

ONCE MORE WITH FEELING –

Der Collectionstagger in der Modernen Galerie des Saarlandmuseums Saarbrücken geht an den Start

VON ROLAND AUGUSTIN, OLE KEIL, SASKIA RIEDEL



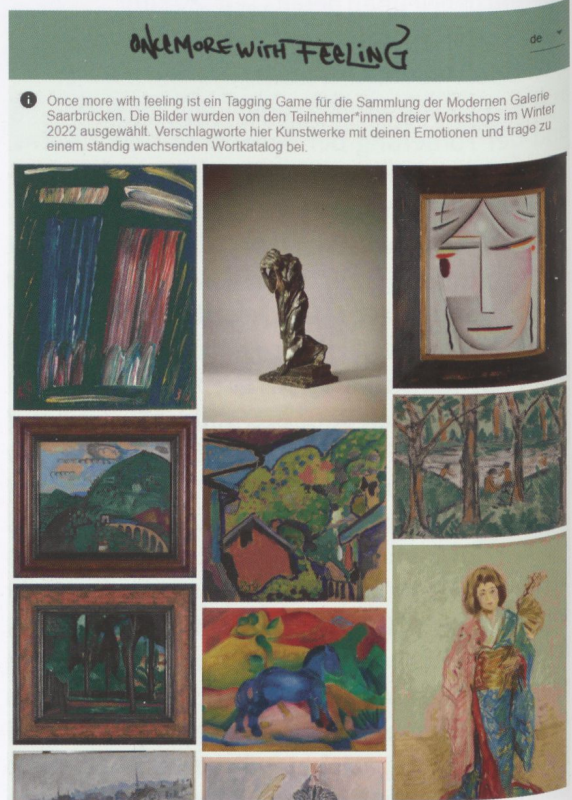
Abb. 1: Anwendung des Collectiontaggers in der Schau-sammlung der Modernen Galerie.

Abb. 2: Oberfläche der App »Once more with feeling« nach der Erweiterung der Bildauswahl durch die Workshopteilnehmer im November/ Dezember 2022.

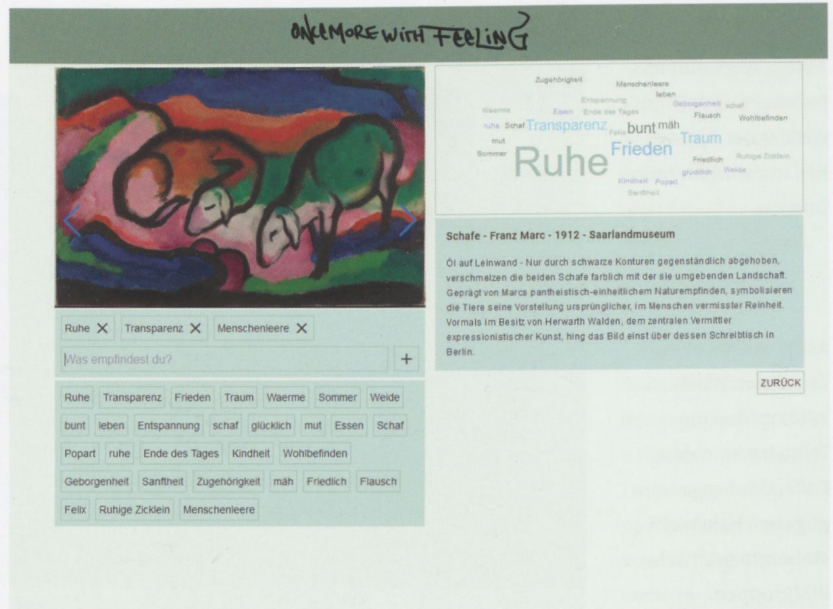
Once more with feeling – Der Collectionstagger ist ein Projekt, das Digitalisierung und Mitbestimmung im Museum miteinander verbindet. Das Spiel kann auf jedem Smartphone oder PC unabhängig von Ort und Zeit kostenlos gespielt werden. Die App bietet eine Auswahl von Kunstwerken aus der Sammlung der Modernen Galerie Saarbrücken an und bewirkt, dass die Besucher über ihre Gedanken, Gefühle und Assoziationen, die die Kunstwerke bei ihnen auslösen, miteinander in Verbindung treten, anonymisiert versteht sich.

Das funktioniert so:

Man tippt die Abbildung eines Kunstwerks in der Kachelansicht (Abb. 2) an, gelangt zu einer vergrößerten Einzelansicht des Werks und wird aufgefordert drei Begriffe einzugeben, die den eigenen spontanen Gedanken oder Gefühlen entsprechen (Abb. 3). Daraufhin verändert sich die Bildschirmansicht und die Tagger bzw. Spieler sehen nun nicht nur ihre eigenen Einträge, sondern auch die Begriffe, die andere Spieler eingetragen haben (Abb. 4). In einem Feld werden die



Worte nach Eingabedatum nacheinander einzeln aufgeführt. In einer weiteren Ansicht werde sie, je nach Häufigkeit der Eintragungen gleicher Begriffe größer oder kleiner dargestellt. Erst zum Schluss erscheinen Infos zum kunsthistorischen Hintergrund des Werks: Angaben der Künstler, Technik und Jahr, oftmals ein erläuternder oder beschreibender Text. Die Spieler werden neugierig: Sie möchten auch die Gedanken anderer Spieler zu anderen Bildern kennenlernen und können per swiipe oder per Rückkehr in die Kachelansicht ein weiteres Bild auswählen. Wurde das Bild wieder mit drei Begriffen getaggt, lernt man daraufhin wieder die Reaktionen anderer User und Infos seitens des Museums kennenlernen. Auf diese Art wird die traditionelle Kommunikationskultur im Museum umgedreht: Es ist nicht das Museum, das den ersten Informationsinput liefert, sondern



die Betrachter werden zuerst um ihre Haltung zu den Werken gebeten. Informationen werden nicht nur empfangen, sondern auch generiert. Prinzipiell fragt die App kein Wissen ab. Sie rekapituliert auch keine Inhalte, die man vorher in den Museumsräumen gelesen haben muss. Sie ist nicht auf eine fordernde Art und Weise didaktisch. Sie gibt die Kompetenz an die Teilnehmer weiter und funktioniert ohne jegliche Vorkenntnisse niederschwellig, einfach und direkt. Sie fördert den Dialog. Die App ist dreisprachig.

Der Mitbestimmungsfaktor: Das Saarlandmuseum – Moderne Galerie hatte im November im Rahmen eines öffentlichen Calls (Presse, Fernsehen, Social Media) zur Teilnahme an drei wöchentlich aufeinanderfolgenden, einstündigen Workshops aufgerufen. Bei diesen Veranstaltungen in der Modernen Galerie wurde der Prototyp der App vor den Originalen vorgestellt und zunächst nur mit einer exemplarischen Auswahl von zehn Kunstwerken (Abb. 8) versehen. Während des ersten und zweiten Workshops hatte jeder Teilnehmer 5 Stimmen bzw. Wahlmöglichkeiten und konnte in den Sälen der Modernen Galerie die Werke markieren, die in der App beim nächsten Termin zusätzlich in das Spiel eingebaut werden sollten. 68 Stimmen wurden abgegeben und damit 27 Werke der Schausammlung in der Modernen Galerie zusätzlich zum anfänglichen Angebot in die App gewählt.¹ Eine Woche später waren dann diese 27 Werke, die von den Teilneh-

mer ausgewählt wurden, in der App enthalten. In der zweiten Workshopsitzung konnten diese neuen Kunstwerke dann wiederum von den Teilnehmern getaggt werden. Zudem bestand die Möglichkeit, erneut nach demselben Verfahren, Bilder in die App hinein zu wählen. Weitere 38 Stimmen wurden abgegeben und damit weitere sieben Werke in die App hineingewählt. Die Wahl war auf die Säle der Schausammlung zum Impressionismus und Expressionismus begrenzt zum einen aufgrund der Übersichtlichkeit und zum anderen wegen der Bildrechtesituation. Es war interessant zu beobachten, dass die Teilnehmer nicht nur beim Taggen die Originale länger betrachteten als beim »normalen« Gang durch die Sammlung. Auch die Entscheidung, welchen Werken sie ihre Stimmen gaben, wurde oftmals spontan besprochen und reflektiert.

Die App im Museum live: In der dritten Sitzung wurden verschiedene Analysemöglichkeiten vorgestellt. Auf einem Großbildschirm, der aus diesem Anlass am Nikolaustag 2022 im Foyer der Modernen Galerie aufgestellt wurde, wird seitdem live angezeigt, zu welchem Bild neue Tags gegeben werden (Abb. 6). Der Foyerbereich, wo neuerdings Loungemöbel und Infoangebote für eine entspannte Atmosphäre sorgen, wird auf diese Weise zusätzlich belebt. Zwei Plakate zeigen dort wie viele Tags den ausgewählten Werken gegeben wurden und welchen Bildgruppen von der Bedeutung her ähnliche Worte zugeordnet wurden. Es entstehen so neue thematische Zusammenhänge, die das Museum verwerten kann. Um diese Zusammenhänge digital zu ermitteln, verwendeten wir den Latent Dirichlet Allocation (Abb. 7). Zusätzlich kann die Zeit des Nachdenkens darüber, welche Begriffe eingetragen werden, gemessen werden.

Abb. 3: Drei Begriffe zu spontanen Gedanken oder Gefühlen werden eingegeben.

Abb. 4: Nach Eingabe dreier Gedanken oder Gefühle erscheint der gesamte Wortkatalog, zu dem alle Teilnehmer beigetragen haben.

¹ Neun gewählte Werke konnten nicht aufgenommen werden, weil Bildrechte nicht gemeinfrei waren. Die Einholung der Nutzungsrechte durch die VG Bild-Kunst wird für die Zukunft ins Auge gefasst.

Abb. 5: Workshopteilnehmer mit dem Entwickler der App Ole Keil in der Modernen Galerie.



Abb.7 (rechts oben): Durch den Wortkatalog, den die Teilnehmer in den Collectiontagger eingegeben haben entstehen thematische Bildgruppen.



Die Geschichte der App: Saskia Riedel (Künstlerin und Kunstvermittlerin, arcs audio), Ole Keil (Entwickler) und Roland Augustin (Kunsthistoriker, Saarlandmuseum) trafen sich in einer Arbeitsgruppe des SaarLorLux Kulturhackathons von Coding da Vinci, eine Veranstaltungsreihe der Deutschen Digitalen Bibliothek, die in Saarbrücken von K8 – Institut für strategische Ästhetik 2020 durchgeführt wurde und zu einem ersten Prototypen des Spiels führte (Abb. 8). 2022 war es endlich so weit, dass nach einem weiteren Impuls, das Spiel weiterentwickelt und in der Moderne Galerie des Saarlandmuseums Anwendung finden konnte. Der besagte Impuls liegt in einer Neuorientierung des Hauses, der zu Folge das Publikum des Museums stärker in Museumsdingen mitbestimmen soll. Der Collectiontagger »Once more with feeling« ist das erste in der

Moderne Galerie umgesetzte Projekt dieser Art. Der Nutzen: Der Collectiontagger dient in der Moderne Galerie als erweitertes Vermittlungsangebot zu einem sehr bedeutenden Sammlungsbestand. Die App kann als digitaler Begleiter beim Rundgang durch die Sammlung die Betrachter aktiv werden lassen und damit einhergehend Informationen zu den einzelnen Werken vermitteln. Die Besucher erleben sich als Teil einer Community, die gemeinsam zu einem

Abb. 6: Die Live-Anzeige des Collectiontaggers, weit 6.12.2022 im Foyer der Modernen Galerie installiert.



Abb. 8 (rechts): Oberfläche des Collectiontaggers »Once more with feeling« als Prototyp, mit dem der gleichnamige Workshop startete.



Wortkatalog zu den ausgestellten Werken aktiv beiträgt. – Die App funktioniert aber auch außerhalb des Museums. Auch dort kann es die Sammlung auf dem Handy oder dem PC vorstellen und auf ebenso interaktive wie partizipative Weise vermitteln, darstellen und bewerben.



Abb. 9: Zweiter Workshoptermin, die von den Teilnehmerinnen gewählten Kunstwerke erscheinen in der App und können getaggt werden.

Auch die Leser dieses Beitrags sind herzlich eingeladen die App zu nutzen, entweder per QR-Code Scan oder Eintrag dieser website:

<https://omwf.de>