

Kulturelles Erbe digital und multimedial „auf die Straße bringen“. Konzept und Ergebnisse des Modellprojekts „KuLaDig Rheinland-Pfalz“

Michael Klemm und Florian Weber



Abb. 1: Das KuLaDig-RLP Team vor Ort mit lokalen Expertinnen und Experten. (Foto: Florian Weber).

Das Landesprojekt „Digitale Erfassung und Präsentation von Kulturlandschaften in Rheinland-Pfalz“ oder kurz „KuLaDig-RLP“ wird seit Januar 2019 durch das Innenministerium Rheinland-Pfalz gefördert und am Institut für Kulturwissenschaft der Universität in Koblenz durchgeführt. Es unterstützt Städte, Orts- und Verbandsgemeinden als ‚Modellkommunen‘ dabei, ihr kulturelles Erbe wirksam für die Öffentlichkeit aufzubereiten. Kooperationspartner ist der Landschaftsverband Rheinland (LVR), dessen seit 2002 betriebenes Informationsportal „KuLaDig - Kultur.

Landschaft. Digital.“ (www.kuladig.de) die technische Basis für das Projekt bereitstellt.

Forschungs-, Förder- und Modellprojekt

Das Forschungs-, Förder- und Modellprojekt hat sich zum Ziel gesetzt, Gemeinden in Rheinland-Pfalz bei der Digitalisierung und multimedialen Aufbereitung ihrer Kulturgeschichte systematisch und nachhaltig zu unterstützen. Ausgewählte Modellkommunen werden auf dem Weg zu einer selbständigen Präsentation ihres kulturellen Erbes begleitet, unterstützt vom

universitären Projektteam und von der Struktur- und Genehmigungsdirektion (SGD) Süd, an der seit Januar 2022 das „KuLaDig-Kompetenzzentrum Rheinland-Pfalz“ angesiedelt ist. Möglichst vielfältige Themen, Projektansätze, Arbeitsstrukturen, Verfahren und Modelle sollen dabei konzipiert, getestet, optimiert und verbreitet werden – stets begleitet von wissenschaftlicher Reflexion über Formate und gesellschaftliche Relevanz dieser Art kulturellen Erinnerns. Dazu gehört auch, als Zielgruppen gleichermaßen Einheimische wie Auswärtige anzusprechen und bürgerliches Engagement für eine „Identi-

tätsstiftung von unten“ anzuregen. Das Projekt hat dazu beigetragen, dass sich Aktive vor Ort (erstmal) zusammenschlossen, um die Geschichte(n) ihrer Heimat zu erzählen, unter den verschiedenen Generationen, aber auch gegenüber Auswärtigen. Wichtig ist auch, diverse Verwendungskonzepte zu entwickeln, von der lokalen Identitätsstiftung über Tourismus bis zur Bildung.

Individuelle Betreuung und Netzwerkarbeit für die Modellkommunen

Die bislang 38 Modellkommunen, die seit 2020 über ein landesweites Bewerbungsverfahren ausgewählt wurden, repräsentieren bewusst sehr unterschiedliche Regionen, Größen und Charakteristika und unterscheiden sich zudem in Bezug auf ihre Kuladig-Vorgeschichte: von erfahren (mit etlichen Einträgen) bis Neueinsteiger. Umso wichtiger ist, jede Kommune durch das Projektteam individuell zu beraten. Zentraler Bestandteil ist eine intensive Betreuung, beginnend mit (virtuellen) Informationsveranstaltungen und den Begehungen vor Ort, kontinuierlich begleitet durch die Projektleitung und die studentischen Teams mittels Mails, Telefonaten und Videokonferenzen.

Stets werden lokale, in der Regel ehrenamtlich organisierte Projektteams gebildet, die idealerweise aus einem Dreiklang von kommunalen Politiker:innen, Tourismus-Mitarbeiter*innen und vor allem möglichst zahlreichen Wissensträger*innen wie Orts-Chronist:innen, Museumsleiter*innen oder Stadtführer*innen bestehen. In schriftlichen Rahmenvereinbarungen werden die Hauptsprechpartner*innen, das spezifische Rahmenthema, die zu bearbeitenden Objekte und viele weitere Details verbindlich festgelegt.

Denn letztlich muss es ein Projekt der Kommunen selbst bleiben: Je intensiver sich die lokalen Projektteams einbringen, umso ertragreicher und auch nachhaltiger in der Verwertung sind die Teilprojekte. Denn hier geht es um ‚Citizen Science‘, also die strukturierte Beteiligung von Bürger:innen an wissenschaftlichen Erkenntnisprozessen, unterstützt durch Wissenstransfer aus der Universität. Und fast immer entstehen in dieser engen Zusammenarbeit neue Ideen für die Präsentation und Verwertung des kulturellen Erbes.

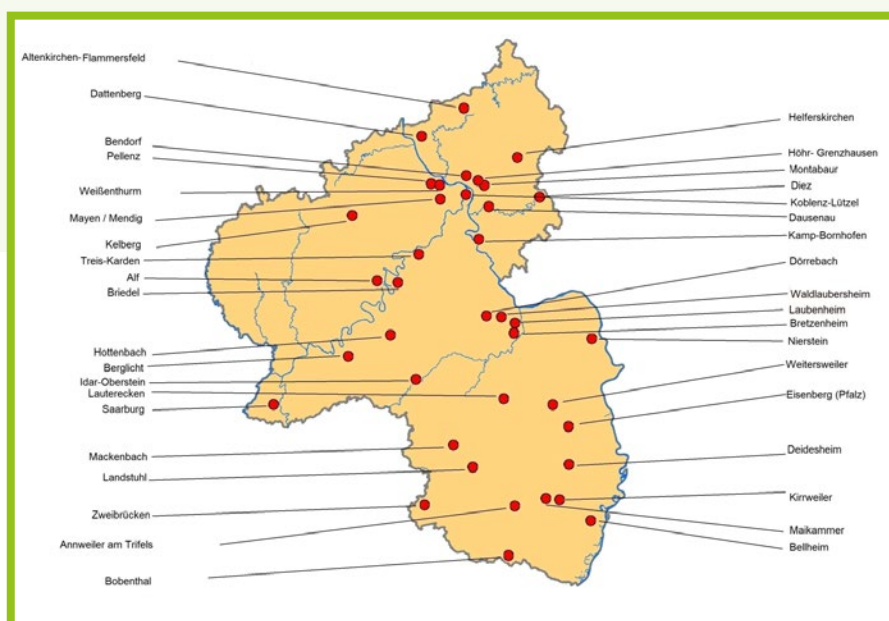


Abb. 2: Die regionale Verteilung der bislang 38 Modellkommunen 2019-2022.

Wichtig dafür ist die Fokussierung auf ein kohärentes Rahmenthema. Auch hier steht das Modellhafte im Vordergrund, sollen Formate für die unterschiedlichsten Felder ausgearbeitet werden. Themen waren bislang:

- Herrschergeschichten in Annweiler am Trifels (Staufer), Bretzenheim, Dausenau, Diez (Oranier), Kirweiler (Fürstbischof von Speyer), Landstuhl (Franz von Sickingen), Lauterecken (Veldenz);
- Industriegeschichte in Bendorf, Dattenberg, Eisenberg, Höhr-Grenzhausen, Maikammer, Mayen/

Mendig, der Pellenz und in Weißenthurm;

- Wirtschaftsgeschichte in Deidesheim, Idar-Oberstein, Laubenheim, Saarburg, Zweibrücken;
- Sozialgeschichte in Altenkirchen-Flammersfeld, Hottenbach und Kelberg;
- Kulturgeschichte in Mackenbach und Nierstein;
- Dorfgeschichte(n) in Berglicht, Bobenthal, Dörrebach, Helferskirchen, Waldlaubersheim, Weitersweiler bzw.
- Stadtteilgeschichte(n) in Koblenz-Lützel;

- Architektur- und Denkmalgeschichte in Briedel, Montabaur (Fachwerk) und Treis-Karden;
- Verkehrsgeschichte in Alf und Kamp-Bornhofen und
- Militärgeschichte in Bellheim.

Ausgehend von den Rahmenthemen werden in der Regel etwa 10 Einzelobjekte, ein Orts- und ein Themenbeitrag gemeinsam für KuLaDig erstellt.

Bewährt hat sich auch die Einbindung des Projekts in Projektseminare der Kulturwissenschaft an der Universität in Koblenz und die Zusammenarbeit der Kommunen mit den studentischen Projektteams – für beide Seiten ein Gewinn. Die Studierenden unterstützen vor Ort insbesondere bei der Medienproduktion. Zudem konnten mit anderen Projekten und Institutionen Kooperationen etabliert werden, u.a. mit regionalgeschichte.net an der Universität Mainz sowie der Generaldirektion Kulturelles Erbe (GDKE). Ebenso

konnte das Projekt in Kooperation mit der LVR-Redaktion zur Weiterentwicklung von KuLaDig beitragen. Bewährt hat sich zudem die Vernetzung unter den Modellkommunen, u.a. durch das Anbieten von Webinaren durch die Projektleitung zu Themen wie der Präsentation von kulturellem Wissen via QR-Codes oder (Near Field Communication) NFC, der digitalen Archivierung von Exponaten, Virtual und Augmented Reality bei Rundgängen oder dem Einsatz von Social Media.

Modelle für die digitale Vermittlung des kulturellen Erbes

Rund 350 KuLaDig-Beiträge mit zusätzlichen multimedialen Daten sind in den ersten drei Projektjahren angefertigt worden. Es konnten zahlreiche Modelle für die Digitalisierung des kulturellen Erbes entwickelt und erprobt werden (s. ausführlich unter <https://leitfaden-kuladigrp.de/>). Entstanden sind zum Beispiel digital angereicherte

Objektbesichtigungen, Ortsrundgänge, Wanderwege und Radtouren. Die Daten können im Web oder via Smartphone vor Ort abgerufen werden, mittels QR-Codes am Objekt oder durch die Nutzung der KuLaDig-App als so genannte „KuLaTour“. Infotafeln oder Hinweisschilder am Objekt selbst machen auf die Rundgänge aufmerksam. Diese analogen Trägermedien haben den Vorteil, dass auch potenzielle Nutzer:innen angesprochen werden, die KuLaDig noch nicht kennen und spontan vor Ort aufmerksam gemacht werden.

Wichtig ist uns insbesondere, die Informationen zur Kulturgeschichte „auf die Straße zu bringen“, das heißt sie für die breite Öffentlichkeit unmittelbar vor Ort verfügbar zu machen und damit den digitalen Mehrwert in der Kulturlandschaft selbst und nicht nur im Netz erlebbar zu gestalten – hierfür ist vor allem die KuLaDig-App durch ihre mobile Nutzbarkeit von zentraler Bedeu-

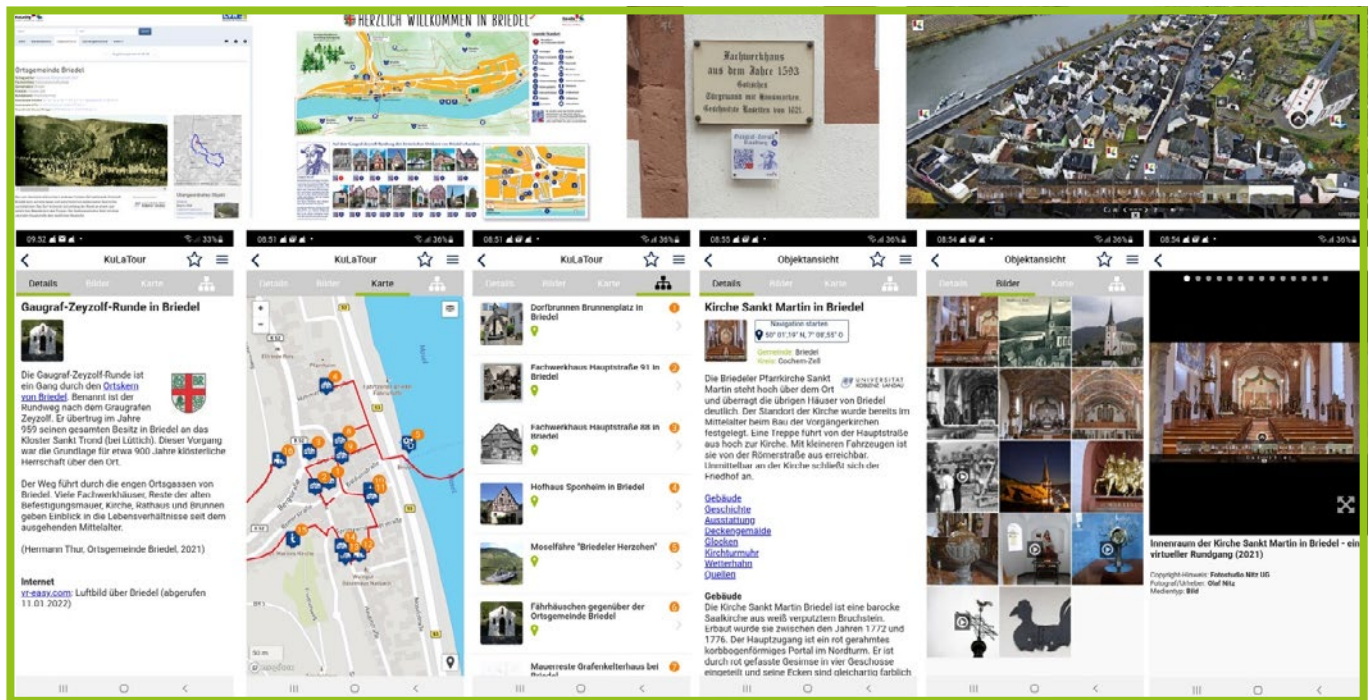


Abb. 3: Fallbeispiel Briedel – Kombination zahlreicher digitaler Angebote: KuLaDig-Beitrag, Ortstafel, QR-Code am Objekt, virtueller Rundgang mit Drohnenaufnahme, KuLaTour via Smartphone.

tung. Bei einer „KuLaTour“ kann man sich von Objekt zu Objekt navigieren lassen und dort jeweils die Informationen und Medien abrufen, wie das obige Beispiel Briedel (<https://www.kuladig.de/Objektansicht/KLD-245654>) zeigt.

Besonders bewährt als Anreicherung von KuLaDig-Beiträgen haben sich Audio- und Videoproduktionen, mit denen man Expert:innen oder Zeitzeug:innen am Objekt Geschichte(n) erzählen lassen kann. So wird Expertise persönlich vermittelt oder Geschichte aus einer subjektiven und lokalen Perspektive erlebbar. Videoclips vermögen es, die Atmosphäre eines Ortes erfahrbar zu machen oder gar einen Blick hinter sonst verschlossene Türen zu gewähren – zum Beispiel in den Lavakeller in Mendig. Drohnenflüge bzw. Luftaufnahmen eröffnen in anderer Hinsicht eine ganz neue Perspektive. Unzählige historische Fotos bzw. Videos und Dokumente wurden zudem durch Digitalisierung flexibel verfügbar gemacht. Ein ganz anderes Modell zum Nachahmen sind kindgerechte Versionen von KuLaDig-Einträgen, wie sie in Kamp-Bornhofen oder Zweibrücken entstanden sind.

Im Laufe der Projektarbeit kamen etliche Modelle hinzu, die anfangs nicht geplant waren, aber aus der intensiven Zusammenarbeit mit den Kommunen entstanden. Dazu gehören zum Beispiel virtuelle, mit 360-Grad-Fotografie erstellte und multimedial angereicherte „Rundgänge“ durch Museen, Burgen oder Kirchen sowie 3D-Rekonstruktionen wie jene der früheren Synagoge in Hottenbach. Diese Art der realitätsnahen Präsentation lädt ein zur intuitiven und spielerischen Aktivierung multimedialer Informationseinheiten wie (historischen) Fotos, Audios, Videos, Texten und weiterführenden Links, u.a. zu den KuLaDig-Beiträgen



Abb. 4: Erklärvideo vor Ort vom Fachmann: Thomas Becker erläutert in Montabaur auf der Baustelle in Wort und Bild, wie man Fachwerk professionell restauriert (<https://www.youtube.com/watch?v=xgQyIH5EXc>)

mit ihren vertiefenden Informationen. Das selbständige und interaktive Erkunden des virtuellen Innen- oder Außenraumes, das in erster Linie über visuelle Reize und spontane Neugier abläuft, eröffnet einen unmittelbaren Zugang zum Objekt und bettet zugleich die KuLaDig-Beiträge in eine ganz andere, eher intuitive Betrachtung ein. Dadurch können auch neue potenzielle Zielgruppen erreicht werden. Die an

geeigneten Stellen platzierten multimedialen Daten ermöglichen zudem einen sinnlichen Zugang, wenn man zum Beispiel die Orgel in der Kirche in Helferskirchen, die Schifferglocke in Kamp-Bornhofen oder auch die Säge im Grubenmuseum Eisenberg per Mausclick zum Klingen bringen kann. Diese Virtualisierung hat sich nicht nur in Zeiten der Pandemie und geschlossener Türen bewährt, sondern

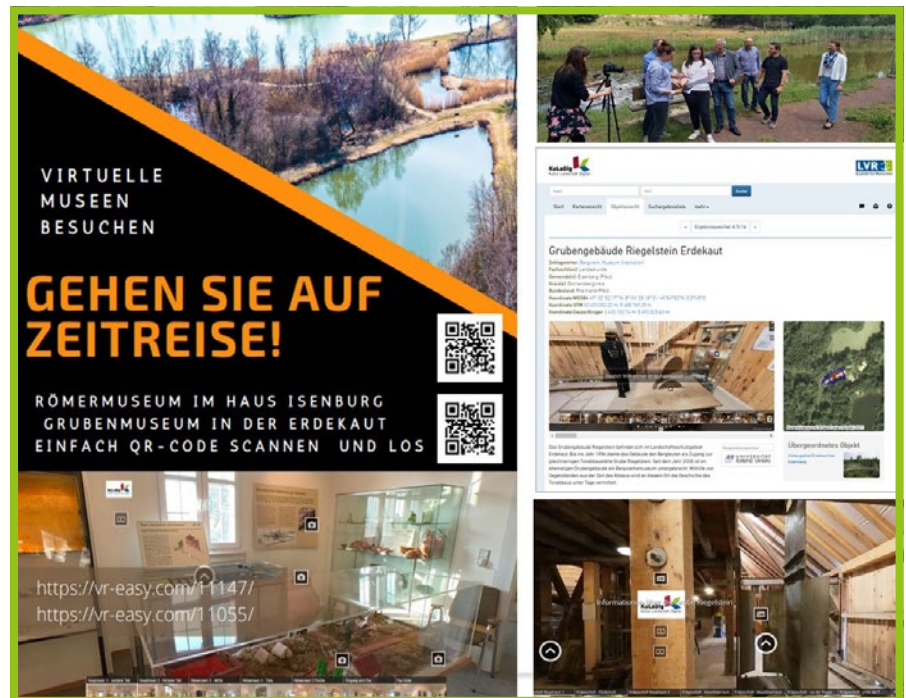


Abb. 5: Virtueller 360-Grad-Museumsrundgang in Eisenberg (<https://vr-easy.com/11055/>) jedes Symbol im virtuellen Museum (unten rechts) steht für ein Informationsmedium (Video, Audio, Geräusch, Link).

ist generell eine wertvolle Option für viele Museen oder sonstige Kultureinrichtungen. Ein ebenso attraktives wie niederschwelliges Modell sind multimediale Online-Stories oder Story-Maps, mit denen das kulturhistorische Wissen zeitgemäß aufbereitet werden kann.

Ein weiteres Modell ist die Integration von KuLaDig-Daten in andere, z.B. touristisch genutzte Plattformen wie „Gastlandschaften“ oder „Outdooractive“, was durch die Schnittstellen von KuLaDig zu anderen Anwendungen gut möglich ist. Modellhaft sind auch die Social-Media-Formate, die im Projekt entwickelt werden und zeigen, wie man auf kreative Weise neue, meist jüngere Zielgruppen erreichen und sich mit anderen Institutionen vernetzen kann.

Alle diese Modelle und weitere Ratschläge zum Projektmanagement wie auch Instruktionvideos zur Arbeit mit KuLaDig und anderen Tools sowie Plattformen fließen in einen ‚Digitalen Leitfaden‘ für die rheinland-pfälzischen Kommunen ein, der Anfang 2022 fertiggestellt wurde. Dem Ansatz „Hilfe zur Selbsthilfe“ folgend, ermöglicht der Leitfaden perspektivisch allen rheinland-pfälzischen Kommunen die Präsentation und Verwertung ihres je spezifischen kulturellen Erbes, was durch die Offenheit der Plattform KuLaDig für solche Initiativen gewährleistet ist. Der Leitfaden wird aufgrund der fortlaufenden Erfahrungen im Projekt, aber auch durch Rückmeldungen aus den Kommunen in Zusammenar-

beit mit dem Kompetenzzentrum stetig ausgebaut und weiterentwickelt.

Aufgaben für die zweite Projektphase

Die Erfolge der ersten dreijährigen Projektphase haben das Innenministerium dazu bewogen, das Projekt bis Ende 2024 zu verlängern. Die Betreuung weiterer Modellkommunen bleibt die Kernaufgabe, ebenso die Entwicklung neuer Modelle für die digitale und multimediale Präsentation des kulturellen Erbes. Hier soll der Fokus verstärkt auf audiovisuellen Formaten, multimedialem Storytelling und Augmented-/Virtual-/Mixed-Reality gelegt werden, da sich gerade letzteres als niedrighschwellige attraktive Bildungsangebote sehr bewährt hat. Geplant ist, Informationen zum kulturellen Erbe in spielerische Kontexte zu integrieren, die junge Menschen besonders ansprechen: digitale Schnitzeljagden, Geocaching, Escape-Room-Szenarien etc. Hierfür ist das Projekt eine Zusammenarbeit mit dem Institut für Wissensmedien (IWM) an der Universität in Koblenz eingegangen, die auf dem Gebiet der Mixed Reality wie auch auf dem Feld der Gamification große Expertise besitzt. Ein Pilotprojekt einer digitalen Schnitzeljagd in Kaub und Weisel zum Rheinübergang General Blüchers 1813/14, in der neben der militärischen Meisterleistung vor allem die Leiden der Zivilbevölkerung im Mittelpunkt stehen, ist aktuell in Arbeit.

Daneben stellt sich das Projekt aber auch neuen Aufgaben. Für die Verbreitung des digitalen Leitfadens müssen Vermittlungsmedien und Formate entwickelt und erprobt werden, u.a. Instruktionvideos, Best Practice-Präsentationen, Webinare, Videochat-Angebote, digitale Netzwerke. Zudem sollen die Kommunen bei der Umsetzung ihrer Verwertungskonzepte gezielt unterstützt und nachhaltiger vernetzt werden.

Öffentliche Resonanz: Hohes Interesse an Kulturlandschaften und kulturellem Erbe

Die Erstellung der KuLaDig-Beiträge und der ergänzenden Medien hat in den Pilotkommunen viel Engagement angestoßen und bislang oft ungenutzte Ressourcen sichtbar und verfügbar gemacht, den Stellenwert des dortigen kulturellen Erbes spürbar erhöht, für diverse Verwertungskontexte, die nach Projektende noch weiter ausgebaut werden können. Neben der Erstellung inhaltlicher Beiträge zur lokalen Präsentation des kulturellen Erbes geht es dem Projekt aber auch um die Information der breiteren Öffentlichkeit. Dies erfolgt einerseits in regelmäßigen Beiträgen über die Website (<https://kuladigrp.net>), aber zunehmend auch über die Social-Media-Kanäle des Projekts. Auch hier geht es darum, Modelle zu entwickeln, die den Kommunen zugutekommen könnten. Über YouTube, Facebook und vor allem Instagram (<https://www.instagram.com/kuladigrp>) informieren wir

in ‚Posts‘, ‚Stories‘, ‚Reels‘ und ‚Guides‘ über unsere Projektarbeit vor und hinter den Kulissen sowie gezielt über Teilprojekte und Objekte. Erfreulich hoch ist die Resonanz in der Öffentlichkeit. Es sind bereits über 50, meist umfangreiche Artikel zu KuLaDig-RLP und den diversen Teilprojekten erschienen (s. <https://kuladigrp.net/presse>). Innerhalb der Universität wurde das Projektteam mehrfach für weitere Vorhaben als Kooperationspartner angefragt, u.a. im Zusammenhang mit BUGA-2029-Projekten der Universität in Koblenz, bei dem erwähnten Gamification-Projekt zum Rheinübergang Blüchers oder der Gestaltung eines musikalischen Rheinwanderwegs.

Das Modellprojekt fand auch stets Unterstützung beim Innenministerium. Die Einrichtung eines KuLaDig-Kompetenzzentrums unterstreicht den Willen, das Bemühen, um die Sichtbarkeit des kulturellen Erbes dauerhaft fortzuführen.

Die Nutzung moderner digitaler Medien kann – wie nicht nur unser Projekt zeigt – einen wichtigen Beitrag leisten, Kulturlandschaften und kulturelles Erbe vielseitig, anregend und gewinnbringend zu vermitteln – und das nicht nur an virtuellen Welten am heimischen PC, sondern gerade vor Ort, beim unmittelbaren Erleben der Kulturlandschaft.

Prof. Dr. Michael Klemm / Florian Weber, M.A. Institut für Kulturwissenschaft
Universität Koblenz
kuladigrp@uni-koblenz.de / <https://kuladigrp.net>



Abb. 6: Screenshot des virtuellen Rundgangs durch die Burgruine Nanstein auf dem Kahlenberg bei Landstuhl. (Fotos: Armin Huck).