Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 10 (1997)

Heft: 4

Artikel: Multimediale Museumsmöbel : das Schwyzer Forum der Schweizer Geschichte gibt mit multimedialen Werkstätten Geschichtsunterricht

Autor: Widmer, Ruedi

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-120585

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: 07.01.2026

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

Multimediale Museumsmöbel

Im Schwyzer Forum der Schweizer Geschichte geben Datenbanken, Infopoints und multimediale Werkstätten Geschichtsunterricht. Ein Augenschein bei den Computerbildern und ein paar Bemerkungen zu ihrem Design.

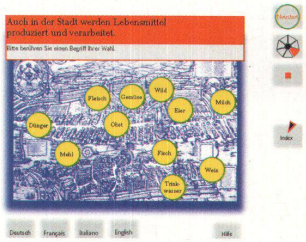
Ein Ort des Zusammentreffens – das verspricht der Name des 1995 eröffneten Ablegers des Schweizerischen Landesmuseums in Schwyz: Forum der Schweizer Geschichte. Zusammen treffen hier Objekte aus der Zeit zwischen 1300 und 1800 mit dem Publikum, insbesondere mit Schülerinnen und Schülern. Zusammen treffen aber auch ein ehemaliges Zeughaus (gebaut 1711), ein komplett neuer Innenbau mit vier Stockwerken, geplant von den Architekten Steiner, Scheitlin und Syfrig, eine museale Gestaltung, realisiert von Harry Zaugg, ein grafisches Design von Lars Müller sowie ein multimediales Museum, geplant und gestaltet von Historikern zusammen mit dem Atelier Arnold Design aus Uerikon am Zürichsee. Seine drei Teile heissen: Objektdatenbank, Infopoints und Werkstätten.

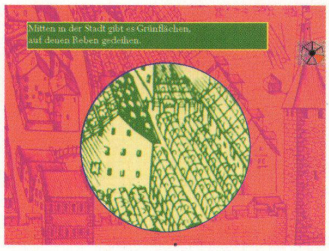
Erste Station: Katalogisieren

Im Parterre stehen in einem grossen, hohen Raum Objekte wie Gefässe, Werkzeuge oder Modelle zum Thema ‹Umwelt nutzen›. Kurze Texte auf Tafeln leiten in Zeiten und Themen ein. Alles ist hier auf die Objekte hin inszeniert. Bis auf eine anthrazitfarbene Konsole. Dezent in der Grösse, kompakt verpackt in Blech, zentral positioniert und doch irgendwie verloren: ein verschämtes Maschinenhirn, das man zuerst als Möbel finden, als Informationsquelle erschliessen und als Computer erahnen muss. Das hat auch mit der Lichtführung zu tun. Unter vielen kleinen, quadratischen Fenstern und Spots ist der Bildschirm in der Konsole bloss ein Lichtfleck mehr im allgemeinen Halbdunkel – einer, der erst bei näherem Hinsehen sagt: Berühre mich! Touchscreen: Über eine farblich sparsame und daher orientierungsfreundliche Oberfläche, gelange ich zu einfachen Suchkriterien. Objektnummer, Objektkategorie oder Themenkreis führen zum Objekt in der Datenbank. Beispielsweise zum ‹schön verzierten Melkeimer›, zu dem neben der Nummer ein Abbild und ein Text mit näheren Angaben gehört. Für Geduldige spuckt ein Drucker beides als Papier aus dem Schlitz in der Konsole.

In der Ausstellung gibt es bewusst wenig zu lesen. Weil daher viele der Objekte gewissermassen als Fragen im Raume stehen und kein gedruckter Katalog zu haben ist, drängt sich die kleinwüchsige Konsole als hilfreicher Zwischenhalt auf. Der Katalog, den ich mir dort selber zusammenstelle, erhellt die Geschichte der einzelnen Exponate. Zusammenhänge bleiben zumeist ausgespart.

Infopoint Ernährung: z.B. Unterricht in städtischer Nahrungsproduktion





Zweite Station: Kichern

Im ersten Stock, gleich beim Ausgang aus dem konischen Treppenhaus, stehen drei weitere Konsolen derselben Art nebeneinander. In der einen steckt nochmals eine ‹Datenbank›. Die beiden übrigen sind ‹Infopoints›. Benutzbar ist vorderhand aber nur ein einziger Touchscreen mit einem einzigen Programm, das sich mit dem Thema ‹Ernährung› beschäftigt. Es geht dabei seinen eigenen, mit den Exponaten kaum verbundenen Weg. Der Besucher setzt sich auf den Hocker und geht mit. Hinein in ein zweites Museum.

Führung – im Forum generell ein knappes Gut – wird hier ausreichend geliefert. Eine Einleitung (‹Vom Mus zum Big Mac›) führt bis zu einer symbolisierten Wegkreuzung mit sieben Kapiteln, die fortan als Ikone der stets anwählbare Fixpunkt der Navigation sein wird. Hier ist plötzlich alles bunt. In den Kapiteln und Unterkapiteln zu Themen wie Tischsitten oder Hungersnöte stecken kurze Sequenzen mit Kommentar in sonorem Hochdeutsch, vergleichbar einer vorproduzierten Diaschau oder einer illustrierten Schulfunksendung. Sie schwanken zwischen wissenschaftlichem Ernst, Spielfreude und Dekora-

Forum der Schweizer Geschichte

Auftraggeber
Schweizerisches Landesmuseum
Die Infopoints
Verantwortlich: Peter Pfrunder
Design: Barbara Erb und Lukas Huggenberg, Arnold Design Uerikon
Text: Martin Illi, Mitarbeit: Christian Pfister, Dorothea Rippmann, Mireille Othenin-Girard
Bildersuche: Ueli Suter
Ton: Jürg von Allmen
Programmierung: Gerold Ritter
Software: FreeHand, Illustrator, PhotoShop, XPress, ScreenReady für Grafik; Director für Animation; ProTools und SoundEdit Pro für Ton.
Autorensystem: Apple Media Tool
Die Geschichts-Werkstatt
Verantwortlich: Walter Leimgruber
Design: Lukas Huggenberg und Yves Sablonier
Text: Gerold Ritter, Regula Schmid, Ulrich Suter, Ulrich Vonrufs, Dominik Sauerländer
Software: Freehand, Illustrator, StudioPro und PhotoShop.
Autorensystem: SuperCard

tion. Parallel dazu sind andere Informationsformen anwählbar: Ein unübersichtlicher Index, ein visuell witzig umgesetztes Spiel (‹Sie sind die Küchenmagd›), wo ich mein Vorwissen über einstige Essgewohnheiten mit der Wahrheit konfrontieren kann. Übers Ganze regt die abwechslungsreiche Sammlung von einführenden Sinnes- und Wissenshappen an. Es defilieren historische Rosinen aus Küchen und Kloaken. Kichern bei Jugendlichen am Touchscreen, wenn Schmatzen und Rülpsen (leise) zu hören und das Braten der Seelen in der Hölle via Tonspur zu erleben sind.

Offensichtlich ist der Infopoint dazu da, Laune aufkommen zu lassen. Das Programm tut seine Pflicht als zurückhaltender, informativer Alleinunterhalter ohne allzuviel dramaturgische Stilsicherheit. Es zielt auf die Mundwinkel – und trifft gut.

Dritte Station: Können

Laut dem Aufsichtspersonal ist just das Projekt beim Publikum am beliebtesten, welches die grössten Ansprüche und die kleinste Navigationsfreiheit aufweist: Die drei Werkstätten ‹Spuren im Bild›, ‹Spuren im Text› und ‹Spuren im Boden› laufen in Computer mit Mäusen und Tastaturen auf Tischen unter der Dachschräge. Davor verbringen viele der meist jugendlichen Besucherinnen und Besucher eine Stunde oder mehr. Das Thema auf dem obersten Boden ist das Historiker-Handwerk. Man lernt Texte entziffern und interpretieren, Bilder lesen und beurteilen, Gegenstände ausgraben und zuordnen. Und am Schluss winkt gar ein ‹Diplom›. Die Gestaltung hilft den werdenden Historikern, sich zu orientieren, sich zu konzentrieren und dem strengen Leserhythmus folgen zu können.

Wer sich einlässt, beginnt mit Lesen. Mittellange Lauftexte in eher kleiner Schriftgrösse helfen verstehen. Vor jedem neuen Schritt werden Kenntnisse wiederholt und geübt – zum Beispiel wie eine mittelalterliche Schrift transkribiert wird. Oder ein anderer lehrt, wie Karten zu lesen sind. Wer nicht weiterkommt, kann einfach Hilfe finden.

Die Werkstätten leisten vom Script bis zur Grafik, was gefragt ist: Sie reduzieren das historische Material auf wenige Informationen, Beispiele und Illustrationen. Sie verlaufen im einzelnen wohl variabel, verlieren aber das übergreifende Gesicht nicht. Und das Fundstück, mit dem ich mich beispielhaft befasse, liegt in der Vitrine gleich neben dem Bildschirm.

Eine Schicht tiefer

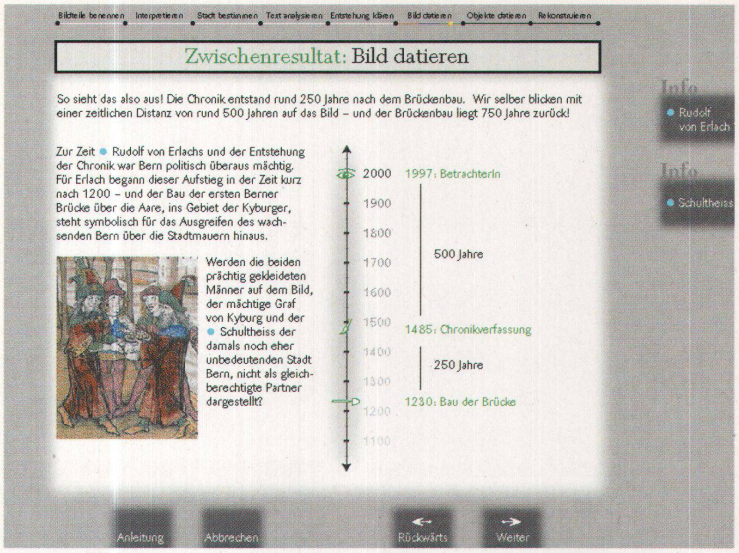
So wandert der Blick linear in den Werkstätten oder nichtlinear in den Infopoints und der Datenbank. Doch Angebote des Erinnerns, Vergleichens oder Überblickens bleiben selten. Eine Ausnahme ist die Werkstätte ‹Spuren im Bild›, die den Denkraum um eine Schicht vertieft, indem sie das Gesehene mit einer didaktisch gezielten Zusatzinformation verknüpft. An einem einzigen, ausgewählten Bild aus einer Chronik von Diebold Schilling wird das stark geführte Auge immer schärfer, bis ich sehe, was nicht stimmen kann: Die Brücke auf dem Bild bestand wohl in der beschreibenden Zeit aus Stein, nicht aber in der beschriebenen.

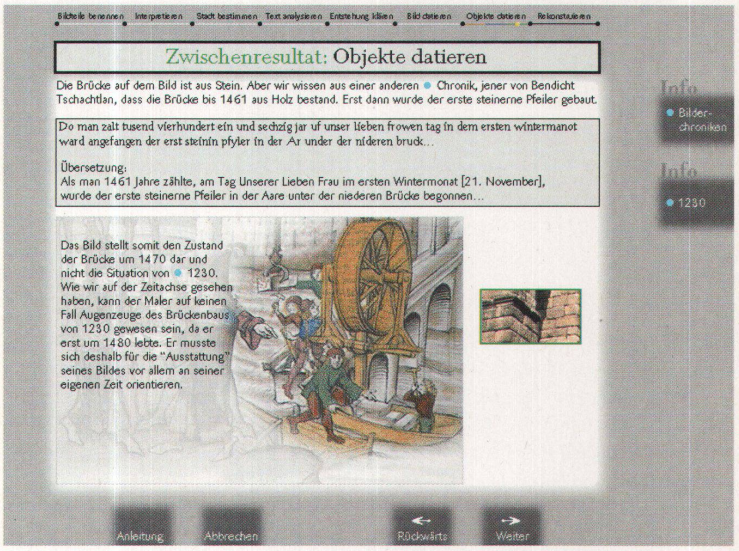
Solch geschickt präsentierte Widersprüche zeigen, wieviel die Praxis der Geschichtsvermittlung mit Bildern, mit dem bildlichen Erzählen und mit dem Gedächtnis zu tun haben kann – und wie der Computer helfen kann.

Mehr Mittel, weniger Möbel

Für das Schwyzer Museum, wo die Ausstellung permanent und die Exponate gegeben sind, kann Multimedia als flexibel steuerbare und erweiterbare Lesehilfe dem Einstieg, dem Zusammenhang und der Erinnerung gut nützen. Die drei Projekte sind solide und umsichtig gemacht und funktionieren wie am Schnürchen. Allerdings sind sie geschlossene, fertige Produkte. Ein wichtiger Unterschied der Multimedien zu herkömmlichen Medien ist die Offenheit, die ständige Veränderung. Ein weiterer ist die viel gerühmte Interaktivität: Möglich wäre in der Schwyzer Historikerwerkstatt ja durchaus, ein ‹Computer-Forum› einzurichten, in dem der Besucher seine Spuren hinterlassen könnte. Und Zukunftsmusik ist schliesslich, das Haus mit Medien zu erweitern, welche als Weg zum Museum funktionieren könnten: Beispielsweise mit einer CD-ROM, mit der man unter anderen einen Museumsbesuch im Schulzimmer vor- oder nachbereitet. Gewiss, das alles braucht Geld. Arnold Design und das Forum für Schweizer Geschichte suchen danach. Ebenso notwendig ist aber die Einsicht, dass fortschrittliche Lehr-, Lern- und Lesemittel von Anfang an im Schnittbereich von Schulen, Museen, Archiven und der Öffentlichkeit konsequent geplant werden müssen. Wo historisches Lesen, Erleben und Verstehen so zusammentreffen wie im Schwyzer Forum, müsste Multimedia mehr Mittel und weniger Möbel sein.

Ruedi Widmer





Geschichts-Werkstatt: Sehen lernen, dass die Brücke in der beschreibenden Zeit, nicht aber in der beschriebenen aus Stein bestand