play in history and exchange, mourning and memory, transition and passage, mediation and new vision.“ [4] Die Bedeutung von Objekten kann in ihrer sozialen, epistemischen, relationalen oder evokativen Funktion verankert sein.

Mit dem Stadtlabor Digital versucht das HMF Objekte zu sammeln, die das Verhältnis der Frankfurter/innen zur heutigen Stadt vermitteln. Ihre Bedeutung wird von individuellen Meinungen bis zu kollektiven Perspektiven reichen. Beiträge können gegenseitig kommentiert werden, unterschiedliche Sichtweisen auf den gleichen Ort können miteinander kollidieren und um Deutungshoheit ringen. Die Sammlungsplattform bietet in dieser Diversität, Anlass die verschiedenen „Frankfurts“ zu verhandeln.

Jyri Engström definiert die soziale Bedeutung von Objekten als ausschlaggebend für erfolgreiche Netzwerke: “social networks consist of people who are connected by a shared

object.” [5] In Anlehnung an seine Theorie sind die Beiträge im Stadtlabor Digital als soziale Objekte zu verstehen, die verschiedene User miteinander verbinden. Dieses Netzwerk soll durch Workshops und Kooperationen mit verschiedenen Communities und Keyworkern gefördert werden. Dadurch wird nicht nur ein weiter Objektbegriff propagiert, auch eine neue Rollenverteilung in der Sammlungsaktivität wird angestrebt.

4. SAMMELN: PARTIZIPATIV

Leontine Meijer-van Mensch kritisiert vor allem die dominante Rolle der Museumsfachleute, denen das alleinige Recht und die objektive Urteilskraft zugewiesen wird, die Bedeutung des Kulturerbes sammelnd zu definieren. [6] Durch Mitgestaltung, Mitverwaltung und Mitbestimmung können im Sinne des „New Heritage Discourse“ Sammlungsprozesse demokratisiert und pluralisiert werden. Die repräsentative Funktion von Museen steht hier auf dem Prüfstand. Wer wird sich in der Zukunft wieder finden im Museum, in seinen Sammlungen und Ausstellungen?

Das HMF hat in seiner Geschichte bereits verschiedene Erfahrungen mit partizipativen Sammlungsansätzen gemacht. In den 1970er Jahren wurde im Rahmen der kulturpolitischen Forderung nach „Kultur für Alle“ eine Öffnung des Museums für Besucher/innen und Beteiligung umgesetzt. Damals wurde die Sammlung um den Bereich der Alltagskultur ergänzt und in allen anderen Sammlungsbereichen wurde die Überlieferung aller Gesellschaftsschichten gefordert. Im jüngsten Projekt wurde das Occupy Camp Frankfurt-Konvolut in Zusammenarbeit mit Aktivist/innen erstellt (70 Objekte, 100 digitale Fotografien) und in die Sammlung überführt. [7]

Das Stadtlabor Digital wird 2017 online gehen und damit einen neuen Sammlungsbereich eröffnen, der nicht nur partizipativ sein wird, sondern auch prozessual. Die Sammlungsplattform strebt eine ständig wachsende Ansammlung mit großer inhaltlich-formeller Bandbreite an, die sowohl vom Museum als auch vom User gepflegt werden muss. Austausch auf Augenhöhe, Moderation und Pflege durch das Museum erfordern ein neues Kommunikations- und Rollenverhältnis: der Kurator wird zum Moderator, der User wird zum Prosumer und die Sammlung wird im

besten Falle ein „[...] shared public space in which contemporary formations are present and represented towards collecting present-day social repertoires. A laboratory in which we may have to let go of items that are disappearing or losing their use or relevance, and in which collecting is a multifaceted act of negotiating meanings and prompting mutual understanding.“ [8]

6. DANKSAGUNG

Danke An Danielle Kuijten, Erica De Abreu Goncalves, Angela Jannelli, Susanne Gesser, Katharina Böttger, Erik Jacobs, Lisa Voigt Und Aikaterini Dori Für Den Anregenden Austausch Über Das Subjektive Museum.

6. LITERATURHINWEIS

1. Simon, Nina (2010): *The Participatory Museum*, <http://www.participatorymuseum.org/preface/> (Stand: 20.10.2016).
2. Ridges, Mia (2007): *Sharing authorship and authority: user generated content and the cultural heritage sector*, <http://www.miaridge.com/projects/usergeneratedcontentinculturalheritagesector.html> (Stand: 20.10.2016)
3. Meijer-van Mensch, Leontine: Von Zielgruppen zu Communities. Ein Plädoyer für das Museum als Agora einer vielschichtigen Constituent Community. In: Gesser u.a., *Das Partizipative Museum*, transcript Verlag, Bielefeld, 2012, S.86-94.
4. Kuijten, Danielle: Meaningful Things. The social networks of objects. *COMCOL Annual Conference and Meeting*, Seoul, 2015. (Der Vortrag liegt bislang nur als Skript zur Tagung vor und wird 2017 veröffentlicht werden.)
5. Engström, Jyri (2005): *Why some social network services work and others don't — Or: the case for object-centered sociality*, <http://www.zengstrom.com/blog/2005/04/why-some-social-network-services-work-and-others-dont-or-the-case-for-object-centered-sociality.html> (Stand: 20.10.2016).

6. Meijer-van Mensch, Leontine: Von Zielgruppen zu Communities. Ein Plädoyer für das Museum als Agora einer vielschichtigen Constituent Community. In: Gesser u.a., *Das Partizipative Museum*, transcript Verlag, Bielefeld, 2012, S.86-94.
7. Linnemann, Dorothee; Thiel, Sonja: Von der Arbeiterbewegung zum Occupy Camp Frankfurt. Politische Gegenwartskultur partizipativ sammeln im Historischen Museum Frankfurt. *Hessische Blätter für Volks- und Kulturforschung*, Band 50, S.45-70, 2016.
8. Dibbits, Hester; Willemsen, Marlous: Stills of our Liquid Times. An essay towards collecting today's intangible cultural heritage. In: Elpers u.a., *Die Musealisierung der Gegenwart. Von Grenzen und Chancen des Sammelns in kulturhistorischen Museen*, transcript Verlag, Bielefeld, 2014, S. 177–198.