

Ping! Die Museumsapp

Dramaturgische Formatvorlage und Leitfaden zur Erstellung der Objekt-Dialoge
von Thomas Lilge & Christian Stein

Stand: März 2021

Kernidee:

Wir können annehmen, dass nahezu jedes Kunstwerk von einer/einem KünstlerIn aus einem bestimmten Motiv heraus geschaffen wurde. Einem Bedürfnis, das mit einer konkreten Emotion verbunden ist, dem **vitalen und menschlichen Kern des Kunstwerks**. Wissenschaftlicher Inhalt und Thema des Objektes sind in diesem Sinne jeweils Tableaus für Emotionen und hinterlassen beim den UserInnen/MuseumsbesucherInnen vor allem dann Eindruck und erscheinen relevant, wenn sie an Emotionen gebunden werden. Diese Emotionen sind häufig mit Angst konnotiert, was auch aus der menschlichen Biologie resultiert. Es geht ums Überleben und ums Erschaffen und Beschützen von Leben. Dabei sind wir als Menschen einem Vermeidungszwang ausgesetzt: Wir wollen nicht aus der Gemeinschaft ausgeschlossen werden, nicht die Liebe verlieren, nicht krank werden, nicht in Unfreiheit gelangen, nicht Ungerechtigkeit erfahren, nicht unsere Religion aufgeben müssen. Diese Ängste im Extremen gedacht, münden zumeist in die Angst vor dem Tod.

Emotional aufgeladen kann auch die Geschichte sein, die das Kunstwerk nach seiner Entstehung erlebte. Schicksale etwa wie Ortswechsel, Besitzerwechsel, Umgestaltung, ideologische Umdeutung, Raub oder Zerstörung können zu einer Objektgeschichte gehören. Dennoch ist es im Sinne der Konsistenz ratsam, primär beim Kunstwerk zu bleiben und externe Umstände eher semantisch in dessen Identität/Charakter einzubetten.

Figürliche Darstellungen von historischen, imaginierten, biblischen oder mythologischen Menschen oder fabelhaften Tieren demonstrieren oft starke Emotionen wie etwa Furcht/Überlegenheit, Macht/Ohnmacht, Leiden unter Ungerechtigkeit oder Liebe/Hass im Kontext emotionaler menschlicher Beziehungen. Dadurch und aufgrund ihrer Ähnlichkeit mit uns sprechen sie uns an.

Trotz des immanenten Potentials eines jeden Kunstwerkes geschieht diese Identifikation jedoch häufig nicht, da das Kunstobjekt nicht hinreichend Beziehung zu den BesucherInnen aufnimmt respektive den BesucherInnen zu wenig Zugang gewährt wird. Der Museumsbesuch bleibt oberflächlich.

Der Ansatz, ein Ausstellungsstück im Rahmen der App „Ping! Die Museumsapp“ (entwickelt unter dem Namen „Mein Objekt“) zu

vermenschlichen und es mit den BesucherInnen/UserInnen Dialoge führen zu lassen, präsentiert sich hier weniger als Kunstgriff, sondern betont vielmehr, was ein Kunstwerk ursprünglich bedeutet, macht es somit lebendig und interaktiv erfahrbar. Dieser direkte und individualisierte Zugang zu Kunst jenseits von herkömmlichen Audio Guides und Texttafeln bildet den USP/das Alleinstellungsmerkmal dieser App.

Übergeordnet und im Sinne der Kunsthistorik gesprochen, reaktivieren wir das Potential des Museums zur Bewältigung des Lebens. Wir stellen den Kontakt zu dem Gefühlspunkt her, aus dem heraus das Exponat geschaffen wurde. Daraus entsteht ein echter Mehrwert für die BenutzerInnen: Wir helfen, das Leben zu bewältigen / die Kunst des Lebens zu beherrschen und nutzen das im Museum gespeicherte Wissen. Um die UserInnen in diesem Sinne zu berühren und eine in Erinnerung bleibende Erfahrung zu ermöglichen, bietet sich folglich eine emotionale Ansprache an, die Komplizenschaft und Identifikation mit dem Objekt schafft. Die UserInnen reagieren auf eine Emotion, werden vom Objekt seinerseits ernst genommen und individuell befragt. Dies potenziert das Gefühl einer persönlichen Verbindung und setzt die Schwelle herab, die es zu nehmen gilt, um sich auf dieses Erlebnis einzulassen.

Auch weniger figurliche Kunst- oder Ausstellungsobjekte lassen sich vermenschlichen, indem sie als eine Art Medium oder Symbol dafür auftreten, das menschliche Bedürfnisse oder Gefühle vertritt.

Zur Gewöhnung der MuseumsbesucherInnen/App-UserInnen an die App empfiehlt es sich allerdings, zunächst eher auf figurliche Objekte zurückzugreifen.

Entscheidend zur Vorbereitung der Dialoggestaltung im Prozess der Recherche und thematischen Fokussierung ist, das Kernthema zu identifizieren und daraus den menschlichen, emotionalen Kern des Objektes zu filtern. Von dieser Basis ausgehend ist eine dramaturgisch dichte Dialog-Gestaltung möglich, die die UserInnen souverän führt und ihnen trotzdem ihre Individualität lässt. Wird dies respektvoll eingehalten, erfahren die UserInnen das Erlebnis eines echten Dialoges. Seine Fragen und Antworten sollten „meaningful decisions“ sein, die den Dialogverlauf mitbestimmen.

Dramaturgische Funktion des Dialoges:

Der vom Objekt initiierte Dialog zwischen Objekt und BesucherInnen dient dazu, ein **gemeinsames emotionales Erlebnis** zu erschaffen. Der erste Dialogteil umfasst das Kennenlernen auf der schriftlichen Dialogebene (die durch gezielte erklärende Bilder ergänzt sein darf). Dies führt dazu, dass die BesucherInnen das Objekt im zweiten Dialogteil tatsächlich physisch treffen und damit erstmals in seiner Gänze sehen wollen.

Die auch im Game-Bereich angewandte anfängliche Verknappung von Informationen zum Aussehen des Objektes (die Tinder-Auswahl zeigt nur ein Fragment) wird dadurch reizvoll aufgeladen, dass eine emotionale Verbindung aufgebaut wird, die zum Impuls führt, dem Objekt vis-a-vis begegnen zu wollen, weil damit ein starker Mehrwert verbunden ist: Ich will wissen, wie es aussieht, ich will vor allem die Emotion des Objektes erleben (Trauer, Schmerz, Wut, Freude, Erleben von Ungerechtigkeit, Erleuchtung etc.), mich darin eventuell wiederfinden, die aufgebaute emotionale Nähe intensivieren und ich will dem Objekt helfen. Das Objekt möchte menschlich wahrgenommen und verstanden werden und bietet im Gegenzug auch den UserInnen Verständnis (durch gezielte Fragen und das Ernstnehmen ihrer Antworten bzw. das ernsthafte Beantworten ihrer Fragen). Dieser Konsens / das Zusammenfinden auf Augenhöhe sollte die Tonalität der Dialoge bestimmen.

Verlauf / Dramaturgischer Bogen:

Nach Auswahl / Matching zwischen Objekt und UserInnen nach dem Tinder-Prinzip beginnt das Objekt den Dialog mit einer Begrüßung. Auf gleicher Ebene (nur durch geschriebene Dialoge) findet im Erleben der BesucherInnen Kommunikation zwischen zwei echten Menschen statt. Zwei Unbekannte lernen sich kennen, indem sie einander schreiben. Die Begrüßung sollte bereits eine starke dramaturgische Fallhöhe besitzen, welche die Kern-Emotion, den „Need“ (das emotionale Bedürfnis) des Objektes etabliert, die Dramatik und Bedeutung der Situation des Objektes bewusstmacht und auf diese Weise die UserInnen/BesucherInnen direkt aktiviert:

Die BesucherInnen zu KomplizInnen/Helfenden/RetterInnen/verstehenden ZuhörerInnen aktivieren: „Kann ich Euch trauen?“

„Ich will nicht jammern, aber mein Leiden könnte schlimmer kaum sein. Ich wurde dazu verdammt, hier ewig auf dem Sockel herumzusitzen. Kannst Du Dir vorstellen, wie eintönig das ist? Dabei bin ich doch zu viel Höherem berufen.“

„Ich bin der einsamste Mensch der Welt, ich habe meine große Liebe verloren“

„Kannst Du mir meine göttliche Kraft wiederbringen, damit ich die Menschheit retten kann?“ „Trachtest Du mir etwa auch nach dem Leben?“

Die Begrüßung/Der Dialogeinstieg soll die BesucherInnen neugierig machen, ihre Empathie initial wecken und sie dazu verführen, mehr über das Objekt erfahren zu wollen. Das Objekt gibt sich charmant, leidend oder provokant und stellt dazu gezielt Fragen wie:

*„Kannst Du Dir vorstellen, wie es ist, wenn man nie an sein Ziel gelangt?“
„Weißt Du, wie es ist, wenn man seine Heimat nie wiedersehen darf?“ „Warst Du auch schon einmal so unglücklich verliebt wie ich?“*

Damit verbunden werden können Informationen, die immer wieder den emotionalen Kern/Konflikt des Objektes erläutern. So entsteht eine sehr lebendige Einheit zwischen Sachinformationen und Emotionen. Prämisse dafür ist, dass jede Sachinformation aus der subjektiven Perspektive des Objektes heraus motiviert ist, es einen immanenten Sinn aus Sicht des Objektes ergibt, eben diese Informationen zu nennen; Sachinformationen sollen dazu beitragen, das Schicksal des Objektes immer besser empathisch nachvollziehen und auch räumlich/zeitlich einordnen zu können:

„Ein ägyptischer Pharaos ließ mich erschaffen, um einem Nebenbuhler zu imponieren. Die feine Darstellung meiner Gesichtszüge gilt als revolutionär für die damalige Zeit vor immerhin 2500 Jahren.“

Diese Informationslücken, gekoppelt an emotionale Offenbarungen zwischen Objekt und BesucherInnen regen die Fantasie der BesucherInnen an, bilden eine Verheißung und führen zu dem dramaturgischen Wendepunkt, in dem es eine Aufgabe erfüllt, dass die BesucherInnen sich auf den Weg begeben, um das Objekt zu finden. Hier kann dialogisch mit Erwartungen gespielt werden.

„Ich habe Dir eben erzählt, was ich einmal den Menschen bedeutete. Nun komm selbst und sieh mich an und sag mir, was Du von mir hältst! Ich sehe bestimmt ganz anders aus, als Du es Dir vorgestellt hast... Aber Du besitzt sicher den Mut, mir in die Augen zu blicken... Und ich darf Dir schon mal verraten: Ich brauche gleich ganz dringend Deine Hilfe. Und es wird für Dich ein Leichtes sein, sie zu leisten.“

Somit dient Dialogteil Eins primär dazu, im Kopf der BesucherInnen ein Bild vom Objekt entstehen zu lassen. Andeutungen und Hinweise animieren die BesucherInnen dazu, sich SELBST EIN BILD zu machen und dem Objekt begegnen zu wollen. Der Abgleich zwischen Vorstellung und Realität entspricht der Analogie eines Tinder-Dates: Ist dieser Mensch wirklich so, wie er sich dargestellt hat und gefällt mir das? Gekoppelt an das Geheimnis (Ich als UserIn soll helfen, aber weiß NOCH nicht wobei und auf welche Weise) schafft dies einen starken Cliffhanger (der die Frage generiert: Wie geht es jetzt weiter? Was wird die Begegnung mit dem Objekt mit mir machen? Ich will wissen, was es ist, wie es aussieht und was es konkret von mir will).

Die „reale“ Begegnung zwischen BesucherInnen und Objekt bildet Dialogteil Zwei. Gezielt fragt das Objekt nach Elementen, die in Dialogteil Eins etabliert wurden, was seitens der NutzerInnen zu einem narrativen Framing führt, einer bestenfalls als befriedigend erlebten Geschlossenheit der Mikro-Story.

Dabei sind verschiedene Dialog-Varianten im Rahmen der Ansprache möglich, die auch das Element der gezielten Blickführung beinhalten:

„Gut, dass Du da bist. Ja, so sehe ich aus. Ganz schön mitgenommen durch den Verlauf der Jahrhunderte, was? Aber ich stehe immer noch für den Glauben an das Gute. Findest Du auch, dass ich Liebe und Güte ausstrahle?“

„Endlich bist Du da. Ich hoffe, niemand hat Dich gesehen. Es wird nämlich nicht geduldet, wenn sich jemand öffentlich mit einem Christen trifft. Noch dazu bin ich angeklagt wegen Mordes. Okay, das habe ich noch gar nicht erwähnt. Ich wollte Dich nicht abschrecken. Aber ich versichere Dir, an den Anschuldigungen ist überhaupt nichts dran. Schau Dir meinen klaren Blick an, der sagt, ich habe mir nichts vorzuwerfen. Wie würdest Du Dich fühlen, wenn man Dich eines Mordes bezichtigt, den Du nicht begangen hast?“

„Oh, hallo nochmal! Du siehst offen gestanden etwas anders aus, als ich mir Dich vorgestellt habe. Aber in natura gefällt Du mir sogar noch viel besser. Komm doch mal etwas näher und schau Dir meine Hände an! Siehst Du, wie zerschunden sie sind? Einer Prinzessin so gar nicht würdig. Aber ich wurde zu Unrecht verbannt und war dazu gezwungen, als einfache Magd auf dem Feld zu arbeiten. Kennst du das, wenn man verkannt wird und nicht sein darf, wer man ist?“

Diese Dialogbeispiele sind nicht als Monologe gedacht, sondern können unterbrochen werden durch Reaktionen der UserInnen.

An diese erneute (nun persönliche) Begrüßung der UserInnen durch das Objekt schließt sich also eine konkrete Aktivierung an, es **genauer zu betrachten**, einen *Perspektivwechsel* vorzunehmen und ihm gegebenenfalls zu **helfen** (was zum Beispiel auf die Begrenztheit des Objektes abzielt, das etwas im Raum nicht sehen kann). Daran gebunden sind Verweise auf die in Dialogteil Eins beschriebenen Emotionen, Konflikte und Nöte des Objektes. Die UserInnen werden dazu aufgefordert, ihr in Teil **Eins imaginiertes Bild mit dem „realen“ jetzigen Eindruck abzugleichen** und sich ein ganz eigenes Bild zu verschaffen. Das Vorabkennlernen im Chat motiviert die UserInnen überhaupt erst dazu, den Abgleich zu machen, neu zu bewerten und selbst einzuschätzen, zwingt die UserInnen unbewusst dazu, den Konflikt zwischen Imagination und Realität zu erfahren und sich somit zwingend mit dem Objekt auseinanderzusetzen.

Ein Prozess, der allein durch die Nutzung der App ermöglicht wird. Zugleich setzt der Dialog im Rahmen dieser intensiven Konfrontation auf Empathie und Nähe. Das Phänomen der aktivierten Spiegelneuronen durch die direkte Begegnung zweier Personen, die bereits offen dafür sind, einander kennenzulernen, wird genutzt. Die Emotion/das Thema/der Konflikt des Objektes wird mit den UserInnen auf besonders intime Weise geteilt. Der Eindruck eines individuellen Erlebnisses gestärkt.

Zudem kann es für die UserInnen eine befriedigende Erfahrung sein, dem Objekt helfen, ihm seelische Erleichterung (in Anbetracht seines Grundgefühls /

Kernkonfliktes) geben zu können. Dabei ist entscheidend, dass die physische Anwesenheit / das direkte Betrachten seitens der UserInnen gewährleistet und zur Erfüllung des Wunsches auch zwingend notwendig ist, die UserInnen also den Schritt getan haben, das Objekt aufzusuchen.

„Darf ich Dich um einen Gefallen bitten? Ich blicke zwar in die Ferne, aber ich weiß nicht, ob noch jemand bei mir ist. Kannst Du mir sagen, ob mein Löwe mich noch immer begleitet?“

„Mein Leben war von Kriegen und Unfrieden geprägt. Über die heutige Zeit weiß ich kaum etwas. Sag Du mir, ob es erlaubt ist, dass Frauen in Deutschland wählen dürfen / dass Menschen demonstrieren dürfen / ob es wieder möglich ist, durch das Brandenburger Tor zu gehen. Kannst Du mir auf Deinem Handy eine Karte von den Grenzen des heutigen Deutschlands zeigen?“

Um banale Beliebigkeit auszuschließen, ist auch hier entscheidend, Wünsche aus der Subjektivität des Objektes heraus zu motivieren.

„Du hast Dir die Zeit genommen, mich zu verstehen und auch ich durfte ein bisschen kennenlernen, wer Du bist und wie Du die Dinge siehst. Und auch wenn es für Dich simpel war, hast Du mir auch sehr helfen und mir einen Wunsch erfüllen können. Ich wünsche Dir alles Gute. Und wenn Du magst, dann sehen wir uns schon bald wieder.“

Zur Fixierung des Kontaktes erfolgt der Aufruf, dass die UserInnen das Objekt nun fotografisch so festhalten soll, wie sie es erlebt und gesehen haben. Somit werden die UserInnen dazu aktiviert, ihr individuelles Bild vom Objekt selbst kreativ zu machen und damit (sowie mit dem anschließenden Ablegen des Fotos in ihrer persönlichen Galerie) der Begegnung zusätzlich etwas Bleibendes zu verleihen. Als weiteres Framing stellt sich bei den UserInnen das vertrauensvolle Gefühl ein, verstanden zu haben, weshalb das Objekt eingangs beim Tinder-Teil mit ihnen gematcht hat. „Ich habe als UserIn etwas Spannendes und Besonderes erlebt, jemanden kennengelernt und sehe manche Dinge in einem neuen Licht.“

Ein konsistentes, befriedigendes Erlebnis, das den Fokus auf die Subjektivität des Objektes und die emotionale Verbindung zwischen UserIn und Objekt stets als roten Faden behält. Jede Information und jeder Dialog motiviert sich aus dieser Verbindung, ausgehend vom zu entdeckenden Objekt.

[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss/Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein

Die App wurde unter dem Namen “Mein Objekt” entwickelt und heißt seit März 2021
“Ping! Die Museumsapp”.



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages