

Rahel Winter

Ein Semester mit Rudolph Duala Manga Bell

Konzipierung digitaler Vermittlungsformate für die Ausstellung „Hey Hamburg, kennt ihr Duala Manga Bell?“

TYP DES DOKUMENTS | TYPE OF THE DOCUMENT

Zeitschriftenartikel / Journal Article

Nachnutzung | Reuse

Diese Publikation steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung 4.0 International (CC BY 4.0 International). Sofern die Namen der Autor*innen/ Rechteinhaber*innen genannt werden, kann der Inhalt vervielfältigt, verbreitet, öffentlich aufgeführt und kommerziell genutzt werden. Außerdem dürfen Bearbeitungen angefertigt und verbreitet werden. Weitere Informationen und die vollständigen Bedingungen der Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.



Zeitschriftenartikel

Begutachtet

Begutachtet:Prof. Dr. Ulrike Verch 
HAW Hamburg
Deutschland**Erhalten:** 06. Januar 2020**Akzeptiert:** 13. Januar 2020**Publiziert:** 29. Januar 2020**Copyright:**

© Rahel Winter

Dieses Werk ist lizenziert unter der
Lizenz Creative Commons Namens-
nennung CC BY 4.0 international.**Empfohlene Zitierung:**WINTER, Rahel, 2020: Ein Semester
mit Rudolph Duala Manga Bell -
Konzipierung digitaler Vermittlungs-
formate für die Ausstellung „Hey
Hamburg, kennt ihr Duala Manga?“.
In: *API* 1(1) [Online]
Verfügbar unter: [DOI: 10.15460/apimagazin.2020.1.23](https://doi.org/10.15460/apimagazin.2020.1.23)

Ein Semester mit Rudolph Duala Manga Bell - Konzipierung digitaler Vermittlungsformate für die Ausstellung „Hey Hamburg, kennt ihr Duala Manga?“

Rahel Winter¹ ¹ Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Hamburg, Deutschland
Studentin im 5. Semester des Bachelorstudiengangs Bibliotheks- und InformationsmanagementKorrespondenz: redaktion-api@haw-hamburg.de

Zusammenfassung

Es wird vom Projekt ‚Kinder ins Museum! Konzeption von digitalen und partizipativen Vermittlungsformaten für eine Ausstellung im MARKK – Museum am Rothenbaum. Kulturen und Künste der Welt‘ berichtet, welches im WiSe 2019/20 an der HAW Hamburg im Department Information stattgefunden hat. Dieses Projekt befasst sich in Theorie und Praxis mit den Themen Hamburger Kolonialgeschichte, Postkolonialismus, Museumspädagogik und Didaktik. Studierende konzipierten vier verschiedene interaktive Vermittlungsformate rund um die Ausstellung „Hey Hamburg, kennt ihr Duala Manga Bell?“ und präsentierte diese anschließend vor dem auftraggebenden Museum (MARKK) und ihren Kommiliton*innen.

Schlagwörter: Studienprojekt, Ausstellung, MARKK, Hamburger Kolonialgeschichte, Postkolonialismus, Museumspädagogik

Abstract

This report focuses on the project *Kinder ins Museum! Konzeption von digitalen und partizipativen Vermittlungsformaten für eine Ausstellung im MARKK – Museum am Rothenbaum. Kulturen und Künste der Welt* (engl.: *Kids into the museum! Designing digital and participative education formats for an exhibition in the MARKK – Museum am Rothenbaum. Kulturen und Künste der Welt*). This project took place in the winter semester 2019/20 at the HAW Hamburg. Students of the information department learned about Hamburg’s colonial history, postcolonial studies, museum education and didactics, both in theory and practice. As a result, students came up with four different concepts for the exhibition “Hey Hamburg, kennt ihr Duala Manga Bell?” (engl.: “Hey Hamburg, do you know Duala Manga Bell?”) and presented these to both the museum (MARKK), as their client, and their peers.

Das Studienprojekt, Kinder ins Museum! Konzeption von digitalen und partizipativen Vermittlungsformaten für eine Ausstellung im MARKK – Museum am Rothenbaum. Kulturen und Künste der Welt, stach in der Reihe der Projekte, die im Wintersemester 2019/20 an der HAW Hamburg im 5. Semester des Bachelorstudiengangs Bibliotheks- und Informationsmanagement angeboten wurden, für mich heraus. Statt sich mit Social Media oder Marketing-Kampagnen zu beschäftigen, wurden wir Studierenden in diesem Projekt ermutigt, uns mit Themen zu befassen, mit denen wir bis zu diesem Zeitpunkt nur wenig Kontakt gehabt hatten, wie z. B. Kolonialgeschichte, Museumspädagogik und Didaktik. Ein Großteil von uns Studierenden, die das von Vera Marie Rodewald und Christina Kutscher geleitete Projekt wählten, hatten bis zum Projektstart, bis auf den gelegentlichen Museumsbesuch, noch keine Erfahrungen im musealen Bereich.

Die Themenschwerpunkte des studiengangsübergreifenden Projektes, nämlich digitale und partizipative Vermittlungsformate, das MARKK (ehemals Museum für Völkerkunde Hamburg) und die Hamburger Kolonialgeschichte, wurden bereits in der ersten Projektsitzung im September aufgeschlüsselt, kontextualisiert und in einen konkreten Arbeitsauftrag umgesetzt. Am Ende des Projektsemesters sollten wir Studierenden in Gruppenarbeit vier Museumsboxen erstellen, die verschiedenen Zielgruppen – Lehrkräfte, Schulklassen, Familien und Jugendliche – neue Zugänge zu einer geplanten Ausstellung ermöglichen. Als „digitale und partizipative Vermittlungsformate“ konnten wir von Spielen bis hin zu Apps verschiedenste Medienformate nutzen, und wurden aufgefordert, das passende Format für unsere Zielgruppe und den gewünschten Themenbereich auszuwählen.

Als Basis für die spätere Ideenfindung befassten wir uns zunächst mit den inhaltlichen Aspekten der Hamburger Kolonialgeschichte und besuchten gleich zu Beginn des Semesters das MARKK, wo wir erste Eindrücke von bestehenden Ausstellungen und Räumlichkeiten sammeln konnten. Der Dialog, der zwischen uns als Projektteam und dem Museum als auftraggebende Instanz entstand, war für beide Parteien sehr wichtig und aufschlussreich.

Unsere Ansprechpartner*innen erzählten uns nicht nur von dem geplanten Ausstellungskonzept und ihren Visionen, sondern auch von der kniffligen Lage, in der sich das MARKK als Museum mit Sammlungen aus der Kolonialzeit befindet. Diskussionen, z. B. über den Umgang mit Objekten, die geraubt und ihren rechtmäßigen Besitzern während der Kolonialzeit entwendet wurden, seien aktueller denn je. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist der Fall des Kameruner Schiffsschnabels im Museum der Fünf Kontinente in München. Dieser wurde 1884 von Max Buchner als Beute eines Überfalls nach Deutschland transportiert, wo er seitdem im Münchner Museum zu sehen ist. Seit 1995 wird die Rückgabe des Schiffsschnabels von Prinz Kum'a Ndumbe, Enkel des Königs Lock Priso, dem ursprünglichen Eigentümer und König der Bele Bele, gefordert. Bei dem Schiffsschnabel, auch Tange genannt, handle

„es sich hier nicht so sehr um ein Kunstwerk [...], sondern um ein Medium mit Lebenskraft, das Verbindung zwischen uns Lebenden und den Vorausgegangenen herstellt“, so Kum'a Ndumbe. Die wiederholten Forderungen zur Rückgabe stießen jedoch nicht nur auf Zustimmung. Stattdessen wurde Bele Bele für seine Aussage kritisiert, „dass der Tange allen gehöre und in einem Museum wie dem ‚Musée Maritime‘ in Douala ausgestellt werden solle; andere befürworten die Rückgabe an die Familie des Prinzen als Privateigentum“ (Splettstößer, 2015).



Abb. 1 - Schiffsschnabel (WIKIMEDIA 2010)

Eine intensive Auseinandersetzung mit diesem umstrittenen Fall während einer Projektsitzung ermöglichte uns Studierenden auch einen kritischen Blick auf die geplante Ausstellung zur Hamburger Kolonialzeit. Des Weiteren befassten wir uns mit den historischen und wissenschaftlichen Grundlagen zur Ausstellung: zum einen der Hamburger Kolonialgeschichte im Kamerun und zum anderen mit der postkolonialen Theorie. Diese beschäftigt sich mit den Auswirkungen, die der Kolonialismus auf Menschen, Länder und Strukturen hat. „Postkoloniale Ansätze gehen [...] davon aus, dass wesentliche koloniale Machtbeziehungen, Kategorien, Diskurse und Vorstellungen nicht an die Zeiten formaler Kolonialherrschaft gebunden sind“ (Schaper, 2019). Sie beinhalten zudem den Apell, sich über die einseitige und eurozentrische Geschichtsschreibung hinweg mit dem Kolonialismus und dessen Folgen auseinanderzusetzen, diese stets kritisch und „gegen den Strich“ zu lesen und auch alternative Quellen mit einzubeziehen.

Von der ersten Stunde an wurde uns sowohl durch unsere Dozentinnen als auch die Ansprechpartner*innen im MARKK verdeutlicht, wie wichtig es ist, unsere Formate unter Einbeziehung der postkolonialen Theorie zu konzipieren. Es lag uns somit sehr am Herzen, unsere Formate regelmäßig zu prüfen, um so sicherzustellen, dass wir keine rassistisch konnotierten Bilder, Phrasen oder Konzepte aus der Kolonialzeit unbedacht in diese eingefügt hatten. Diese Prüfung machte uns sehr deutlich, wie eng gewisse Strukturen und Denkweisen auch heute noch in unserer Gesellschaft verankert sind und welche Privilegien wir in Europa bis heute aufgrund unserer kolonialen Geschichte genießen.

Bei der Entwicklung unserer digitalen Vermittlungsformate für die Ausstellung durfte auch die methodische Basis nicht fehlen. Neben den Grundzügen der Museumspädagogik und den dort gängigen Vermittlungsformaten lernten und erarbeiteten wir auch weitere digitale Formate, die uns bei der späteren Ideenfindung helfen sollten. Das MARKK, wie auch viele andere Museen, strebt eine zeitgemäße museumspädagogische Praxis an, die partizipative und digitale Vermittlungsformate problemlos in ihre Ausstellungen einbezieht. Während die Partizipation für ein aktives Lernen, Mitmachen und Mitgestalten sorgt (Piontek, 2017/2016), sind digitale Formate aus der heutigen Pädagogik längst nicht mehr wegzudenken (Netzwerk Digitale Bildung, 2018). Die Verbindung dieser Vermittlungsmethoden ermöglicht Museen somit eine aktive Einbeziehung der Besucher*innen, damit diese neue Lernergebnisse und -erlebnisse erfahren.

Das Medium Games als mögliches Vermittlungsformat konnten wir selbstständig bei der Hamburger PLAY19, einem Creative Gaming Festival, im November aktiv austesten, sowohl in Bezug auf die Spiele an sich als auch in Bezug auf deren Präsentation in einem ausstellungsähnlichen Rahmen. Nach dem Festival besprachen wir die erlebten Best-Practice-Beispiele, mögliche Verbesserungen, sowie das Verhalten der Gäste während des Festivals. Zusammengefasst stellten wir fest, dass kurze Formate, die einfach zu verstehen und zu bedienen sind und die Spielenden aktiv einbeziehen (anstatt sie große Mengen an Text lesen zu lassen), bevorzugt wurden. Diese Auseinandersetzung mit möglichen Formatideen half uns dabei, sowohl in die Rolle der Ausstellungskonzipierenden als auch in die der Spielenden zu schlüpfen.

In einem weiteren Themenblock setzten wir uns mit der Didaktik und didaktischen Methoden auseinander. Wir bauten User Journeys für unsere Vermittlungsformate und versuchten auf unterschiedliche Arten und Weisen, uns in unsere Zielgruppe hineinzusetzen. Zudem strukturierten wir den kompletten Ablauf unserer Formate, wie z. B. Unterrichtseinheiten für Schulklassen, und tauschten uns darüber aus, welche Methoden in welchen Teil des Ablaufes am besten passen.

Mit Beginn der praktischen Arbeitsphase stand bereits das finale Ausstellungskonzept mit dem Titel „Hey Hamburg, kennt ihr Duala Manga Bell?“ fest. Es wird die Kolonialgeschichte Hamburgs anhand der Biografie des kamerunischen Königs Rudolph Duala Manga Bell erzählt, der sich der deutschen Kolonialbesatzung friedlich widersetzte und deshalb wegen Hochverrats hingerichtet wurde. Um seine Lebensgeschichte erlebnisnah zu erzählen, entschieden wir uns für folgende Formate: Erstens eine Webseite, die einen Überblick über die Ausstellungsinhalte bietet; zweitens eine Rallye durch die Ausstellung mittels der App ActionBound; drittens einen interaktiven Chat mit den Hauptfiguren, u. a. Rudolph Duala Manga Bell; und viertens ein handlungsbasiertes Spiel mit der Software Twine, das sich mit den Widersprüchen in der kolonialen Ideologie und Praxis auseinandersetzt.

Nachdem wir diese Konzepte uns untereinander vorgestellt und mehrere Runden Feedback gegeben und entgegengenommen hatten, starteten wir mit der tatsächlichen Umsetzung unserer Museumsboxen. Jede Gruppe sollte einen funktionsfähigen Prototypen entwickeln, um so den Grundgedanken des Formates zu veranschaulichen.

Allein mit den Konzepten und Prototypen sollte das Projekt jedoch nicht abgeschlossen sein – den Abschluss bildeten am Ende des Semesters drei Präsentationen: eine für unseren Studienjahrgang, eine für unsere Zielgruppe und schließlich eine für unseren Auftraggeber, das MARKK. So bestand die Möglichkeit, bei diesen drei Veranstaltungen umfangreiches und unterschiedliches Feedback einzuholen, damit die Ideen bis zur Ausstellungseröffnung im Herbst 2020 zu ausgereiften und erprobten Konzepten umgesetzt werden können. Wichtig war, dass unsere Prototypen und schriftlichen Ausarbeitungen für Außenstehende, ob nun aus dem museumspädagogischen Bereich oder aus unserer Hochschule, nachvollziehbar und durchführbar sein sollten.

Für viele von uns Studierenden stellte dieses Projektsemester eine Herausforderung dar, nicht nur aufgrund des hohen Arbeitsaufwandes, sondern auch, weil wir gezwungen waren, uns Fragen zu stellen, die uns zuvor selten bis gar nicht in den Sinn gekommen waren. Lange sprachen wir über die Privilegien, von denen wir aufgrund von kolonialen Strukturen bis heute profitieren, oder warum es nicht akzeptabel ist, dass Kinder mit Feder-Kopfschmuck durch ein Museum rennen. Wir diskutierten über Interessen und Verhaltensweisen von Jugendlichen heutzutage, und wie wir diese Erkenntnisse für unsere Museumsboxen nutzen könnten. Auch zerbrachen wir uns die Köpfe, welche didaktischen Methoden am besten geeignet sind, um die Lerninhalte zu vermitteln, und sprachen immer und immer wieder unsere Ablaufpläne durch, bis wir sicher waren, dass sie fehlerfrei sind. Dabei wurde uns klar, dass ein sorgfältig geplantes Konzept keine Garantie für einen reibungslosen Ablauf sein würde, aber eine solide Basis. Und auch wenn unsere Konzepte letzten Endes vielleicht nicht vom MARKK angenommen werden, sind wir aus dem Studienprojekt uns sicher, dass wir gute Arbeit geleistet und viel dazugelernt haben.

Literatur

NETZWERK DIGITALE BILDUNG, 2018: Lehren und Lernen mit digitalen Werkzeugen. Ideen für einen zeitgemäßen Unterricht, der Neugier und natürlichen Wissensdrang fördert. [Online] Stand: 2018-02-01 [Zugriff am: 2020-01-01] Verfügbar unter: <https://www.netzwerk-digitale-bildung.de/wp-content/uploads/NDB-Broschu%CC%88re-Lehren-und-Lernen-mit-digitalen-Werkzeugen-DOWNLOAD.pdf>

PIONTEK, Anja, 2017/2016: Partizipative Ansätze in Museen und deren Bildungsarbeit. In: Kulturelle Bildung Online. ISSN 2509-2782 [Online, Zugriff am:

2020-01-02] Verfügbar unter: <https://www.kubi-online.de/artikel/partizipative-ansaeetze-museen-deren-bildungsarbeit>

SCHAPER, Ulrike, 2019: Deutsche Kolonialgeschichte postkolonial schreiben. In: Aus Politik und Zeitgeschichte 69(40-42), S. 11-16. ISSN 0479-611 X [Online, Zugriff am: 2020-01-02] Verfügbar unter: <http://www.bpb.de/apuz/297593/deutsche-kolonialgeschichte-postkolonial-schreiben-was-heisst-das?p=all>

SPLETTSTÖßER, Anne, 2015: Ein Kameruner Kulturerbe? 130 Jahre geteilte Agency: Das Netzwerk Tange/Schiffsschnabel. In: Stefan GROTH, Regina F. BENDIX und Achim SPILLER, Hrsg.: Kultur als Eigentum. Instrumente, Querschnitte und Fallstudien. Bd. 9. Göttingen: Universitätsverlag, S. 199-223. ISBN 978-3-86395-204-4. [Online, Zugriff am: 2020-01-02] Verfügbar unter: <https://www.oapen.org/download?type=document&docid=610379>

WIKIMEDIA, 2010: Abbildung Schiffsschnabel (Kamerun). [Online, Zugriff am: 2020-01-17] Verfügbar unter: [https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Schiffsschnabel_\(Kamerun\).JPG](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Schiffsschnabel_(Kamerun).JPG)