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

Reisebericht / Teaser

Ende des 19. Jahrhunderts beauftragte der Direktor des Berliner Museums für Völkerkunde, Adolf Bastian, den norwegischen Kapitän und Entdecker Johan Adrian Jacobsen mit der Beschaffung möglichst „originaler" Gegenstände von der amerikanischen Nordwestküste. Jacobsen brachte nicht nur rund 3000 Artefakte zurück nach Berlin, sondern auch einen eindrücklichen Bericht seines Beutezugs. Als Zeitdokument soll dieser im Humboldt-Forum Teil eines Ausstellungsmoduls werden, das sich kritisch mit der eigenen Sammlungsgeschichte beschäftigt. Für das Projekt „Reisebericht" beauftragte das Humboldt Lab zwei Künstlergruppen, die sehr persönlichen Aufzeichnungen in ein zeitgenössisches Erzählformat zu übersetzen. So entstanden ein Video des Puppentheaters Das Helmi und ein Computerspiel samt Augmented-Realit--Präsentation der Medienkünstlergruppe gold extra – bewusst undidaktisch die Grenzen der Wissensvermittlung im Museum auslotend.

Reisebericht / Projektbeschreibung

Neue Erzählformate für Sammlungsgeschichten

von Viola König, Andrea Rostásy und Monika Zessnik

Der Bericht von Johan Adrian Jacobsen[1], der Ende des 19. Jahrhunderts im Auftrag des Berliner Völkerkundemuseums die amerikanische Nordwestküste und Alaska bereiste, ist ein eindrückliches Zeitdokument. Auf Geheiß von Museumsdirektor Adolf Bastian, möglichst „originale", von der europäischen Kultur unbeeinflusste Gegenstände zu sammeln, hatte der selbst ernannte Kapitän rund 3000 Objekte nach Berlin gebracht. Sein Protokoll der Expedition zeichnet sich allerdings weniger durch genaue ethnografische Beobachtung, denn als Abenteuererzählung eines hartgesottenen Draufgängers aus.

Als Zeitdokument werden seine Aufzeichnungen Thema eines Ausstellungsmoduls im künftigen Humboldt-Forum sein. Zu erproben, wie der persönliche Bericht anschaulich vermittelt werden kann – und zwar nicht allein durch die von Jacobsen gesammelten Objekte, sondern durch medial-kontextualisierende Erzählweisen

– war Ziel des Humboldt Lab-Projekts „Reisebericht“. Ein Experiment, das sich auch Problemstellungen der Präsentation und der Sammlungsgeschichte selbst widmen sollte. Dabei war von Anfang an gesetzt, dass zwei Arbeiten entstehen sollten, die keine didaktische mediale Kontextualisierung analog zu Ausstellungsinhalten entwickeln, sondern den Stoff aus dem 19. Jahrhundert in eine eigenständige künstlerische Leistung übersetzen.

Die Erforschung neuer Strategien der Wissensvermittlung stand also im Zentrum, als das Humboldt Lab 2013 einen zweistufigen Konzeptwettbewerb zur Umsetzung des Reiseberichts in ein Computerspiel sowie in ein Puppenspielvideo ausschrieb. Eine Jury wählte aus sieben eingeladenen Teams das Berliner Puppenspieltheater Das Helmi und die österreichische Künstlergruppe gold extra aus.

„Totem‘s Sound“ – Abenteuerspiel und Entdeckungstour von gold extra

Mit „Totem‘s Sound“ gestaltete gold extra eine Installation für das Ethnologische Museum, die aus einem Abenteuer-Computerspiel und einer Augmented-Reality-Präsentation bestand. Letztere konnte sich das Publikum mit einem Tablet in der Hand durch die Ausstellung wandernd selbst erschließen[2]. Beide Teile nahmen aufeinander Bezug.

Durch das Richten der Tablets auf einen an den Vitrinen angebrachten Marker[3] wurde das Abspielen kurzer Filme initiiert. Fünf Objekte waren zu finden, die ihre Geschichte und Entdeckung selbst schilderten: eine Holzmaske, eine Kupferplatte, ein Kanu, ein Häuptlingsstuhl und ein Totempfahl. In den aufwendig gestalteten Videos „erzählten“ die Objekte launig mit vermeintlich eigener Stimme von damals und beleuchteten Themen, die von Mythologie, Potlatch und Tourismus über die Funktionen von Häuptlingen heute bis hin zur Ausbeutung der Natur in Gebieten der First Nations reichten.

Das im Post-Pixel-Stil[4] gestaltete Computerspiel konnte vor Ort an einer Konsole gespielt werden. Es stellt das Erkunden der Umgebung und der Situation vom Spielprinzip ausgehend in den Mittelpunkt. Die BesucherInnen erleben im Spiel einen Tag mit Kapitän Jacobsen und besuchen ein Dorf des Volks der Haida in Kanada: Sie begegnen Schamanen, Tänzern, Kanufahrern, Wölfen und Moskitos. Unterwegs zwischen Sumpf und festlich geschmückten Häusern haben die BesucherInnen in jedem Spielkapitel eine andere Aufgabe zu lösen. Das Spiel ist auch nach Ablauf der Ausstellung als freier Download verfügbar.

Das Zusammenwirken beider Teile, des Tablets und des Spiels, die als Ausgangspunkt dieselben fünf Objekte hatten, war den KünstlerInnen wichtig. Damit konnten unterschiedliche Perspektiven präsentiert werden – nicht selten mit einer guten Portion Ironie. So versuchte gold extra den Blick Jacobsens zu spiegeln und mit heutigem Forschungsstand zu ergänzen, um auch unseren eigenen Umgang mit dem Fremden und Fremdartigen zu reflektieren.

„Der von einem Stern zum anderen springt“ – Puppenspielvideo von Das Helmi

Das Puppenspieltheater Das Helmi ist bekannt für seine höchst eigenwilligen selbst gefertigten Schaumstoffpuppen, mäandernden Improvisationen und eine politisch unkorrekte Anarcho-Ästhetik. Auch für seine erste aufwendige Filmproduktion „Der von einem Stern zum anderen springt“ nutzte es diese Elemente der Live-Performance. Die stets hinter ihren Puppen sichtbaren PerformerInnen griffen Eigenschaften Jacobsens auf und überzeichneten sie stark: Jacobsen als von den NordwestküstenbewohnerInnen verlachter Abenteurer, als frenetischer Kunstjäger oder sich verkannt fühlender Forscher, dem wissenschaftliche Ehrungen seinerzeit versagt blieben. Nicht zuletzt greift das Puppentheater im Film kritisch Themen auf, die sich durch eine objekthafte Erzählung allein im Museum nicht darstellen lassen: etwa Jacobsens Auftrag, für die „Völkerschauen“ in Hagenbecks Tierpark „Indianer“ aus Nordamerika nach Hamburg zu bringen.

In der Ausstellung konnten sich die BesucherInnen den Film auf einer großen Leinwand von einer gemütlichen Sitzfläche aus anschauen. Während der Produktion entstandene Zeichnungen, Storyboards und Bilder bedeckten die Rückwand der Sitzecke und zwei große Vitrinen waren von den Künstlern mit einem Arrangement aus Schaumstoffrequisiten des Films bestückt worden.

Alles verstanden oder nur gut unterhalten?

Kann man ein Dokument wie den Bericht des Adrian Jacobsen innerhalb einer musealen Ausstellung in zeitbasierten Medien künstlerisch interpretieren und dramatisieren, ohne den Stoff zu banalisieren? In der Realisierungsphase wurde dies immer wieder diskutiert. Wie vermeidet man Stereotypen in narrativen

Formaten und wann ist es sinnvoll, sie gezielt einzusetzen? Native Americans werden bei den Helmis als zwitschernde Vögel ohne Namen dargestellt: zum einen als Spiegelung von Jacobsens Unvermögen, die ihm fremden Menschen zu unterscheiden, und zum anderen als Referenz zur Vorstellung wechselnder Identitäten, die es erlaubt, mal Vogel, mal Mensch oder auch mal ein Elch zu sein. Durch die dramaturgische Inszenierung kann die doppelte Kodierung nachvollziehbar werden und innerhalb der Ausstellungspräsentation neue Perspektiven eröffnen.

Die Fragen, die sich aus der Aufgabenstellung und der Umsetzung des „Reiseberichts" ergaben, sind im aktuellen museologischen Diskurs und auch in Diskussionen zur medialen Wissensvermittlung virulent. Wie gelingt die Vermittlung seriöser Inhalte im Aufeinandertreffen von Museum, Medien und Kunst? Wie erreicht man die Ansprache und Partizipation jüngerer Zielgruppen, ohne dabei die älteren zu verlieren? Welche Formen der Vermittlung und Kommunikation brauchen mediale Präsentationsformen im Vorfeld, während der Ausstellung und in der Nachbereitung, live wie digital?

Ob das Computerspiel von gold extra oder der Film von Das Helmi im Museum funktionieren, ob diese Formate ausbaubar oder auf andere Wissenskontexte übertragbar sind – diese Evaluation steht noch aus. Anhand der hier entstandenen Prototypen ist es jedoch möglich, eine Analyse vorzunehmen, die in eine etwaige Übertragung der Arbeiten ins Humboldt-Forum einfließen kann.

Nach zwei Monaten Laufzeit und kontroversen Reaktionen hatte das Computerspiel beachtliche Aufmerksamkeit erregt. Etwa 12.000 Views auf den Download-Seiten, 3500 Downloads, 2200 Views des Trailers. Auch Menschen, die nicht ins Museum gehen bzw. die Ausstellung nicht gesehen haben und/oder nichts über Jacobsen und die Sammlung wussten, wurden über das auch online verfügbare Computerspiel dafür interessiert.[5] Der mit der Entwicklung medialer Formate zur Wissensvermittlung verbundene Aufwand lohnt, wenn die Wirkung auf diese Weise weit über das Museum hinausgeht. Gute Vermittlungschancen ergeben sich aber auch aus direkten Begegnungen und unmittelbarem Austausch mit den beteiligten KünstlerInnen. Bei der im November 2014 im Ethnologischen Museum durchgeführten „Let's Play-Session" mit Mitgliedern von gold extra passierte mit den anwesenden Kindern wie Erwachsenen jedenfalls genau das, was sich Vermittler wünschen: Neugier wurde geweckt, Zusammenhänge entdeckt und eine Vermittlungsform erprobt, die sichtlich Spaß bereitete.

[1] Johan Adrian Jacobsen: Capitain Jacobsen's Reise an der Nordwestküste Amerikas, 1881–1883: zum Zwecke ethnologischer Sammlungen und Erkundigungen, nebst Beschreibung persönlicher Erlebnisse. Für den deutschen Leserkreis bearbeitet von Adrian Woldt, Leipzig 1884. Reprint Hildesheim 2013

[2] gold extra nutzte die Augmented Reality App Aurasma.

[3] Augmented Reality Marker: Das Muster der Markierung löst eine Sequenz am Tablet aus, in diesem Fall ein Video mit Transparenz, durch die man das originale Artefakt und den Marker noch betrachten kann. In dieser Überblendung entsteht die „erweiterte Wirklichkeit", die Augmented Reality.

[4] Der Pixel-Stil prägte die ersten Computerspiele. Aufgrund von technischen Limitationen gab es in der Spielegrafik nur eine geringere Farbauswahl sowie eine stark gerasterte Darstellung von Figuren etc. Die Figuren waren mit wenigen Bildern animiert. Der Post-Pixel-Stil wurde Mitte der 2000er Jahre populär und greift bewusst auf Pixelgrafiken zurück. Vor allem bei Spielen auf mobilen Plattformen bieten Post-Pixel-Grafiken eine Alternative, um die Darstellung der Grafik flüssig erscheinen zu lassen und den Prozessor nur gering zu belasten. Über diese technische Komponente hinaus wird der Post-Pixel-Stil bewusst als ästhetisches Mittel zur Abstraktion verwendet.

[5] Eine Gamer-Stimme aus den USA: „What Totem's Sounds ends up being is a slice of enjoyable criticism of museums or, at least, how they conducted their worldly gatherings and prescribed to the colonialist attitudes of the time. It's an effort to make us think about the historical foundations our civilizations are built upon, and how we might prioritize our pursuit of cataloging the world above the lives of native people." (Christ Priestman, Kill Screen).

Prof. Dr. Viola König ist Direktorin des Ethnologischen Museums der Staatlichen Museen zu Berlin.

Andrea Rostásy ist bildende Künstlerin und Medienkuratorin.

Monika Zessnik ist Kuratorin für Amerikanische Ethnologie und Kommunikation am Ethnologischen Museum der Staatlichen Museen zu Berlin.

Reisebericht / Positionen

„Die Landschaft nehm' ich auch noch mit“

von Elisabeth Wellershaus

In der Auseinandersetzung mit dem „Reisebericht“ Jacobsens hat das Berliner Puppentheater Das Helmi einen Film produziert, der die rassistischen Vorurteile der Zeit in aller Drastik visuell reproduziert – und damit eine berechtigte Kontroverse ausgelöst.

Ein Berliner Museumsdirektor beauftragt einen norwegischen Abenteurer nach Nordamerika zu fahren, um an der Pazifikküste bei „Indianern“ und „Eskimos“ ein paar Kunstgegenstände „zu erwerben“. Der Abenteurer kämpft während der Überfahrt gegen Riesenkraken und Killerwale, später um sein Ansehen bei den Indigenen und mit dem Drogenrausch bei ihren Festen. Aus seiner Perspektive sehen die Ureinwohner aus wie Elche, Truthähne oder Wesen von einem anderen Stern. Weswegen er am Ende neben Kunst auch gleich noch ein paar von ihnen für Hagenbecks Völkerschauen nach Deutschland mitbringt.

Etwas verkürzt ist das der Inhalt einer Produktion, die das Ethnologische Museum in Berlin als Auftrag an die Figurentheatergruppe Das Helmi vergeben hat. Inspiriert durch die Arbeit des ägyptischen Künstlers Wael Shawky, der mit „Cabaret Crusades“ die Kreuzzüge aus arabischer Sicht im Video eines Marionettentheaters darstellt, wollte das Museum sich mit Aspekten seiner Nordamerika-Sammlung beschäftigen. So wurde das Tagebuch des selbst ernannten Kapitäns und Forschers Johan Adrian Jacobsen zur Arbeitsgrundlage für einen 30-minütigen Puppen-Film. „Der von einem Stern zum anderen springt“ ist das Ergebnis. In satirischem Überschwang versucht Das Helmi – das in Berlin vor allem für seinen anarchischen und nicht gerade politisch korrekten Umgang mit heiklen Themen bekannt ist – Jacobsens naive Betrachtungen von 1881 und zeittypische Vorurteile auf die Native Americans zu spiegeln. Auch die Raffgier europäischer Museen und Kunstsammler wird thematisiert.

Doch das Projekt überschreitet empfindliche Grenzen. Zwar bekommen auch Jacobsen und der damalige Leiter des Berliner Völkerkundemuseums, Adolf Bastian, ihr Fett weg. Vor allem ersterer scheint, mit dem schnoddrigen Ton seines Puppenspielers ausgestattet, sämtliche Klischees des europäischen Kunstjägers zu bedienen. Etwa wenn er mit Sätzen wie „die Landschaft nehm' ich auch noch mit“ durch den Film poltert. Im Vergleich dazu aber sehen die Ureinwohner nicht einmal mehr aus wie Menschen. Mitglieder vom Stamm der Haida beispielsweise werden wie eine Horde aufgescheuchter Truthähne dargestellt. Auch sonst trägt kaum ein Indigener im Film menschliche Züge. Mit gutem Willen ist das als Referenz auf Jacobsens Interpretation der ihm fremden Legenden und Mythen zu deuten. Doch lässt sich der Film, der im Ansatz ja eine kritische Haltung gegenüber kolonialem Gedankengut vermitteln soll, nun auch wie die unnötige Reproduktion rassistischer Stereotype lesen.

Vor allem an einer Stelle des Films stoßen sich KritikerInnen: Es ist die Nachstellung einer sogenannten Potlatch-Zeremonie, eines Festes, das bei vielen Stämmen an der nordwestlichen Pazifikküste Tradition ist. In der nachgestellten Filmversion zittern bemalte nackte Körper, Arme und Beine fuchteln wild umher, Brüste wackeln aufreizend. Es ist die einzige Szene des Films, in der die Puppen hinter die DarstellerInnen zurücktreten und damit eine bewusst ausgestellte Exotik unterstreichen. Eigentlich geht es beim Potlatch um den rituellen Austausch von Geschenken, der auf komplexe gesellschaftliche Hierarchien verweist. Ein Ritual, an dem auch Jacobsen sich versucht, um von seinen Handelspartnern soweit ernst genommen zu werden, dass er sie bestehlen kann. Im Film der Helmis wird daraus ein „Indianerklischee auf unterstem Niveau“, kritisieren einige EthnologInnen.

Doch genau so ist es in Jacobsens Aufzeichnungen zu lesen. Und diese wollten die Leiterin des Ethnologischen Museums, Viola König, und ihre Kuratorin, Monika Zessnik, ungeschönt der Öffentlichkeit präsentieren. Mit Blick auf die aktuelle Debatte um die Freiheit von Satire, Kunst und Meinung im Zusammenhang mit kultureller Sensibilität sind sie sich durchaus bewusst, dass eine solche Satire sich nicht unbedingt mit humanitärem Unrecht verträgt. Sie heben deshalb sogar selbst Problemstellen des Films hervor: die fast durchgehende Darstellung der Indigenen als Tiere beispielsweise oder eine Drogenrauschszene in 1968er-Hippie-Ästhtetik, die im Video das Potlatch-Fest bestimmt, in Jacobsens Reisebericht jedoch gar nicht auftaucht.

Im Humboldt-Forum wird der Film aus verschiedenen Gründen nicht zu sehen sein. „Aber wir halten kontroverse Experimente grundsätzlich für angemessen, weil so ein Film als Format für einen multiperspektivischen Ansatz in einem Ausstellungsmodul im Humboldt-Forum denkbar ist“, sagt König. Man suche schließlich noch nach Repräsentationsformaten. „Wir sind uns außerdem ziemlich sicher, dass das Ganze nicht solche Wellen geschlagen hätte, wenn es eine normale Theaterproduktion gewesen wäre und kein

Auftrag des Ethnologischen Museums“, sagt Zessnik. Und dass es auch ihnen erlaubt sein müsse, sich der eigenen Geschichte – in diesem Falle der Wilhelminischen Epoche – aus eigener Sicht zu nähern.

Im neuen Ausstellungsformat sollen die europäische und die indigene Sicht auf die Sammlung nebeneinander stehen. Zum einen werden sich zeitgenössische Yupik(-Künstler) mit den Objekten der Sammlung beschäftigen, sie werden Fragen der Bedeutung und des Verlusts ihrer Kulturschätze in Alaska nachgehen sowie die Bewahrung ihrer materiellen Kultur in den Museen bewerten. Zum anderen soll ein Projekt die europäische Perspektive auf die Sammlungsentstehung repräsentieren. Natürlich möchte man die Ureinwohner mit dem Endergebnis nicht vor den Kopf stoßen. „Sie sollen ihre Kinder ja nicht davon fernhalten müssen“, so König.

Das aber könnten einige tun, wenn die rassistischen Vorurteile aus Jacobsens problematischem Schriftstück tatsächlich „realistisch“ abgebildet werden. Denn Diskriminierungen, die auf derartigen Stereotypen basieren, sind vor allem in den USA und Kanada noch immer höchst virulent. Ein adäquater Umgang mit der Vorlage ließe sich wohl nur im direkten Austausch mit VertreterInnen der betroffenen Kulturen finden. Und indem man sich der Frage stellt, ob die detailgetreue Umsetzung des Stoffs wirklich der einzige Weg ist, sich der europäischen Perspektive zu nähern. Die international doch eher unterrepräsentierten Ureinwohner Nordamerikas sind schließlich selbst gerade erst dabei, sich ihre Identität zurückzuerobern. Da sollte die erneute Aneignung ihrer Traditionen durch die Erzählungen westlicher KuratorInnen oder KünstlerInnen noch einmal hinterfragt werden. Zwar steht es selbstverständlich allen KünstlerInnen frei, selbst über Form und Inhalt ihrer Arbeit zu bestimmen – genau dafür hat man Das Helmi schließlich engagiert. Doch wenn im Zusammenhang mit dem Humboldt-Forum die Kräfteverhältnisse zwischen den Kulturen ausgeblendet werden, lässt sich kaum von echtem Austausch sprechen.

Genau den aber suchen König und Zessnik, wie sie betonen. Weswegen sie ihren KritikerInnen mittlerweile sogar dankbar sind für deren Unmut, und das Nachdenken über die eigene Geschichte in die nächste Runde geht.

Elisabeth Wellershaus lebt als freie Journalistin in Berlin.

Immersive Erfahrungswelten

von Linda Breitlauch

Das Computerspiel „Totem‘s Sound“ von gold extra nimmt seine SpielerInnen mit auf die Nordamerikafahrt des Entdeckers Jacobsen – und macht sie zu Ko-AutorInnen der Erzählung, des Tauschs und der Sammlung von Artefakten.

Geschichten, insbesondere solche von AbenteurerInnen, lassen sich auf vielfältige Weise erzählen. Ausstellungsstücke eines Museums erzählen Geschichten üblicherweise eher durch dokumentarische Veranschaulichung. Wenn jedoch im Sinne lebendiger Museumskultur die rein historische Ebene durch eine zusätzliche, fiktional anmutende Erzählebene erweitert wird, entsteht eine Rezeptionssituation, die die BesucherInnen auffordert, eine fast intime Auseinandersetzung mit dem Werk zu führen. Eine im besten Sinne ungewöhnliche Form der Vermittlung von Objekten und ihrer Geschichte ist das Humboldt Lab-Projekt „Totem‘s Sound“, das zu einer höchst interaktiven Annäherung auffordert. Mit der Umsetzung in ein Computerspiel wurde eine Vermittlungsform gewählt, die durch den hohen Innovationsgrad des Mediums ein popkulturelles Phänomen adressiert.

„Totem‘s Sound“ nimmt die SpielerInnen mit auf die Reise des norwegischen Entdeckers Johan Adrian Jacobsen. Der Spieler bzw. die Spielerin verkörpert den Entdecker, der Ende des 19. Jahrhunderts an die amerikanische Nordwestküste und nach Alaska reiste, wo er zahlreiche Objekte für die Museumssammlung im Auftrag des damaligen Berliner Museums für Völkerkunde erwarb. Eine Station dieser Reise, die er in einem ausführlichen Tagebuch beschrieb, führte ihn in das Dorf des Volks der Haida in Kanada.
Das interaktive Erzählen mittels Computerspielen ist eine zwar durchaus nicht neue, jedoch längst noch nicht etablierte Erzählform. Computerspiele sind seit den 1970er Jahren ein Medium, mit dem man sich Geschichten im direkten Austausch nähern kann. SpielerInnen werden zu Ko-AutorInnen, eine gemeinsame Erzählbeziehung wird gegründet. Ähnlich wie der Film stellt ein interaktives Spiel eine vermeintliche Gegenwartssituation her, die die SpielerInnen in das Geschehen zieht, als fände das Erlebte heute – gerade jetzt – statt. Auf diese Weise lässt sich auch längst Vergangenes neu und unmittelbar erlebbar machen.

Die Ästhetik von „Totem's Sound" lehnt sich – offensichtlich als Hommage an die legendäre japanische Rollenspielserie „Zelda", der es optisch und spielmechanisch nachempfunden ist – dem Stil alter 16-Bi--Action-Rollenspiele an. Wie es durchaus üblich ist für Computerspiele diesen Genres, erleben wir die Umgebung aus einer isometrischen Perspektive, die dem Spieler oder der Spielerin eine Übersicht über einen Teil des Spielfelds erlaubt. Die Geschichte beginnt in einem Dorf, in dem „Jacobsen" eben angekommen ist, und seine Reise beginnt. Als erste Aufgabe muss er in einem Wald jemanden suchen, der ihm nach einem eigenartigen Bissritual eine Decke schenkt. Diese tauscht er bei einem Einwohner des Dorfs gegen das erste Artefakt, das er mit nach Berlin nehmen möchte. Während der Weg durch die Wälder die üblichen feindlichen Begegnungen mit Moskitos, Wölfen und Bären mit sich bringt, denen siegreich begegnet werden muss, bricht das Spiel im Moment der Übergabe des ersten Artefakts mit bekannten Genreregeln und scheint ins 20. Jahrhundert zu springen. Plötzlich befindet man sich in einer an die TV-Ästhetik der 1970er Jahre angelehnte, mit Sounddissonanzen ausgestatteten Sequenz, die mit postmodernen Referenzen aufwartet.

Die Mittel eines Computerspiels zur Aufarbeitung historischer Ereignisse sind andere als die von Buch, Spielfilm oder Dokumentation. Doch die Wahl, auf welchem Pfad man in der Geschichte voranschreitet, ist auch in einem Computerspiel nicht immer völlig frei. Die Entscheidungen, die die SpielerInnen treffen, folgen mehr oder weniger dem Weg, den die MacherInnen des Spiels – AutorInnen, Game DesignerInnen, KünstlerInnen und ProgrammiererInnen – vorgeben. Die aufgegebenen Quests nicht zu erfüllen, führt, wie auch in „Totem's Sound", durchaus dazu, dass die Geschichte verharrt. Wie im richtigen Leben, in dem es oft das Nicht-Handeln ist, das uns verharren lässt – gelegentlich so lange, bis andere die Entscheidung für uns treffen. Insofern ist auch eine ComputerspielerIn nicht frei in der Erzählung.

Mit dem Auftrag, weitere Artefakte zu besorgen, eröffnen sich für „Jacobsen" neue Kommunikationsmöglichkeiten mit den EinwohnerInnen, aber auch weitere Handlungsmöglichkeiten, wie eine Kanufahrt oder Muschelsammeln zwischen Seehunden. So folgt der Spieler oder die Spielerin den Aufzeichnungen des Entdeckers, erlangt und sammelt die Artefakte im Spiel. Das Wissen über die Entstehung der Sammlung des Ethnologischen Museums in Berlin kann durch die immersive Erfahrungswelt der BesucherInnen in der Rolle Johan Adrian Jacobsens erweitert werden. Die interaktive Auseinandersetzung befördert die Reflektion über Fremdes und Fremdartiges, wozu das Thema und die verwendeten Mittel aufrufen. So fügt sich „Totem's Sound" ein in das Gesamtkonzept der transmedialen Ausstellung „Reisebericht". Die SpielerInnen können ihre „erspielten Artefakte" auch direkt im Museum erfahren, wenn sie mit Hilfe von Tablets und Augmented-Reality-Technologie auf die historischen Objekte in den Vitrinen blicken, und sich virtuelle und wirkliche Welten überlagern. Das durchaus als klassisch zu bezeichnende Prinzip des Interaktiven Storytellings im Computerspiel erfährt durch die Transmedialität der Ausstellung, die virtuellen und musealen Raum miteinander verbindet, eine neue Dimension, die zur Nachahmung einlädt.

Dr. Linda Breitlauch ist Professorin für Game Design an der Hochschule Trier.

Reisebericht / Credits

Ein Projekt der Probebühne 4, 23. September 2014 bis 8. Februar 2015

Projektleitung: Viola König, Andrea Rostásy, Monika Zessnik
Projektassistenz: Henning Thiele
Projektjury: Martin Heller, Viola König, Heike Kropff, Maryanne Redpath, Stephan Schwingeler

„Der von einem Stern zum anderen springt" von Das Helmi
Puppenspiel Performance: Felix Loycke, Emir Tebatebai, Brian Morrow, Florian Loycke
Zusätzliche Performance: Dasniya Sommer, Solene Garnier
Puppen: Felix Loycke, Florian Loycke
Zeichnungen, Skulpturen, Wandmalereien: Felix Loycke
Drehbuch: Emir Tebatebai, Florian Loycke und alle
Regie: Florian Loycke und alle
Musik: Brian Morrow, Florian Loycke, Emir Tebatebai, Solame-Musicshow
Licht, Rückprojektion und Objekte: Burkhart Ellinghaus
Kamera und Schnitt: Francis d' Ath
Untertitel: Theatris Theaterbüro
Filmbearbeitung: Sergej Range

Mit Dank an: Ballhaus Ost, Berlin

„Totem's Sound" von gold extra
Konzept und Texte: Karl Zechenter, Georg Hobmeier
Videokonzept und -produktion: Reinhold Bidner
Programmierung: Tilmann Hars
Mapping: Georg Hobmeier
Sounds und Musik: Karl Zechenter
Assets und Grafik: Adeline Ducker
Grafik: Brian Main, Reinhold Bidner
Tablethalterung: Severin Weiser
Stimmen der deutschen Fassung: Martina Dehne, Georg Hobmeier
Stimmen der englischen Fassung: Steve Crilley, Lisa Nielsen-Spieler
Mit Dank an: Thomas Freina, Frieder Weiß und Harald Hackl (Yurp.at), Schwerpunkt Wissenschaft und Kunst Salzburg sowie den Spieletestern Patrick Borgeat, Stephen Colling, Tibor Rostásy, Henning Thiele und Kasia Zielinska.

Reisebericht / 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
Korrektorat: 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.

Installationsansicht „Reisebericht: Der von einem Stern zum anderen springt“, Foto: Jens Ziehe

Installationsansicht „Reisebericht: Der von einem Stern zum anderen springt“, Handpuppen von Das Helmi, Foto: Jens Ziehe

Performance von Das Helmi anlässlich der Eröffnung der Probebühne 4 in den Museen Dahlem, Foto: Sebastian Bolesch

Performance von Das Helmi anlässlich der Eröffnung der Probebühne 4 in den Museen Dahlem, Foto: Sebastian Bolesch

Installationsansicht „Reisebericht: Totem's Sound", Foto: Jens Ziehe

Besucher mit Tablet der Augmented Reality-Präsentation „Totem's Sound" im Ethnologischen Museum, Foto: Sebastian Bolesch

Screenshot Computerspiel „Totem's Sound", © gold extra