29.01.2018

Visionen statt Illusionen

DASA-Szenografie-Kolloquium thematisierte die Rolle des Digitalen in Ausstellungen

Medien sind omnipräsent. Auch im Museum. Formen und Nutzen digitaler Medien für Ausstellungen hinterfragte daher das jüngst abgehaltene Szenografie-Kolloquium in der DASA Arbeitswelt Ausstellung in Dortmund.

Experten aus dem In- und Ausland schnürten für ein dichtes Informationspaket. Dabei reichte die Spannweite vom klaren Bekenntnis zum Objekt, etwa durch Dr. Stefan Kley von der Landesstelle für nichtstaatliche Museen in Bayern, bis hin zu Robotern als Vermittlungs-"Personal". Kooperationspartner ist die FH Dortmund, Masterstudiengang "Szenografie und Kommunikation“.

Crossmedia lautete die Klammer für die Beiträge, die rund 250 Tagungsgäste an zwei Tagen miterleben durften. So gehörte die Bühne auch nicht nur Museumsleuten, sondern bot Raum für Spiele-Experten, für Theater und Schauspiel oder musikalischen Einschübe. Eine mögliche Zusammenfassung: Die Szene begegnet mit großer Offenheit und Gelassenheit medialen Chancen, setzt aber klar auf die dienende Funktion digitaler Unterstützung. Neu im Programm war der "Szeno Slam", bei dem vier junge Büros ihre Projekte vorstellten. Dazu gab es reichlich Gelegenheit, selbst aktiv zu werden, etwa bei einem von sechs Workshops, wo die Bandbreite von Barrierefreiheit über Storytelling bis hin zur bald neu eröffnenden Ausstellungseinheit der DASA über die Zukunft der Arbeit reichte.

Immer noch ein Klassiker bei Tagungen sind die Folienpräsentation. So auch in der DASA. Doch deren Inhalte inspirierten. Wie man Spiele als ein sinnvolles Mittel für inspirierende Lernumgebungen einsetzen kann, präsentierte etwa Prof. Maic Masuch, Spezialist für "Entertainment Computing" von der Universität Duisburg-Essen.

Alle Grenzen überschreitet der Intendant des Schauspiel Dortmunds Kay Voges. Sein internationaler Coup "Borderline Prozession" hat zum wiederholten Mal für Furore gesorgt. Neue Wege und neue Medien sind eine Bereicherung, so auch Edwin Jacobs, seit einem Jahr der führende Kopf im Dortmunder U. Beide betonten außerdem, wie wichtig Empfinden und Gestaltungsspielraum des Publikums bei der Kultur-Rezeption ist. Digitale Medien verstärken sind dabei wichtige Katalysatoren für die eigene Kreativität, Aneignung und Interpretation des Erlebten.

Raum dafür gab etwa die vorgestellte Medienkampagne des Römisch-Germanischen Zentralmuseums Mainz, wo kurzerhand König Chlodwig in die Jetztzeit katapultiert wurde, mit Facebook-Freunden in Dialog trat und sogar im Mainzer Wahlkampf eine gute Figur machte. Die Logik und Magie szenografischer Projekte präsentierte Uwe Brückner, seit 20 Jahren führender Kopf vom Atelier Brückner mit dem Fokus auf den Wechselwirkungen von Realität im Virtuellen und Virtuellem in realen Räumen. Ins ferne Stockholm entführte Peters Skogh vom Tekniska Museet, der das barrierefreie

Science Center MegaMind präsentierte. Im Anschluss zeigten Architekten wie "Studio Neue Museen" und "prjktr" ihre Projekte und setzten den fokussierten Schlusspunkt.

Denn: Einigkeit besteht eigentlich darin, dass eine mediale Dauerpräsenz keine sensuale Dramaturgie aufheben sollte und dass der Reiz des Ausstellens vor allem in der Choreografie des Sinnlichen bestehe. Das digitale Grundrauschen sollte daher keinesfalls die echte und analoge Begegnung mit dem Objekt und den Menschen in Ausstellungen untereinander ersetzen. Digitales sorgt jedoch für neue Formen der Interaktion, für die Ausweitung des Erzählraums in den Außenraum, ins Private und in die Unendlichkeit des Internets.

Mit dem Ausblick aufs nächste Mal am 23./24.Januar 2019 endete das diesjährige Szenografie-Kolloquium.