



Design Thinking meets Ethnology.

SPEAKING DRAWERS – Ein museales Ausstellungskonzept für mehr Diversität & Inklusion

1 > EMPATHIZE. Für die Entwicklung des Konzeptvorhabens werden in dieser Phase vorhandene Studien und Forschungsergebnisse zu Flucht und Migration bezogen, die die Chancen und Herausforderungen der wachsenden Migration und Diversität in Deutschland wissenschaftlich ergründet haben. Hieraus leitet sich folgende Forschungsfrage ab: **Kann Wissenstransfer und Austausch durch eine museale Ausstellung zu differenziertem Nachdenken in Hinblick auf Flucht und Migration anregen und nachhaltig zu einer inklusiveren Gesellschaft beitragen?**

→ These: Schaffung von Transparenz der Fluchterfahrung führt zu einem Gemeinschaftsdenken → geteilte Probleme sichtbar machen durch explorative Vorgehensweise im musealen Kontext

Design Thinking ermöglicht es, traditionelle und veraltete Denk-, Lern- und Arbeitsmodelle zu überwinden und Lösungen für komplexe Probleme kreativ in vier Phasen herauszuarbeiten: *Empathize, Define Persona, Create & Prototype* (Uebernicket & Meinert). Kann diese innovative Herangehensweise auch genutzt werden, um die Komplexität von einer kulturell vielfältig geprägten Gesellschaft als Chance in ein museales Ausstellungskonzept auszuarbeiten? Museen sind Orte der Begegnung. In diesem Konzept tragen diese Begegnungen und das eigene Erleben der Besucher*innen proaktiv zur Mitgestaltung des Konzepts bei und machen das Museum zum Forschungsort. Den ersten Berührungspunkt mit Flucht und Migration bekommen die Besucher*innen im Foyer. Wichtig ist, dass die Besucher*innen den Durchlauf in der Reihenfolge Raum 1-3 (siehe Abbildung) einhalten. Die Ausgestaltung und Funktionen der Räume erfolgt nachfolgend im Design-Thinking-Prozess.

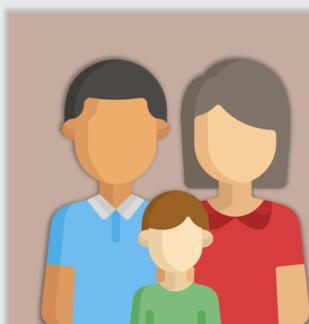
2 > DEFINE PERSONA. Wer sind die MuseumsbesucherInnen?

Zahra, 52 Jahre alt, betreibt mit ihrem Mann einen Imbiss, seit 34 Jahren in DEU, ursprünglich aus Irak, schaut gerne Soaps und backt

Mike, 13 Jahre, geht in die achte Klasse Realschule, spielt Fußball, ist der älteste von drei Kindern, ist in DEU geboren und aufgewachsen. Seine Eltern sind aus Togo und seine Großeltern wohnen noch dort. Diese versucht die Familie regelmäßig zu besuchen

Lina, 24 Jahren, Single, Studentin der Ethnologie, fotografiert gerne in ihrer Freizeit und arbeitet am wissenschaftlichen Institut für Ethnologie

Dr. Scholz, 38 Jahre, geschieden, ein siebenjähriger Sohn, promoviert in soziologischer Stadtexklusion, spielt in seiner Freizeit Klavier und geht golfen, homosexuell

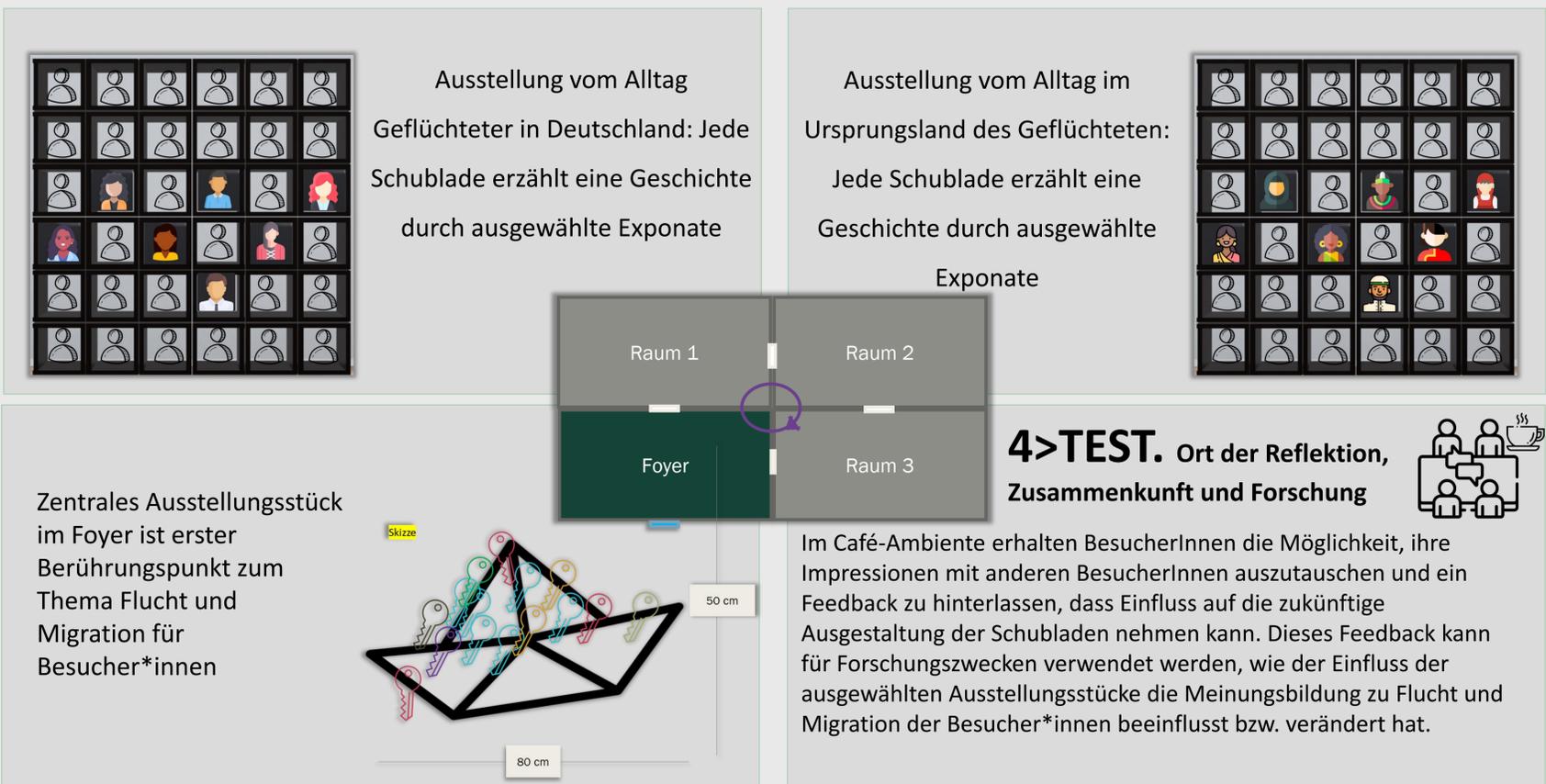


Familie Kumar-Schmidt.

Vater hat indische Wurzeln, seit dem 10. Lebensjahr in DEU, Mutter ist gebürtige Deutsche, hat polnische Vorfahren, Tochter ist 9 Jahre alt und besucht die dritte Klasse, Familie väterlicherseits in New Delhi, mütterlicherseits in DEU und London und Paris, regelmäßige Wochenend-Unternehmungen, mitunter Museumsbesuche



3 > PROTOTYPE. Anwendung auf Gestaltung Schulbladen | Aufbrechung Stereotype | Abbildung/ Nachbildung von Menschen mit Migrationsgeschichte | Darstellung aus geführten Interviews



FAZIT & AUSBLICK

Schaffung von Interaktion und Bezugnahme der Rückmeldungen der Besucher*innen machen das Museum zur Kontakt- und Forschungszone. Kann Wissenstransfer und Austausch durch eine museale Ausstellung zu differenziertem Nachdenken in Hinblick auf Flucht und Migration anregen und nachhaltig zu einer inklusiveren Gesellschaft beitragen? Ja (siehe Ausführung zu Raum 3 auf Folgeseite)
Konzept lässt sich an jegliche Interessenverfolgung anpassen.
Zusammenfassend stellt dieses museale Ausstellungskonzept eine Möglichkeit dar, die Meinungsbilder von Bürger*innen zu berücksichtigen und diese somit zu Mitgestalter*innen macht und ein proaktives gemeinschaftliches Miteinander mit Vielfalt fördert.



Design Thinking meets Ethnology.

SPEAKING DRAWERS – Ein museales Ausstellungskonzept für mehr Diversität & Inklusion

Ausgestaltung der Räume

Das Foyer ist die erste Anlaufstelle und ist komplett schlicht in Schwarz gehalten. In der Mitte des Foyers ist eine Vitrine. Dieses Arrangement soll den Fokus auf zentrales Ausstellungsstück im Foyer richten. Das ausgestellte Objekt in der Vitrine stellt den ersten Berührungspunkt zum Thema Flucht und Migration im Rahmen der Ausstellung dar, da dies das erste Ausstellungsobjekt ist, welches die Besucher*innen im Museum zu sehen bekommen. Dieses Ausstellungsobjekt wird ein Boot darstellen. Dieses Boot ist eine künstlerische Eigenkreation von dreißig Zentimeter Höhe und 100 cm Länge. Das Boot selbst trägt die Farbe Dunkelgrün. Zum einen als Ausdruck der Hoffnung (Hutchings, 2014:112) und zum anderen auch als Farbausdruck des Todes, wie in Shakespeare in „Romeo und Julia“ verwendet (Hutchings, 2014:112). Auf dem Boot sind Miniaturgestalten von je ein Zentimeter Höhe zu erkennen, die Schlüssel darstellen sollen. Jeder Schlüssel hat eine komplett eigene Farbe und im Gesamtkonstrukt wirkt die Skulptur dadurch sehr farbenfroh. Jeder Schlüssel soll einen Menschen repräsentieren. Die Form des Schlüssels wurde symbolisch gewählt, da einige Menschen auf der Flucht diesen als Hoffnungsträger bei sich führten. (Caritas international, o.J.:1). Diesen Hintergrund wird den Besucher*innen über die Audio-Führung vermittelt. Hier haben die Besucher*innen Zeit, sich über folgende Fragen Gedanken zu machen:

- Welche Assoziationen kamen Ihnen, als Sie das Objekt im ersten Moment sahen?
- Welche Erinnerungen verbinden Sie mit dem Gegenstand und/oder Symbol Schlüssel?

Diese Hintergrundinformationen und Fragen können sowohl per Audio-Führung als auch über eine Beschriftung an der Vitrine vermittelt werden.

Raum 1 – Ausstellung vom Alltag Geflüchteter in Deutschland

Hier ist in der die Erkundung von sechs Alltagsschilderungen in Deutschland von Menschen mit Fluchterfahrung möglich. Ein Raum besteht aus vier Wänden. Die Wand, die die Eingangstür erfasst, zeigt drei Bilder mit einem Ausschnitt der jeweiligen Fluchtgeschichte. Die weiteren drei Wände sind jeweils mit 6x6 Schubladen-Reihen ausgestattet. Insgesamt ergibt dies eine Menge von 111 Schubladen, die die Einwohner*innen in Deutschland repräsentieren. Deren Gesichter werden auf der Frontseite der Schublade angebracht. In Deutschland leben 81,9 Millionen Menschen (Bpb, o.J. a). 26,7 Prozent der Gesamtbevölkerung hat einen Migrationshintergrund. Dies entspricht 21,9 Millionen Menschen. (Bpb, o.J. a). Demnach hat jede vierte Person einen Migrationshintergrund. Dies entspricht ca. 27 Abbildungen von Menschen mit Migrationshintergrund für die Ausstellungswand, die einen Teil der deutschen Bevölkerung abbilden wird.

Zur Verhinderung einer Reizüberflutung und Fokuserstellung werden jeweils zwei Schubladen der drei Wände ausgewählt, dessen Frontseite mit bewegten Bildern ausgestattet wird und Menschen mit Fluchterfahrung zeigen.

Die Audio-Führung fordert die Besucher*innen auf, sich eins der bewegten Bilder auszusuchen und diese Schublade aufzumachen. Nun sehen sie unter anderem den Namen der porträtierten Person und können diese auf dem Audiogerät auswählen und deren Schilderung des Alltags in Deutschland anhören und auch am Textkärtchen an der Innenseite der Schublade lesen. Des Weiteren können drei Ausstellungsstücke betrachtet werden, die im Design-Thinking-Prozess herausgearbeitet wurden.

Raum 2 – Ausstellung vom Alltag im Ursprungsland des Geflüchteten

Dieser Raum wird identisch zu Raum 1 konstruiert und beinhaltet dementsprechend die 111 ausgestellten Personen aus Raum 1. Diese 111 Porträts werden identisch zu Raum 1 angeordnet. Der einzige Unterschied spiegelt sich in zwei Darstellungen wider: Zum einen werden die Bilder der Menschen ohne Fluchterfahrung ausgegraut und des Weiteren zeigen die sechs bewegten Bilder, die zeigen, wie die Menschen mit Fluchterfahrung früher aussahen. Diese äußerliche Änderung kann sich in Frisur, Körperschmuck und Kleidung charakterisieren. Zweck dieser Veranschaulichung ist, dass nun die Geschichten der Flüchtlinge erzählt wird, wie deren Alltag war, als sie noch in ihrem ursprünglichen Heimatland gelebt haben. Per Audio-Führung werden die Besucher*innen nun aufgefordert, die gleiche Person anzusteuern, deren Schublade sie im ersten Ausstellungsraum zuvor ausgesucht haben. Auch hier finden sich drei Ausstellungsobjekte vor, die zum Alltag der Erzählenden gehörten bzw. wichtig waren und können durch die vertonte Führung die Erzählung zur vorliegenden Lebensgeschichte auswählen und anhören. Im Anschluss können weitere Schubladen erkundet werden oder direkt zum letzten Teil des Rundgangs übergegangen werden.



Design Thinking meets Ethnology.

SPEAKING DRAWERS – Ein museales Ausstellungskonzept für mehr Diversität & Inklusion

Raum Drei – Ort der Reflektion, Zusammenkunft und Forschung

Der letzte Raum der Ausstellung soll als ein Ort der Zusammenkunft Forschung und Reflektion dienen. An der gegenüberliegenden Wand zur Eingangstür finden sich die sechs Porträts der Menschen wieder, deren Fluchtgeschichte die Besucher*innen während des Museumsbesuchs kennenlernen durften. Hinter den Portraits verbirgt sich eine leere Schublade mit einem iPad, in der sie Feedback von ihren Eindrücken zur jeweiligen Lebensgeschichte hinterlassen können. Besucher*innen bekommen nicht nur die Möglichkeit, ihr Feedback zu hinterlassen. Auch kann dieses Feedback zu Forschungszwecken verwendet werden, wie der Einfluss der ausgewählten Ausstellungsstücke die Meinungsbildung zu Flucht und Migration der Besucher*innen beeinflusst bzw. verändert hat.

An den beiden Wänden, jeweils links und rechts neben der Eingangstür befinden beschriftbare Wände. Hier können die Museumsbesucher*innen zu Ihrem Museumsbesuch Feedback geben, was sie bewegt hat oder was sie sich zukünftig in der Ausstellung wünschen. Stichprobenartig werden Besucher*innen im dritten Raum von wissenschaftlichen Mitarbeiter*innen ausgewählt, die über ein iPad einen Fragebogen ausfüllen. Dies geschieht an Gruppentischen, die ein Café-Ambiente vermitteln und die Idee, ein Museum als Kontakt- und Forschungszone zu betrachten, aufgreift.

Kongruent zum sozialwissenschaftlichen Verständnis der Migrationsforschung, der besagt, dass ethnische Gruppenbildung im Prozess stattfindet, wird die museale Ausstellung auch als Teil eines Forschungsprozesses, dessen Konzept durch die gesellschaftliche Partizipation rollierend anpassbar ist. Hier wird Cliffords Gedanke, Museen als Kontaktzonen zu betrachten (1997:192), weitergedacht und die Ausstellung auch als Forschungsort verstanden, da die Reaktionen der zukünftigen Besucher*innen zum jetzigen Zeitpunkt noch unbekannt sind und in das stetig veränderbare Ausstellungskonzept mit einfließen. Die Teilnahme an den Befragungen ist freiwillig und im Anschluss wird dieser Fragebogen als Feedback ausgewertet und für die weitere Ausstellung genutzt. Gegebenenfalls können hieran die Ausstellungsobjekte bzw. das Museumskonzept angepasst werden. Diese Gruppentische können auch zum weiteren Austausch und Interaktion zwischen den Besucher*innen genutzt werden.

Weitere Erläuterungen zu dem funktionalen Sinngehalt der Räumlichkeiten, der Ausgestaltung und den Inhalt der Schubladen bzw. Ausstellungsstücken werden im folgenden Teil der ethnografischen Bearbeitung geschildert.

Design Thinking meets Ethnology.

SPEAKING DRAWERS – Ein museales Ausstellungskonzept für mehr Diversität & Inklusion

Die ethnografische Bearbeitung zur Ausgestaltung der Räume und die Finalisierung des musealen Ausstellungskonzepts findet im Design-Thinking-Prozess statt. Daher wird im Folgenden näher auf die Phasen „Prototype“ und „Test“ eingegangen:

Ergänzende Phasenbeschreibung und Anwendung Prototype

In dieser Phase des Design-Thinking-Prozesses wird mindestens eine Idee ausgewählt und in der anschließenden Phase getestet (Meinert et al., 2016:312).

Diese Phase wird genutzt, um die Ausgestaltung der Schublade aus wissenschaftlichen Erkenntnissen aus der Migrationsforschung zu konzipieren. De Léon und Gokee (2019:77) thematisiert den Einfluss von Objekten (*cherry picked items*), dessen Auswahl Einfluss darauf hat, wie Stereotype entstehen (ibid., 2019:79). Inspiriert von De Léon und Gokee möchte diese Ausstellung ausprobieren, wie eine Schublade mit ausgewählten Objekten als Ausstellungsstücke bewusst, das Bild des Betrachters/ der Betrachterin, positiv lenkt und durch die Vermittlung der Fluchtgeschichte die Solidarität in der Gesellschaft fördern kann oder bewusst das Bild eines ‚verschmutzten‘ Migrantens (ibid., 2019:80) schafft.

Die Inhalte der Schubladen können wissenschaftsgestützt aus qualitativen Interviews mit Geflüchteten rekonstruiert oder aus bereits veröffentlichten wissenschaftlichen Studienergebnissen rekonstruiert werden, die die Wahrnehmung von Geflüchteten in Deutschland thematisieren. So kann eine Biografie einen Flüchtling beschreiben, der wenig Engagement beim Verständnisaufbau des deutschen Systems zeigt (Yilmaz, 2021:82) und zum anderen jemand mit einer Flüchtlingshistorie, der begann sich sein Leben mit seinen nachgekommenen Familienmitgliedern in einem fremden Land aufzubauen (Yilmaz, 2021:82).



Design Thinking meets Ethnology.

SPEAKING DRAWERS – Ein museales Ausstellungskonzept für mehr Diversität & Inklusion

Ergänzende Phasenbeschreibung und Anwendung Test

Die Testing-Phase ist in diesem konzeptuellen Kontext die Ausstellung an sich in ihrer Ausübungsform. Anhand der Reaktionen der Besucher*innen wird Feedback gesammelt, empirisch untersucht und die Schubladen-Inhalte experimentell angepasst. Dies geschieht im dritten abschließenden Rundgangsabschnitt. Besucher*innen werden somit zu Projektakteuren, die das museale Konzept durch ihren interaktiven Besuch austesten und ihr Feedback wird essenziell für die Optimierung des musealen Konzeptes.

Dadurch entsteht nicht nur ein interaktiver Prozess zwischen den Akteuren, vielmehr können die Rückmeldungen der Besucher*innen für den weiteren Ausstellungsverlauf berücksichtigt werden und auch Teil eines Forschungszweckes werden, der untersucht, inwiefern sich stereotypische Denkmuster durch ausgewählte Darbietungen lenken lassen und zu einer inklusiveren Gesellschaft beitragen können.

Fazit und Ausblick

In dieser Arbeit wurde ein Vorschlag für ein museales Ausstellungskonzept anhand der Anwendung von Design Thinking erarbeitet, das durch die Schaffung von Interaktion und Bezugnahme der Rückmeldungen der Besucher*innen das Museum zur Kontakt- und Forschungszone macht.

Zum Ziel hat dieses Konzept herauszufinden, ob der Wissenstransfer und Austausch durch eine museale Ausstellung zu differenzierterem Nachdenken in Hinblick auf Flucht und Migration anregen kann und nachhaltig zu einer inklusiveren Gesellschaft beitragen kann.

Die Gestaltung von Raum 3, zeigt, dass dies durchaus möglich sein kann und Feedbacks der Besucher*innen sogar für Forschungszwecke genutzt werden kann.

Vorausschauend lässt sich dieses Konzept an jegliche Interessenverfolgung anpassen, sodass bspw. der Fokus auf unterschiedliche Diversitätskategorien gelegt werden kann und auf jedes Ausstellungsthema anwendbar ist. Im thematischen Rahmen zu Flucht und Migration können so verschiedene Themenfelder akzentuiert werden, wie bspw. das differenzierte Geschlechterverhältnis zwischen Kulturen.

Zusammenfassend stellt dieses museale Ausstellungskonzept eine Möglichkeit dar, die Meinungsbilder von Bürger*innen zu berücksichtigen und diese somit zu Mitgestalter*innen macht.