



museo mundial



Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	1
BILDUNG FÜR ALLE	3
BIOPIRATERIE	8
EREIGNISREICHE GESCHICHTE.....	14
GESCHLECHTERGERECHTIGKEIT.....	19
Globale Textilindustrie.....	24
HANDEL GESTERN UND HEUTE.....	30
LANDRAUB	35
MODERNE SKLAVEREI	40
RESSOURCEN UND RECYCLING	45
ÜBERFISCHUNG IM SÜDLICHEN PAZIFIK	50
WER WIR SIND.....	54
IMPRESSUM.....	55

EINLEITUNG

Wir leben in einer zunehmend globalisierten Welt. Kommunikation, Transport und Wirtschaft bringen Kontinente und Menschen einander näher. Unsere Entscheidungen und Handlungen haben dadurch Auswirkungen, die über unsere eigenen Stadt- und Landesgrenzen hinausreichen. Zahlreiche Produkte, die wir kaufen, stammen zum Beispiel aus Entwicklungs- und Schwellenländern: Textilien aus Indien, Kaffee aus Lateinamerika, Elektronik aus China und anderes mehr. Dort stel- lenausbeuterische Kinderarbeit sowie die Verletzung von Arbeitsnormen und Sozialstandards ein akutes Problem dar. Unser Projekt Museo Mundial zeigt solche Zusammenhänge auf und moti- viert Menschen dazu, über die globale Verantwortung eines jeden einzelnen von uns zu diskutie- ren und entsprechend zu handeln. Das verstehen wir unter Globalem Lernen. Dieses Projekt möchte auf diese Weise zu einer nachhaltigen und gerechten Welt beitragen und unterstützt die Erreichung der Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen.

Mit diesem Projekt möchten wir Globales Lernen in einem besonderen Umfeld etablieren – in Museen. Museen sind etablierte Orte des Lernens. Millionen Menschen besuchen jedes Jahr die zahlreichen Museen, die es in Europa gibt. Museen haben sich dabei in den letzten Jahren zu- nehmend auch neuen Themen geöffnet und setzen sich mit gesellschaftlichen Herausforderun- gen auseinander. Der Ansatz von Museo Mundial ist es, die Bandbreite der Inhalte von Museum- ausstellungen nun um entwicklungspolitische Themen zu erweitern. Dies eröffnet den Museen neue BesucherInnen, die sie bisher nicht angesprochen haben. Gleichzeitig wünschen sich auch umwelt- und entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisationen häufig neue Zielgruppen, die sie noch nicht erreicht haben. Die Kooperation mit Museen ermöglicht ihnen einen breiten Zu- gang zu ganz neuen Bevölkerungskreisen, welche sie mit traditionellen Veranstaltungsformaten und über die bisher genutzten Informationskanäle nicht ansprechen.

Somit verspricht eine Zusammenarbeit von Nichtregierungsorganisationen und Museen zu ent- wicklungspolitischen Themen beiden Seiten Vorteile und hat das Potenzial, Globales Lernen vie- len Menschen näherzubringen. Bislang finden sich allerdings wenig entwicklungspolitische Inhalte in Museen. Dies möchte unser Projekt ändern. Denn es gibt viele inhaltliche Anknüpfungspunk- te: Themen wie Handwerk und Produktion, Nahrung, Gesundheit, Energie, Wohnen und Handel werden sowohl von Museen als auch von Nichtregierungsorganisationen aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet.

In diesem Projekt entwickeln Museen und entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisationen gemeinsam 41 Installationen zum Globalen Lernen. Diese 41 Installationen sind integrierter Be- standteil der Dauerausstellung von acht Museen in Deutschland, Tschechien, Ungarn und Portu- gal. Im Verlauf der letzten zwei Jahre entwickelte das Projektteam dabei ganz unterschiedliche Installationsformen, die zeigen, wie inhaltlich und methodisch vielseitig Globales Lernen im Mu- seum umgesetzt werden kann. Alle zehn, vom deutschen Projektteam entwickelten Installationen wurden in die Ausstellung des Naturhistorischen Museums Nürnberg integriert. So setzten wir zum Beispiel eine Audiostation zum Thema Landgrabbing in der Afrikaabteilung des Museums um, entwickelten einen interaktiven Kleiderschrank, der über die Hintergründe der globalen Tex- tilindustrie informiert oder präsentierten auf einem Touchscreen das Thema Migration gestern und heute. All diese in Deutschland umgesetzten Installationen finden sich in diesem E-Book aus- führlich beschrieben. Hier sammeln und schildern wir unsere Ideen und Erfahrungen, um sie an andere Organisationen weiterzugeben. Die in unserem E-Book geschilderten Installationen sind in gemeinschaftlicher Arbeit vom forum für internationale entwicklung + planung (finep), dem Dach- verband Entwicklungspolitik Baden-Württemberg sowie der Naturhistorischen Gesellschaft Nürn- berg entstanden. Alle Installationen sind kostengünstig konstruiert und sind daher leicht nachzu- bauen. Wir ermutigen explizit dazu, unsere Installationsideen zu nutzen, zu kopieren oder auch

anzupassen. Wir möchten mit dieser Seite sowohl Museen als auch entwicklungspolitischen Organisationen Lust machen, den Lernort Museum neu für globale Themen zu entdecken.

BILDUNG FÜR ALLE

LERNEN FÜR EINE BESSERE WELT

Zusammenfassung

In den sogenannten Entwicklungsländern stieg die Einschulungsrate bei Grundschulkindern von 83% im Jahr 2000 auf 91% im Jahr 2015. Im gleichen Zeitraum fiel die Zahl der nicht-eingeschulten Kinder fast um die Hälfte auf 57 Millionen. Doch obwohl viele Staaten große Anstrengungen unternahmen, bleibt noch viel zu tun, denn auch viele GrundschulabgängerInnen beherrschen die grundlegenden Lese-, Schreib- und Rechenfertigkeiten nicht.

Dafür gibt es viele Ursachen: Die Hälfte der Kinder, die keine Schule besuchen, lebt in Konfliktregionen. Andere Gründe für ungleiche Bildungschancen sind Armut und Geschlecht und die Qualität der Schule und des Unterrichts. Schulklassen haben manchmal bis zu 100 Kinder und die LehrerInnen sind oft ungenügend ausgebildet. Der Unterricht erfolgt nicht selten in einer den SchülerInnen fremden Sprache.

Die Installation stellt mehrere Fragen: Was ist Bildung? Was sind die zentralen Daten und die größten Herausforderungen an das Bildungswesen? Wie ist die Situation von Grundschulkindern in ausgewählten Staaten? Was kann getan werden, um die Situation zu verbessern?

Die Installation ist verbunden mit einer ca. 100 Jahre alten Sammlung von Objekten der Nivchi, einer kleinen Ethnie in Südosibirien. Die Erfahrung, dem Unterricht in einer Fremdsprache folgen zu müssen, machten schon die Nivchikinder vor knapp 100 Jahren.



IM DETAIL

- Die Installation befindet sich im Winterhaus der Nivchi. Hier wurde gelebt, geschlafen, gekocht und gelernt. Was Nivchi-Kinder gelernt haben und welche Konsequenzen das hatte, wird auf einer Tafel dargestellt. Eines der Probleme war – verbunden mit dem Unterricht in Internaten und auf Russisch – ,dass die Muttersprache mittlerweile fast gänzlich verschwunden ist.
- Ein speziell für die Ausstellung hergestelltes Buch zeigt aktuelle Fotos von Grundschulen aus zentralen Ausstellungsabteilungen: aus Marokko, Mali und Papua Neuguinea. Ergänzt wird dieses Fotoalbum durch aktuelle Grafiken zum Thema Schulbesuch weltweit und alternativen Ansätzen wie den Projekten „Hole in the Wall“ und „School in the Cloud“ von Sugata Mitra.
- Eine Holzkiste enthält eine Schulbuchsammlung: Lese- und Rechenbücher der ersten Klasse aus vielen unterschiedlichen Ländern laden zum Vergleichen ein.
- Ein Doppelblatt stellt vier Alphabete vor und lädt zum Ausprobieren ein.
- Maße der Installation: Tafel 540 x 800 mm, Holzkiste 350 mm und Fotobuch verkürztes DinA4.
- Die Installation bezieht sich auf Millenniumsentwicklungsziel 2 „Bis zum Jahr 2015 sicherstellen, dass Kinder in der ganzen Welt, Jungen wie Mädchen, eine Grundschulbildung vollständig abschließen können.“)



Ein Überblick über die Elemente der Installation zum Thema Bildung



Schulbücher aus verschiedenen Ländern, die die Besucher dazu einladen, andere Bildungsansätze kennenzulernen



Ein Arbeitsblatt fordert die Besucher auf, spielerisch selbst vier verschiedene Alphabete auszuprobieren

BUDGET

Design und Layout von Tafel, Fotobuch und Alphabet-Blatt	640 €
Druck und Laminieren von Tafel, Fotobuch (2 Exemplare) und Alphabet-Blatt (200 Stück)	480 €
Holzkiste	30 €
Schulbücher als Hands-on-Objekte	100 €
Gesamtsumme	1250 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Die Idee

Wählen Sie zusammen mit den PartnerInnen ein passendes Objekt bzw. einen Ausstellungsbereich. Mögliche Anknüpfungspunkte für das Thema *Bildung* sind „Kinderthemen“: Spielzeug, Schule, Lebenssituation usw. oder aber Forschung, technische Entwicklungen, Wissenschaft. Schaffen Sie eine möglichst einfache und eingängige Verbindung zu den vorhandenen Ausstellungsteilen. Die Verbindung kann im Gegenstand, im Material, in den Akteuren oder in der Art der Geschichte liegen, die ein Objekt „erzählt“.

In unserem Fall war es so, dass sich eine „natürliche“ Verbindung nicht sofort aufdrängte, sondern dass wir die Ausstellung – eine historische Momentaufnahme einer kleinen sibirischen Gesellschaft – als Ausgangspunkt nahmen und versuchten, das Thema „Bildung“ einzubinden. Der Grund lag schlicht darin, dass wir hier genug Sitzplatz für eine größere Gruppe hatten. So ist der Zusammenhang nicht so offensichtlich, wie bei anderen Installationen, bei denen eine direkte Verbindung zu einem gezeigten Objekt besteht. Bei Führungen ist die Verbindung allerdings sehr leicht herzustellen, Individual-BesucherInnen erschließt sich sie nicht unmittelbar optisch, sondern nur in Verbindung mit der zugehörigen Tafel.

2. Schritt:

Der Plan

Entwerfen Sie zwei, drei Skizzen zu Ihren Ideen und diskutieren Sie sie mit den Beteiligten. Überschlagen Sie schon einmal die Kosten und entwickeln Sie einen Zeitplan. Erstellen Sie anschließend eine Skizze, auf die sich alle einigen können und präzisieren Sie Ihren Zeitplan.

3. Schritt:

Sammeln und ausarbeiten

Hauptaktivität bei dieser Installation war das Sammeln von Informationen, Bildern und Schulbüchern. Wir baten FreundInnen, KollegInnen, Bekannte, TeilnehmerInnen von Sprachkursen, uns von ihren Reisen oder aus ihren Heimatländern Unterrichtsbücher für Lesen, Schreiben und/oder Rechnen für die erste Klasse Grundschule mitzubringen. Besonders wichtig waren für uns Bücher, die in jenen Ländern eingesetzt werden, die in unserer Ausstellung präsentiert werden.

Es ist nicht immer möglich, Bücher zu kaufen, aber am Ende hatten wir doch eine gute Sammlung von meist neuen, aktuellen, aber gelegentlich auch gebrauchten Schulbüchern. Vergessen Sie nicht, um Quittungen zu bitten, um die Kostenerstattung zu erleichtern. Es ist auch interessant zu sehen, wie teuer Bücher anderswo sind. Auch diese Information verrät etwas über den Zugang zu Bildung.

Bitten Sie dieselben Personen auch, Grundschulen und SchülerInnen zu fotografieren. Dazu müssen Sie natürlich die erforderliche Erlaubnis bei der Schulleitung und den SchülerInnen einholen; es macht aber in der Regel allen Beteiligten Spaß. Bitten Sie gegebenenfalls MitarbeiterInnen von NGOs um Fotos. Es gibt zahlreiche Initiativen z.B. auch in Kirchengemeinden, die Schulen unterstützen. Vergessen Sie nicht, Bildrechte einzuholen. Auch hier waren Mali, Papua Neuguinea und Marokko für uns besonders interessant.

Gute Grafiken zum Thema und aktuellste Zahlen finden Sie bei der UNESCO. Leider liegen die Grafiken nicht auf Deutsch vor, doch auf Nachfrage sind Übersetzungs- und Druckerlaubnis kein Problem.

Tipp: Wenden Sie sich direkt telefonisch oder per Mail an die zuständige Stelle in Paris (s. Internet), dann erhalten Sie umgehend Antwort. Anfragen über die Internetformulare gingen in unserem Fall offensichtlich unter.

Aufwändig, aber sehr interessant waren die Recherchen zu den Bildungsverhältnissen bei den Nivchi im Verlauf des 20. Jahrhunderts. Hier ergab sich auch ein über das Projekt hinausgehender Gewinn für die Dauerausstellung.

4. Schritt:

Inhaltliche Korrektheit

Bitten Sie Ihre PartnerInnen Korrektur zu lesen und ggf. Inhalte zu korrigieren.

5. Schritt:

Dienstleistungen – Design und Druck von Tafel, Infobuch und Alphabet

Geben Sie dann Inhalte, Fotos und Grafiken (inkl. der Grafikübersetzung) an die Grafikerin. Falls Sie einen Lektor im Budget berücksichtigt haben, umso besser. Besprechen Sie mit der Grafikerin, dem Grafiker, wie viele Korrekturschleifen inklusive sind. Mit zwei bis drei müssen Sie rechnen.

6. Schritt:

Testen des Alphabet-Blatts

Bitten Sie Ihre Kinder, KollegInnen und deren Kinder um einen Test des Alphabet-Blatts. Ist es verständlich? Ist es interessant genug?

7. Schritt:

Fertigstellung

Geben Sie alles in den Druck, fixieren Sie die Tafel an der Wand. Für die Bücher haben wir eine fertige, schlichte Holzkiste aus Birke aus einem Möbelmarkt gewählt. Das Info- bzw. Fotobuch in Spiralbindung konnten wir leicht an der Holzkiste mit einem Synthetik-ummantelten Draht fixieren.

Die Schulbücher stehen nicht fixiert in der Kiste, d.h. einzelne Bücher werden verschwinden. Machen Sie eine Liste von den Büchern, damit Sie einen Überblick behalten.

Tipp: Besonders schwierig zu beschaffende oder besonders schöne Bücher bringen wir nur zu den Führungen mit und lassen sie nicht in der Ausstellung.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Die Installation lässt sich hervorragend für museumspädagogische Programme und Führungen nutzen.
- MuseumsbesucherInnen betrachten gerne Originale. Originale Schulbücher aus anderen Ländern haben die wenigsten BesucherInnen je gesehen und in der Hand gehalten.

Contra

- Die Installation ist optisch der Umgebung angepasst. Einige BesucherInnen meldeten zurück, dass sie die Installation nicht finden konnten.
- Die Verbindung zwischen dem Thema Bildung und der historischen Nivchi-Kultur liegt nicht immer auf der Hand. Sie ist klar, wenn ich die Tafel lese. Wenn ich jedoch im Nivchi-Haus sitze und ein Schulbuch in Tok Pisin aus Neuguinea in der Hand halte, könnte es verwirrend sein.

Lernerfahrungen

- Das Schwierigste und Zeitaufwändigste an dieser Installation war es, den Fokus festzulegen, weil das Thema so weit gespannt ist.

Besucherreaktionen

- Bei Führungen besonders mit SchülerInnengruppen entstehen gerade hier sehr lebhaft und fruchtbare Diskussionen
 - Wie ging es mir (als Kind mit einer anderen Muttersprache), als ich in die deutsche Schule kam?
 - Was ist ein gutes Schulbuch?
 - Was lerne ich heute informell (laufen, sprechen Smartphones bedienen etc.)
 - Wie kann man angesichts des Lehrkräftemangels in den sogenannten Entwicklungsländern noch lernen (wiederum Stichwort Smartphones)

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Bildungskampagne: Homepage der Bildungskampagne bietet zum Beispiel Unterrichtsmaterialien zu den Themen der internationalen Bildungskampagne, aber auch Geschichten und Lebensgeschichten.

www.bildungskampagne.org/fund-the-future

UNESCO: Datenbank zu allen Aspekten der Bildung

www.uis.unesco.org/DataCentre/Pages/country-profile.aspx

UNESCO: Global Monitoring Reports zum Download, einschließlich des Berichts von 2015, der den gesamten MDG-Zeitraum umfasst.

www.en.unesco.org/gem-report

Alphabet: Der Regisseur Erwin Wagenhofer erkundet in seinem Film, was Bildungssysteme mit Kindern machen

www.alphabet-film.com/

Sugata Mitra: Der Bildungswissenschaftler Sugata Mitra entwirft in einem TED-Talk sein Bild von einer Schule der Zukunft, die Kinder zu autonomem Lernen einlädt

www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud

BIOPIRATERIE

GRÜNES GOLD

Zusammenfassung

Diese Installation des Museo Mundial Projekts im Naturhistorischen Museum in Nürnberg widmet sich dem Thema Biopiraterie. So zeigt sie die Verbindung auf zwischen patentgeschützten Medikamenten, die wir in der Apotheke kaufen können und den Heilpflanzen, die ihre Grundlage bilden. Die Installation ist eingebunden in die Costa Rica Abteilung des Museums, in der sich die Besucher etwa über Schamanismus und traditionelle Heilverfahren informieren können.



IM DETAIL

- Eine große Informationstafel führt die Besucher zunächst in das Thema ein und erklärt ihnen, was sich hinter dem, für viele unbekanntem, Begriff Biopiraterie verbirgt. So meint Biopiraterie nämlich eine kommerzielle Verwendung und Fortentwicklung etwa von bestimmten Heilpflanzen ohne eine entsprechende Vergütung bzw. Entschädigung der einheimischen Bevölkerung.
- Außerdem werden in der Installation die Auswirkungen dieser Biopiraterie auf die lokale indigene Bevölkerung thematisiert sowie die bestehende internationale Debatte zu diesem Thema angeschnitten. Unterhalb der Informationstafel können dann fünf konkrete Fallbeispiele zum Thema Biopiraterie betrachtet werden, wie etwa das der zwischenzeitlich weitläufig bekannten Heilpflanze Umkaloabo. Zu diesem Zweck wurden vier Räder angebracht, die von den Besuchern gedreht werden können und von allen Seiten mit jeweils einem Aspekt der Fallstudie beschrieben sind. So finden sich auf dem ersten Rad die Krankheiten, die durch die jeweilige Pflanze geheilt werden können. Ein zweites Rad zeigt dann Bilder dieser indigenen Pflanzen, wohingegen auf dem dritten Rad deren jeweilige Namen aufgeführt sind. Das dritte Rad klärt die Besucher dann schließlich darüber auf, woher diese Pflanze ursprünglich stammt und welche Firma nun ein Patent auf ihre Wirkungskraft hält.
- In seiner Aufmachung erinnert dieser Teil der Installation an einen einarmigen Banditen im Kasino, bei dem der Spieler dann erfolgreich ist, wenn er eine Reihe von gleichen Bildern angezeigt bekommt. In unserem Fall geht es nun aber darum, die einzelnen Elemente des Fallbeispiels richtig zueinander zuzuordnen. Als Hilfestellung für den Besucher dienen dabei kleine Pfeile, die ihm anzeigen, ob er die richtige Sortierung gewählt hat
- Die Maße dieser Installation liegen bei einer Breite von 122 cm sowie einer Höhe von 180 cm.
- Thematisch bezieht sich die Installation auf Millenniums-Entwicklungsziel (MDG) 6 ("Bekämpfung von HIV / Aids, Malaria und anderen Krankheiten") sowie MDG 7 ("Sicherung der ökologischen Nachhaltigkeit"). Sie veranschaulicht die Komplexität, die der vermeintliche "Besitz" der Biodiversität mit sich bringt und spricht die Herausforderungen der globalen Gesundheitsversorgung an.



Übersicht der Biopiraterieinstallation, die sich neben der Costa-Rica-Abteilung befindet



Die Pfeile zeigen dem Besucher/der Besucherin, ob er/sie die Räder richtig zugeordnet haben



Eine Besucherin am Biopiraterie-„Spiel“

BUDGET

Bau des einarmigen Banditen	2065 €
Entwurf der gesamten Installation	100 €
Druck des Gesamtentwurfs	220 €
Redigieren der Gesamtkonstruktion	60 €
Fotorechte	40 €
Hintergrundinformationen	15 €
Gesamtsumme	2500 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Erste Orientierung

Besuchen Sie das Museum, in dem Sie arbeiten wollen, um einen guten Überblick über dessen Ausstellung zu erhalten.

2. Schritt:

Die Themenfindung

Erarbeiten Sie in Zusammenarbeit mit dem Museum das Thema, zu dem Sie arbeiten möchten und suchen Sie dann ein passendes Objekt im Museum, an das Sie die neue Installation anlehnen können. Die Größe und Ausgestaltung einer jeden neuen Installation hängt selbstverständlich sehr stark von den örtlichen Begebenheiten des kooperierenden Museums und der dort vorhandenen Ausstellung ab.

Mögliche thematische Anknüpfungspunkte für die Biopiraterie können etwa, wie in unserem Fall, der Schamanismus sein, aber auch der Einsatz von Heilkräutern oder aber die Gesundheitsversorgung in unterschiedlichen Ländern der Erde sein, um nur einige Beispiele zu nennen.

Schaffen Sie einen einfachen und verständlichen Anknüpfungspunkt an das bestehende Objekt.
→ Versuchen Sie, so nah wie möglich an dem thematischen Schwerpunkt des Objekts mit dem Sie arbeiten wollen, zu bleiben und schaffen Sie eine Verbindung zu der Region, den Akteuren und dem Erzählungsstil, der bei diesem Objekt verwendet wird.

Wählen Sie einen Aspekt des Themas, der zwar gut definiert ist, aber dennoch komplex genug, um darauf aufzubauen

→ Stellen Sie sich die Frage, ob Ihr Ziel ist, einen Überblick über die Thematik zu geben oder ob Sie sich auf eine ganz bestimmte Problemstellung fokussieren möchten.

Entwickeln Sie interessante Methoden, die für die Umsetzung Ihrer Idee verwendet werden können. Prüfen Sie zunächst, wie viel Platz im Museum zur Verfügung steht und welche technischen

gegeben sind. Machen Sie sich außerdem Gedanken, welche Zielgruppe Sie ansprechen wollen und welche finanziellen Mittel Ihnen zur Verfügung stehen

→ „Think small, start small.“ Während der Umsetzung werden Sie höchstwahrscheinlich weitere interessante Ideen entwickeln, auf die Sie vorbereitet sein sollten. Sparen Sie daher lieber zu Beginn des Prozesses etwas Geld, um im späteren Verlauf noch weitere Investitionen tätigen zu können.

3. Schritt:

Erstellung eines Arbeitsplanes

Entwerfen Sie einen ersten Entwurf für Ihre Idee, die Zusammen Ihre Ideen mit denen Ihrer Partner. Dieser Entwurf sollte bereits gehört ein Budgetplan, so dass Sie die Durchführbarkeit Ihrer Idee können beurteilen. Es sollte auch gehören ein Zeitplan für die Umsetzung. Definieren Sie den Entwurf jeder mit einverstanden und an alle Partner.

4. Schritt:

Wahl der Zulieferer

Holen Sie sich für jeden Schritt der Produktion Kostenvoranschläge ein. Empfehlenswert für eine Zusammenarbeit sind meistens solche Zulieferer, die bereits in bzw. mit Museen gearbeitet haben.

5. Schritt:

Zusammenstellung des Inhalts

Stellen Sie nun die Inhalte für die Informationstafel sowie die Radelementen zusammen. Bitten Sie Ihren Partner im Museum / der NGO, diese erste Version Korrektur zu lesen, um etwaige Missverständnisse frühzeitig klären zu können.

6. Schritt:

Das geeignete Bildmaterial

Wählen Sie Bilder und Grafiken, die den Inhalt unterstreichen und den Besuchern den Zugang zum Thema erleichtern. Bitte beachten Sie, dass Sie dabei das Urheberrecht der jeweiligen Materialien. In einigen Fällen kann die Nutzung des Bildmaterials für pädagogische Zwecke kostenpflichtig sein.

7. Schritt:

Modellieren einer Testversion

Konstruieren Sie in jedem Fall einen Dummy der Installation, die Sie im Sinn haben. Sie können dafür z.B. Pappe oder LEGO verwenden. Die Visualisierung wird Ihnen bei der späteren Kommunikation mit der DesignerIn und der SchreinerIn helfen. Außerdem hilft Sie auch, die jeweilige Größe der einzelnen Komponenten besser einzuschätzen.

→ Wir mussten erkennen, dass eine Zeichnung allein nicht ausreichend ist, um die bestehende Idee an die DesignerIn und die SchreinerIn heranzutragen.

8. Schritt:

Aufbau der Hauptinstallation

Senden Sie einen ersten Entwurf Ihrer Installation mit der gewünschte Größe des Objekts, Ihrem Text und den dazugehörigen Bildern an die SchreinerIn, so dass er/sie eine technische Zeichnung davon entwerfen kann. Übermitteln Sie diese Blaupause dann an die DesignerIn, damit er/sie mit dem allgemeinen Aufbau kann beginnen.

→ Beginnen Sie die Kommunikation mit der SchreinerIn und der DesignerIn so bald wie möglich, denn die Entwicklung eines allgemeinen Konzepts wird einige Zeit in Anspruch nehmen.

Finalisieren Sie das Konzept mit dem sämtlichen Text, den Bildern und Methoden, die Sie verwendet möchten. Bitten Sie Ihre Partner, um eine weitere Korrektur der Texte. Engagieren Sie eine professionelle LektorIn, wenn Sie diese /diesen in Ihrem Finanzplan vorgesehen haben. Senden Sie dieses finale Konzept dann den die DesignerIn.

Korrekturschleifen: Mehrere Korrekturzyklen helfen dabei, das Endprodukt zu professionalisieren. Bitten Sie daher die DesignerIn um zwei bis drei Korrekturschleifen.

→ Identifizieren Sie jene Museumsmitarbeitende, von denen Sie das finale Produkt abnehmen lassen müssen. Versuchen Sie, den Kreis möglichst klein zu halten, um Zeit zu sparen. Machen Sie den Korrekturprozess dennoch für alle Akteure transparent.

9. Schritt:

Entwicklung des Begleitmaterials

Sobald Sie das Kernelement Ihrer Installation finalisiert haben, können Sie sich auf deren kleine Extras konzentrieren. Da sie hierzu vermutlich wieder die Hilfe des Lektors, Designers und einer Druckerei benötigen, sollten Sie auch für diesen Schritt einige Zeit einplanen.

10. Schritt:

Aufbau im Museum

Das Endprodukt muss schließlich zum Museum transportiert werden. Beauftragen Sie hierfür ein spezialisiertes und zuverlässiges Transportunternehmen. Unter Umständen können Sie auch von der SchreinerIn eine spezielle Box für den Transport entwickeln lassen.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Die Installation verfügt über einige spielerische Elemente, wodurch sie nicht nur für Erwachsene, sondern auch für Kinder attraktiv sein kann.

Contra

- Es war schwierig, dieses komplexe Thema so zu vermitteln, dass es zwar noch leicht nachzuvollziehen ist, aber dennoch sichergestellt werden konnte, dass keine wichtigen Informationen verloren gehen

Lernerfahrungen

- Je komplexer eine Anlage, desto mehr Fehler sind in der Produktion möglich. Um jede Fehlfunktion der Anlage zu antizipieren ist es wichtig, mit der SchreinerIn über jedes kleine Detail im Vorfeld zu sprechen.

Besucherreaktionen

- Viele Besucher haben uns zurückgemeldet, dass das die Biopiraterie ein für Sie bisher unbekanntes Themengebiet war und Sie die Installation daher sehr lehrreich fanden.
- Für den Geschmack einiger Besucher, weist diese Installation bereits zu viel Text auf.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Baig, R. (2013): Im Kampf gegen Biopiraterie

www.dw.de/im-kampf-gegen-biopiraterie/a-16731192

Bayrischen Rundfunk (2014): Patente auf jahrtausendaltes Wissen

www.br.de/themen/wissen/biopiraterie-nagoya-100.html

Biermann, D. (2010): Zwischen Raubbau und Anbau

www.pharmazeutische-zeitung.de/index.php?id=34157

BUND (2014): Gerechter Vorteilsausgleich Nagoya-Protokoll zum gerechten Vorteilsausgleich bei der Nutzung genetischer Ressourcen

www.bund.net/themen_und_projekte/biologische_vielfalt/international/nagoya_cop_10/gerechter_vorteilsausgleich/

Europäisches Parlament (2013): EU Einander Biopiraterie bekämpfen, fordert das Parlament

www.europarl.europa.eu/news/de/news-room/content/20130114IPR05313/html/EU-muss-Biopirateriebek%C3%A4mpfen-fordert-das-Parlament

Faszination Regenwald (2014): Verlust der Regenwaldapotheke

www.faszination-regenwald.de/info-center/zerstoerung/regenwaldapotheke.htm

Frein, M., Meyer, H. (2008): Die Biopiraten, MIT Milliardenengeschäfte der Pharmaindustrie Dem Bauplan der Natur, Econ: Berlin.

Frein, M., Meyer, H. (2012): Wer kriegt was? Das Nagoya-Protokoll gegen Biopiraterie - Eine politische Analyse, Hrsg.: EED: Bonn.

Galaktionow, B. (2010): Widerruf eines Patente, Ethische Fragen - ungelöst, Süddeutsche Zeitung am 17.5.2010

www.sueddeutsche.de/wissen/widerruf-eines-patents-ethische-frage-ungeloest-1.68757

Inkota (2012): Inkota-Infoblätter Welternährung: Biopiraterie, Internet

www.inkota.de/fileadmin/user_upload/Material/hegl/infoblaetter/INKOTA_Infoblatt5_Biopiraterie.pdf

Klein, D. (2007): Übereinkommen Gesetz über die Biologische Vielfalt, Zugang zu genetischen Ressourcen und gerechter Vorteilsausgleich - Access and Benefit Sharing (ABS)

www.bfn.de/fileadmin/ABS/documents/iucn_infobrosch_301007.pdf

Lexikon der Nachhaltigkeit (2010): UN Biodiversitätskonferenz in Nagoya / Japan 2010:

www.nachhaltigkeit.info/artikel/artenschutz_konferenz_in_nagoya_japan_2010_1441.htm?sid=dbe1b9b715b7c88e54060fd58fde6eb6

Riekeberg, A., Gerstetter, C., Kaiser, G., Sundermann, J. (2005): Grüne Beute - Biopiraterie und Widerstand

www.biopiraterie.de/fileadmin/pdf/gruene-beute.pdf

Satish, N.G. (2003): Die Wiederentdeckung der traditionellen Wissens: eine Fallstudie von Neem. Internationale Zeitschrift für Informations- und Technologiemanagement 2 (3), S. 184-196.

WWF (2010): UN-Gipfel zur Biologischen Vielfalt in Nagoya

www.wwf.de/themen-projekte/biologische-vielfalt/reichtum-der-natur/cbd-die-un-konvention/10-vertragsstaatenkonferenz-cop-10/

EREIGNISREICHE GESCHICHTE

MIGRATION DAMALS UND HEUTE

Zusammenfassung

Diese Installation des Museo Mundial Projekts im Naturhistorischen Museum in Nürnberg stellt die Bedeutung von Migration im entwicklungspolitischen Kontext dar. Die Installation zeigt unterschiedlich Verursachte Migrationsbewegungen in einem zeitlichen Rahmen von 600.000 v.Chr. bis zur heutigen Zeit.



Eingefügt wurde die Installation in die Dauerausstellung „Out of Africa“ des Naturhistorischen Museums Nürnberg, die die Migrationsbewegungen der frühen Menschheit aufzeigt. Die neue Museo-Mundial-Installation greift diese Wanderungsbewegungen auf und setzt sie in einen Kontext zu anderen Migrationsströmen.

IM DETAIL

- Umgesetzt wurde die Idee in Form eines Touchscreen-Monitors. Er zeigt eine Zeitleiste (von 600.000 v.Chr. bis heute), die von der Besucherin/ vom Besucher durch Berührung verschoben werden kann. Per Klick können die BesucherInnen dann eine spezifische Zeitspanne auf der Zeitleiste auswählen, um Informationen darüber zu erhalten.
- Für jede ausgewählte Zeitspanne werden die jeweiligen Migrationsbewegungen mit sich bewegenden Teil der Weltkarte dargestellt. Im Anschluss erscheint dann ein Textkasten, der die dargestellte Migrationsbewegung kurz zusammenfasst. Die Besucherin/ der Besucher hat die Möglichkeit, weitere Informationen zu erhalten, indem sie/er auf „Mehr lesen...“ klickt. Ein längerer Text mit Bildern passend zum Thema informiert die BesucherInnen dann detailliert über die ausgewählte Migrationsbewegung.
- Während sich die erste Hälfte der dargestellten Migrationsbewegungen auf die im Museum thematisierte Ur- und Frühgeschichte bezieht, ist die zweite Hälfte direkt mit der Entwicklungspolitik verknüpft. Wir haben so eine Brücke zwischen den Museumsinhalten und den entwicklungspolitisch relevanten Migrationsursachen geschaffen.
- Folgende Migrationsbewegungen sind dargestellt:
 - 600.000 v.Chr. – 500.000 v.Chr.: Out of Africa I → erste Siedlungen in Europa
 - 40.000 v. Chr. – 30.000 v. Chr.: Out of Africa II → zweite große Migrationsbewegung von Afrika nach
- Europa und Asien
 - 6.000 v. Chr.: Neolithisierung → Der Mensch siedelt sich an und beginnt mit der Landwirtschaft
 - 400 v. Chr.: Klimaveränderung → Migration der Kelten
 - 350 n. Chr. – 550 n.Chr.: Migrationszeitraum → Migration deutscher Stämme
 - 1440 – 1850: Transatlantischer Sklavenhandel
 - 19. Jahrhundert: Migration in die USA
 - 1930er Jahre: Jüdische Migration → Migration als Flucht vor dem Holocaust
 - 1960er Jahre: Sahel Dürre → Migration aufgrund von Klimaveränderungen
 - 1994: Ruanda → Migration verursacht durch ethnischen Konflikte
 - 2005: Simbabwe → Migration durch Urbanisierung und Zerstörung von Slums
 - 2012: Katar → Arbeiter/innen aus Nepal und den Philippinen migrieren
 - 2013: Taifun Haiyan → Migration aufgrund von Naturkatastrophen

- Da verschiedenste Gründe aufgezeigt werden, die Menschen dazu bewegen oder sogar zwingen ihre Heimat zu verlassen, bezieht sich die Installation auf mehrere Millenniums-entwicklungsziele: Millenniumsentwicklungsziel 1 („Den Anteil der Weltbevölkerung, der unter extremer Armut und Hunger leidet, halbieren“), Millenniumsentwicklungsziel 7 („Den Schutz der Umwelt verbessern“) und Millenniumsentwicklungsziel 8 („Eine weltweite Entwicklungspartnerschaft aufbauen“).



Ein Besucher am Touchscreen-Monitor



Rote Pfeile stellen die jeweiligen Migrationsbewegungen dar und ein Textfeld informiert den Leser/ die Leserin



Klickt der Besucher/die Besucherin auf „Mehr lesen...“ erhält er zusätzliche Informationen zu dem jeweiligen Thema

BUDGET

Kauf und Programmieren des Touchscreen-Bildschirms	1600 €
Design der Landkarten	200 €
Fotorechte	40 €
Gesamtsumme	1840 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Erste Orientierung

Besuchen Sie das Museum, in dem Sie arbeiten wollen, um einen guten Überblick über dessen Ausstellung zu erhalten.

2. Schritt:

Die Themenfindung

Erarbeiten Sie in Zusammenarbeit mit dem Museum das Thema, zu dem Sie arbeiten möchten und suchen Sie dann ein passendes Objekt im Museum, an das Sie die neue Installation anlehnen können. Für das Thema Migration kann es viele Objekte geben, die einen guten Ausgangspunkt darstellen. Mögliche Museumsbereiche, die mit diesem entwicklungspolitischen Thema verknüpft werden können, können, wie in unserem Fall, Bereiche sein, die besonders mit der menschlichen Urgeschichte verbunden sind. Außerdem sind Bereiche über politische Konflikte, Sklaverei, Bürgerkriege, Handel, Arbeit usw. möglich. Achten Sie auf eine verständliche und einfache Verbindung mit den bestehenden Installationen.

→ Versuchen Sie, so nah wie möglich an dem thematischen Schwerpunkt des Objekts, mit dem Sie arbeiten wollen, zu bleiben und schaffen Sie eine Verbindung zu der Region, den Akteuren und dem Erzählungsstil, der bei diesem Objekt verwendet wird. In unserem Fall waren die ersten beiden großen Migrationsbewegungen aus Afrika bereits im Nürnberger Museum dargestellt. Wir haben dies als Anknüpfungspunkt gewählt, um zu erklären, warum Menschen bis heute aus so vielen verschiedenen Gründen migrieren.

Wähle Sie einen Aspekt des Themas, der zwar gut definiert ist, aber dennoch komplex genug, um darauf aufzubauen. Möchten Sie einen Überblick über die Thematik geben? Oder möchten Sie sich auf eine ganz bestimmte Problemstellung fokussieren? Wenn ja, welche?

→ In unserem Fall haben wir uns dazu entschlossen, anhand der Zeitleiste einen geschichtlichen Überblick der Migrationsbewegungen aufzuzeigen. Gleichzeitig geben wir den BesucherInnen jedoch die Möglichkeit, sich über bestimmte Themen genauer zu informieren.

Entwickeln Sie interessante Methoden, die für die Umsetzung Ihrer Idee verwendet werden können. Prüfen Sie zunächst, wie viel Platz im Museum zur Verfügung steht, denn dies kann bereits eine wichtige Begrenzung darstellen. Für unsere Migrationsinstallation hatten wir nur wenig Platz im Museum. Es war lediglich eine Wand, die wir nutzen konnten. Daher lag die Umsetzung in Form des Touchscreen Bildschirms nahe.

3. Schritt:

Erstellung eines Arbeitsplanes

Erster Entwurf: Falls Sie sich für einen Touchscreen entscheiden, empfehlen wir Ihnen ein Drehbuch als Probelauf zu schreiben. Das Drehbuch weist darauf hin, welches Bild in welcher Reihenfolge auftaucht. Außerdem wird klar, was passieren sollte, wenn der Museumsbesucher verschiedene Bereiche anklickt. Als wir zum Beispiel darüber nachgedacht haben wie man das Thema Migration darstellen könnte, wurde durch die Idee des Touchscreen-Monitors deutlich, dass man auf dem Bildschirm nach rechts und nach links wischen und somit die verschiedenen Migrationsereignisse durchschauen kann. So entstand die Idee, dass man durch die markierten Migrationsbewegungen der Geschichte durchklicken kann.

Ihr Entwurf sollte bereits einen Budgetplan enthalten, um die praktische Umsetzung der Idee finanziell abzuschätzen. Außerdem sollte ein Zeitplan für den Umsetzungsprozess erstellt werden. Diskutieren und überarbeiten Sie ihren Entwurf mit Ihren Partnern bis Sie sich auf einen gemeinsamen Arbeitsplan geeinigt haben.

4. Schritt:

Dienstleistungen

Fragen Sie für jeden Schritt der Produktion nach Kostenvoranschlägen. Versuchen Sie mehrere Kostenvoranschläge für den gleichen Arbeitsschritt zu bekommen, damit Sie das beste Angebot auswählen können.

Versuchen Sie Empfehlungen von Dienstleistern zu bekommen, die schon mit Museen zusammengearbeitet haben. Vergleichen Sie die veranschlagte Gesamtsumme mit Ihrem Budgetplan und passen Sie diesen wenn nötig an.

In unserem Fall waren zwei Dienstleistungen notwendig. Zunächst eine Designerin/einen Designer, die/der die Grafiken entwirft und dann noch ein Medienunternehmen, das einen betriebsbereiten Touchscreen- Bildschirm liefern kann. Dieser sollte bereits ein Programm aufgespielt haben, das die Grafiken darstellen kann. Manchmal ist es aber nicht so einfach, die Angebote miteinander zu vergleichen. Wenn Sie sich genauer mit der Umsetzung des Touchscreen-Monitors beschäftigen, werden Sie bemerken, welche unterschiedlichen technischen Möglichkeiten es zur Umsetzung gibt. Üblicherweise gibt es zwei verschiedene Arten von Touchscreens. Es gibt solche, die zum persönlichen Gebrauch zu Hause erstellt werden und die man auch in einem Museum anbringen kann. Außerdem gibt es andere, die für öffentliche Plätze wie zum Beispiel für eine Messe oder am Flughafen im Terminal produziert werden. Zweitere sind teurer als die Bildschirme für den persönlichen Gebrauch. Daher haben wir uns für einen Touchscreen des persönlichen Gebrauchs entschlossen und ihn für das Museum umgerüstet (siehe Schritt 7).

5. Schritt:

Inhaltliche Ausarbeitung

Stellen Sie die Informationen zu den Migrationsbewegungen zusammen und verschriftlichen diese in Informationsboxen. Bitten Sie Ihre Partner, Ihren ersten Entwurf Korrektur zu lesen, sodass Missverständnisse schon früh aus dem Weg geräumt werden können.

6. Schritt:

Grafiken und Design der Landkarten

Wählen Sie eine passende Weltkarte, die die Grafikerin/der Grafiker für die einzelnen benötigten Regionen anpassen kann. Wenn Sie eine Karte aussuchen, dann machen Sie sich auch Gedanken darüber, welches Landkartenformat Sie wählen möchten. Da die meisten Besucher/innen schon an die sogenannte Mercator-Karte gewöhnt sind, haben wir uns für diese entschieden. Diese Karte lässt allerdings außer Acht, dass die Kontinente aufgrund der runden Form der Erde eine andere Gestalt haben. Die Winkelprojektion oder die Peter-Projektion würde besser zu der eigentlichen Größe der Kontinente passen, was für die Besucherin/den Besucher auch sehr spannend sein könnte.

Wählen Sie ein Bild, die den Inhalt unterstreichen. Fragen Sie die Urheberin/den Urheber nach einer kostenlosen Veröffentlichung für Bildungszwecke. In manchen Fällen müssen Sie für die Nutzung des Materials bezahlen.

Beauftragen Sie eine Designerin/einen Designer, um die benötigten Kartenteile zu gestalten. Hier müssen Sie sehr genau beschreiben welche Teile sie benötigen und wie die Karten beschriftet werden sollen. Denken Sie daran, dass die Ländergrenzen zur Zeit der Migrationsbewegungen anders ausgesehen haben könnten und bitten Sie die Designerin/den Designer, dies zu ändern.

Korrekturschleifen: Mehrfache Korrekturzyklen professionalisieren das Endprodukt. Fragen Sie den Designer nach 2-3 Korrekturschritten.

→ Finden Sie heraus, welche Personen aus dem Museum die finale Entscheidung über das Endprodukt treffen müssen. Versuchen Sie den Kreis für alle offen zu halten, achten Sie aber darauf, dass die Anzahl der Personen klein bleibt, um Zeit zu sparen. Machen Sie den Prozess für alle Beteiligten transparent.

7. Schritt:

Programmieren der Migrationsbewegungen und Informationskästen

Beauftragen Sie eine Software Entwicklerin/einen Software Entwickler, um die Zeitleiste, die Migrationsbewegungen und die Informationskästen auf den vorhandenen Karten zu programmieren. Es ist empfehlenswert, mit Zeichnungen zu arbeiten, da der Designer dann die gleiche Vorstellung vom Endprodukt hat wie Sie.

Außerdem ist es gut zu klären, wie der Computer im Museum konkret genutzt wird. Folgende Fragen sind hierbei zum Beispiel wichtig: Wie geht der Computer an? Wie geht er aus? Wie können BesucherInnen davon abgehalten werden ihn auszuschalten? Was passiert, wenn der Strom abgeschaltet wird (nach Schließung wird dies in vielen Museen so praktiziert)? Wird der Computer am nächsten Tag automatisch neu starten, wenn der Strom wieder da ist?

→ Fragen Sie die Softwareentwicklerin/den Softwareentwickler, ob nachträgliche Änderungen möglich sind. In unserem Fall konnte der Programmierer unsere Änderungswünsche durch einfache Downloads bereitstellen. So konnten wir die Änderungen dann ganz einfach mit dem USB-Stick überspielen.

8. Schritt:

Anbringen des Objekts im Museum

Das Endprodukt muss zum Museum transportiert werden. Fragen Sie eine Museumstechnikerin/einen Museumstechniker, ob er den Schirm sorgfältig anbringen kann. Stellen Sie sicher, dass der Bildschirm für die Mehrheit der Besucher/innen zugänglich ist, aber nicht manipuliert werden kann. Falls dies durch Deaktivierung einiger Knöpfe am Computer nicht möglich ist, dann kann ein Rahmen zum Schutz gebaut werden.

→ Ein Modell der Installation war in unserem Fall nicht möglich. Aber die Überprüfung der Bildschirmhöhe ist sehr wichtig. Wenn der Bildschirm auf Augenhöhe ist, hat die Besucherin/der Besucher die beste Perspektive. Könnte nun aber eine Person im Rollstuhl den Bildschirm berühren und betrachten? Finden Sie einen Kompromiss.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Es werden viele Migrationsursachen vorgestellt. Diese Vielfalt macht der Touchscreen-Monitor möglich, da den Betrachtern verschiedene Folien gezeigt werden können.
- Die Installation ermöglicht den Besuchern, sich ausführlicher über ein Thema, das sie interessiert, zu informieren.

Contra

- Die Installation kann maximal von zwei Besuchern gleichzeitig genutzt werden.

Lernerfahrungen

- Die Recherche von Migrationsbewegungen in bestimmten geographischen Gebieten ist sehr zeitintensiv. Kontaktieren Sie frühzeitig Museumsexperten und fragen Sie nach eindeutigen Landkarten.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Bundeszentrale für politische Bildung: Zahlen und Fakten zum Thema Migration

www.bpb.de/gesellschaft/migration/dossier-migration/

Amnesty International et al.: Detaillierter Bericht zu klimabedingter Migration

www.germanwatch.org/de/download/7343.pdf

Zeit Online: Migrationsbewegungen seit Jahrhunderten (Videoanimation in Englisch)

www.blog.zeit.de/teilchen/2015/01/06/migrationsbewegungen-seit-jahrhunderten/

OECD: Bericht zum Thema Migration im Kontext der Globalisierung

www.oecdilibrary.org/docserver/download/0109115e.pdf?expires=1439475060&id=id&accname=guest&checksum=3F3F5E0A38613ADE652E7CFED33DE93C

Medico International: Migration und Flüchtlingsschutz im Zeichen der Globalisierung

<https://www.medico.de/migration-und-fluechtlingsschutz-im-zeichen-der-globalisierung-13246/>

GESCHLECHTERGERECHTIGKEIT

FREI UND GLEICH AN WÜRDE UND RECHTEN?

Zusammenfassung

Dass Gleichberechtigung und Geschlechtergerechtigkeit weltweit ein Thema sind, soll in dieser Installation gezeigt werden. Auch in Deutschland verdienen Frauen durchschnittlich noch 22% weniger als Männer und die Zahl der Opfer häuslicher Gewalt ist in Europa zwar niedriger als in den ärmeren Teilen der Welt, aber nicht substantiell anders. Allerdings ist auch wahr, dass Mädchen und Frauen in Westasien und im subsaharischen Afrika die größten Widerstände erleben. Der Zugang zu Bildung und zum Arbeitsmarkt ist stärker als in anderen Teilen der Welt eingeschränkt.



Die Installation befindet sich in der Abteilung Nordafrika, neben einem Nomadenzelt aus Marokko. Es greift die Thematik in der äußeren Gestaltung auf: Ein typisch niedriger Tisch wie im Zelt lädt zum Verweilen, spielen und lesen ein.

Das Millenniumsentwicklungsziel 3 forderte Geschlechtergerechtigkeit und die Stärkung von Frauen und blickt besonders auf Bildung, politische Repräsentanz und wirtschaftliche Teilhabe. Die Installation stellt das bisher Erreichte genauso heraus wie das, was noch zu tun ist.

IM DETAIL

Die Installation besteht aus

- einem Banner mit dem ersten Artikel der Menschenrechtserklärung („Alle Menschen sind frei und gleich an Würde und Rechten geboren“), dem einige grundlegende Fakten zur Geschlechterungleichheit entgegengesetzt werden.
- einem flachen Tisch mit vier Hockern auf dem ein Kartenspiel liegt, in dem es um wichtige historische Daten der regionalen, nationalen und internationalen Frauenbewegung geht. Damit wird das Thema „entexotisiert“ und zu unserem Leben in Deutschland in Beziehung gesetzt.
- vier kleinen Tafeln, die in der Gestaltung Demonstrationsschildern ähneln Sie greifen die folgenden Themen auf:
 1. Entwicklungen in den Feldern Bildung, Wirtschaft und Politik von 2000 bis 2015
 2. eine kleine (nicht ganz ernst gemeinte) Umfrage, was Empowerment und Geschlechtergerechtigkeit bedeutet – im Sinne einer Selbstreflexion
 3. Gewalt gegen Frauen in Deutschland und Marokko
 4. der Kampf von Manal al-Sharif um das Recht, in Saudi-Arabien Auto zu fahren



Eine Übersicht der Installation zur Geschlechtergerechtigkeit



Auf dem dazugehörigen Tisch finden die BesucherInnen ein Kartenspiel und verschiedene Bücher zum Thema



Die Installation befindet sich direkt neben einem Nomadenzelt aus Marokko

BUDGET

Design und Layout	420 €
Druck des Banners	207 €
4 Informationstafeln DinA2	107 €
5 Kartenspiele (laminiert, 75 x 100mm, 37 Karten pro Spiel)	246 €
Druckdatenaufbereitung	107 €
Tisch und 4 Hocker	400 €
Bücher über Frauen in der arabischen Welt zur Auslage	25 €
Tablet zum Ausleihen	300 €
Materialien zur Befestigung, zum Aufhängen des Banners usw.	40 €
Gesamtsumme	1852 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt

Die Themenfindung

Wählen Sie zusammen mit den PartnerInnen ein passendes Objekt oder Thema.

In unserem Fall war es das Nomadenzelt, in dem sich eine „Familie“ aufhält. Jedes Objekt, das mit dem Leben von Frauen zu tun hat, ist geeignet.

Geschlechtergerechtigkeit ist ein großes Thema und es bietet sich an, einen Aspekt herauszugreifen. Das hängt nicht nur vom Objekt, sondern auch von der Zielgruppe ab.

2. Schritt

Der Plan

Entwerfen Sie einige Skizzen zu Ihren Ideen und diskutieren Sie sie mit den Beteiligten. Überprüfen Sie schon einmal die Kosten und entwickeln Sie einen Zeitplan.

In unserem Fall entstand hier die Idee zu dem großen Banner, dessen Funktion nicht nur ist, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, sondern die Installation von anderen Ausstellungsteilen abzuschirmen.

Erstellen Sie anschließend eine Skizze, auf die sich alle einigen können und präzisieren Sie Ihren Zeitplan.

3. Schritt

Dienstleistungen

Im Fall dieser Installation waren die großen auszugliedernden Posten Layout/Design, Druck und die Schreinerarbeiten. Da die Installation möglichst nahtlos in die Ausstellung eingepasst werden sollte, griffen wir auf bewährte Personen aus dem Umfeld des Museums bzw. der betreffenden Abteilung zurück. Holen Sie in jedem Fall, und besonders bei den Tischlerarbeiten, Kostenvorschläge ein.

4. Schritt

Ausarbeitung des Inhalts

Lesen und Recherchieren stehen am Anfang und laufen parallel zur Planung der Installation. Der Inhalt inspiriert die Form. So entstand die Idee zu den „Demoschildern“. Lassen Sie alles die Partnerorganisation früh gegenlesen, um mögliche Missverständnisse rechtzeitig auszuräumen.

5. Schritt

Bilder, Grafiken und Filme

Wählen Sie Bilder und Grafiken, die die Inhalte illustrieren. Gute Bilder fanden wir bei flickr und Grafiken bei der WHO. Die InhaberInnen des Copyrights sind oft bereit, ein Bild für einen guten Zweck zur Verfügung zu stellen.

Tipp: Bei den großen Organisationen wie WHO und UNESCO ist es hilfreich, direkten Kontakt aufzunehmen und nicht über die Internetformulare die Rechte anzufragen. Sie werden in der Regel gewährt. Für unsere kleine „Umfrage“, an der sich BesucherInnen via QR Code beteiligen können, wählten wir das kostenlose Programm „survey monkey“. Probieren Sie Ihre Umfrage an den KollegInnen aus. Sind die Fragen verständlich?

6. Schritt

Testen

Das Banner und seine Wirkung kann mit einem Beamer getestet werden, die DinA2-Plakate durch Kopien. Drucken Sie Banner und Tafeln probeweise aus, um die Farben zu prüfen. Passt alles farblich in die Ausstellung?

7. Schritt

Das Spiel

Sammeln Sie Daten der Frauenbewegung für das Kartenspiel. Wir wählten 37 Ereignisse aus der internationalen, nationalen, regionalen und lokalen Geschichte. Die weiße Vorderseite nennt jeweils ein Ereignis, die rote Rückseite das dazu gehörige Datum. Aufgabe ist es, die Karten in die richtige zeitliche Reihenfolge zu legen, ohne auf die Rückseite zu schauen. Überprüfen Sie das Ergebnis, indem Sie die Karten umdrehen. Stimmt die Reihenfolge? Schreiben Sie die Spielregeln in möglichst wenigen Worten auf und testen Sie das Spiel. Sind die Regeln klar genug?

Tipp: Ereignisse aus der lokalen und regionalen Geschichte machen das Ganze persönlicher.

Tipp: Produzieren Sie mehrere Satz Karten. Das Spiel funktioniert auch, wenn einzelne Karten fehlen. Aber früher oder später wird ein neuer Satz Karten nötig sein.

8. Schritt

Tischlerarbeiten

Das Naturhistorische Museum arbeitet häufig mit städtischen Institutionen und Ehrenamtlichenvereinen zusammen. Das senkt die Herstellungskosten, macht aber die zeitliche Planung unsicher.

9. Schritt

Korrekturschleifen

Stellen Sie alle Tafeln, Karten und Banner fertig. Bitten Sie Ihre PartnerInnen Korrektur zu lesen. Falls Sie einen Lektor im Budget berücksichtigt haben, umso besser.

Besprechen Sie mit der Designerin, dem Designer, wie viele Korrekturschleifen im Preis inklusive sind.

10. Schritt

Aufbau im Museum

Für die Demoschilder nutzten wir vorhandene Kleiderständer aus einer vorherigen Ausstellung. Das Banner fixierten wir an der Decke.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Die Installation kann den räumlichen Verhältnissen leicht angepasst werden.

- Das Kartenspiel kann leicht an die Bedürfnisse der BesucherInnen angepasst werden, einige der Karten waren inhaltlich sehr sperrig und 37 Karten sind zu viel. Das Spiel verliert nicht, wenn Karten – je nach Zielgruppe – aus dem Spiel genommen werden. Auch der Verlust von einzelnen Karten zerstört das Spiel nicht.
- Das Kartenspiel lädt dazu ein, Erinnerungen zu teilen. Besonders ältere Frauen erinnern sich noch gut an einige der heute kaum mehr vorstellbaren gesetzlichen Regelungen in Deutschland.
- Die Infotafeln können leicht aktualisiert werden, denn sie sind günstig zu drucken.

Contra

- Umfrage und Filme sind über QR-Codes erreichbar. Aber nur wenige BesucherInnen haben die nötigen Endgeräte, die Apps oder auch Lust, diese zu nutzen. Das deckt sich mit neueren Untersuchungen zum BesucherInnenverhalten. Freier WLAN-Zugang könnte helfen, aber ist aus rechtlichen und technischen Gründen in der NHG noch nicht möglich. Ein Leihgerät, das das Museum zur Verfügung stellt, wird ebenfalls nicht nachgefragt.
- Weniger ist mehr: Zu viele Themen auf zu engem Raum
- Die Hocker sind zu niedrig für ältere Menschen.

Lernerfahrungen

- QR Codes sind Extras. Sie werden von BesucherInnen nicht als wichtig genug angesehen.
- Das Thema muss enger gefasst werden.
- Die Hocker müssen größer und höher sein für ältere BesucherInnen.

Besucherreaktionen

- Das Spiel kommt gut an und ist ein guter Anknüpfungspunkt für Gespräche.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Bundeszentrale für politische Bildung: Dossier zur Frauenbewegung. Verschiedene Fachautorinnen stellen wichtige Daten der Frauenbewegung seit 1800 vor.

www.bpb.de/gesellschaft/gender/frauenbewegung/

INKOTA: Claudia von Braunmühl über feministische Debatten zur geschlechtergerechten Globalisierung im INKOTA-Brief 155, 2011

www.inkota.de/material/suedlink-inkota-brief/155-feminismus/audia-von-braunmuehl/#c5270

INKOTA: Christa Wichterich gibt einen Überblick über Frauenbewegung weltweit. Alte und neue Ansätze und Themen zeigen: Es gibt nicht den einen, sondern höchst verschiedene Formen des Feminismus. INKOTA-Brief 155, 2011

www.inkota.de/index.php?id=934&no_cache=1&print=1

Equal Pay Day: Informationen und Materialien zur Entgeltgleichheit zwischen den Geschlechtern

www.equalpayday.de

UN Women Nationales Komitee Deutschland e.V.: Eines von 17 nationalen Komitees von UN Women.

www.unwomen.de

Terre des femmes:

www.frauenrechte.de/online/index.php

UNRIC: Berichte über die Millenniumsentwicklungsziele bis einschließlich 2015 zum Download

www.unric.org/de/

Globale Textilindustrie

WER NÄHT IHRE KLEIDER?

Zusammenfassung

Die erste Installation des Projektes Museo Mundial, die im Naturhistorischen Museum in Nürnberg aufgestellt wurde, gibt Aufschluss über die globale Textilindustrie. Das Objekt in Form eines Kleiderschranks wurde in der West-Afrika- Sektion aufgebaut. Es steht neben einem traditionellen Kente-Webstuhl aus Ghana, traditionellen Kente-Baumwollstoffen sowie einer Königsstatue.



Zwischen diesen zwei Elementen wurde die Textilinstallation platziert. Sie führt das Thema Textilproduktion weiter, indem eine globale Dimension zur industriellen Textilindustrie hinzugefügt wird. Es werden dabei folgende Fragen gestellt: Wissen Sie, woher Ihre Kleidung kommt? Wissen Sie, wie sie produziert wurde, von wem und unter welchen Bedingungen?

IM DETAIL

Die Installation bietet Informationen zur globalen Textilindustrie, indem sie verschiedene Sinne des/der BesucherIn anspricht:

- Der/die BesucherIn kann Baumwollblüten anfassen und die Geschichte des „Weißen Goldes“ studieren.
- Ein Puzzle in der Form einer Jeans lädt den/die BesucherIn dazu ein, zu raten, wie sich der Preis im Laufe der einzelnen Produktionsschritte einer Jeans zusammensetzt. Dadurch erfährt er/sie etwas über die Praxis der ungleichen Verteilung des Geldes in der Textilindustrie.
- Ein Fotobuch bietet Informationen zu den prekären Arbeitsbedingungen, indem es Beispiele aus Südbindien, China, Bangladesch und Kambodscha vorstellt. Der/die BesucherIn kann die Fallstudien lesen und dadurch Kenntnisse über die weltweite Ausbeutung der (minderjährigen) TextilarbeiterInnen, die (Gesundheits-)Risiken sowie die Umweltschäden durch Chemikalieneinsatz in der Textilbranche erwerben.
- Neben den Informationen zur Reise unsere Kleidungsstücke, den Arbeitsbedingungen und der globalen Lohnungleichheit, bietet das Ausstellungsstück auch Vorschläge, was man als KonsumentIn tun kann. Der Kleiderschrank bietet dafür Folgendes:
- Informationen zu Upcycling als Alternative. Der/die BesucherIn kann einen Flyer mit nach Hause nehmen, auf dem sich Adressen lokaler Geschäfte sowie Onlineshops finden, die upgecycelte Kleidung anbieten. Außerdem findet sich auch eine Anleitung wie man ein altes Herrenhemd zu einer trendigen Tunika umwandeln kann. Der/die BesucherIn erwirbt damit die Kompetenz, Upcycling als eine Alternative des täglichen Konsums zu wählen.
- Informationen zu öko-fairem Einkauf und öko-fairen Zertifikaten. Drei T-Shirts hängen an einer Kleiderstange und erklären die verschiedenen öko-fairen Siegel sowie die positiven Auswirkungen auf die Bekleidungsindustrie. Der/die BesucherIn erhält damit die Möglichkeit in seiner/ihrer Rolle als VerbraucherIn eine informierte Entscheidung zu treffen, wel-

ches Textilprodukt er/sie – unter Berücksichtigung der Informationen über die globale Textilproduktion, die er/sie durch den interaktiven Kleiderschrank erworben hat – kaufen möchte.

- Diese Installation bezieht sich vor allem auf das Millenniumsentwicklungsziel (MDG) 1 („Bekämpfung von extremer Armut und Hunger“) und MDG 7 („Ökologische Nachhaltigkeit“). Indem sie die Produktionskette der Textilbranche erklärt, bietet die Installation viele Anknüpfungspunkte, an denen sowohl die ökologische Nachhaltigkeit als auch das Ziel 1B „ein menschenwürdiges Leben für alle“ dargestellt werden können.



Ein Überblick der Installation zur globalen Textilproduktion



Der interaktive Kleiderschrank in der Draufsicht



Auf drei T-Shirts werden drei verschiedene öko-faire Siegel und deren positiver Einfluss auf die Bekleidungsindustrie erklärt

BUDGET

Bau des Kleiderschranks	1200 €
Design der gesamten Installation	800 €
Druck des gesamten Designs	150 €
Lektorat des gesamten Designs	60 €
Foto-Nutzungsrechte	150 €
Fotobuch / Lektorat	40 €
Fotobuch / Druck	50 €
Öko-faire Kleidung	50 €
Öko-faire Kleidung / Bedrucken	80 €
Upcycling Flyer / Druck	30 €
Transport des Kleiderschranks	150 €
Baumwollblüten	Verfügbar im Museum
Gesamtsumme	2860 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Wahl des Objekts und Themas

Entscheiden Sie gemeinsam, zu welchem Thema und mit welchem Objekt Sie arbeiten möchten. Die Form jeder Installation hängt sehr stark vom jeweiligen Museum und seinen Ausstellungsstücken ab. Mögliche Objekte, die man mit diesem entwicklungspolitischen Thema verbinden könn-

te, sind Stoffe, Gewänder, Webmaschinen, Baumwolle, Instrumente zum Färben von Stoff oder Pflanzen, die zum Färben genutzt werden.

Denken Sie daran, eine verständliche und einfache Verbindung zu den bereits bestehenden Ausstellungsstücken herzustellen.

→ Versuchen Sie so nah wie möglich an dem Objekt, mit dem Sie arbeiten möchten, zu bleiben. Ziehen Sie Verbindungen zu der Region, den Personen und dem Erzählstil des Ausstellungsstücks.

Wählen Sie einen Aspekt des Themas, das sowohl komplex genug als auch genau genug definiert ist.

Möchten Sie einen Überblick über die globale Textilindustrie anbieten? Oder möchten Sie sich auf einen bestimmten Aspekt konzentrieren – wenn ja, welcher?

→ Da die globale Textilindustrie ein großes und komplexes Thema ist, in dem man sich schnell verlieren kann, empfehlen wir, sich auf einen bestimmten Aspekt zu konzentrieren. Es bieten sich z.B. an: Die Arbeitsbedingungen in den Textilfabriken, die Geschichte der Baumwolle als „weißes Gold“, die ungleiche Verteilung der Löhne, Alternativen wie öko-faire Siegel oder Upcycling.

Entwickeln Sie eine interessante Methode, die Sie für die Implementierung der Idee nutzen können. Überprüfen Sie, wie viel Platz Ihnen im Museum zur Verfügung steht, welche technischen Möglichkeiten das Museum bieten kann, welche Zielgruppe Sie ansprechen wollen und wie viel Geld Sie investieren können. → Denken Sie erst mal in kleinen Dimensionen und fangen Sie klein an. Im Laufe des Prozesses werden automatisch zusätzliche Ideen auftauchen – also seien Sie darauf vorbereitet etwas Geld einzuplanen, das für spätere Investitionen zur Verfügung steht.

2. Schritt:

Einen ersten Entwurf erstellen

Entwerfen Sie eine erste Skizze, die Ihre Ideen und die Ihrer Partner zusammenbringt. Dieser Entwurf sollte schon einen Finanzierungsplan beinhalten, so dass Sie die Umsetzbarkeit Ihrer Idee überprüfen können. Es sollte außerdem einen Zeitplan beinhalten. Legen Sie einen Entwurf fest, dem alle zustimmen

und senden Sie diesen an alle Partner.

→ Schreiben Sie jeden Produktionsschritt auf und vergessen Sie auch nicht die kleinen Details. Ein Beispiel:

Es scheint erst ausreichend, nur die „Produktion eines Fotobuches: 50 €“ zu notieren, aber bedenken Sie, dass zusätzlich Kosten für einen Lektor, einen Designer, für Nutzungsrechte, laminiertes Papier sowie Versandkosten für den Transport auf Sie zukommen. Die Summe dieser Details wird Ihnen veranschaulichen, dass dieses Element teurer werden wird als Sie gedacht haben (in unserem Fall waren es 130 €).

3. Schritt:

Kostenabschätzung

Fragen Sie bei jedem Produktionsschritt nach einer Kostenschätzung. Versuchen Sie zudem, mehrere Kostenvoranschläge einzuholen, sodass es Ihnen möglich ist das beste Angebot auszuwählen. Vergleichen Sie die Gesamtsumme der Schätzungen mit Ihrem Budgetplan um diesen notfalls anzupassen. Suchen Sie die Partner aus, mit denen Sie zusammenarbeiten möchten.

4. Schritt:

Erstellung der Inhalte

Tragen Sie alle Inhalte zusammen, die auf den Infoschildern des Kleiderschranks – oder auf einem anderen Objekt Ihrer Wahl – auftauchen sollen. Bitten Sie Ihre Partner, diese erste Version Korrektur zu lesen, damit Sie Missverständnisse schon zu einem frühen Zeitpunkt ausschließen können.

Wählen Sie Bilder, Graphiken und Videos aus, die Ihren Inhalt unterstreichen. Fragen Sie den Besitzer der Urheberrechte, ob sie sein/ihr Material für Bildungszwecke nutzen können. In manchen Fällen müssen Sie vielleicht für die Nutzung des Materials zahlen.

Bauen Sie ein Modell des Kleiderschranks/ des Objekts, das Sie sich vorstellen. Sie können dafür Pappe, Lego oder etwas Ähnliches nutzen. Die Visualisierung Ihrer Idee hilft, Fragen und Probleme festzustellen, die Sie mit dem Tischler besprechen möchten. Es hilft außerdem, die Größe der einzelnen Elemente in ein Verhältnis zueinander zu setzen.

5. Schritt:

Erste Entwürfe für TischlerIn und DesignerIn

Senden Sie einen ersten Entwurf an den/die TischlerIn, der die gewünschte Größe des Objekts, Ihre Texte und Bilder beinhaltet, sodass er/sie einen Plan (technische Zeichnung) erstellen kann. Übermitteln Sie diesen Plan an den/die DesignerIn, damit er/sie mit dem allgemeinen Layout beginnen kann. → Beginnen Sie die Absprachen mit dem/der TischlerIn und dem/der DesignerIn so früh wie möglich, da die Entwicklung des allgemeinen Konzepts ebenfalls etwas Zeit einnimmt.

6. Schritt:

Finalisieren des Konzepts

Finalisieren Sie das Konzept, das für den/die TischlerIn nötig ist, d.h. den Text, die Bilder und andere Methoden, die Sie nutzen möchten. Bitten Sie Ihre Partner um ein finales Korrekturlesen. Bezahlen Sie einen professionellen Lektor, wenn Sie dies in Ihrem Finanzierungsplan vorgesehen haben. Senden Sie dieses Konzept zum/zur DesignerIn.

→ Identifizieren Sie die „unabhängigen Ideen“, die auch zu einem späteren Zeitpunkt noch hinzugefügt werden können. In unserem Fall waren das: Ein Fotobuch zu den prekären Arbeitsbedingungen (in Bangladesch, Indien, China, Kambodscha), drei T-Shirts mit öko-fairen Siegeln (GOTS, TransFair, FairWear), eine Kleider-Etiketten-Installation und Flyer mit Informationen zum Thema Upcycling. Konzentrieren Sie sich in diesem Schritt auf den Hauptinhalt, die „Extras“ können warten.

7. Schritt:

Letzte Korrekturschleife

Korrekturschleifen: Mehrere Korrekturschleifen werden das finale Produkt professionalisieren. Bitten Sie den Designer um 2-3 Korrekturschritte. Stellen Sie fest, wer im Museum seine Billigung des finalen Produkts geben muss. Versuchen Sie diesen Kreis so klein wie möglich zu halten. Machen Sie den Korrekturprozess für alle Partner transparent.

Stellen Sie parallel die „Extras“ fertig: Wenn das Hauptobjekt fertiggestellt ist, können Sie sich auf die kleinen Extras (so wie in unserem Fall das Fotobuch) konzentrieren. Sie werden auch hier wieder den/die LektorIn, den/die DesignerIn und die Druckerei kontaktieren müssen – das wird einige Zeit dauern. Wenn Sie ein Fotobuch zu den prekären Arbeitsbedingungen entwickeln wollen, planen Sie etwas Zeit für die Recherche, die Urheberrechtsfragen und das Korrekturlesen ein.

Der Erklärungstext zu den öko-fairen Siegeln, die wir auf öko-faire T-Shirts gedruckt haben, benötigte etwas Zeit. Zudem müssen auch hier die verantwortlichen Personen ihre Zusage geben.

→ Und woher bekommt man so viele Kleider-Etiketten her? Nun, wir haben unsere KollegInnen und FreundInnen gebeten Ihre Kleider-Etiketten auszuschneiden – was nicht nur ein Spaß, sondern auch lehrreich war.

8. Schritt:

Transport zum Museum

Stellen Sie alles fertig: Nachdem Sie ihr „okay“ gegeben haben, wird der Designer das finale Design an eine Druckerei senden und das gedruckte Design wird dem Tischler geschickt. Das finale Produkt muss dann zum Museum transportiert werden. Finden Sie eine verlässliche Spedition. Außerdem kann es hilfreich sein, mit dem Tischler abzusprechen wie man eine Holzinstallation am besten gegen Schäden absichert. Erfahrene Tischler können bei Bedarf eine Box für den Transport erstellen.

→ Beachten Sie, dass die Kommunikation zwischen den drei Akteuren Tischler, Spedition und Museum sehr wichtig ist. Es könnte hilfreich sein, die Nummern auszutauschen. Sowohl der

Tischler als auch das Museum möchten wissen, zu welcher Zeit die Spedition ankommt, damit dann auch jemand anzutreffen ist.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Der Kleiderschrank als Ausstellungsstück passte gut zum Thema Textilproduktion. Wir merkten bei diesem Ausstellungsstück, dass die Übereinstimmung von Thema und Installationsmethode die Wirkung auf den/die BesucherIn erhöht.
- Eine komplexe Installation wie ein Kleiderschrank erlaubt es, verschiedene didaktische Methoden an einem Platz zu implementieren.
- Verschiedene Sichtpunkte und Höhen im Kleiderschrank adressieren verschiedene Alterszielgruppe.

Contra

- Die Entwicklung eines komplexen Ausstellungsstücks benötigt mehr Zeit.

Lernerfahrungen

- Erstellen Sie Ihren Finanzierungsplan mit einem Puffer: Während der Implementierung können ungeplante Änderungen passieren. Während der Implementierung unseres Ausstellungsstücks fanden wir z.B. heraus, dass das Design des Puzzles nicht so funktionierte wie wir das geplant hatten. Dies bedeutete, dass wir den Designer um eine Anpassung bitten mussten, einige der Sticker neu gedruckt werden mussten und dass der Tischler den Kleiderschrank anpassen musste.
- Ein Thema – in unserem Fall Textilproduktion – hat viele Facetten. Wir versuchten diese alle anzusprechen. Dieses Vorgehen ist jedoch nicht empfehlenswert. Versuchen Sie daher Ihr gewähltes Thema auf einen Aspekt, den Sie näher erläutern möchten, herunterzubrechen.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Kampagne für Saubere Kleidung

www.saubere-kleidung.de/

Kampagne für Saubere Kleidung: Living Wage – Existenzlohn!

www.saubere-kleidung.de/index.php/living-wage-existenzlohn

Kampagne für Saubere Kleidung (2013): Sandgestrahlte Jeans - Breathless for Blue Jeans

www.saubere-kleidung.de/index.php/kampagnen-a-themen/sandstrahlen-und-jeans/293-sandgestrahltejeans-breathless-for-blue-jeans

Fair Trade Center (2012): Still fashion victims? - Monitoring a ban on sandblasted denim (englisch)

http://www.fairtradecenter.se/sites/default/files/English%20version_Still%20fashion%20victims%20Monitoring%20a%20ban%20on%20sandblasted%20denim%20%282012%29_0.pdf

FairWear Foundation (englisch)

www.fairwear.org

Global Organic Trade Standard

www.global-standard.org/de/

International Labour Organization (ILO)

www.ilo.org/berlin/lang-de/index.htm

Christliche Initiative Romero: Siegel und Standards unter der Lupe

www.ci-romero.de/gruenemode-siegel/

Greenpeace: Wegwerfware Kleidung

www.greenpeace.de/sites/www.greenpeace.de/files/publications

HANDEL GESTERN UND HEUTE

GLOBALER KONSUM IN UNSEREM TÄGLICHEN LEBEN

Zusammenfassung

Die im Folgenden beschriebene Installation befindet sich im Naturhistorischen Museum Nürnberg. Sie zeigt Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Handelspraktiken im Wandel der Zeiten anhand einer Reihe unterschiedlicher Handelsgüter. Zudem befasst sie sich mit dem alternativen Fairhandelsystem. Die Installation wurde in der archäologischen Abteilung des Museums installiert und knüpft inhaltlich an die dort behandelte historische Stadt Petra (im heutigen Jordanien) an. Diese Stadt erlangte auch als antikes Handelszentrum Ruhm. Die von uns hierzu entworfene Installation zeigt moderne und altertümliche Handelsgüter wie Palmöl, Kaffee, Pfeffer und Myrrhe auf ihrem Handelsweg. Aufklappbare Boxen an der Wand erlauben es den BesucherInnen, diese Produkte zu ertasten und zu riechen.



IM DETAIL

- Die Installation besteht aus zwei Tafeln mit jeweils einer großflächigen Landkarte. Auf der linken Tafel wird die antike Weihrauchstraße dargestellt. Auf dieser alten Handelsroute wurden antike Handelsgüter wie Weihrauch, Myrrhe und Zimt von Indien, China und Süd-arabien in Richtung Norden über die arabische Halbinsel hinauf bis ins römische Reich hinein transportiert.
- Informationstexte zu dieser Landkarte erläutern die Grundzüge des antiken Handels, der geprägt war durch viele Umschlagplätze, Oasen und Karawansereien, Zölle und Handels-schranken zwischen Regionen. Dies führte letztendlich zu einer starken Verteuerung der weitgereisten Produkte. Ferne Waren waren Luxusgüter.
- Auf der rechten Seite befindet sich eine weitere Tafel mit einer Landkarte. Diese Landkarte zeigt kontrastierend zum antiken Handel die Wege moderner Handelsgüter rund um den Globus wie zum Beispiel Kautschuk, Kaffee, Sisal, Palmöl und Vanille. Pfeile verbinden jeweils die Hauptexportländer als Ausgangspunkt und Deutschland als Zielpunkt. So werden die Handelswege sichtbar nachgezeichnet.
- Die Informationstexte zu dieser Tafel vermitteln, wie der globale Handel in den letzten Jahren um 1500% angestiegen ist. Dies führt dazu, dass wir alle mehr globale Güter in den Auslagen unserer Geschäfte finden. Dadurch erreichen uns viele Annehmlichkeiten. Aber auch die negativen Folgen der Globalisierung der Produktion wie ausbeuterische Arbeitsbedingungen in der Herstellung und Dumpinglöhne für Arbeiter in sogenannten Entwicklungs-ländern betreffen uns nun unmittelbar. Dies wird durch die Tafeltexte thematisiert.
- 10 olfaktorische Boxen zum Aufklappen befinden sich direkt unter den beiden Landkarten und beinhalten Proben der beschriebenen Handelsgüter zum Anfassen. Auf dem Deckel jeder Box findet sich die Abbildung einer Anbaupflanze – jedoch ohne das jeweilige Ernteprodukt darzustellen. Nun können die BesucherInnen raten: Welches Produkt verbirgt sich wohl hinter diesen Pflanzen? Das Öffnen der jeweiligen Box gibt dann die Antwort auf diese Frage mit einer Produktprobe, Bildern der Ernte und weitergehenden Informationen zum Ursprungsland. Dort werden auch die

Lebensbedingungen der Bauern angesprochen.

- Mit der Handelsinstallation, wie wir sie konzipierten, können BesucherInnen sich auf diese Weise die Entwicklungen im globalen Welthandel bewusst machen. Sie ...
 - ... vergleichen im Selbststudium verschiedene Handelsgüter. Jeder Besucher findet dabei noch neue Informationen, selbst Menschen mit einer guten Vorbildung zum Thema Handel.
 - ... bilden sich eine eigene Meinung über das Phänomen der Globalisierung im Handel und dessen sozioökonomische Auswirkungen
 - ... reflektieren eigene Handlungsmöglichkeiten im täglichen Konsumverhalten



Eine Übersicht der Installation zu antiken und modernen Handelsrouten



Die Boxen unter den Karten enthalten antike und moderne Handelsgüter zum Anfassen (hier: Kaffee)



Öffnet man die Boxen, finden sich dort das entsprechende Produkt zum Anfassen sowie Texte und Bilder zum Herkunftsland und den Arbeitsbedingungen der ProduzentInnen

BUDGET

Design der Wandtafeln	200 €
Kartendesign	100 €
Druck der Wandtafeln	460 €
Schreinerarbeiten olfaktorische Boxen	1220 €
Produktproben	50 €
Foliendruck für olfaktorische Boxen	200 €
Gesamtsumme	2230 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Erste Orientierung und Themenfindung

Suchen Sie gemeinsam mit dem Museum ein Objekt und Thema, zu welchem Sie arbeiten möchten. Mögliche Anknüpfungspunkte zum Thema Handel können beispielsweise sein: Transportbehältnisse für Speisen und Getränke, alte Landkarten und Navigationsinstrumente, Transportgeräte wie Karren, etc.

→ Versuchen Sie inhaltlich möglichst eng am Thema zu bleiben, welches das Ausgangsobjekt vorgibt. Versuchen Sie dazu Bezug zu der Region, den Akteuren und der Form der Narrative herzustellen, die das Objekt vorgibt. In unserem Fall entschieden wir uns beispielsweise dazu, die Weihrauchstraße unmittelbar in die Installation einzubeziehen, da wir dadurch die vorhandenen Objekte in der Ausstellung wie zum Beispiel die Myrrheproben in unsere Installation integrieren konnten.

Es empfiehlt sich, bei dem komplexen Thema Handel, einen klar umrissenen Teilaspekt darzustellen um nicht zu textlastig in der Darstellung werden zu müssen. In unserem Fall entschieden wir uns dafür, den Aspekt der Transportkosten (Antike Transportkosten hoch versus moderne Transportkosten gering) in den Fokus zu nehmen und die Auswirkungen dieser Entwicklung auf uns als Konsumenten und auf die Bauern in sogenannten Entwicklungsländern als Produzenten darzustellen.

Weitere interessante Vermittlungsinhalte zum Thema Handel sind beispielsweise die Konsequenzen globalen Handels für lokale indigene Strukturen, Anfänge des Welthandelssystems, die Macht der multinationalen Konzerne, Fair Trade, Zollschränken sowie Handelssubventionen und Handelsabkommen.

2. Schritt: **Überblicksentwurf**

Erstellen Sie einen ersten Entwurf der Gesamtinstallation mit der Position der Texte, Bilder und eventuell interaktiver Elemente wie den Boxen. Ein solcher Entwurf wirft konkrete neue Fragestellungen zur Umsetzung auf, deren Klärung im Vorfeld sinnvoll ist. In unserem Fall ergab sich mit dem Überblicksentwurf etwa die Frage, ob die Installation durch ein großes oder zwei kleinere getrennte Wandtafelelemente zu gestalten sei. Um spätere Aktualisierungen, speziell an der Tafel zum modernen Handel, vornehmen zu können ohne die gesamte Installation auszutauschen, entschieden wir uns schließlich für zwei getrennte Tafelelemente.

Falls die Installation wie in diesem Fall Schreinerarbeiten umfasst, sollte bereits der erste Überblicksentwurf genaue Maße beinhalten. Dies kann große Auswirkungen auf die Preisgestaltung haben. Beispielsweise bestimmt der Überblicksentwurf unter Umständen bereits, ob mit Echtholz oder mit PVC gearbeitet werden muss – je nachdem welche Form die Boxen haben werden. Dies führt zu unterschiedlichen Endpreisen der Schreinerangebote.

3. Schritt: **Wahl der Zulieferer**

Bei der Auswahl der SchreinerInnen sollten alle Funktionsanforderungen der Boxen in der Angebotseinholung enthalten sein. Bei unserer Installation mussten wir zum Beispiel klären, wie die Deckel der Boxen sich öffnen sollen und wie der geöffnete Deckel arretiert ohne den BesucherInnen auf die Finger zurückzufallen. Wir erhielten dazu unterschiedliche Lösungsvorschläge seitens der Schreiner und entsprechend unterschiedliche Kostenvoranschläge.

4. Schritt: **Erstellung der Inhalte**

Erstellen Sie einen Entwurf der Texte für Wandtafeln und Boxen sowie Kartenentwürfe. Die rechtzeitige Abstimmung mit etwaigen Partnern über die Texte und auch etwaige Abbildungen in einer frühen Projektphase verhindert spätere Missverständnisse. Ein davon unabhängiges orthographisches und inhaltliches Lektorat durch einen externen Lektor / eine Lektorin sollte im Budgetplan zudem eingeplant werden. Die Beschäftigung mit den einzelnen Produktproben in den Boxen erfordert Zeit. Daher empfehlen wir bei dieser Installationsform, die Texte insgesamt möglichst kurz zu halten, um die Gesamtverweildauer nicht zu stark auszudehnen.

Bei der Nutzung von Fotos im Rahmen einer Installation sind die Bildrechte der Urheber zu klären. Für nichtkommerzielle Bildungszwecke sind diese oft leichter kostenfrei oder zu geringen Kosten zu erhalten. Speziell beim Thema Handel lohnt sich eine Anfrage bei den großen Fair-Handels-Akteuren wie Fair Trade Deutschland, dwp oder Gepa, die oft Bilder von Anbau, Ernte und Endprodukten zur Verfügung stellen können.

Bei der Auswahl von Produkten für die Anfass-Boxen sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. In unserer Installation zeigten wir eine Mischung aus bekannten Handelsgütern des täglichen Bedarfs wie Kaffee und exotischeren Gütern wie Rohkautschuk.

5. Schritt:

Design

Nach der Fertigstellung der Texte und der Bildauswahl erstellt ein Designer die finalen Druckvorlagen für die Installation.

Ein großer Kostenfaktor war in unserem Fall die Verwendung von antiken Landkarten auf großflächigen Tafeln. Anders als moderne Weltkarten findet man sehr wenig frei zugängliche altertümliche Landkarten im Internet. Für die Vergrößerung von antiken Kartenvorlagen musste daher in unserem Fall ein Graphiker engagiert werden, der die Landkarte entsprechend der Vorgaben nachbaute.

Der mit den Boxen betraute Schreiner erhielt von uns eine technische Entwurfszeichnung. Generell gilt: Für SchreinerInnen kann es sehr hilfreich sein, die graphischen Entwürfe mit Positionen von Texten und Bildern ebenfalls zu erhalten. So können sie Fehler in der Konstruktion vermeiden und zum Beispiel Schrauben dort positionieren, wo sie weniger den graphischen Gesamteindruck stören und Textfelder nicht stören. Gleiches gilt umgekehrt auch für die involvierten GraphikerInnen, die die technische Zeichnung erhalten sollten. Dadurch stellten wir sicher, dass alle Graphiken so gestaltet wurden, dass sie mit den Abmessungen und Formen der Tafeln und Boxen harmonieren.

6. Schritt:

Beschaffung der Produktproben

Parallel zu der Produktion von Graphiken und Schreinerarbeiten organisierten wir die Produktproben für die Boxen. Wir nutzten dafür folgende Beschaffungskanäle:

- Die antiken Handelsgüter wie Weihrauch und Myrrhe waren als Teil der Sammlung und Ausstellung bereits im Museum vorhanden. Was nicht vorhanden war, wurde zugekauft in regulären Supermärkten.
- Faire Kaffeebohnen und Vanilleschoten sind in vielen Weltläden zu finden. Es kann auch interessant für die BesucherInnen sein, vertraute Produkte in anderer Form zu erleben. Hier empfehlen wir ungeröstete Kaffeebohnen oder rohe Kaffeefrüchte. Beides ist auf Nachfrage bei den Kaffeedirektimporteuren zu erhalten. Jedoch sollten rohe Kaffeefrüchte durch Wachsen oder Einlegen konserviert werden, da sie sonst schnell verrotten.
- Sisal ist leicht über das Internet zu beziehen.
- Rohes Palmöl ist ebenfalls in Weltläden zu finden und darüber hinaus auch in vielen Asiamärkten. Rohkautschuk kann nur auf Nachfrage bei einem der wenigen Direktimporteure bestellt werden. Da es sich um ein Produkt handelt, welches vornehmlich für die industrielle Weiterverarbeitung gehandelt wird, ergeben sich oft hohe Mindestabnahmemengen im Kilo- und Tonnenbereich. Es empfiehlt sich daher den Kontakt direkt zu den Marketingabteilungen der Importorganisationen zu suchen, um an Verkaufsprüben oder Produktionsreste zu gelangen.

7. Schritt:

Abnahme der finalen Entwürfe.

Mehrere Korrekturschleifen mit dem Designer / der Designerin verbessern das Endprodukt. Vereinbaren Sie bereits im Angebot 2-3 Korrekturschleifen. Halten Sie den Zirkel der in die Korrekturschleifen einbezogenen Personen so klein, dass Sie arbeitsfähig bleiben und zugleich so groß, dass sich im Endergebnis alle relevanten Arbeitspartner wiederfinden.

Im Falle von Schreinerarbeiten empfehlen wir eine finale Qualitätsabnahme vor dem Transport der Installation ins Museum, so dass bei Korrekturwünschen die mitunter teuren Transportkosten nicht doppelt anfallen. Falls eine persönliche Abnahme beim Schreiner, vor Ort nicht möglich ist, ist zumindest eine Kontrolle durch Vorabbilder in Erwägung zu ziehen.

8. Schritt:

Produktion und Installation im Museum

Nach dem finalen "ok", sendet der Designer / die Designerin die Druckdaten an den Drucker / die Druckerin und die bedruckten Tafeln und Folien werden, wie auch die geschreinerten Boxen, im Anschluss ins Museum geliefert. Der letzte Schritt besteht im Zusammenfügen der Einzelemente im Museum.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Eine große Stärke dieser Installation ist, dass sie BesucherInnen nicht nur visuell, sondern mit allen Sinnen anspricht durch Riechen, Fühlen, ja sogar Schmecken. Dies erhöht das Interesse und vertieft die Lernerfahrung.

Contra

- Diese Installation benötigt regelmäßige Wartung. Einige Produktproben werden durch BesucherInnen entwendet oder verlieren ihren Geruch wie zum Beispiel Kaffeebohnen. Die Produktproben in den Anfass-Boxen müssen daher regelmäßig aufgefüllt werden durch das Museumspersonal.

Lernerfahrungen

- Mit dieser Installation lernten wir, nicht nur die aktuellen Ausstellungsobjekte zu nutzen, sondern auch die Sammlung im Lager des Museums mit in die Überlegungen zu neuen Installationen einzubeziehen. Durch diese Installation bereichern nun Objekte die Ausstellung, die sonst den BesucherInnen verborgen geblieben wären.

Besucherreaktionen

Die BesucherInnen schätzen den multisensorischen Ansatz der Installation.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Südwind Institut: Diverse Studien zum Themenfeld Welthandel und Arbeitsrechte

www.suedwind-institut.de/themen/sozialstandards-im-welthandel

Attac: Standpunkte zu den Freihandelsabkommen TTIP, CITA, TISA

www.attac.de/bildungsangebot/basistexte/detailansicht/news/basistext-48-38-argumente-gegen-ttip-cetatisa-co/?cHash=b57198ef0e19e8d80d9452801c12f8ca

Forum Fairer Handel: Webseite des Forums Fairer Handel in Deutschland

www.forum-fairer-handel.de

WUS Germany: Linksammlung zum Thema Welthandel

www.wusgermany.de/de/globales-lernen/informationsstelle-bildungsauftrag-nord-sued/bildungsangebote/thematische-linklis-11

LANDRAUB

WEM GEHÖRT DAS LAND?

Zusammenfassung

Die neue Audiostation im Naturhistorischen Museum Nürnberg präsentiert das Thema Landraub sowie jene Menschen, die von den Konsequenzen betroffen sind. Landraub ist ein neues Phänomen, bei dem ausländische Investoren in anderen Ländern (meistens im globalen Süden) große Flächen von Ackerland erwerben, um dort Nahrungsmittel anzubauen, die sie dann meist in ihre Heimatländer exportieren.



Die Audiostation ist eingebettet in den Nachbau eines westafrikanischen Gehöfts. Sie erzählt die Geschichte eines Zuckerrohrprojekts in Mali aus den Perspektiven verschiedener betroffener Personen. Der/Die BesucherIn kann sich hinsetzen und dem Manager zuhören, der berichtet, dass er die Einheimischen durch Jobangebote einbeziehen möchte. Darüber hinaus ist es aber auch möglich einem Landrechtsaktivisten sowie mehreren Bauern des Dorfes, die gegen das Projekt sind, zu lauschen. Abschließend erhalten die BesucherInnen einige allgemeine Informationen zum Thema Landraub.

IM DETAIL

Die Audiostation bietet Informationen zum Thema Landraub und den damit verbundenen Problemen.

Der/die BesucherIn kann:

- Sich hinsetzen und ausruhen, während er/sie sich über Probleme informiert, welche sich aus direkten ausländischen Investitionen in Ackerland ergeben.
- Einen realen Fall von Landraub in Mali kennenlernen sowie den verschiedenen betroffenen Personen zuhören.
- Sich eine eigene Meinung über die Dimensionen des Phänomens Landraub sowie den damit verbundenen sozialen, politischen und wirtschaftlichen Problemen bilden.
- Die Sichtweise eines betroffenen Kleinbauern im Kontrast zur Sichtweise des Investors kennenlernen.
- Diese Installation präsentiert hauptsächlich Millenniumentwicklungsziel (MDG) 1 („Bekämpfung von extremer Armut und Hunger“), MDG 7 („Ökologische Nachhaltigkeit“) und MDG 8 („Aufbau einer globalen Partnerschaft für Entwicklung“)



Überblick der Installation zum Thema Landraub in der Westafrika-Abteilung



Die Audiostation ermöglicht es den BesucherInnen, verschiedene Perspektiven zu hören



Eine Infotafel führt in das Thema und das Fallbeispiel ein

BUDGET

Audiostation	1500 €
Synchronsprecher	700 €
Infotext – Editor, Designer und Druck	300 €
Gesamtsumme	2500 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Wahl des Themas und Objekts

Wir haben uns entschieden, das Thema Landraub mit der Nachbildung eines traditionellen westafrikanischen Hauses zu verbinden, das im Naturhistorischen Museum in Nürnberg ausgestellt wird. Darüber hinaus gibt es natürlich noch viele weitere mögliche Anknüpfungspunkte für eine Landraubinstallation im Museum wie zum Beispiel Objekte, die die traditionellen Lebensbedingungen zeigen, Ausstellungsstücke über Landwirtschaft, Objekte, die für die Landwirtschaft genutzt werden, landwirtschaftliche Produkte sowie Installationen über Subsistenzwirtschaft und autarke Landwirtschaft.

→ Konzentrieren Sie sich auf eine Geschichte

Da das Problem des Landraubs ein großes und komplexes Thema ist, in dem man sich schnell verlieren kann, empfehlen wir, sich auf einen bestimmten Aspekt zu konzentrieren, wie z.B. die Konsequenzen für die Einheimischen, die Kleinbauern-Bewegung und ihre Forderungen, die Auswirkungen für die lokale und nationale Wirtschaft, die historische Entwicklung des Phänomens Landraub, internationale Entwicklungen oder die Auswirkungen auf die Biodiversität und Lebensmittelsicherheit.

In unserem Fall konzentrierten wir uns darauf, eine Geschichte eines spezifischen Projekts in Mali zu erzählen. Wir präsentierten die verschiedenen Perspektiven der betroffenen Personen, da sie im Allgemeinen einen relativ repräsentativen Einblick verschaffen durch ihre verschiedenen Sichtweisen.

Wir nutzten eine Audiostation, um das Thema darzustellen, da der Raum ziemlich begrenzt war in diesem Eck des Museums. Im Allgemeinen sich natürlich auch visuelle Medien wie ein Touchscreen mit Bildern von Landraub oder auch andere Formen der Präsentation denkbar.

2. Schritt:

Einen ersten Entwurf erstellen

Die Audiostation ist in unserem Fall innerhalb eines westafrikanischen Gehöfts untergebracht. Wenn man eine Installation in ein bereits bestehendes Arrangement hinzufügt – wie wir es in diesem Fall getan haben

– ist es hilfreich, einen ersten Entwurf der Idee zu erstellen und gemeinsam mit den Partnern Ideen zusammenzutragen. Dies hilft allen Partnern, detaillierter zu diskutieren, wo und wie das Element installiert werden kann. In unserem Fall war es für uns z.B. hilfreich vorher zu entscheiden, ob die Audiostation alleine stehen soll oder ob wir sie mit einer Bank kombinieren, die das Zuhören für den/die BesucherIn angenehmer macht.

3. Schritt:

Kostenabschätzung

Fragen Sie bei jedem Produktionsschritt nach einer Kostenschätzung. Versuchen Sie zudem, mehrere Kostenvoranschläge einzuholen, sodass es Ihnen möglich ist, das beste Angebot auszuwählen. Vergleichen Sie die Gesamtsumme der Schätzungen mit Ihrem Budgetplan, um diesen notfalls anzupassen. In unserem Fall gab es einen großen Unterschied zwischen jenen Audiostationen, welche dieselbe Audiodatei immer wieder in Schleife abspielen und solchen, die es dem/der BesucherIn ermöglichen einzelne Audiodateien auszuwählen. Wir haben uns für die

zweite Option entschieden. Selbstverständlich ist es aber auch möglich, sich für die erste Variante zu entscheiden.

4. Schritt:

Inhalte erstellen

Lassen Sie die Personen für sich selbst sprechen.

Natürlich kann jede Art von Inhalt in eine Audiostation integriert werden. Es ist jedoch die einzigartige Eigenschaft einer Audiostation, dass sie die Originalaussagen der von Landraub betroffenen Personen wiedergeben kann. So ist es möglich, Berichte von Augenzeugen darzustellen.

Wir haben uns daher dafür entschieden, sechs Originalaussagen von Unterstützern und Gegnern eines Agrobusinessprojekts zu präsentieren. Aber woher bekommt man solche Zitate von betroffenen Personen in Entwicklungsländern aus erster Hand? Mögliche Quellen können Migrantenorganisationen sein, die Kontakt zu Betroffenen herstellen können, die interessiert sind, ihre Geschichte in Form eines Interviews mitzuteilen. Es können auch andere, bereits existierende Medienproduktionen zum Thema Landraub umgeformt werden für die Zwecke einer Audiostation. Wir haben einen Film über Landraub als Basis für unsere Audiodateien genutzt. Der Film heißt „Land rush“. In diesem Film werden Interviews mit Farmern, Politikern und Agrobusinessunternehmen gezeigt. Wir baten die Filmproduzenten um die freie Nutzung der Interviews für unsere Audiostation und erhielten von ihnen die Zustimmung. Anschließend übersetzten wir Teile der Interviews ins Deutsche und wählten Schlüsselsequenzen aus, die die Hauptargumente der ganzen Diskussion rund um das Thema Landraub am besten präsentierten.

→ In der Kürze liegt die Würze

Das Hören von Informationen bedeutet, dass man mehr Informationen in weniger Zeit erhält. Das bedeutet auch, dass Audioinhalte eher kurz gehalten werden sollten. Für die Installation zum Thema Landraub hieß das in unserem Fall, dass wir die Zeit für die einzelnen Audiodateien auf 2-3 Minuten begrenzten.

→ Probelauf

Bevor die Audiodateien in Produktion gehen, ist es sinnvoll bei den Partnern oder auch bei KollegInnen ein Feedback zu den übersetzten Texten einzuholen. Wir haben festgestellt, dass unsere eigene Wahrnehmung des kurzen Audiotextes eine ganz andere ist als die der Personen, welche kein Hintergrundwissen zum Thema Landraub haben. Diese Kommentare waren für uns besonders wichtig, da wir die Texte durch diese Rückmeldungen entsprechend anpassen konnten.

5. Schritt:

Produktion der Audiodateien

Die Produktion von Audiodateien basierend auf Texten sollte von einem professionellen Synchronsprecher übernommen werden. Wenn es sich um mehrere Texte handelt, die synchronisiert werden müssen, kann die Produktion schnell teuer werden. Das sollten Sie bedenken, wenn Sie die Texte zusammenstellen. In unserem Fall hatten wir sechs verschiedene Personen, die gesprochen werden mussten – dies erhöhte den Preis der Audiostation natürlich.

6. Schritt:

Letzte Korrekturschleife

Korrekturschleifen: Beim Einsprechen der Texte für die Audiodateien sind mehrere Korrekturschleifen nötig. Zu dem Zeitpunkt, wenn die Audiodateien finalisiert sind, wird die Produktionsfirma digitale Dateien (zum Beispiel in mp3) erstellen und Ihnen diese zusenden. Je nach Audiostation sind auch verschiedene Audioformate vonnöten. Daher sollten Sie sicherstellen, dass Sie von der Produktionsfirma das richtige Format erhalten, das Sie für Ihre Audiostation benötigen.

7. Schritt:

Produktion der Audiostation

Nachdem Sie die finalen Audiodateien erhalten haben, kann die Produktion der Audiostation losgehen. Zur selben Zeit können Sie auch „Extras“, wie zum Beispiel ein Info-Schild fertigtstellen, falls dies gewünscht ist.

8. Schritt:

Aufbau im Museum

Die finale Audiostation muss ins Museum transportiert werden. Normalerweise übernimmt dies die Produktionsfirma.

Bevor Sie schließlich die Audiostation im Museum installieren, sollte ein Funktionscheck durchgeführt werden, von den Personen, die die Inhalte der Audiodateien entwickelt haben, um sicherzugehen, dass alles so funktioniert wie geplant.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Audiostationen können besonders gut für kontroverse Themen wie Landraub genutzt werden. Zwei oder mehr verschiedene Meinungen können viel besser in einer gesprochenen Variante dargestellt werden als in einem geschriebenen Text.
- Audiostationen können sehr viele Inhalte vermitteln und benötigen nur wenig Platz im Museum. Daher sind sie besonders nützlich, wenn Sie entwicklungspolitische Inhalte in eine Ausstellung integrieren wollen, die nur wenig räumliche Möglichkeiten bietet.

Contra

- Audiostationen fallen auf den ersten Blick nicht so sehr ins Auge. Wenn Sie Ihre entwicklungspolitischen Informationen auf den ersten Blick sichtbar machen wollen, benötigen Sie zusätzliches Material wie z.B. Infoschilder, Hinweisschilder o.ä., was zusätzliche Kosten verursacht.

Lernerfahrungen

- Eine Audiostation mit zwei Audioausgängen erhöht die Nutzbarkeit. Ein Ausgang sollte für die Kopfhörer sein und ein anderer für Lautsprecher. Der erste kann von EinzelbesucherInnen genutzt werden, der zweite für geführte Touren.
- Eine Audiostation wird nur eine kurze Zeit genutzt werden, wenn der/die BesucherIn keine Möglichkeit hat, sich hinzusetzen. Wir empfehlen daher, Möglichkeiten zu bieten, sich auf einen Stuhl oder eine Bank zu setzen.

Besucherreaktionen

- Die BesucherInnen gaben uns die Rückmeldung, dass sie die multiperspektivische Herangehensweise der Audiostation mögen, da so verschiedene Meinungen zum Thema Landraub Gehör finden und dem/der BesucherIn somit die Möglichkeit bietet, eine eigene Meinung zu bilden.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Circle of blue: Karte zum Landraub weltweit

www.circleofblue.org/LAND.html

Welthungerhilfe: Das kostet die Welt (Online Spiel)

www.das-kostet-die-welt.de/

FIAN Deutschland: Aktuelle Informationen zum Thema Landraub

www.fian.de/themen/landgrabbing/

Misereor: Gutes Essen für alle?

www.misereor.de/themen/hunger/studie-recht-auf-nahrung.html

Süddeutsche Zeitung: Landraub wird in Europa zum Problem

<http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/land-grabbing-sturm-auf-die-felder-1.2525060>

Brot für die Welt: Unterrichtsmaterialien zum Thema Landraub

www.friedenspaedagogik.de/blog/wp-content/uploads/2011/08/global-lernen_2011_1.pdf

MODERNE SKLAVEREI

„WEGWERFMENSCHEN“

Zusammenfassung

Millionen Menschen leben weltweit unter Bedingungen moderner Sklaverei. Der Global Slavery Index spricht von rund 40 Millionen Menschen. Sklaverei hat viele Gesichter: Neben „klassischen Sklavenverhältnissen“ existieren unterschiedliche Formen von Zwangsarbeit, Schuldknechtschaft oder Menschenhandel. Gemeinsam ist allen Formen, dass Sklavinnen und Sklaven unter Androhung von Gewalt zur Arbeit gezwungen werden, dass sie nicht bezahlt und wirtschaftlich ausgebeutet werden und nicht gehen dürfen, wann und wohin sie wollen. Heute ist es die Armut, die Menschen in die Sklaverei zwingt und noch nie waren SklavInnen so billig wie heute: Sie sind „Wegwerfmenschen“, die leicht ersetzt werden können.



Mit den meisten Formen von Sklavenarbeit kommen wir gar nicht in Berührung. Für diese Installation haben wir Produkte und Dienstleistungen ausgewählt, die in unserem Alltag eine Rolle spielen. So stellt sich automatisch die Frage: Wer produziert, was wir kaufen? Wie können wir politisch oder durch unser Einkaufsverhalten gegen diese härteste Form der Ausbeutung vorgehen?

Die Installation befindet sich direkt neben einem Diorama in der Westafrika-Ausstellung, das eine Sklavenjagd darstellt und gegenüber einer Vitrine mit Manillen, die im 16. bis 18. Jahrhundert als „Sklavengeld“ bekannt waren.

IM DETAIL

- Zentrales Stück der Installation ist ein Touchscreen-Computer, der auf Augenhöhe in eine Holzsäule eingefasst wurde. Der Startbildschirm zeigt einen Verkaufsautomaten, der neun Gegenstände abbildet, die entweder für sich selbst (Schokolade, Textilien, Schmuck, ein Grabstein) oder für eine Dienstleistung stehen (z.B. für Prostitution). Wird ein Gegenstand berührt, so fällt er in einen virtuellen Warenkorb und auf dem Bildschirm erscheinen Informationen über Arbeitsbedingungen sowie Karten und Bilder.
- Ein zehnter Gegenstand im Verkaufsautomaten ist ein Globus. Wird er gewählt, so erscheinen Zahlen und Daten zur modernen Sklaverei.
- Eine kleine Nische unter dem Monitor enthält zwei Manillen als Hands-on-Objekte.
- Eine Infotafel über dem Bildschirm definiert den Begriff „Sklave“ und gibt einen Überblick über den „Preisverfall“ anhand historischer Quellen und aktueller Studien.
- Maße: 700 mm Breite, 490 mm Tiefe und 2350 mm Höhe, angepasst an die sich unmittelbar anschließende Vitrine.
- Die Installation bezieht sich auf Millenniumsentwicklungsziel (MDG) 1 „Beseitigung der extremen Armut und des Hungers“, insbesondere Zielvorgabe 1B: „Produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle, einschließlich Frauen und junger Menschen“, sowie auf Ziel 8: „Aufbau einer weltweiten Entwicklungspartnerschaft“. Sie berührt ebenso Themen wie Kinderarbeit und Gesundheit. (MDG 2 + MDG 5+6).



Der Startbildschirm zeigt einen Verkaufsautomaten mit neun verschiedenen Gegenständen



Über das Globus-Symbol gelangen die BesucherInnen zu weiteren Zahlen und Fakten zum Thema



Unter dem Monitor befinden sich Manillen als Hands-on Objekte

BUDGET

Schreinerarbeiten / Holz für die „Säule“, Befestigung der Manillen und Sicherung der Säule an der angrenzenden Vitrine	600 €
Design der Touchscreen-Tableaus und Layout der Infotafel	600 €
All-in-one-PC und Programmierung	1420 €
Druck des Infotexts auf Folie und Anbringen der Folie	120 €
Manillen	aus der Sammlung
Gesamtsumme	2740 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt

Die Idee

Wählen Sie zusammen mit den PartnerInnen ein passendes Objekt oder Thema.

In unserem Fall bot sich mit dem Thema Sklaverei/ Manillen in der Dauerausstellung ein natürlicher Anknüpfungspunkt. Außerdem wollten wir eine Möglichkeit bieten, Ausstellungsstücke in Form von Hands-on-Objekten zugänglich zu machen. Das ist bei Manillen gut möglich.

Andere mögliche Anknüpfungspunkte könnten historische Arbeitsbedingungen, Kinderarbeit in Europa, Landwirtschaft, aber auch einzelne Produkte sein, die mit erzwungener Arbeit hergestellt wurden oder werden. Auch die Verbindung zu einer Person, die biografisch mit dem Thema verbunden ist, ist ein guter Ansatzpunkt. Ganz wichtig: Schaffen Sie eine möglichst einfache und eingängige Verbindung zu den vorhandenen Ausstellungsteilen. Die Verbindung kann im Gegenstand, im Material, in den Akteuren oder in der Art der Geschichte liegen, die ein Objekt „erzählt“.

Ein Problem war die Begrenzung des Themas. „Moderne Sklaverei“ ist ein sehr unscharfer Begriff. Durch die Auswahl der Beispiele konnten wir das Thema eingrenzen, zum einen zahlenmäßig, zum anderen durch die Verbindung zu uns als direkten Konsumenten.

Da der Raum begrenzt war, war frühzeitig klar, dass die Installation klein sein muss. Ein Touchscreen-Computer war für uns ideal: Wir konnten Monitor und Hands-on-Objekte in der Vertikalen präsentieren und per Monitor die Information abrufbar „verstecken“.

2. Schritt

Der Plan

Entwerfen Sie einige Skizzen zu Ihren Ideen und diskutieren Sie sie mit den Beteiligten. Überprüfen Sie schon einmal die Kosten und entwickeln Sie einen Zeitplan.

Erstellen Sie anschließend eine Skizze, auf die sich alle einigen können und präzisieren Sie Ihren Zeitplan.

3. Schritt

Dienstleistungen

Im Fall dieser Installation waren die zwei großen Posten (neben dem Design) die Schreinerarbeit und die Programmierung. Kosten lassen sich minimieren, wenn Sie das entsprechende Knowhow im Haus haben. Wir mussten auf "eingekaufte" Dienstleistungen zurückgreifen.

Insbesondere bei Touchscreen-Installationen und Programmierungen unterscheiden sich die Angebote erheblich und nach oben gibt es keine Grenze. Wägen Sie Ihre Bedürfnisse, die Zahl der erwarteten BesucherInnen und die finanziellen Möglichkeiten gegeneinander ab.

- Wie viele Ebenen brauchen Sie, wie viel Animation möchten Sie?
- Wie viele BesucherInnen hat das Museum? Wie alt sind sie?
- Wie lange wird die Installation im Haus sein?
- Wie wird der Rechner an uns ausgestellt? Was passiert, wenn das Programm sich „aufhängt“?
- Wie kann er befestigt werden?

Tipp: Versuchen Sie einen Schreiner zu finden, der schon einmal einen Rechner eingebaut hat. Prüfen Sie in jedem Fall die Höhe des Bildschirms. Sind die Sichtverhältnisse auch für Menschen im Rollstuhl noch gut? In unserem Fall wurde der Rechner auf einer Höhe von 1200 mm eingepasst.

4. Schritt

Ausarbeitung des Inhalts

Lesen und Recherchieren stehen am Anfang und laufen parallel zur Planung der Installation. Wir haben versucht, eine möglichst große Bandbreite zu zeigen. Kritisches Lesen ist eine Selbstverständlichkeit. Aber vor allem bei diesem Thema, das in der Grauzone der Illegalität angesiedelt ist, sind konkrete Zahlen oft schwierig zu finden.

Geben Sie Ihre Texte frühzeitig an Ihre PartnerInnen zum Diskutieren und Korrigieren weiter.

5. Schritt

Bilder und Karten

Neben Bildern wählten wir auch Karten, um die jeweils genannten Länder zu visualisieren. Gute Bilder fanden wir bei flickr, Terres des Hommes, UNICEF und bei Fairphone. Die InhaberInnen des Copyrights sind oft bereit, ein Bild für einen guten Zweck zur Verfügung zu stellen. Nicht vergessen: Berufsmäßige FotografInnen sind auf Honorare angewiesen.

Tipp: Die Angaben zu Quellen und Fotonachweise lassen sich bei einer Rechneranwendung leicht und unauffällig einarbeiten.

6. Schritt

Korrekturschleifen

Bitten Sie Ihre PartnerInnen Korrektur zu lesen. Falls Sie einen Lektor im Budget berücksichtigt haben, umso besser. Besprechen Sie mit der Designerin, dem Designer, wie viele Korrekturschleifen inklusive sind. Mit zwei bis drei müssen Sie rechnen. Erst wenn das Design der einzelnen Seiten steht, gehen die Grafiken an die ProgrammiererInnen.

7. Schritt

Testen

Besprechen Sie mit den ProgrammiererInnen, wie Sie auf den Anfangsbildschirm zurückkommen, wie lange ein Bild stehen soll, bevor es auf den Startbildschirm zurückspringt und wie für NutzerInnen sichtbar wird, was sie schon gesehen haben. Hier ist ein unmittelbarer Test oft schlecht möglich, wenn die Firma außerhalb Ihrer unmittelbaren Umgebung ist. Lassen Sie sich Screens-

hots und ggf. Filme zusenden. Eine weitere Korrekturschleife wird auch hier nötig sein. Unser Rechner fährt übrigens immer hoch, wenn der Strom bei Öffnung des Museums angestellt wird.

8. Schritt

Schreinerarbeiten

Der Schreiner/die Schreinerin hat die Maße in der Ausstellung genommen und entsprechend den Rohkörper gebaut. Nun muss er oder sie den Rechner einpassen (s.o. denken Sie an die richtige Höhe). Wichtig ist, dass der Rechner gut fixiert wird, denn es werden auch ungeübte Finger dagegen drücken.

Achten Sie auf genügend Luftzufuhr und darauf, dass der USB-Steckplatz offen zugänglich ist, um gegebenenfalls Updates vornehmen zu können. Der Rechner muss gleichzeitig gegen unerwünschte BesucherInnen-Manipulation geschützt sein.

9. Schritt

Fertigstellung

Die Manillen fixierten wir in ihrer Nische mit festem ummanteltem Stahlband. Am besten eignet sich Band, das sich selbständig wieder einzieht. Bei dieser Installation entschieden wir uns für Druckfolie, die unmittelbar auf die geschreinerte Platte aufgezo-gen wurde.

Fixieren Sie die „Computersäule“ an ihrem Platz.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Bildschirminstallation macht neugierig auf das, was „dahinter“ liegt.
- Hands-on-Objekte stellen eine Beziehung zur gegenüber stehenden Vitrine her und erklären sie.
Sinnliches Erlebnis des „Begreifens“
- Es ist schmal und braucht nur ganz wenig Platz
- Es zeigt nur wenig offensichtlichen Text.

Contra

- Zahlen müssen regelmäßig aktualisiert werden.

Lernerfahrungen

- Um Kosten zu sparen, griffen wir auf eine öffentliche Einrichtung zurück. Der Nachteil war, dass die Zeitplanung nicht verlässlich war. In diesem Fall entsprach leider auch das nötige Knowhow nicht unseren Standards.

Besucherreaktionen

- In der BesucherInnenbefragung wurde diese Installation als eine der besten bewertet.
- Bei Führungen entstehen gerade hier sehr lebhaft und fruchtbare Diskussionen über den Begriff der Sklaverei.
- Einige wenige Besucher bemängeln das „Technische“ an der Installation.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Bales, K. und B. Cornell: Moderne Sklaverei, Hildesheim 2008. Kevin Bales ist US-amerikanischer Soziologe, der sich seit vielen Jahren mit dem Thema Sklaverei in der Gegenwart beschäftigt.

Zeuske, Michael: Handbuch Geschichte der Sklaverei: Eine Globalgeschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart, Berlin 2013.

earthlink e.V.: earthlink ist eine Organisation, die – wie viele andere auch – gegen Kinderarbeit aktiv ist. Hier können Sie sich unter anderem anzeigen lassen, inwieweit bestimmte Marken auf die faire und ethische Produktion ihrer Waren achten.

www.aktiv-gegen-kinderarbeit.de

Walk Free Foundation: Der Verein sammelt Beispiele für moderne Sklaverei und versucht Zahlen zu ermitteln (in Englisch)

www.globallslaveryindex.org

Der Spiegel: Videoanimation zum Global Slavery Index

www.spiegel.de/video/animation-moderne-sklaverei-video-1538890.html

Slavery Footprint: Hier können Sie „spielerisch testen“, wie viele Sklaven für Sie arbeiten. Die Seite leitet weiter zu einer Kampagne: Sie können direkt an Firmen Ihrer Wahl schreiben, um Aufklärung über deren Produktionsstandards zu bekommen (in Englisch).

www.slaveryfootprint.org

Lisa Kristine: Eindrucksvolle Bilder zum Thema „Moderne Sklaverei“

www.ideas.ted.com/2014/06/26/images_of_modern_slavery/

Terre des hommes: Zwölf Jahre, Sklave

www.tdh.de/fileadmin/user_upload/inhalte/04_Was_wir_tun/Themen/Kinderarbeit/2014-06_Studie-Zwangsarbeit-bei_Kindern.pdf

RESSOURCEN UND RECYCLING

WIE VIELE HANDYS BRAUCHT DER MENSCH?

Zusammenfassung

Die Installation „Wie viele Handys braucht der Mensch?“ macht den Abbau und die Verschwendung von Ressourcen zum Thema. 2013 wurden weltweit ca. 1,8 Milliarden Mobiltelefone verkauft. In Deutschland beträgt die durchschnittliche Lebensdauer eines Handys 18 Monate. „Alte“ Modelle landen in Schubladen, andere (zum Teil illegal) in Afrika oder Asien. Dort werden die Geräte, wenn möglich, noch einige Jahre genutzt. Spätestens dann beginnt die oft gesundheitsschädigende Schrottwertung.



Mehr als 60 Stoffe stecken in einem Mobiltelefon, egal ob einfaches Handy oder modernstes Smartphone. Schon die Erstgewinnung der nötigen Rohstoffe birgt Risiken für Mensch und Umwelt. Kupfer, Aluminium, Kobalt, Gold oder Tantal sind nicht nur wertvoll, sondern werden oft unter ausbeuterischen, gefährlichen und manchmal kriegerischen Bedingungen wie in der Demokratischen Republik Kongo gewonnen. Umso wichtiger ist das Recycling, denn 80% der Inhaltsstoffe sind wieder verwertbar.

IM DETAIL

- In einer kleinen Vitrine, die den Nachbarvitrinen entspricht, wird ein bronzezeitlicher Hort nachgestellt: Ein getöpftes Gefäß enthält gesammelte alte Handys. Drum herum werden einzelne Rohstoffe wie Bauxit (Aluminium) Coltan (Tantal) usw. ausgestellt mit Informationen über Mengen, Gebrauch und Vorkommen.
- Über der Vitrine führt eine Tafel, im Design den übrigen Tafeln entsprechend, in das Thema ein: Wie viele Handys braucht der Mensch? Und wo landet der Rest?
- Ein überlebensgroßes Bandolo aus Vorex lädt zum Spielen ein. Mit einer Kordel werden Fragen rund um Smartphones mit den entsprechenden Antworten verbunden. Hier geht es um Fragen wie die Gesamtmenge an Elektroschrott oder den ökologischen Rucksack eines Handys. Die Rückseite zeigt die Auflösung und verweist über QR-Codes auf die Seiten von Fairphone und iFixit. Erstere Firma versucht ein in Ansätzen faires Smartphone zu produzieren, zweitere ermuntert zur Reparatur.
- Die Installation kann durch ein museumspädagogisches Programm ergänzt werden, in dem es darum geht, einzelne Rohstoffe zu erkennen oder Smartphones auf ihre Reparaturfreundlichkeit hin zu untersuchen.
- Die Installation bezieht sich auf Millenniumsentwicklungsziel 7 „Sicherung der ökologischen Nachhaltigkeit“, insbesondere Zielvorgabe 7A: „Die Grundsätze der nachhaltigen Entwicklung in einzelstaatliche Politiken und Programme integrieren und den Verlust von Umweltressourcen umkehren“ sowie Ziel 8: „Aufbau einer weltweiten Entwicklungspartnerschaft“. Sie berührt ebenso Themen wie Kinderarbeit und Gesundheit.



Mithilfe des Bandolos können die BesucherInnen ihr Wissen testen



Die Informationstafel führt in das Thema ein



In der Vitrine befinden sich ein Tontopf mit alten Handys und verschiedene Rohstoffe

BUDGET

Vitrine, Tontopf, alte Mobiltelefone	vorhanden
Material für Vitrinenuntergrund	10 €
Zwei Exemplare des "Rohstoffkoffer" des Potsdam Institute of Advanced Sustainability Studies	80 €
Unterlagen für die Rohstoffe (Plexiglaswürfel)	60 €
Entwurf der Tafel, der Infokarten in der Vitrine und des Bandolos	530 €
Druck von Tafel und Disclaimer	100 €
Druck von zwei Bandolos (eines als Ersatz oder für den Einsatz in größeren Gruppen) und Material für Bandolo (Farbe, Kordel)	248 €
Gesamtsumme	1028 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Themenfindung

Wählen Sie zusammen mit den PartnerInnen ein passendes Objekt oder Thema.

In diesem Fall geht es um Werthaltiges, um Ressourcen und Recycling, so war ein bronzezeitlicher Hortfund ein ganz natürlicher Anknüpfungspunkt: Welche Reste werden ArchäologInnen im Jahr 5000 wohl aus unserer heutigen Kultur finden? Und wie werden sie es interpretieren?

Andere mögliche Anknüpfungspunkte könnten historische Arbeitsbedingungen, Handelsobjekte, aber auch geologische oder mineralogische Themen sein. Ganz wichtig: Schaffen Sie eine möglichst einfache und eingängige Verbindung zu den vorhandenen Ausstellungsteilen. Die Verbindung kann im Gegenstand, im Material, in den Akteuren oder in der Art der Geschichte liegen, die ein Objekt „erzählt“.

Wählen Sie einen Aspekt des Themas. Wollen Sie einen Überblick über die Wertschöpfungskette geben? Oder sich lieber auf einen Aspekt der Geschichte konzentrieren? Weniger kann mehr sein.

Die Installation sollte einen interaktiven Teil haben. Welche Methode passt zum „Lernziel“? Was ist die Zielgruppe? Wie viel Platz ist vorhanden? Welche technischen Möglichkeiten bietet das Haus? In unserem Fall entschieden wir uns für ein Bandolo, um dem Thema „Elektro-Schrott“ nicht ein weiteres Stück zukünftigen „Elektro-Schrott“ hinzuzufügen.

2. Schritt:

Der Plan

Entwerfen Sie einige Skizzen zu Ihren Ideen und diskutieren Sie sie mit den Beteiligten. Überprüfen Sie schon einmal die Kosten und entwickeln Sie einen Zeitplan.

Erstellen Sie anschließend eine Skizze, auf die sich alle einigen können und präzisieren Sie Ihren Zeitplan.

Tipp: Beginnen Sie frühzeitig, Smartphones und Handys zu sammeln!

3. Schritt:

Dienstleistungen

Im Fall dieser Installation waren die zwei großen Posten Layout / Design und Druck. Da die Installation möglichst nahtlos in die Ausstellung eingepasst werden sollte, griffen wir auf bewährte Personen aus dem Umfeld des Museums bzw. der betreffenden Abteilung zurück.

4. Schritt:

Ausarbeitung des Inhalts

Lesen und Recherchieren stehen am Anfang und laufen parallel zur Planung der Installation. Der Inhalt inspiriert die Form. Entwickeln Sie Tafeltext, Text der Aufsteller in der Vitrine und die Fragen zum Bandolo. Lassen Sie alles früh die Partnerorganisation gegenlesen, um mögliche Missverständnisse schon früh auszuräumen.

5. Schritt:

Bilder, Grafiken und Objekte

Wählen Sie Bilder, Grafiken und Objekte, die den Inhalt der Wertschöpfungskette der Mobiltelefone illustrieren. Gute Bilder fanden wir bei flickr und bei Fairphone. Die InhaberInnen des Copyrights sind oft bereit, ein Bild für einen guten Zweck zur Verfügung zu stellen. Fairphone war überaus hilfsbereit. Dort finden Sie auch das „Urban Mining Manual“, mit dem Sie selbst einen Workshop durchführen können, in dem Sie Handys und Smartphones auseinander nehmen und genauer untersuchen (lassen) können.

Wichtige Mineralien rund um das „Mobiltelefon“ finden Sie im Rohstoffkoffer, den das Potsdam Institute of Advanced Sustainability Studies für das Naturhistorische Museum Wien zusammengestellt hat. Falls Sie eine Geologie-Abteilung oder ein geologisches Museum vor Ort haben, fragen Sie dort nach.

6. Schritt:

Testen

Befüllen Sie die Vitrine nicht übermäßig. Vergessen Sie nicht einen Testdruck der Tafel, um die Farben zu prüfen. Das gilt insbesondere dann, wenn Sie sich farblich an der vorhandenen Ausstellung orientieren.

7. Schritt:

Das Bandolo

Testen Sie vor allen Dingen das Bandolo. Da die Rückseite die Lösung zeigt, ist das Layout nicht so einfach. Am besten ist, Sie leihen sich ein Bandol(in)o von einem Grundschulkind in Ihrer Umgebung. Stellen Sie ein Exemplar in Originalgröße her, um zu prüfen, wie lang die Kordel sein muss. Ist das Spiel noch gut zu nutzen? Falls nicht, müssen Sie die Kordel und damit das Bandolo – und den Fragenkatalog – kürzen. So ging es uns leider.

8. Schritt:

Korrekturschleifen

Bitten Sie Ihre PartnerInnen Korrektur zu lesen. Falls Sie einen Lektor im Budget berücksichtigt haben, umso besser.

Besprechen Sie mit der Designerin, dem Designer, wie viele Korrekturschleifen inklusive sind.

9. Schritt:

Aufbau im Museum

Besprechen Sie, wie die Tafel befestigt werden kann. Wir wählten leichtes Vorex-Material, das mit starkem doppelseitigem Klebeband fixiert werden konnte. Vorteil: es kann wieder leicht entfernt werden, wenn erwünscht.

Auch das Bandolo wurde doppelseitig auf Vorex gedruckt. Das Material ist sehr viel leichter als Holz und auch für Kinder leicht nutzbar. Als Kordel dient einfach eine feste Baumwollkordel. Eventuell ist es nötig, sie passend zum Bandolo einzufärben. Vorsicht: das Färben kürzt die Kordel erheblich.

10. Schritt:

Museumspädagogik

Gibt es Objekte, die das Thema sinnlich „begreifbar“ machen? Zusätzliche Informationen vermitteln? Unser Vorschlag: Steine zum Anfassen. Was gewinne ich aus Bauxit? Wofür ist Silizium gut? Wie schwer ist eigentlich Eisenerz? Und wie erkenne ich es? Wie sieht eigentlich das berüchtigte Konfliktmineral Coltanerz aus? Dazu entwickelten wir ein kleines Quiz. Außerdem haben wir aus-einandergenommene Smartphones:

Woran kann man erkennen, was beim Smartphone-Kauf wichtig ist? Ist es leicht zu reparieren?

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Das Bandolo lädt zum Spielen ein.
- Die Installation passt sich nahtlos in die Ausstellung ein und „verwundert“ erst beim genauen Hinschauen.

Contra

- Die Installation passt sich nahtlos in die Ausstellung ein und „verwundert“ erst beim genauen Hinschauen. Darum finden einige BesucherInnen sie nicht oder nur schwer.
- Schön wären mehr Hands-On-Objekte wie die Mineralien oder die Smartphones. Wir haben uns dagegen entschieden, weil die Einzelteile scharfkantig sind und verletzen können – und weil die Mineralien leicht zu verlieren oder mitzunehmen sind.

Lernerfahrungen

- Das Bandolo war ein Experiment, mit dem wir versucht haben, Informationen mit so wenig Text wie möglich zu geben. Doch man muss wissen, wie es funktioniert. Zwar gibt es eine Anleitung in einem Satz, aber Menschen, die damit nichts anzufangen wissen, neigen dazu, es nicht anzufassen.

Besucherreaktionen

- Das Bandolo kommt bei den BesucherInnen gut an.
- Einige BesucherInnen sagten, dass nun motiviert seien, ihre alten Geräte zu recyceln und ihre Mobiltelefone bewusster zu nutzen.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Potsdam Institute for Advanced Sustainability: Hier finden sich auch Bezugsadressen für die „Rohstoff-Box“ zusammen mit einem sehr informativen Textbuch einschließlich Ideen zur pädagogischen Umsetzung.

www.die-rohstoff-expedition.de

www.die-rohstoff-expedition.de/die-rohstoff-expedition/rohstoffbox.html)

Südwind-Institut: Das Südwind-Institut für Wirtschaft und Ökumene führt sowohl wissenschaftliche als auch aktionsorientierte Forschung zu wirtschaftlichen Themen durch. Unter den Publikationen finden Sie einige kurze, aber doch inhaltlich dichte Veröffentlichungen über Rohstoffe, Raubbau und soziale Auswirkungen.

www.suedwind-institut.de/publikationen/

Arte: Der französisch-deutsche TV-Kanal „arte“ bietet unter der Adresse Filme, Infografiken und mehr zum Thema Elektroschrott.

www.future.arte.tv/de/giftige-geschaefte-mit-elektromuell

Germanwatch: Handbuch über Elektroschrott von German Watch.

www.germanwatch.org/fr/download/3858.pdf

ifixit: Nicht so umfangreich wie die englischsprachige Version, aber immer noch sehr nützlich in Bezug auf Hintergrundinformationen und Reparaturanleitungen.

www.de.ifixit.com/

Fairphone: Der erste Versuch ein in Ansätzen faires Handy herzustellen. Fairphone bietet ein “Urban Mining Manual” an. Damit lassen sich Workshops organisieren, in denen die Teilnehmenden lernen, Mobiltelefone auseinanderzunehmen und auf ihre Zusammensetzung hin zu untersuchen.

www.fairphone.com/

ÜBERFISCHUNG IM SÜDLICHEN PAZIFIK

DIE JAGD NACH MEHR

Zusammenfassung

Thunfisch, eine der traditionellen Nahrungsquellen der BewohnerInnen des Südpazifiks, gehört heute zu den bedrohten Fischarten, da internationale Fangflotten große Mengen fangen und verarbeiten. Das bedroht nicht nur die verschiedenen Thunfischarten, sondern ebenso die Nahrungssicherheit der örtlichen Bevölkerung, die kaum eine Alternative zum Fischfang haben.

Die Installation befindet sich in der Pazifikausstellung in unmittelbarer Nähe von Bootsmodellen und traditioneller Fangausrüstung und zeigt auf Knopfdruck am Beispiel des Gelbflossen-Thunfischs das Verhältnis von Fangmenge und verbliebenem Bestand zu drei verschiedenen Zeitpunkten (1950, 1980 und heute = 2014).



Ein kurzer Text verweist auf das Problem und ein beiliegender Einkaufsführer bietet Alternativen zu den besonders bedrohten Fischarten an.

IM DETAIL

Die Installation ist in sich sehr kompakt.

- Die Installation lädt dazu ein, drei mögliche Knöpfe zu drücken. Jeder Knopfdruck ruft im direkten Vergleich die Fang- und Bestandsituation eines bestimmten Jahres hervor (1950, 1980 und heute, d.h. 2014). Von 1950 bis heute sank der Thunfischbestand um zwei Drittel und die Fangmenge stieg um das 20fache. Dieses Verhältnis wird durch einzelne kleine Lichtpunkte visualisiert.
- Text und Karte direkt auf der Oberfläche der Lichtinstallation weisen auf die geografische Verortung und das Thema hin:
"Ein Drittel des weltweiten Thunfischfangs findet im Pazifischen Ozean statt. Dabei ist besonders der Zentral- und Westpazifik betroffen. Der dort vorkommende Gelbflossen-Thunfisch wird als Speisefisch nicht nur von den Menschen Ozeaniens geschätzt. 90% der Thunfische werden heute von fremden Fernfangflotten gejagt und auf dem Weltmarkt verkauft. Der Thunfisch wird weltweit in so großen Mengen gefangen, dass eine weitere Ausweitung der Fischerei laut Welternährungsorganisation FAO den Zusammenbruch vieler Bestände bedeuten würde. Bei einigen Thunfischarten ist dieser Fall bereits eingetreten. Die Naturschutzorganisation WWF verzeichnet einen Rückgang der weltweiten Thunfischbestände um bis zu 90 % in den letzten Jahren. Doch welchen Fisch kann ich dann noch essen? Greenpeace rät, bei Fischkauf auf Bio- und Umweltsiegel zu achten, wie z.B. das MSC-Zeichen für nachhaltige Fischerei. Eine gute Orientierung bietet auch der WWF-Einkaufsratgeber."
- Ergänzt wird die Installation durch einen Einkaufsratgeber von Greenpeace, der darüber Auskunft gibt, welcher Fisch unter Nachhaltigkeitsgesichtspunkten bedenkenlos gegessen werden kann.
- Die Installation bezieht sich auf das Millenniumsentwicklungsziel (MDG) 7: „Sicherung der ökologischen Nachhaltigkeit“ bzw. Zielvorgabe 7a „Die Grundsätze der nachhaltigen Entwicklung in einzelstaatliche Politiken und Programme integrieren und den Verlust von Umweltressourcen umkehren“ und Zielvorgabe 7.B „Den Verlust an biologischer Vielfalt reduzieren, mit einer signifikanten Reduzierung der Verlustrate bis 2010“. Ebenfalls be-

rührt werden MDG 1 „Beseitigung der extremen Armut und des Hungers“ und MDG 8 „Aufbau einer weltweiten Entwicklungspartnerschaft“



Eine Übersicht der Installation zum Thema Überfischung in der Pazifikabteilung des Museums



Die Informationstafel der Installation zum Thema Überfischung



Über das Touchpad können die BesucherInnen die verschiedenen Jahre wählen

BUDGET

Konstruktion der Lichtinstallation	2600 €
Design und Druckkosten	270 €
Gesamtsumme	2870 €

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG

1. Schritt:

Wahl von Objekt und Thema

Besonders geeignet zur Anknüpfung sind Ausstellungen, die Fischfang und/oder Meer und Küste thematisieren. Auch andere Formen der Jagd oder auch der Ernährung können ein Anknüpfungspunkt sein.

→ Interessant ist es, traditionelle und heutige Methoden zu kontrastieren. Wirtschaftliche und technische Effektivität stehen in einem direkten Zusammenhang mit der Gefährdung von Arten. In unserem Fall sind es die industriellen Fangflotten gegen die kleinen individuellen Fischerboote.

→ Nicht kulturelle Unterschiede, sondern individueller Lebensstil ist hier das Thema. Biodiversität in Ozeanien scheint weit entfernt, doch stammt ein großer Teil des Thunfisches auf unseren Tellern aus dem Südpazifik. Hier sind zusätzliche Informationen gefragt: Wie viel Thunfisch wird exportiert und in Deutschland verkauft?

→ Weniger ist mehr

Das Thema ist groß. Deshalb haben wir es auf einen Hauptaspekt heruntergebrochen, nämlich eine Fischart.

2. Schritt:

Technische und andere Gegebenheiten prüfen

Eine Lichtinstallation sollte an einer Stelle stehen, wo die Lichtverhältnisse stabil sind. Außerdem kann direktes Tageslicht in der Umgebung die Wirksamkeit einschränken. Die Stromversorgung muss unauffällig gegeben sein.

Falls die Installation in einer Vitrine stehen soll, darf sie nicht zu viel Wärme entwickeln und keine schädlichen Ausdünstungen hervorrufen. Wir nutzen LED-Leuchten um die Hitzeentwicklung zu minimieren.

Die Installation muss sicher fixiert werden. In den meisten Fällen dürfte es schwierig sein, sie direkt im Fußboden zu verankern. Hier ist eine gute Beratung nötig. Die „Kontrollplatte“ der Instal-

lation mit den Knöpfen ist eine Metallkonstruktion, deren Fuß unter einem Podest „verschwindet“ und so fest und sicher steht.

3. Schritt:

Kostenplanung

Für unsere Installation benötigten wir vier unterschiedliche Dienstleister, einen Schreiner für die Holzkonstruktion, hinter der die technische Ausstattung verborgen ist, einen Elektriker für die Lichtenanlage, eine Designerin für die Gestaltung der Infoplatte und die Druckerei für deren Druck. Die Kosten für die Lichtenanlage hängen von den Erfordernissen ab sowie von der Zahl der Knöpfe, die die BesucherInnen bedienen sollen. Von der Zahl der Lichtpunkte hängt wiederum ab, wie viele Projektoren nötig sind. In unserer Installation brauchten wir 5 Projektoren mit jeweils 33 Lichtpunkten. Diese 165 Lichtpunkte stehen für den Thunfisch und für die Fangmengen. Wir nutzten nur weißes Licht und drei Zeitpunkte, d.h. drei Knöpfe, um die Installation gleichzeitig günstig und vor allem für die BesucherInnen überschaubar zu machen.

4. Schritt:

Inhalte festlegen

Die Schlüsselinformationen wurden für die Infotafel zusammengestellt (siehe Details)

5. Schritt:

Koordination der Handwerker und Dienstleister

Alle Arbeitsschritte müssen Hand in Hand ablaufen. Museumserfahrene SchreinerInnen haben meist ElektrikerInnen, mit denen sie zusammenarbeiten. Wichtig war hier, dass die Designerin, Schreiner und Elektriker sich immer klar waren, wo genau die Lichter sein sollten.

→ Wichtig: die „Kontrollplatte“ mit den Knöpfen in einer Höhe installieren, die auch Kindern und Rollstuhlfahrern den barrierefreien Zugang erlaubt.

6. Schritt:

Letzte Korrekturen

Die Installation ist schwer und unhandlich und entsprechend teuer ist der Transport. Deshalb ist ein Durchchecken vor dem Transport keine verlorene Zeit.

7. Schritt:

Installation im Museum

Im Museum ist noch einiges zu tun, um die Installation zu fixieren und Kabel „verschwinden“ zu lassen. Zusätzlich wurde die Oberfläche der Licht- und Infoplatte mit einem Lack behandelt.

→ Neben die Installation haben wir noch einen kleinen Einkaufsratgeber Fisch von Greenpeace zum Mitnehmen ausgelegt. Die Zahl der mitgenommenen Flyer ermöglicht auch einen Überblick über die Wahrnehmung der Installation durch BesucherInnen.

UNSERE ERFAHRUNGEN

Pro & Contra

Pro

- Direkter Bezug zum Einkaufszettel und Speiseplan der meisten Museumsbesucher – auch bei Kindern.
- Das interaktive Element auf Knopfdruck ermöglicht selbstgesteuertes Lernen.

Contra

- Das Budget ist relativ hoch.
- Die Entwicklung war komplex – die Lichtdioden entsprechen den tatsächlichen Zahlenverhältnissen.
- In unserer Installation stehen zwei miteinander zusammenhängende grafische Darstellungen nebeneinander: die Fangmenge und die Thunfischbestände. Diese doppelte Dar-

stellung wird aber nicht von allen BesucherInnen wahrgenommen und deshalb nicht immer verstanden.

Lernerfahrungen

- Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte. Zu überlegen ist, ob das Bild noch klarer werden kann.

Besucherreaktionen

- “Mehr Karpfen, weniger Thunfisch essen”. Viele BesucherInnen loben den beiliegenden Einkaufsratgeber und geben an, zukünftig bewusster Fisch einkaufen zu wollen.
- Einigen BesucherInnen ist das Licht zu hell.
- Andere geben an, dass die Lichtinstallation nicht „plakativ“ genug sei. Die Unterschiede seien vor allem zwischen 1950 und 1980 nicht deutlich genug. Sie sehen die Verbindung zwischen den zwei miteinander korrelierenden Bildern – Fangmenge und Fischbestand – nicht.

INTERNETLINKS + ANDERE QUELLEN

Lexikon der Nachhaltigkeit: Überblick über politische Strategien zur nachhaltigen Fischerei

www.nachhaltigkeit.info/artikel/nachhaltige_fischerei_1786.htm

World Wild Fund For Nature: Einkaufsführer Fisch

<http://www.wwf.de/aktiv-werden/tipps-fuer-den-alltag/vernuenftig-einkaufen/einkaufsratgeber-fisch/>

World Wild Fund For Nature: Beifangrechner

<http://www.wwf.de/aktiv-werden/tipps-fuer-den-alltag/vernuenftig-einkaufen/beifangrechner/>

Greenpeace: Zusammenfassung zur nachhaltigen Fischerei. Über Greenpeace ist auch ein Einkaufsführer bestellbar

www.greenpeace.de/node/12503

Inkota-Netzwerk: zweiseitiges Infoblatt zum Thema Infoblatt im Kontext der Welternährung

www.inkota.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/INKOTA_Infoblatt10_%C3%9Cberfischung.pdf

Marine Stewardship Council: ein Siegel für nachhaltige Fischerei.

www.msc.org

Greenpeace: Eine kritische Einordnung des MSC-Siegels ist bei Greenpeace zu finden.

www.greenpeace.de/themen/meere/greenpeace-bewertung-von-marine-stewardship-council-msc

Coral Triangle Initiative: eine Initiative zum Schutz der Ressourcen im Südpazifik

www.coraltriangleinitiative.org

WER WIR SIND

finep – forum für internationale entwicklung + planung

finep ist eine gemeinnützige Projekt- und Beratungsorganisation im Bereich der Nachhaltigen Entwicklung mit Fokus auf den Themenfeldern Entwicklungspolitik, Umweltpolitik und Förderung der lokalen Demokratie. Dazu entwickelt finep gemeinsam mit Partnerorganisationen in Europa und weltweit Projekte und setzt sie um.



Zusätzlich stellt finep sein Know-how in den Bereichen Fördermittelakquisition und Prozessberatung, Moderation, Schulungen, Studien und Bildungskonzepten anderen Organisationen und Kommunen beratend und unterstützend zur Verfügung.

DEAB – Dachverband Entwicklungspolitik Baden-Württemberg

DEAB vertritt Weltläden, Eine-Welt-Initiativen, entwicklungspolitische Nichtregierungsorganisationen und Netzwerke in Baden-Württemberg. Der Dachverband hat rund 150 Mitglieder. Hauptinhalte der Arbeit sind der Faire Handel, nachhaltiger Konsum und Lebensstil, nachhaltige öffentliche Beschaffung, Entwicklungspolitik sowie Globales Lernen. Zentrale Aufgaben sind die Förderung seiner Mitglieder durch Information, Vernetzung, Fortbildung und die politische Vertretung ihrer Anliegen. Darüber hinaus veröffentlicht der DEAB mit „Südzeit“ das Eine-Welt-Journal Baden-Württembergs und koordiniert das Eine-Welt-Promotor*innen- Programm des Bundeslandes.



NHG – Naturhistorische Gesellschaft Nürnberg e.V.

wurde 1801 gegründet und ist der größte ehrenamtlich arbeitende naturwissenschaftliche Verein Deutschlands. Rund 1800 Mitglieder können in 10 Abteilungen auch als Laien in Zusammenarbeit mit Fachleuten wissenschaftlich arbeiten. Zweck des Vereins ist die Förderung von Naturwissenschaften und damit verwandter Geisteswissenschaften (Vorgeschichte, Archäologie, Ethnologie), von Forschung, Ausstellung und Bildung. Dazu zählen nicht nur Vorträge, Seminare, Exkursionen, experimentelle Wissenschaft und laufende Veröffentlichungen, sondern vor allem auch die Präsentation der Forschungsergebnisse und der wissenschaftlichen Sammlungen im Naturhistorischen Museum. Museumspädagogische Aktivitäten für Besucher aller Altersgruppen, besonders aber für Schulklassen spielen hier eine herausragende Rolle und sind ein wichtiges Anliegen.



IMPRESSUM

forum für internationale entwicklung + planung (finep)

Plochinger Straße 6
73730 Esslingen
www.finep.org

Redaktion: Kai Diederich, Frederike Hassels, Carla Pierro, Bärbel Reuter, Elisa Schwemmler

Fotos: © finep und Naturhistorische Gesellschaft Nürnberg

Copyright: © finep

Dieses E-Book basiert auf der projekteigenen Webseite www.museomundial.de. Alle hier dargestellten Installationen sowie jene der Partnerorganisationen aus Portugal, Tschechien und Ungarn können dort eingesehen werden.

Kontakt zu finep: Kai Diederich
Plochinger Straße 6
73730 Esslingen
Tel.: 0711/93 27 68-62
kai.diederich@finep.org

Diese Publikation wurde finanziell unterstützt durch die Europäische Union und durch Engagement Global im Auftrag des BMZ. Die Verantwortung für den Inhalt tragen allein finep, NHG und DEAB. Der Inhalt dieser Publikation gibt unter keinen Umständen eine Position der Europäischen Union, von Engagement Global oder des BMZ wieder.



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung