



Abb. 1: Totem's Sound

DIE REISE DES JOHAN ADRIAN JACOBSEN ZU DEN HAIDA

erzählt vom zukünftigen Humboldt-Forum Berlin

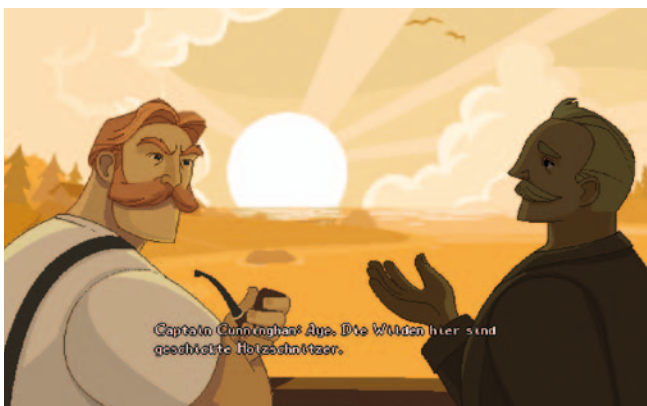


Abb. 2: Einführung 1 – Captain Cunningham: Aye, Die Wilden hier sind geschickte Holzschnitzer.



Abb. 3: Einführung 2



Abb. 4: Einführung 3

Die Anwendung neuer Techniken in Museen kann interessant sein, besonders dann, wenn das Humboldt-Forum ein Videospiel auf einer Internetseite veröffentlicht¹, um die Objekte der eigenen Sammlung vorzustellen. Einführend heißt es im „Reisebericht“ des Humboldt-LAB: *„Johan Adrian Jacobsen reiste Ende des 19. Jahrhunderts im Auftrag des damaligen Berliner Museums für Völkerkunde an die amerikanische Nordwestküste und nach Alaska, wo er zahlreiche Objekte für die Museumssammlung erwarb. Seinen Aufenthalt beschrieb er in einem ausführlichen Reisebericht. (...) In dem von gold extra entwickelten Computer-Abenteuerspiel schlüpfen die BesucherInnen in die Rolle Jacobsens während seines Aufenthalts bei den Haida in Kanada.“*

Meine Reise beginnt.

Kapitel 1

Der alte Mann möchte weder Geld noch Tabak, er möchte eine Decke. Allerdings erklärt er mir später, als ich ihm diese gebracht habe, dass er sie erst im Winter brauchen wird. Aber dies wissen wir jetzt noch nicht, und so machen wir uns daran, den Wald zu durchqueren. Ich sehe mich attackiert von blutdürstigen fliegenden Insekten. Der alte Mann hatte mir eine Fackel zu meiner Verteidigung gegeben, aber der Programmierer des Spieles hat vergessen zu präzisieren, was getan werden muss, um die Waffe zu aktivieren.

Ich durchsuche alle Optionen, nichts zu finden. Nachdem ich die Angebote dieser Ebene probiert habe, gibt es zwei Möglichkeiten: „c“ um zu schießen und „v“ um die Waffen zu wechseln, denn ich habe schon eine Pistole und später werde ich noch eine Axt bekommen. Wie in allen Videospielen ist die Hauptperson also gut bewaffnet. Und um wen oder was zu töten? Eine unübersehbare Zahl von Wölfen, aggressiven Insekten und Bären. Ich mache mich daran, den Wald zu durchqueren und all diese Tiere zu töten. Stets reicht es, sich hinter einem Busch zu verstecken. Dann bleiben die Tiere stehen, was es sehr leicht macht, sie umzubringen. (Ist das ein Programmierfehler oder gewollt, damit es die jugendlichen Spieler leichter haben?) Alle Gestalten des Spieles reagieren sehr langsam, und der Weg durch den Wald erscheint endlos. Nichts gibt es zu entdecken, nur Bäume und grünes Dickicht. Nach einem langen Marsch, auf welchem uns niemand außer einer alten Dame begegnete, welche verständlicherweise



Abb. 5: Kapitel 1 – Jacobsen: Foer Helvete, was ist DAS?



Abb. 7: Kapitel 2 – Jacobsen: So ein Held wie ich tut doch diesen edlen Tieren nichts!



Abb. 6: Kapitel 1: CHIEFTAIN CHAIR: ancient pine wood, unique design, king sized. Only \$ 49,99



Abb. 8: Kapitel 2 – Jacobsen: DU RUDERST JETZT, SONST HAU ICH DIR IN DIE FRESSE, DU DUMME SAU!

nichts mit meiner Person zu tun haben wollte, kamen wir dann beim ersten Totem an, wo ein Indianer uns biss – weil dies so Tradition ist. Er konnte leider diese Geste nicht erklären, weil es eine geheime Tradition ist. Mein gebissener Held² verblieb daher unwissend – aber zufrieden: Er hat die Decke, welche er dem alten Holzschnitzer nun überbringen kann. Der Handel ist abgeschlossen, und der Held kann sein erstes Objekt einsammeln: einen Thron, weil es keinen Herrscher mehr gibt. Und da! Mein Bildschirm beginnt zu knistern und eine Seite mit folgender Meldung erscheint: *„Dieses großartige Möbelstück aus feiner Pinie ist neu in unserem Sortiment und schon jetzt unglaublich reduziert. Für den lächerlichen Preis von nur 80 Dollar oder 20 Unzen Tabak erhalten Sie ein prächtiges Artefakt: einen Häuptlingsthron, handgemacht von weltberühmten Holzbildhauern. Lassen Sie sich die Chance nicht entgehen und kaufen Sie sich eine Sitzgelegenheit, wie sie sonst nur Königen gebührt!“*

Ich bin sehr überrascht über diese Beschreibung, welche das Objekt entwertet und durch die nichts zu lernen ist. So verlasse ich die Gegenwart und wechsele in Ebene 2.

Kapitel 2

Ich bin auf der Suche nach einer Piroge. Es ist der Sohn des alten Holzschnitzers, der mich zu einer führt. Er ist nicht wie sein Vater, er ist jung und braucht keine Decke. Was er will, ist Geld, wofür er meinen Helden in einer Piroge an einen Strand bringen würde. Obwohl mein Held schlau genug war, alle wilden Tieren zu töten, die er traf, weiß er nun nicht, wie eine Piroge zu navigieren ist. Am Strand angekommen, entdeckt Jacobsen wunderbare Muscheln und bemerkt, dass es *„in Norwegen nicht so viele Muscheln gibt wie dort.“* Doch unser indianischer Begleiter fordert eine zusätzliche Vergütung, um

beim Aufsammlen der Muscheln zu helfen, was wiederum unseren Helden nervt. Der Strand ist gut bewacht durch wilde Seelöwen, welche uns davon abhalten an die wertvollen Muscheln zu gelangen. Nachdem vorher schon einige Wölfe und Bären getötet worden sind, ziehe ich meine Waffe, um mich auch dieser lästigen Tiere zu entledigen. Aber welche Überraschung! Mein Held sagt: *„So ein Held wie ich tut doch diesen edlen Tieren nichts!“* Und so sterbe ich am Strand, buchstäblich gefressen von den Seelöwen. Glücklicherweise feiert mein Spiel-Ich schließlich Wiederauferstehung, und so kann ich endlich mit meinen Muscheln von dannen ziehen. Aber da, obwohl ich wegen dieser Tiere schon gestorben (und wieder auferstanden) bin, möchte mein indianischer Begleiter erneut mehr Geld, um mich weiter zu bringen, also nur, um einige Kilometer zwischen Felsen und Stromschnellen zu paddeln (zwei lange Minuten des Spieles). Welch Wagnis! Das hätte er nicht sagen sollen, denn nun reicht es meinem Helden, und er brüllt: *„DU RUDERST JETZT, SONST HAU ICH DIR IN DIE FRESSE, DU DUMME SAU!“* Wir lernen aus diesem Spiel folgende Hierarchie: Bären und Wölfe können getötet, die Indianer misshandelt und angebrüllt werden, aber die Seelöwen fasst man besser nicht an! Der Indianer verneigt sich vor unserem Helden, und wir haben unsere zweite Mission beendet. *„Befahren Sie Fluss, Sund und Ozean wie die Fischer vom Stamme der Haida! Dieses fantastische Kanu wurde uns gerade direkt von den Queen Charlotte Inseln geliefert. Diese Chance dürfen Sie sich nicht entgehen lassen, denn wir verkaufen dieses Prachtstück verlustreich um nur 100 \$ oder 25 Unzen Tabak. Wenn Sie das Kanu jetzt kaufen, schenken wir Ihnen außerdem einen Satz Ruder und verlängern die Garantie auf fünf Jahre. Dann steht einem Abenteuer mit der ganzen Familie in den Fluten des Nordpazifiks nichts mehr im Weg!“*

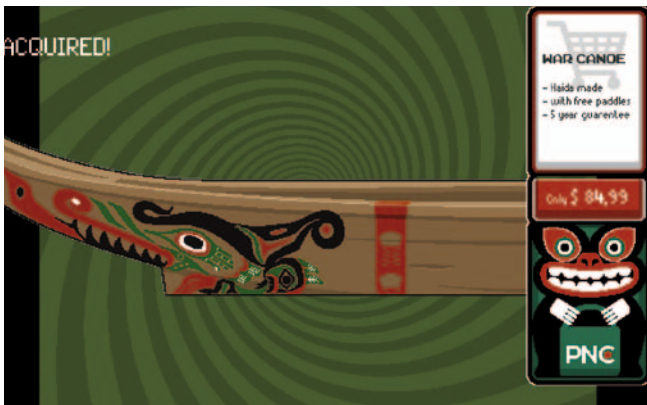


Abb. 9: Kapitel 2 – WAR CANOE: Haida made, with free paddles, 5 year guarantee. Only \$ 84,99



Abb. 11: Kapitel 3 – RAVEN MASK: rare edition, very prestigious, Kwakiutl made. Only \$ 99,99



Abb. 10: Kapitel 3

Auszug aus dem Buch „Captain Jacobsen’s Reise an der Nordwestküste Amerikas 1881-1883“ (S. 22-23)

„Am Mittwoch den 21. September gegen Mittag reisten wir ab. Der Weg führte zunächst an verschiedenen Inseln vorüber, bevor wir auf die offene See kamen. Da es nicht geraten schien, die 40 englische Meilen lange Seefahrt noch zu unternehmen, so blieben wir diesseits und unterhielten uns mit Jagd und Fischfang. Hierbei hatte ich ein kleines Abenteuer, welches leider den Verlust meines Gewehres herbeiführte. Ein grosser Seelöwe, der mehr als 11 Fuss lang war, hatte sich auf einen Felsen am Ufer begeben und war daselbst fest eingeschlafen. Ich näherte mich ihm von der Wasserseite und feuerte ihm einen Schuss gerade in’s Auge. Laut brüllend erhob er sich und versucht den Felsen hinab ins Meer zu gelangen. Die einzige Stelle, wo dies möglich war, wurde aber von mir selbst besetzt, so dass die vor Schmerz und Schreck verzweifelte Bestie mit lautem Gebrüll direkt auf mich losstürzte. In dieser Lage wurde ich aus einem Angreifer ein Verteidiger; ich kehrte also mein Gewehr um und schlug damit dem Seelöwen, der höher stand als ich, kräftig auf den Kopf. Hierbei brach der Kolben ab, glücklicherweise aber näherte sich ein Indianer, der aus dem Canoe alles angesehen hatte, mit einer Axt, mit der ich dem Tiere den Schädel einschlug. Die Haare des Seelöwen waren gelb. Die Indianer nahmen seine Flossen und die Zungen als Proviant mit auf die Reise. Alsdann setzten wir unsere Fahrt bis zu der kleinen Bouilla-Insel am Sund fort und übernachteten auf ihr.“

Kapitel 3

In Kapitel 3 findet unser Held, tatsächlich ein Geizhals, dass die 10 Dollar, die ein Indianer von ihm fordert, einen „gesalzenen Preis“ darstellen, und bietet stattdessen Tabak an. Schließlich endet es damit, dass er mit 10 Dollar einverstanden ist, da diese notwendig sind, um in das Haus des Schamanen eintreten zu können.

Dort muss er vor der Prinzessin des Stammes tanzen, bzw. ich muss auf meinen Tasten tänzeln: hoch+runter+runter+hoch, dann links+hoch+rechts+runter ... Da aus mir ein so großer Tänzer geworden ist, wird mir erlaubt, das dritte Objekt zu gewinnen: „Ach Gott, ist das nicht entzückend? Diese einzigartige Donnervogelmaske würde Sie nur 60 Dollar oder 15 Unzen Tabak kosten, aber nur, wenn Sie jetzt zuschlagen! Mit diesem tollen Kultgegenstand sind Sie der Star jeder Party, egal ob Karneval oder Potlach! (Im Lieferumfang ist eine einjährige Lizenz für den Donnervogeltanz der Kwakiutl inkludiert).“

Kapitel 4

Ich habe jetzt von dem alten Holzschnitzer eine Axt erhalten, sodass ich den Wald betreten kann, wo niemand sonst hinkommt. Bevor ich dort hingelange, komme ich bei der alten Indianerin vorbei, welche mir abrät, diesem Weg zu folgen, aber ich höre nicht auf sie und fälle einen Baum, um so eine Brücke zu erhalten und den Wald durchqueren zu können. Dann, als ich mich schon frage, warum man den Wald nicht betreten soll, begegne ich einem Trapper, welchem ich erklären muss, dass „ich kein einfacher Jäger, sondern Schatzsucher“ bin. Er behandelt mich wie einen Idioten, nimmt sich aber trotzdem die Zeit, mir zu erklären, dass die Indianer „glauben, dass der Wald verflucht ist“ und fügt hinzu: „Dämliche Eingeborene“. Nachdem ich wieder jede Menge wilder Tiere (Bären und Wölfe) erledigen musste, stehe ich plötzlich Nase an Nase vor ... einer Ziege! Sie scheint nicht sehr aggressiv zu sein und



Abb. 12: Kapitel 4



Abb. 13: Kapitel 4 – Fallensteller:
Nein, die glauben, dass der Wald verflucht ist. Dämliche Eingeborene



Abb. 14: Kapitel 4 – Ziege: Mäh



Abb. 15: Kapitel 4 – Jacobson: Und wieder eine Bestie erledigt, gut gemacht, Johan Adrian. So, der Schatz ist mein!

begrüßt mich mit einem freundlichen „Mäh“. Ich vermute, dass die Ziege ein Bonus sein könnte, als sich der Hintergrund plötzlich radikal ändert: Mein Held verschwindet, und ich bin plötzlich eine fliegende Ziege am Himmelszelt. In diesem neuen Spiel muss ich versuchen, zwischen den Büschen zu flattern. Ihr habt richtig gelesen, es gibt eine Ziege und viel Gebüsch in diesem Himmel! Dieser Abschnitt ist sicher der schwierigste und nervigste des Spiels, und es gelingt mir nicht am dritten Busch vorbei zu kommen. Da ich keine Lust habe, Stunden mit Üben zu verbringen, um eine fliegende Ziege zwischen zwei Büschen hindurch zu schleusen, habe ich schnell meinen Bonus verloren und kehre zurück zum wichtigsten Anliegen meines Helden, der sein viertes Objekt erwerben kann: „So ein Angebot kommt nicht alle Tage. Um dieses prächtige Stück Potlachcopper zu bekommen, müssen Sie einfach nur einen riesigen Grizzlybären töten. Zögern Sie nicht, diesen Bären zu erschießen, denn nur so gibt's dieses tolle Artefakt gratis!“ Das Töten eines Grizzly ist nicht schwerer als das Umbringen von Bären und Wölfen. Gratulation: „Und wieder eine Bestie erledigt, gut gemacht, Johan Adrian. So, der Schatz ist mein!“

Kapitel 5

Das letzte Objekt ist am leichtesten zu erringen. Mein Held spielt auf einer Trommel und entschwindet in die Welt der Geister. Er wird verfolgt von einem Geist, der sich in Wölfe, in Bären und in Seelöwen verwandelt, bevor der Held in die Welt der Lebenden zurückkehrt und das letzte Objekt aus den Händen der Prinzessin des Stammes erhält, „jetzt sogar mit Stammesrabatt!“ – „Dieses Angebot gilt nur für Stammesmitglieder. Wenn Sie bis zum Sonnenaufgang zuschlagen, kriegen Sie 30 % auf alle Totempfähle! Seien Sie der erste Ihres Stammes, der seine Nachbarn mit einem 50 Fuss hohen Totempfahl beeindrucken kann! Wählen Sie aus mehr als acht verschie-



Abb. 17: Kapitel 5 – Stammesprinzessin:
Aber ja, jetzt sogar mit Stammesrabatt!



Abb. 16: Kapitel 4 – POTLACH COPPER: insanely prestigious, absolutely unique, mystery edition. Only 1x [dead bear]



Abb. 18: Kapitel 5 – SPIRIT TOTEM: with free spirit name, spiritual protection, amazing animal design. Only \$149,99 \$149,99

denen Seelentieren aus, die Sie und Ihren Klan repräsentieren. Solche Preise gibt's nur einmal im Leben: ein sagenhafter Totempfahl für mickrige 200 Dollar oder 50 Unzen Tabak!!!" Anschließend kehrt mein Held mit fast 1.000 Objekten für das Museum auf seinem Schiff nach Berlin zurück.

Fazit

Über 90 Minuten sind vergangen; und was habe ich gelernt? Nicht viel. Nur, dass ein gewisser Johan Adrian Jacobsen am Ende des 19. Jahrhunderts nach Nordamerika reiste, um dort Objekte für das damalige Völkerkundemuseum Berlin zu sammeln; dass viele Indianer schon ihre Namen geändert und westliche Sitten angenommen hatten, dass für den Neubau von Kirchen und Schulen traditionelle Häuser zerstört wurden, dass einige Indianer aber an ihren Traditionen, der Religion, den Tänzen und anderen Praktiken festhielten. Über die Traditionen selbst und ihre Bedeutung gab es keine Erläuterungen. Und über die Objekte? Auch nichts. Dort, wo mehr über die Stücke erfahrbar gewesen wäre, am Ende jeder Aufgabe, wurden nur Absurditäten wiedergegeben. Am Schluss stellte ich mir die Frage: An wen richtet sich das Spiel mit seinem Retro-Stil der 1980er-Jahre? Sicher nicht an Erwachsene! Wer hat so viel Zeit für ein Spiel, in dem man kaum etwas lernt, außer Tiere zu töten (und das auf so läppisch einfache Weise)? Ist das Spiel für Jugendliche oder Kinder? Deren Videospiele sind heute technisch besser entwickelt, raffinierter und faszinierender als dieses.

Erst ein Thron aus Kamerun, der ursprünglich in 3D gezeigt werden sollte und dann als schlechter Druck in die Humboldt-Box gehängt wurde. Dann historische Feldfotos von India-

nern, in Lebensgröße auf Leinwände projiziert, mit animierten Grimassen, um die Personen lebendiger erscheinen zu lassen (Humboldt-LAB Probebühne 3 „Fotografien berühren“). Und nun ein weiteres technisches Werkzeug auf dem Weg zum Humboldt-Forum.

Was ist das Ziel dieses Projektes? Warum wurde ein Videospiel derart schlechter Qualität finanziert und realisiert, in dem fast keine Informationen über die Objekte gegeben werden? Und warum ein derart albernes, respektloses Szenarium einer indigenen Gemeinschaft und ihrer Kultur? Und was hat das noch mit dem Reisebericht von Jacobsen zu tun?

Die Verantwortlichen des *Ethnologischen Museums* und des *Humboldt Lab* stehen hinter dem Projekt und betrachten es als einen konkreten Vorschlag für die Ausstellungsgestaltung im zukünftigen Humboldt Forum. Es bleibt jedem selbst überlassen zu überprüfen, ob das der richtige Ansatz einer „europäischen Sichtweise auf außereuropäische Kulturen“ ist.

Totem's Sound wurde realisiert durch die Künstlergruppe *gold extra* unter der Leitung von Viola König, Martin Heller, Monika Zessnik und Andrea Rostásy, finanziert von der *Kulturstiftung des Bundes* in Kooperation mit der *Stiftung Preußischer Kulturbesitz* und präsentiert im Rahmen des *Humboldt-LAB* im *Ethnologischen Museum* Berlin vom 23. September 2014 bis 8. Februar 2015.

Text: Audrey Peraldi

ANMERKUNGEN

- 1 Es kann im Internet heruntergeladen werden (www.totems-sound.com) und ähnelt dem Typ „Die Legende von Zelda“, also einem Spiel der 1980er-Jahre. Alle folgenden Zitate und Abbildungen sind dem Spiel „Totem's Sound“ entnommen.
- 2 Ich verwende das Wort „Held“ in meinem Text, da sich die Spiel-Person selbst so bezeichnet.