

nextmuseum.io

Digitale Partizipation im Museum durch Schwarmkuration und Co-Kreation

Alina Fuchte und Marina Bauernfeind

Die Digitalisierung und die sozialen Medien beeinflussen unser tägliches Leben – die Art und Weise, wie wir miteinander kommunizieren, Entscheidungen treffen, lernen, arbeiten und unsere Freizeit verbringen. Wir haben uns längst daran gewöhnt, uns überall mitteilen und beteiligen zu können. In einem Umfeld, das von Partizipation und Empowerment geprägt ist, gelten viele Museen und Kultureinrichtungen immer noch als elitär und entrückt. Die meisten Institutionen haben sich jedoch zu Einrichtungen entwickelt, die sich stärker an den Bedürfnissen ihres Publikums orientieren. Sie versuchen, nicht nur den Bildungs-, sondern auch den Unterhaltungsansprüchen gerecht zu werden, die Dynamik und den komplexen Charakter der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts widerzuspiegeln und Dialoge zu fördern.¹ Institutionen, die der Identitätsbildung dienen und einen Raum für Repräsentation bieten, müssen diejenigen, die repräsentiert werden sollen, konsequent in ihre Arbeit einbeziehen. Längst werden das System Museum und seine tradier-

ten Konzepte in Frage gestellt, Gegenentwürfe entwickelt, Sammlungsstrukturen überdacht und unter Einbeziehung von Communities neue Narrative gefunden. Vor diesem Hintergrund hat der Internationale Museumsrat (ICOM) auf seiner Generalversammlung im August 2022 einen Resolutionsvorschlag für eine Neufassung der Museumsdefinition diskutiert und verabschiedet und damit einen 18-monatigen partizipativen Überarbeitungsprozess abgeschlossen. In der neuen Fassung der ICOM-Museumsdefinition heißt es, Museen seien Orte im Dienste der Gesellschaft, [...] zugänglich, inklusiv, fördern Diversität, arbeiten unter Einbeziehung von Communities und bieten vielfältige Erfahrungen für Bildung, Unterhaltung, Reflexion und Wissensaustausch.² Und obwohl die partizipativen Ansätze in den letzten Jahren zugekommen haben, wird die Idee, dass die Besucher*innen mit ihrer eigenen Stimme zur Museumsgestaltung beitragen sollten, teilweise immer noch als radikal und provokativ angesehen.³ Oder aber die Möglichkeiten zur



© Foto: Katja Illner

Alina Fuchte

ist seit April 2020 am NRW-Forum Düsseldorf tätig und verantwortet die Gesamtprojektleitung für nextmuseum.io. Sie studierte Kunstgeschichte, Kultur- und Sozialanthropologie (Münster/Amsterdam, B.A.) sowie Kulturanalyse und Kulturvermittlung (Dortmund, M.A.). Ihr Volontariat absolvierte sie in der Abteilung Kulturelle Bildung am Kunstpalast in Düsseldorf.



© Foto: Privat

Marina Bauernfeind

startete im Juli 2020 im Museum Ulm als Projektmanagerin für das Kooperationsprojekt nextmuseum.io. Die Expertin für kreatives Marketing und Medien studierte BWL (B.A., MBA) in Süddeutschland und Mumbai, Indien. Nach jahrelanger Tätigkeit bei Hubert Burda Media und in der eigenen Kreativagentur setzt sie mit ihrer Arbeit für nextmuseum.io den Fokus auf eine digitale Zukunft.

Mitgestaltung beschränken sich auf den Bereich der kulturellen Bildung, beispielsweise in Form von Begleitprogrammen zu laufenden Ausstellungen. Dabei sollte das Gespräch mit dem Publikum bereits vor der Ausstellung beginnen! Gleichzeitig wurde der Prozess der Museumstransformation durch den digitalen Wandel immens vorangetrieben. Die Demokratisierung des Museums fällt mit der Demokratisierung der Technik zusammen, die sich durch Zugänglichkeit von überall und für alle auszeichnet.

Wie können also Kultureinrichtungen wie Museen den digitalen Wandel in der Gesellschaft für mehr Teilhabe in den eigenen Häusern nutzen? Welche technischen Tools braucht es, um eine aktive Mitgestaltung seitens der Bürger*innen bereits im Entstehungsprozess von Ausstellungen und einen Austausch auf Augenhöhe zu ermöglichen? Das Projekt nextmuseum.io möchte durch gemeinsames Diskutieren und Experimentieren Antworten darauf finden. nextmuseum.io ist eine institutionsübergreifende digitale Community-Plattform für Schwarmkuration und Co-Kreation, gefördert als eines von bundesweit 15 digitalen Vorhaben von der Kulturstiftung des Bundes im *Fonds Digital* im Programm *Kultur Digital* sowie von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Das Förderkonzept sieht einen Verbund aus mindestens zwei Kultureinrichtungen sowie einem digitalen Partner vor, der diese während des Projektes mit seiner digitalen Expertise konzeptuell berät.

Die Projektinitiatoren, das NRW-Forum Düsseldorf und das Museum Ulm, scheinen zunächst sehr unterschiedlich zu sein: Ein Ausstellungshaus mit Fokus auf Fotografie, Pop- und Digitalkultur vs. ein Stadtmuseum mit 40.000 Jahren Kunst-, Kultur- und Designgeschichte. Was uns verbindet, ist die gemeinsame Idee vom Museum als demokratischem Ort und der Glaube an das Potenzial des Digitalen. In der Umsetzung unterstützt uns das MIREVI (Mixed Reality and Visualization) Lab der Hochschule Düsseldorf (HSD) über den gesamten Förderzeitraum als digitaler Partner. Kern des Projektes ist die digitale Plattform nextmuseum.io, auf der freie Kurator*innen oder Institutionen über einen Open Call zur kollaborativen Arbeit an Ausstellungsprojekten aufrufen können. Künstler*innen können



Bild 1
Ausstellungsansicht
„Beziehungsstatus:
Offen.“ Open Call
Zeppelin Museum

Kunstwerke einreichen und sich an Diskussionen beteiligen, ebenso wie Kunstinteressierte, die während des gesamten Prozesses verschiedene Möglichkeiten der Partizipation haben. Wir glauben, dass die Vielzahl der Meinungen und das geballte Wissen, das die Online-Community auszeichnet, einen intelligenten, starken Schwarm schaffen, der mitgestalten will. Die Plattform bietet Werkzeuge und Unterstützung für gemeinsames Arbeiten im Kunst- und Tech-Bereich, digitale Experimente mit dem MIREVI Lab und Community-Events für Input, Austausch und Empowerment. Seit dem Start im Juli 2020 wurden über nextmuseum.io mehr als 30 Open Calls für kollaborative Ausstellungsprojekte veröffentlicht, von denen mehr als die Hälfte bereits physisch oder digital gezeigt wurden. Die Community hat mittlerweile mehr als 500 Mitglieder und bot rund 75 Veranstaltungen an. Im Folgenden möchten wir die einzelnen Elemente und deren Partizipationsmöglichkeiten genauer erläutern.

Freie Kurator*innen oder Institutionen können ein kollaboratives Projekt auf nextmuseum.io starten, indem sie einen Open Call veröffentlichen und Beiträge sowie themenbezogene Diskussionen durch den Schwarm ermöglichen. Die Methode der finalen Auswahl ist den Kurator*innen selbst überlassen. Für uns bedeutet Schwarmkuration, gemeinsam zu denken und zu gestalten, Wissen und Perspektiven auszutauschen und über Kunst zu diskutieren, was alles letztlich in die endgültige Gestaltung



Bild 2
Screenshot ART chat App in der Ausstellung „Subversives Design“ im NRW-Forum

einer Ausstellung einfließen kann. So bot das Zeppelin Museum Friedrichshafen im Rahmen des Open Calls „Beziehungsstatus: Offen. Kunst und Literatur am Bodensee“ nicht nur verschiedene Aktivitäten während des Aufrufs an (z. B. Künstler*innen-Tandems und Schreibwerkstätten), sondern schloss diesen mit einem öffentlichen Voting ab. Die ausgewählten Künstler*innen wurden in einer hochwertigen separaten Installation innerhalb der Ausstellung gezeigt (Bild 1).

Aber nicht nur analoge Ausstellungen können über nextmuseum.io entwickelt werden. Zusammen mit dem virtuellen Museum Musee Dezentral veröffentlichten wir einen Open Call für NFT-Kunstwerke auf der Plattform. Dieser Aufruf war Teil einer ganzen Reihe von Vorträgen und Workshops zum Thema Web3 und der Dezentralisierung des Internets. Wir wollten nicht nur über die Relevanz dieses Hypes Bescheid wissen, sondern auch Know-how an unsere Community weitergeben. Die Schwarmkuration war offen für alle und fand in einer ausführlichen Videokonferenz-Session statt, bei der auch Expert*innen und Young Professionals anwesend waren, die die Diskussion erheblich bereicherten. Ein Open Call endet mit der finalen Auswahl und einem kuratorischen Statement, dem Ergebnis der Schwarmkuration. Diese erfolgt maßgeblich remote, da sich die Community oft-

mals aus überregionalen oder auch internationalen Teilnehmenden zusammensetzt. Der kollaborative Prozess erfolgt also auf digitalem Wege über die Plattform, bevor Kurator*in und (Museums-)Team vollständig übernehmen und die Ausstellung finalisieren.

Um auch vor Ort Teilhabemöglichkeiten für Besucher*innen zu schaffen, entwickeln wir gemeinsam mit dem MIREVI Lab digitale Tools zur Vermittlung und zum Austausch. Dabei konzentrieren wir uns insbesondere auf die vielfältigen hybriden Möglichkeiten, die Mixed Reality bietet. Gemeinsam mit dem MIREVI Lab und Studierenden der HSD entwickelten wir zunächst eine Augmented Reality (AR) App, mit der User mittels AR eigene Inhalte (Kommentare, Fragen) zu den Kunstwerken in der Ausstellung platzieren und miteinander diskutieren können. Die App wurde bereits in zwei Ausstellungen in Ulm und Düsseldorf eingesetzt und war in überarbeiteter Form im Museum Ulm in der Ausstellung „PROTEST! GESTALTEN“ bis zum 16.04.2023 verfügbar. Art chat wurde Open Source entwickelt; der Code ist auf GitHub veröffentlicht und steht interessierten Museen zur Weiterentwicklung zur freien Verfügung (Bild 2).

Das zweite Experiment widmete sich dem Thema WebXR, also browserbasierter Augmented Reality. In Kooperation mit einer Masterstudentin der Medieninformatik der HSD wurden hierzu eine Fokusgruppenstudie durchgeführt, zwei konzeptuelle Prototypen erstellt und jeweils zehn weitere Objekte des Kunstpalastes und des Museum Ulm 3D-gescannt, die nun per Smartphone unter <https://webxr.nextmuseum.io> in AR nutzbar sind (Bild 3).

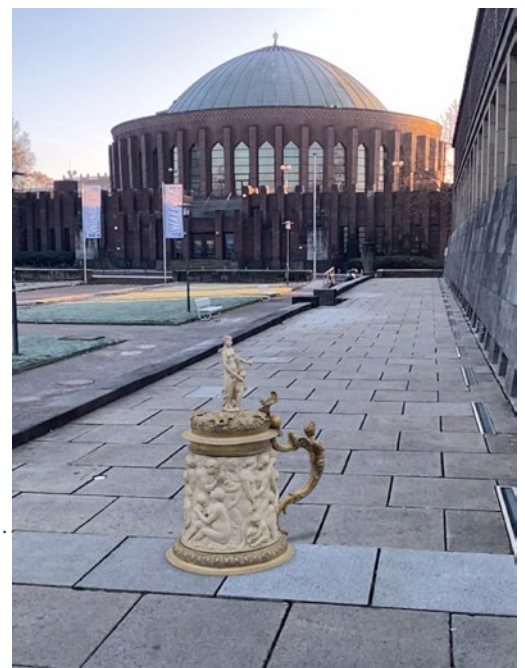


Bild 3
AR-Version des Ulmer Elfenbeinhumpen vor dem NRW-Forum



Bild 4
Testen des Icaros bei
„It's tech time!“

Als dritte Säule bietet nextmuseum.io verschiedene Arten von Veranstaltungen an, um Diskussion und Austausch zu ermöglichen, die Community zu stärken und das Netzwerk weiter auszubauen. Digitale Meetups, welche die Open Calls begleiten, machen Schwarmkuration für jede*n zugänglich. Darüber hinaus laden wir diverse Expert*innen zu aktuell relevanten Themen für das Museum der Zukunft ein (z. B. Open Data, NFTs, Nachhaltigkeit, KI usw.). Ein besonderes Format ist unsere Tech-Art-Late-Night-Show „It's tech time!“ mit Keynotes internationaler Speaker*innen, Live-Tech-Experimenten und Musik (Bild 4). Die Veranstaltungen werden aufgezeichnet und stehen im Anschluss auf nextmuseum.io zur Verfügung.

Der Förderzeitraum des Fonds Digital umfasst vier Jahre und endet somit Ende 2023. Bis dahin gilt es nicht nur, die Ursprungsfrage, ob Schwarmkuration (auf digitaler Basis) Bestandteil musealer Praxis sein sollte, zu beantworten, sondern auch, eine Zukunftsperspektive für die digitale Plattform entwickelt zu haben. Die Antwort ist für uns nach vielen positiven Erfahrungen bereits klar: Wir möchten nextmuseum.io verstetigen und nachhaltig in kuratorisches Arbeiten einbinden. Eine für uns interessante Kooperationsform ist in diesem Kontext die einer Dezentralen Autonomen Organisation (DAO): Verschie-

dene Interessierte bzw. Interessengruppen mit einer gemeinsamen Vision und einem durch Smart Contracts geregelten Rahmen. Unser Ziel ist es, eine funktionsfähige DAO für nextmuseum.io zu gründen, bestehend aus Museen, die für Schwarmkuration offen sind, Künstler*innen, Kunst- und Tech-Interessierten und Expert*innen, welche die Plattform gemeinsam betreiben und weiterentwickeln und auch künftig innovative Impulse setzen.

Museums-Info

NRW-Forum Düsseldorf

Ehrenhof 2
40479 Düsseldorf

Tel 0211 56642100
Mail info@kunstpalast.de
Web www.nrw-forum.de
FB www.facebook.com/nrw.forum
TW www.twitter.com/NRW_FORUM
IG www.instagram.com/nrwforum
YT www.youtube.com/channel/UCQL7xn412Y-N0AGUIp2w-A
TT www.tiktok.com/@nrwforum

Museum Ulm

Marktplatz 9
89073 Ulm

Tel 0731 1614330
Mail info.museum@ulm.de
Web www.museumulm.de
FB www.facebook.com/museumulm
TW www.twitter.com/museum_ulm
IG www.instagram.com/museumulm
YT www.youtube.com/channel/UCvQVewG5kSaBIrFYihPP5-g

Web www.nextmuseum.io
TG www.t.me/nextmuseum_io

Anmerkungen

- 1 Vgl. Tomiuc, Anamaria: Navigating Culture. Enhancing Visitor Museum Experience through Mobile Technologies. From Smartphone to Google Glass (Journal of Media Research, Bd. 7, Ausg. 3(20)) 2014.
- 2 Vgl. www.icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/ (Stand: 09.01.2023).
- 3 Vgl. Tallon, Loïc und Walker, Kevin: Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media, Lanham, MD, 2008.