Zeitschrift: Burgdorfer Jahrbuch
Herausgeber: Verein Burgdorfer Jahrbuch
Band: 66 (1999)

Artikel: Dem Museum Beine machen
Autor: Meran, Cornelia
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1075981

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Aus dem Museum für Völkerkunde Burgdorf:

Dem Museum Beine machen

Cornelia Meran, Wien

Mit der Einrichtung von Taschenmuseen zu verschiedenen Themen der ständigen Ausstellung werden vom Völkerkundemuseum Burgdorf neue Wege in der Museumspädagogik beschritten.

Was ist ein Taschenmuseum?

In einem Satz: Ein Taschenmuseum ist ein tragbares Museum in der Tasche. Natürlich ist damit noch längst nicht alles gesagt.
In vielem lässt sich ein Taschenmuseum als Gegensatz zu herkömmlichen Museen, fast als eine Art «Antimuseum» beschreiben. Warum?
Zum ersten weil es für ein Museum höchst ungewöhnlich mobil ist. Im Falle des Taschenmuseums ist es das Museum, das sich auf den Weg macht und zum Besucher kommt. Dadurch können Publikumsschichten erreicht werden, für die ein Museumsbesuch in Burgdorf nur schwer möglich ist. Schulen, Kindergärten, Freizeit- oder Bildungseinrichtungen der Region können sich das Taschenmuseum wochenweise gegen eine geringe Schutzgebühr ausleihen, damit spielen und arbeiten – «auf die Reise gehen».
Zum zweiten unterscheidet es sich vom herkömmlichen Museum dadurch, dass es keine Schilder wie «Nicht berühren! » oder «Leise sprechen!» gibt. Im Gegenteil, alles darf angefasst und ausprobiert werden. Die amerikanischen Kindermuseen waren hier in vielem Vorbild.
Zum dritten stecken in einem Taschenmuseum viele mögliche Ausstellungen. Es ist nicht nur äusserlich, sondern auch innerlich beweglich. Die Objekte im Taschenmuseum sind nicht fix in Vitrinen installiert und mit je einem Kommentar auf Dauer verbunden, der sie in einen ganz bestimmten Zusammenhang stellt – nein, im Taschenmuseum besteht eine Vielzahl

von Möglichkeiten, wie man Objekte kombiniert, in welchem Zusammenhang man sie erklärt und auf welche Weise eine Inszenierung vorgenommen wird.
Das Wichtigste dabei: Der Zuschauer ist nicht mehr nur passiver Rezipient einer vorgegebenen Wirklichkeit, die es zu erfassen gilt, sondern er wird aktiv beteiligt bei dem Spiel, das Objekt aus der fremden Kultur zwischen Vorstellung und Wirklichkeit anzusiedeln.
Jedes der Taschenmuseen hat eine bestimmte Region oder Thematik zum Inhalt. Im Museum für Völkerkunde Burgdorf können folgende pädagogischen Koffern und Mappen ausgeliehen werden:
Südseekoffer, Indianerkoffer, Recycling-Handwerkkoffer aus Westafrika, Arbeitsmappe der Samurai.
Das Taschenmuseum ist auch ein «echtes» Museum. Alle Objekte sind Originale. Es ist kein mit riesigen Gegenständen bestückter Spielzeugkoffer, die Objekte stammen aus den entsprechenden Kulturen, und die mit den Objekten verbundenen Geschichten sind keine Erfindung. Für den Benützer wird dadurch die Arbeit mit den Objekten anregender, die Reise gelingt eher, und das Wissen, dass dies alles «wirklich» ist, vermittelt einen eigenen Zauber.

Was soll mit dem Taschenmuseum erreicht werden?

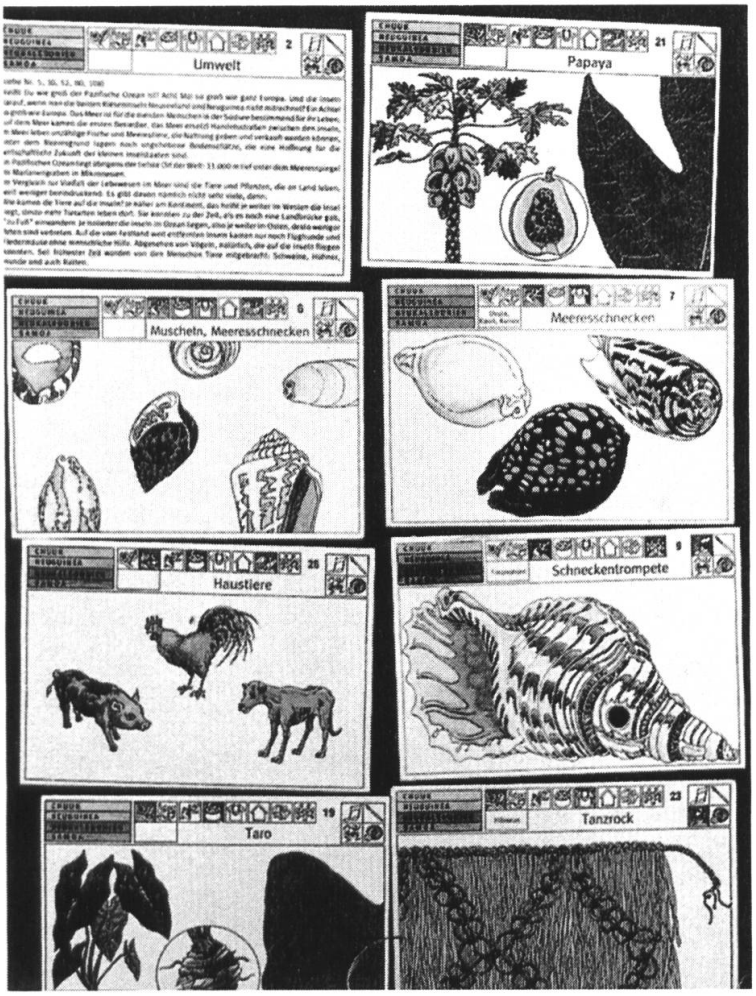
Zuallererst soll mit den Taschenmuseen ein Angebot geschaffen werden, das dem Bedürfnis einer Gesellschaft, die zunehmend aus Angehörigen verschiedener Kulturen zusammengesetzt ist, entspricht. Auf dem Bildungssektor herrscht in Bezug auf völkerkundliche Themen grosser Mangel: Obwohl übereinstimmend erklärt wird, dass es heute wichtiger denn je ist, sich mit anderen Kulturen schon in jungen Jahren vertraut zu machen, sich profundes Wissen über fremde Kulturen anzueignen, nicht zuletzt um Modelle des Zusammenlebens zu entwickeln und Ängste und Vorurteile abzubauen, bestehen nach wie vor enorme Wissenslücken und ein dürftiges Angebot an Lehrmitteln. Lehrer sind meistens überfordert, sich neben den täglichen Anforderungen auch noch mit ethnologischen Themen zu befassen und diese «schülergerecht» aufzubereiten.
Das Taschenmuseum ist ein neuer Typ von Lehrmittel, das ethnologisches Fachwissen mit neuen didaktischen Ansätzen verbindet.

Recycling-Handwerkkoffer aus Westafrika, alles aus Wegwerfmaterial unserer Zivilisation

Die Samurai, pädagogische Mappe für Oberstufen (Fotos: Lukas Tschumi)

Ein Grundprinzip des Taschenmuseums ist, eine uns fremde Kultur so zu präsentieren, dass alle Sinne beim Lernen beteiligt sind, d. h. die Objekte, die Spuren der anderen Kultur, kann man ansehen, anfassen, begreifen, hören, daran riechen, damit Bewegungen ausführen, die durch den Gebrauch bestimmter Objekte zustande kommen, usw. Das Lernen am Objekt regt Phantasie und Wahrnehmungsfähigkeit an. Bevor noch fertige Antworten serviert werden, kann der Betrachter angesichts des Objektes überlegen: Woher kommt es wohl, woraus und wie ist es gemacht, wofür wird es benützt? Eine andere Facette des aktiven Lernens sind Vorschläge zu Bastelarbeiten, Kochrezepte, Rollenspiele und Spiele, die dem Taschenmuseum beigelegt sind.
Wir meinen, dass Toleranz und Verständnis erst dann verwurzelt und auch im Konfliktfall tragfähig sind, wenn eine möglichst unbeeinflusste Kontaktnahme mit Stärken und Schwächen einzelner Vertreter der «Fremden» vonstatten gehen und eine Beziehung zu ihnen entstehen konnte. Über spielerisches Interesse und Begegnung können sich Achtung und Ver-

Mit den Fingern schauen (Foto: Ricabeth Steiger)



Zu jedem Gegenstand gibt es eine Karte voller Informationen (Foto: R. Steiger)

ständnis für andere Lebensformen entwickeln. Dieses Interesse versuchen wir zu wecken, die Freude und Faszination an anderen Kulturen zu vermitteln.

Eine grosse Rolle spielt die ästhetische Gestaltung der Taschenmuseen: Hier sollte für Kinder das Beste gerade gut genug sein. Das Prinzip der Sinnlichkeit wurde auch in der Auswahl der Materialien, der Farben etc. berücksichtigt. Auf den Objektkarten verwenden wir zum Beispiel Zeichnungen der Objekte statt Fotos. Die Zeichnung eines Gegenstandes verlangt mehr Zeit, benötigt genaueres Hinsehen, und ist für den Betrachter oftmals anregender. Vermittelte Wirklichkeit bleibt in der Zeichnung klar als solche erkennbar. Inhaltlich geht es bei der Darstellung relativ grosser Regionen

immer wieder darum, einen Kompromiss zu finden zwischen notwendiger Vereinfachung und wissenschaftlicher Genauigkeit, ohne der Gefahr einer verfälschenden Verallgemeinerung zu erliegen. Wir haben daher bei der Präsentation und auch der Auswahl der Objekte Wert darauf gelegt, dass nicht die Kultur x dargestellt wird, sondern repräsentativ dafür ein ganz bestimmtes Objekt, das einem bestimmten Menschen gehört, der in einem bestimmten Ort lebt. Die konkreten und wirklich existenten Personen und Orte runden das Bild ab und lassen Widersprüche offen – vor allem ermöglichen sie Identifikationsfiguren – das Zaubermittel schlechthin gegen eine allzu rasche Zuschreibung von Pauschaleigenschaften.
Die Kulturen werden nicht als statische Systeme gezeigt, sondern als sich wandelnde. Die Objekte selbst wurden in lebhaftem Kontakt und ständiger Diskussion mit den Angehörigen der jeweiligen Kultur gesammelt: Was ist wichtig für Euch zu zeigen, wie fühlt Ihr Euch treffend beschrieben? – und so entstand nach und nach eine bunte Mischung aus «Exponaten», die früheres und gegenwärtiges Leben illustrieren.
Ein wichtiger Aspekt ist im weitern der Zusammenhang zwischen Umwelt und Kultur. Anhand der Rohmaterialien und Objekte können Erfindungsgabe und Technologie, die das Überleben bei knappen Ressourcen ermöglichen, nachvollzogen werden.

Zum Beispiel das Taschenmuseum Südsee

Die Reise kann beginnen, wenn das Taschenmuseum eintrifft: Eine grosse Schatzkiste, gefüllt mit 130 Objekten und Rohmaterialien, Büchern, einer Audio- und einer Videokassette, Anleitungen zum Basteln, Spielen, Kochen, etwas zum Vorlesen und anderem mehr rollt in den Klassenraum. Bis es soweit war, hatten wir beträchtliche konzeptionelle Probleme zu lösen: Wie sollte man eine Region von etwa 60 Millionen km^2 auf etwas weniger als einem m^2 in der Tasche präsentieren können? Dabei noch unterscheiden und charakterisieren, was die drei grossen Kulturregionen Polynesien, Mikronesien und Melanesien verbindet und unterscheidet – ganz abgesehen von den verschiedenen Umweltbedingungen, die im pazifischen Raum herrschen können. Ein Ziel ist ja, Klischees und Stereotypen zu durchkreuzen, zu zeigen, dass es nicht nur die eine Palmeninsel gibt, die man aus den Reisebüroprospekten kennt, sondern sich die Inseln beträchtlich unterscheiden.

Wir haben vier exemplarische Regionen ausgesucht, d. h. vier Inseln, die wir dann auch besucht haben, um die Objekte zu sammeln und etwas über den Hintergrund für die kleinen Geschichten, die sie unverwechselbar machen, zu erfahren.
Jedes Gebiet steht für eine grosse Kulturregion und ausserdem für einen ökologischen Inseltyp:
Polowat, Chuuk – Mikronesien – Koralleninsel (Atoll)
Westsamoa – Polynesien – vulkanische Insel
Neukaledonien – Melanesien – kontinentale Insel
Neuguinea – Melanesien bzw. Sonderfall in vielerlei Hinsicht.
Nun waren die Objekte und Rohmaterialien also nach Regionen geordnet. Was aber mit den diversen verschiedenen Ausstellungen, die im Museumskoffer stecken sollten, mit den flexiblen Zuordnungen?
Es sollte Kombinationsmöglichkeiten geben, die sich nicht nur auf den Herkunftsort beziehen, sondern einen Vergleich zwischen den Regionen Ozeaniens in Bezug auf ein Thema ermöglichen. Für diese Kombinationen haben wir ein System von Objektkarten entwickelt: Zu jedem Objekt existiert eine Karte. Auf der Vorderseite ist eine aquarellierte Handzeichnung des Objekts und eine Logoleiste. Die Logoleiste enthält Symbole für das Material, aus dem das Objekt gefertigt ist: pflanzlich, tierisch, Muschel/Koralle und Symbole, die den Funktionszusammenhang darstellen: Kleidung/Schmuck, Hausbau/Wohnen, Nahrung/Kochen, Leben in der Gemeinschaft, Wirtschaft/Handel, Musik, Tanz, Spiel und Kunst.
Ausserdem sind die vier Herkunftsorte Chuuk, Samoa, Neukaledonien und Neuguinea aufgeführt. Jede Farbe kennzeichnet eine der Regionen.
Jede Karte sowie jedes Objekt sind mit einer Nummer versehen. Querverweise auf eine andere Objektnummer ermöglichen das Aufspüren weiterer Zusammenhänge (z. B. bei «Kokospalme» wird auf die aus Kokosfasern gedrehte Schnur, auf Pacific Soap, die aus Palmöl hergestellt wird, und auf den Trinkbecher aus der Schale der Kokosnuss hingewiesen).
Auf der Rückseite beschreiben ein kurzer Text und Fotos das Objekt und seinen Gebrauch.
Zu den vier Regionen, die farblich gekennzeichnet sind, gibt es noch eine Abteilung «Allgemein» – hier findet sich das, was überall in Ozeanien verbreitet ist.
Auch das ist Teil des Spieles: Die eindeutige Zuordnung zum Sonderfall hebt sich durch allgemeine Gemeinsamkeiten teilweise wieder auf.
Das System der Objektkarten ermöglicht kleine Ausstellungen auf den Klett-

stofftafeln, themenorientiertes Arbeiten, Gruppenarbeit, wobei Karten als Stellvertreter für die Objekte verwendet werden können – zum Beispiel bei den Vorbereitungen für ein Rollenspiel, das dann mit den richtigen Objekten aufgeführt wird.
Für den Lehrer als Anwender haben wir ein Lehrerheft zusammengestellt; es enthält Anleitungen für den Gebrauch des Taschenmuseums, Rezepte, Bastelanleitungen für Objekte zum Selbermachen, ein Kinderbuch «Auf der anderen Seite der Erde», das Buch «Ozeanien – Mensch und Umwelt», eine Audio- und eine Videokassette, eine Karte, die den Pazifik und die ausgesuchten Orte zeigt, und Klettstofftafeln.
Die Objekte wurden so ausgewählt, dass sie den Wandlungsprozess der Kulturen spiegeln, d. h. wir haben nicht (nur) die Klischeevorstellungen provoziert, sondern versucht, Alltagsgegenstände zu sammeln, wie sie heute für die Menschen in Polowat, Apia oder Canala typisch und gebräuchlich sind, ohne zu berücksichtigen, ob sie in unser Südseebild passen oder nicht. Neben Bananenblättern, Pandanus und Brotfrucht – von den Pflanzen – über Werkzeuge aus Muscheln, die zeigen, wie erfinderisch man in einer so kargen Umgebung wie einer Koralleninsel die vorhandenen Ressourcen nutzen muss, kam in den Koffer auf diese Weise auch ein Stück Wellblechdach und eine Dose des heute weit verbreiteten und hoch im Kurs stehenden South Sea Corned Beef.
Museum, Schatzkiste, Reisekoffer voll Geschichten, unvollendetes, weil ständig sich veränderndes Puzzlespiel – viel Spass und gute Reise!

Literatur

Kaufmann Christian. Ozeanien. Menschen in ihrer Umwelt. Basel 1992
Völger Gisela. Auf der anderen Seite der Erde. Köln 1987
Worm Nel (Hg.): Hands on! Kinder- und Jugendmuseum. Kulturort mit Zukunft. Unna 1994
Zwernemann Jürgen (Hg.): Die Zukunft des Völkerkundemuseums. Hamburg 1991
Zacharias Wolfgang (Hg.): Zeitphänomen. Musealisierung. Essen 1990