



Grußwort

Das Humboldt Lab Dahlem war ein Projekt der Kulturstiftung des Bundes in Zusammenarbeit mit der Stiftung Preußischer Kulturbesitz. Es entwickelte für das geplante Humboldt-Forum in Berlin-Mitte neue Formen der Darstellung von Artefakten des Ethnologischen Museums und des Museums für Asiatische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin in Dahlem. Am Anfang des Experiments stand die Frage, wie die Begegnung mit den Dingen, die ein Museum beherbergt, einen neuen Blick auf unsere Gegenwart des Globalen aufschließen kann. Bei seiner Suche nach Lösungen bezog das Humboldt Lab Dahlem deshalb WissenschaftlerInnen, KustodInnen, KuratorInnen und KünstlerInnen gleichermaßen ein. Die Resultate wurden im Rahmen sogenannter „Probebühnen“ im laufenden Museumsbetrieb regelmäßig präsentiert und zur Diskussion gestellt. Auf diese Weise gab das Humboldt Lab Dahlem Impulse für den Umgang mit aktuellen Herausforderungen hinsichtlich Präsentation und Vermittlung, vor denen auch andere Museen in Deutschland und Europa stehen.

Hortensia Völckers

Künstlerische Direktorin

Kulturstiftung des Bundes

Prof. Dr. Hermann Parzinger

Präsident

Stiftung Preußischer Kulturbesitz

Audio Guide Special – Storylines / Teaser

Wie kann ein Informationssystem für ein Museum aussehen, das den Blick freilässt auf die Objekte und es ermöglicht, auch die Geschichten zwischen den Objekten zu sehen? Der „Audio Guide Special – Storylines“ von Serotonin, entwickelt für die Ausstellung „Goldenes Dreieck“ im Ethnologischen Museum, versuchte genau das: eine nicht-lineare akustische Führung, die es BesucherInnen erlaubt, sich entsprechend den eigenen Interessen einen individuellen Lehrpfad durch das Museum zu bahnen. In Kooperation mit der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin entwickelte das Audiokunstduo dafür den Prototyp eines gestengesteuerten Kopfhörers. Seine Möglichkeiten wurden in zwei Workshops in Dahlem getestet und anhand eines 72-minütigen akustischen Mash-ups im Museum demonstriert.

Audio Guide Special – Storylines / Projektbeschreibung

Individuelle Pfade durch die Ausstellungslandschaft

von Katharina Kepplinger

Audioführungen für Ausstellungen orientieren sich gewöhnlich an zwei unterschiedlichen Konzepten: Es gibt die lineare Führung, die eine bestimmte Route durch die Ausstellung und somit eine Dramaturgie festlegt, und es gibt die sogenannte Random-Access-Führung, bei der alle Audiotracks unabhängig voneinander funktionieren und keiner vorgegebenen Route gefolgt werden muss. Bei linearen Führungen wird ein Spannungsbogen aufgebaut und zum Schluss aufgelöst, es werden beabsichtigte Bezüge zwischen unterschiedlichen Objekten hergestellt sowie Fakten und Kontexte aufeinander abgestimmt. Bei der Random-Access-Führung entscheiden die BesucherInnen, wie lange sie in der Ausstellung sein möchten, zu welchen Objekten sie sich näher informieren wollen, wo sie starten und wo sie enden. Die BesucherInnen gestalten sich ihre individuelle Audioführung, und auch das Museum kann Random-Access-Führungen unkompliziert



abändern und erweitern.

Mit dem Projekt „Audio Guide Special“ unternimmt das Audiokunstduo Serotonin, bestehend aus Marie-Luise Goerke und Matthias Pusch, den Versuch, die Vorteile dieser beiden Audioführungskonzepte zu verbinden. Es soll den BesucherInnen möglich werden, den eigenen Weg durch die Ausstellung zu finden und trotzdem einer Dramaturgie zu folgen. Serotonin entwirft dafür ein dichtes Netz aus „Storylines“ – Geschichten, die in unterschiedlichen Verbindungen zueinander stehen. Wie bei einer Fahrt mit der Ringbahn können die MuseumsbesucherInnen selbst entscheiden, wann sie anhalten, umsteigen, weiter- oder gar zurückfahren möchten. Dieses Prinzip ist aktuell einzigartig in der Museumslandschaft, ließe sich jedoch für viele Ausstellungen adaptieren.

Die Geschichten zwischen den Objekten

Die Frage, wie nicht-lineare Texte in einer Ausstellung vermittelt werden können, um auch die Geschichten zwischen den Objekten sichtbar zu machen, war eine der Leitfragen des Humboldt Lab Dahlem bei der Beauftragung der Entwicklung des „Audio Guide Special“. Für Serotonin war die Frage wichtig, wie ein Informationsmedium im Museum aussehen kann, das den Blick auf die Objekte frei lässt. In Kooperation mit der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) Berlin arbeitete das Duo daher an der Entwicklung des Prototyps eines Abspielgeräts, das Gesten erkennen kann. Wenn das Gerät – hier in Form eines Kopfhörers – in Lage ist, Nicken als Geste des Bejahens zu interpretieren, können BesucherInnen Entscheidungen über ihren Rundgang durch die Sammlung treffen, ohne den Blick von den Objekten oder Bildern abzuwenden.

Im Rahmen der Projektlaufzeit gelang es nicht, einen solchen, technisch sehr aufwendigen, Prototypen fertig zu entwickeln. Seine Möglichkeiten wurden daher in einem 72-minütigen Mash-up simuliert, das MuseumsbesucherInnen durch eingesprochene Regiestimmen über zukünftige Anwendungen informierte. Eine erste Machbarkeitsstudie konnte von der HTW jedoch erfolgreich abgeschlossen werden, und ein vorläufiger gestenerkennender Kopfhörer gebaut, der in zwei Workshops in Dahlem getestet wurde.

Die BesucherInnen als KuratorInnen

Der „Audio Guide Special“ wurde für die Ausstellung „Mythos Goldenes Dreieck“ im Ethnologischen Museum entwickelt. Eingerichtet hat diese Dauerausstellung Roland Platz, Kurator für Süd- und Südostasien, dessen Anordnung von Objekten, Bildern und Texttafeln es den BesucherInnen ermöglicht, sich über die Lebenswelten der Bergvölker in Südostasien zu informieren. Eine Ausstellung zu kuratieren, bedeutet immer, Entscheidungen zu treffen: in Bezug auf Objekte, aber auch auf Themen, Schwerpunkte und Informationen. Texttafeln jedoch sind allein durch ihre Größe begrenzt hinsichtlich der Vermittlung von Geschichten und Erzählsträngen. Ebenso wenig können sie auf einzelne BesucherInnen eingehen: Wo liegen ihre Interessen? Mit welchen Vorkenntnissen betreten sie die Ausstellung?

Mit dem „Audio Guide Special“ greift Serotonin die Arbeit des Kurators auf und überträgt sie auf die BesucherInnen insofern, dass diese immer wieder dazu aufgefordert werden, Entscheidungen zu treffen. Marie-Luise Goerke und Matthias Pusch definieren auditive Themenfelder, denen Schlüsselobjekte zugeordnet werden. BesucherInnen wählen ihren Pfad durch die Ausstellungslandschaft selbst, je nach Interesse und Verfassung: „Ich möchte mehr zum Thema Opium wissen“, „Reine Erzählungen finde ich langweilig, deswegen unterlege ich meine Audioführung mit Geräuschen“, „Heute habe ich nicht mehr so viel Zeit, deswegen verschiebe ich das Interview mit dem Sammler Hansjörg Mayer auf das nächste Mal“, „Ich bin schon ziemlich müde und kann Informationen nicht mehr gut aufnehmen. Den Rest der Ausstellung werde ich mit Musik unterlegen und nur die Objekte auf mich wirken lassen.“ Beim nächsten Besuch kann man sich durch andere Entscheidungen eine abweichende Audioführung komponieren.

Mobile Begleiter im Humboldt-Forum

Eine Hardware zu entwickeln, die sich uneingeschränkt einem künstlerischen Konzept unterordnet und eine nicht-lineare Audioführung ermöglicht, ist ambitioniert und wünschenswert. Die Kooperation im Rahmen des Projekts „Audio Guide Special“ von Serotonin mit der Hochschule für Technik und Wirtschaft im Hinblick auf die Entwicklung eines gestengesteuerten Kopfhörers ist in diesem Kontext wegweisend. Auch die inhaltliche und künstlerische Umsetzung des „Audio Guide Special“ kann als beispielgebend für eine mögliche Audioführung im Humboldt-Forum angesehen werden – sowohl in Bezug auf die hervorragende Qualität der Texte, SprecherInnen und Tonaufnahmen als auch in Hinblick auf die exzellente Mischung von O-Tönen, Geräuschen und Musik, durch die es gelang, neue auditive Inhalte zu kreieren. Der „Audio Guide Special“



tritt mit den BesucherInnen in einen Dialog, in dem sie auffordert werden, aktiv Entscheidungen zu treffen, auf welche die Software wiederum reagiert. Sie erhalten eine auf ihre Interessen und Fragen an die Objekte und die Ausstellung abgestimmte Führung. Der „Audio Guide Special“ lässt sich insofern als guter Baustein für die im Humboldt-Forum angestrebte Kultur der Multiperspektivität begreifen.

Katharina Kepplinger ist seit Mai 2015 Mitarbeiterin des Humboldt Lab Dahlem und der Stabsstelle Humboldt-Forum. Zuvor war sie als wissenschaftliche Museumsassistentin i.F. am Ethnologischen Museum und als Vertriebsassistentin für Audioguides und Audioführungen für Museen und Ausstellungen tätig.

Audio Guide Special – Storylines / Positionen

„Wir haben die Hypertextstruktur des Internets in eine akustische Form gebracht“

Das Audiokunstduo Serotonin über seinen „Audio Guide Special“
Gespräch: Gaby Hartel

Marie-Luise Goerke, Matthias Pusch, was macht Ihren „Audio Guide Special“ speziell?

Matthias Pusch: Wir sind fest davon überzeugt, dass ein Audioguide, der nur erklärend ist und stichwortartig Informationen über verschiedene Objekte übermittelt, die eigentliche Aufgabe eines Museums nicht wahrnimmt. Die besteht für mich darin, einen Zusammenhang herzustellen zwischen den Objekten und ihrem „Hinterland“. Dazu gehört etwa die Frage, warum gerade diese Exponate im Museum sind und andere nicht. Und genauso ein Thema wie die momentan virulent diskutierte Provenienzgeschichte.

Oder die Hintergründe der Herkunftsgeschichte?

Pusch: Ja. Hier in Berlin hat das Pergamonmuseum ja beispielsweise den Pergamonaltar im Bestand. Ein Glück, könnte man denken, angesichts der momentanen Zerstörungen einzigartiger Kulturgüter im Nahen Osten. Aber man kann die Vorstellung vom bergenden westlichen Museum nicht einfach unkommentiert stehen lassen. Denn die Idee des Museums war in seiner Gründungszeit, also im 19. Jahrhundert, eine ganz andere als heute.

Das Museum verstand sich als Lehr-, Sammel- und Bildungsanstalt und konnte sich in der Rezeption wohl auf einen Konsens mit dem Bildungsbürgertum stützen. Wer damals ins Museum ging, brachte größere kulturelle Kenntnis mit und konnte eher selbst solche Zusammenhänge herstellen, die man heute anhand von Texten nachliefert. Sie beide wollen nun mithilfe des polysinnlichen Mediums Sound-Art ebenfalls Dinge vermitteln – aber anders als die Wandtafel.

Marie-Luise Goerke: Wir haben uns gleich zu Beginn des Projekts mit der grundlegenden Frage beschäftigt, wie man überhaupt mit Texten umgeht. Dabei haben wir festgestellt, dass der lineare Text heute, im 21. Jahrhundert, immer noch der Standard ist, obwohl die gesamte Internetwelt schon längst anders funktioniert: nämlich nicht-linear. Wir haben diese nicht-lineare Funktionsweise auf ein komplexes Textgebilde übertragen, das in einem Bildungszusammenhang steht. Eine ziemliche Herausforderung.

Pusch: Weil es eben noch keine erprobte Umsetzungsmethode gibt. Man könnte die Besucher natürlich mit einem Bildschirm durchs Museum schicken und über einen Browser einen normalen Internetzugang nutzen lassen. Das wäre eine vertraute und auch eingeübte Art, nicht-linearen Text einzusetzen. Dann würde aber der Bildschirm den Blick auf die Exponate verdecken. Und man kommt doch ins Museum, um die Aura des Originals zu spüren.

Sie haben sich darum weniger die Informationsübermittlung vorgenommen, sondern eher eine Wissensvermittlung durch Remediation versucht, also die Überführung von konkreten Objekten in Erkenntnis. Das aufregende Potenzial Ihres „Audio Guide Special“ liegt ja in der Tatsache, dass man über das Hören direkte Sinnes- und Erfahrungskopplungen herstellen kann zu zeitlich und räumlich weit entfernten Dingen.



Goerke: Ja, und da geht die lexikalische Wissensvermittlung einen anderen Weg. Text-Objekt-Korrelation finden wir bei den meisten herkömmlichen Audioguides. Auch bei denen kann der Stoff natürlich etwas auflockert sein – und dem Text Sound, Musik, O-Ton hinzugefügt. Aber sie diktieren trotzdem einen vorgeschriebenen Weg, der einem sagt, wie ein Exponat zu sehen und zu verstehen ist. Das ist Bildbeschreibung, Objektbeschreibung.

Welche Rolle spielt die Besetzung der Sprecherstimmen in Ihrer Arbeit?

Goerke: Eine ganz entscheidende! Ich will jetzt kein Audioguide-Bashing betreiben, aber normalerweise sind die Stimmen, die man in solch einem Zusammenhang hört, völlig ungeeignet: Es sind entweder glatte Werbestimmen oder Stimmen, die steril und fehlerfrei lesen. Eine solche Sprechhaltung überträgt keinen emotionalen Funken und hat in keiner Weise etwas mit dem zu tun, was transportiert wird. Wir haben die Stimmen als Instrumente eingesetzt, die den Besucher gefühlsmäßig ansprechen und neugierig machen.

Pusch: Schon im Untertitel „Storylines“ ist die Idee einer nicht hierarchischen, dicht gewobenen Textur enthalten, die aus sich überschneidenden narrativen Fäden oder Linien besteht. Der Begriff beziehungsweise die Vorstellung solcher „Storylines“ kommt von den australischen Aborigines, von denen wir uns haben inspirieren lassen. Bei den Aborigines wird Landschaft, ihr Lebensumfeld also, nicht durch ein kartografisches, kartesisches System erfahren, sondern durch ein individuell oder kollektiv erlebtes, ein im weitesten Sinn lyrisches System.

Basierend auf einer körperbasierten, anregenden „Ästhetik des Gehens“, die derzeit in Kunst und Philosophie stark diskutiert wird. Die Pfade durch den Ausstellungsraum wurden bei Ihnen offen angelegt, wobei Sie darauf spekulieren, dass Ihre Wissenserzählung im individuell gewählten Weg von Exponat zu Exponat mit Erinnerungen, Vorwissen, speziellen Interessen der Besucher angereichert wird.

Goerke: Nicht-hierarchisches Erzählen und Gehen verlaufen parallel. In dem Sinne, dass man eben nicht zu Objekt „eins“, „drei“ oder „acht“ zieht, sondern versucht, einem Pfad zu folgen, der einem die jeweilige Thematik – etwa „Die Ökonomie im Goldenen Dreieck“ – erzählt. Was unabhängig von Objekt „eins“, „drei“, „acht“ stattfinden kann, aber nicht muss. Wir haben unsere künstlerische Idee zunächst in einem 72-minütigen Mash-up akustisch inszeniert, das sich die Besucher im Verlauf mehrerer Test- und Evaluierungsphasen als „Audio Guide Special“ anhören konnten. Bei Workshops haben wir zudem mit einem eigens mit der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin entwickelten Prototypen des Geräts plus Interface zur Gestenerkennung die Möglichkeiten eines interaktiven, non-linearen Walkabout durch die Ausstellung testen können.

Sie ziehen Ihr Publikum hin zu thematischen Magneten, anhand derer die Komplexität des Lebens hinter dem Exponat gezeigt wird. Damit vermitteln Sie eigentlich Wissen, nicht Information.

Goerke: So war das gedacht. Wir haben uns für diese Ausstellung bestimmte Schlüsselobjekte thematischer Art gewählt – etwa eine chinesische Plastiktragetasche –, anhand derer wir die gesamte Geschichte drum herum erzählen: in diesem Fall die Ökonomie des Kulturkreises, so wie sie uns wichtig erschien.

In einem anderen Fall ging es uns nicht um die exakte Beschreibung von Rollbildern der Mien, in denen daoistische Gottheiten leben, sondern darum, warum der Sammler Hansjörg Mayer, der bei uns im O-Ton zu Wort kommt, gerade diese Objekte sammelt. Er erzählt dazu sehr viele schöne Geschichten, wie ich finde. Die etwa, dass die Gottheiten vor dem Verkauf der Bilder zum Auszug bewegt werden mussten. Erst nach dieser Zeremonie waren die Bilder überhaupt kulturell transportfähig. Die unmittelbare Erzählung dieses Bilderreise-Rituals trägt ganz entscheidend zu dem Verständnis bei, dass es sich bei dem Rollbild um etwas Göttliches handelt. Eine Bildbeschreibung hätte das nicht leisten können. Wir haben versucht, solche Themenschichten freizulegen.

Pusch: Die künstlerische Idee hinter unserer Arbeit ist ja die, dass jeder – je nach Vorbildung und Interessensausrichtung und je nachdem, wer er oder sie ist – im Museum etwas anderes erleben und hören kann. Darum haben wir bestimmte Umsteigestationen eingerichtet, an denen man einen Punkt vertiefen kann oder nicht. Wir haben die Hypertextstruktur des Internets in eine akustische Form gebracht.

Damit gibt Ihr „Audio Guide Special“ dem Ausstellungserlebnis etwas Personalisiertes, Privates, obwohl der Benutzer sich im öffentlichen Raum befindet.

Pusch: Ja – wir möchten das überschaubare Konglomerat aus unterschiedlichen Exponaten als Landschaft verstehen und jedem ermöglichen, sein eigenes Gespräch mit dieser Landschaft zu führen, seine eigenen Fragen zu stellen.



Dr. Gaby Hartel arbeitet als Kuratorin, Kunstpublizistin und Radioautorin an der Schnittstelle zwischen Sound, Wort und bildender Kunst. Derzeit ist sie Sound-Art-Kuratorin am Museum für Naturkunde Berlin im Rahmen des Förderprojekts der Kulturstiftung des Bundes „Kunst/Natur“.

Das Berliner Audiokunstduo Serotonin, bestehend aus der Autorin Marie-Luise Goerke und dem Toningenieur/Komponisten Matthias Pusch, realisiert fiktionale und dokumentarische Arbeiten für Hörfunk und Hörbuch sowie zahlreiche Raum-/Klanginstallationen.

Audio Guide Special – Storylines / Credits

Ein Projekt im Rahmen der Probebühne 5, 9. November 2014 bis 6. April 2015

Ausstellungskurator „Mythos Goldenes Dreieck“: Roland Platz

Künstlerische Realisation des Audio Guide Special „Mythos Goldenes Dreieck“ als Mash-up: Serotonin (Marie-Luise Goerke, Matthias Pusch)

Sprecher: Friedhelm Ptok, Simone Kabst

Interviews: Hansjörg Mayer, Sammler, Gretel Schwörer (Musikethnologin, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg)

Komposition: Martin Daske

Künstlerische Beratung: Gaby Hartel

Entwicklung des Geräts: Thomas Schwotzer (Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin), Niclas F. Jagoda (Student der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)

Länge: Ca. 72 Minuten

Audio Guide Special – Storylines / Impressum Dokumentation

Herausgeber: Humboldt Lab Dahlem, ein Projekt der Kulturstiftung des Bundes und der Stiftung Preußischer Kulturbesitz (2012-2015). Leitung: Martin Heller, Viola König, Klaas Ruitenbeek, Agnes Wegner

Redaktion: Christiane Kühl

Mitarbeit: Carolin Nüser

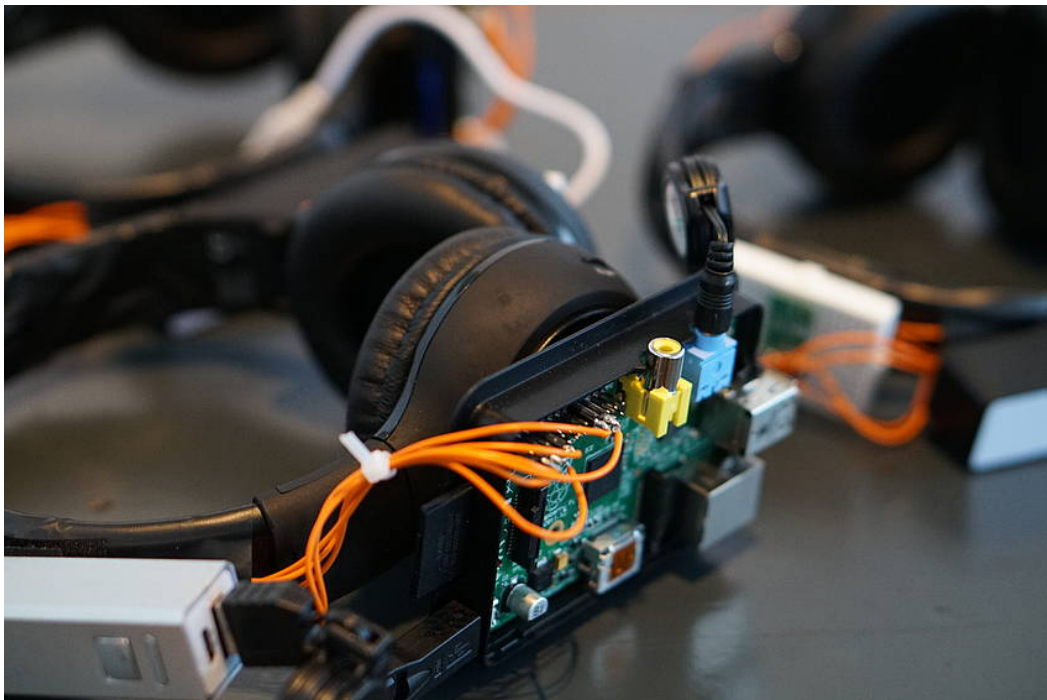
Korrektur: Elke Kupschinsky

Stand Juli 2015

Die präsentierten Texte sind unabhängige AutorInnentexte und geben nicht in jedem Fall die Meinung des Humboldt Lab Dahlem wieder. Die Rechte liegen, wenn nicht anders angegeben, beim Humboldt Lab Dahlem. Hinweis für die PDF-Druckversion: alle Links sind auf den entsprechenden Unterseiten von www.humboldt-lab.de abrufbar.



Besucherin mit dem „Audio Guide Special“ in der Ausstellung „Mythos Goldenes Dreieck“, Foto: Sebastian Bolesch



Prototyp eines gestengesteuerten Kopfhörers, Foto: Serotonin



Audio Guide Special - Storylines

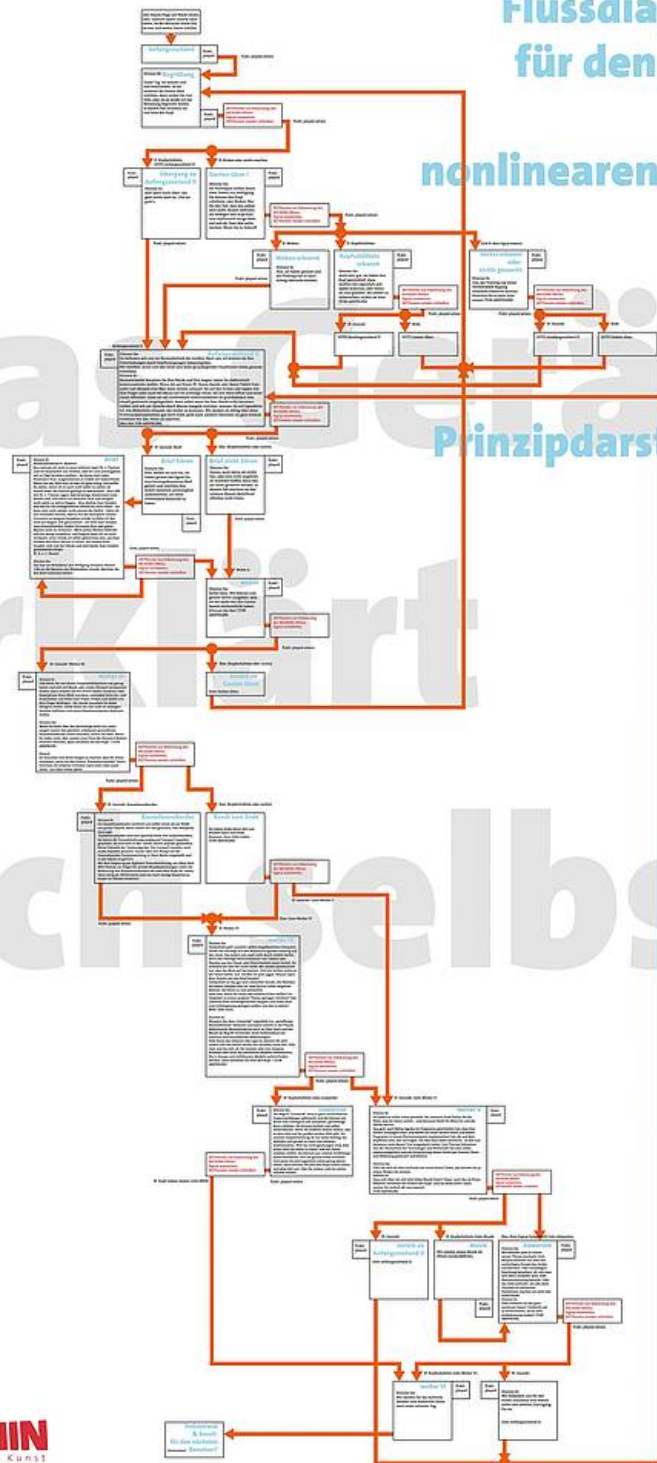
Wie ist die Vorstellung von nicht linearen Texten in einer Ausstellung verankert? Welche Erzählungen liegen zwischen und unter den Objekten? Und was kann die Erfahrung der Besucherinnen und Besucher sein, wenn sie sich mit dem Audio Guide Special - Storylines auseinandersetzen? Damit sollen die Besucherinnen und Besucher ein Gefühl für die Ausstellung bekommen, die nicht nur ein Gefühl für die Ausstellung ist, sondern auch ein Gefühl für die Ausstellung ist.

Audio Guide Special - Storylines

How can non-linear texts be integrated in an exhibition? What stories are between and under the objects? And how can the experience of visitors be when they are with the Audio Guide Special - Storylines? And how can the experience of visitors be when they are with the Audio Guide Special - Storylines? And how can the experience of visitors be when they are with the Audio Guide Special - Storylines?

Flussdiagramm
für den Ablauf
eines
nonlinearen Textes.

Prinzipdarstellung.



SEROTONIN
Hörspiele - Akustische Kunst

Flussdiagramm für den Ablauf eines nonlinearen Textes, © Serotonin



Installationsansicht „Audio Guide Special“, Foto: Jens Ziehe



Besucher mit dem „Audio Guide Special“ in der Ausstellung „Mythos Goldenes Dreieck“, Foto: Sebastian Bolesch