



## So schlafen und träumen verschiedene Kulturen dieser Welt

### Hängematten und Nackenstützen Was passiert mit den Menschen, wenn die Nacht hereinbricht? Eine Schau zeigt es.



Mittels schwarzer Magie verwandeln sich Menschen in Hexen: Leyak und Rangda (r.). Foto: Raphaela Portmann

Über dem Eingang im ersten Stock flackern Neonbuchstaben: «Nacht – träumen oder wachen». Sie locken die Besucher und Besucherinnen in die neue Ausstellung des Museums der Kulturen. Im ersten Raum empfängt sie ein Tier, das die Nacht gut symbolisiert: die Fledermaus. Wie die dunklen Stunden hat auch sie einen widersprüchlichen Ruf, gilt auch sie als faszinierend und unheimlich zugleich.

Die Fledermaus kommt als Vampir daher oder als amerikanischer Superheld Batman. Und auch im realen Leben besitzt sie mit ihrer Echoortung Superkräfte. In China gilt sie als Glücksbringer, weil die Wörter Glück und Fledermaus – fú – sich phonetisch stark ähneln.

Auch in Japan hatte das nacht-

aktive Tier einst eine positive Stellung in der Gesellschaft. Das zeigt in der Ausstellung ein weisser Baumwollkimono, der mit hellblauen Fledermäusen bedruckt ist. Durch die popkulturelle Wahrnehmung der Tiere, beispielsweise durch Batman und den westlichen Einfluss, haben sie in Japan allerdings einen Bedeutungswandel durchgemacht und stehen mittlerweile auch für das Gruselige.

#### Schreckgespenster

Um das Gruselige und Unheimliche dreht sich auch der zweite Teil der Ausstellung. Die Dunkelheit birgt Gefahren, vor welchen man sich schützen muss. Aus den Schatten kriechen Dämonen, und in den Träumen suchen einen Monster heim. Davor fürchten sich viele Kulturen dieser Welt.

Um das Böse zu vertreiben, ist es vielerorts üblich, dieses an Grusel noch zu übertreffen.

Diese Funktion haben zum Beispiel die Schnabelgeissen aus dem bernischen Haslital. In den Nächten nach Weihnachten sollen sie böse Geister vertreiben. In Zürich wiederum ermahnten die Masken Ende des 18. Jahrhunderts die Arbeiterinnen und Arbeiter, brav ihren Pflichten nachzugehen.

Eine besonders furchterregende Gestalt trifft man in der balinesischen Kosmologie an: Die mythische Figur der Hexenkönigin Rangda ist nachtaktiv und wohnt auf Friedhöfen. Wenn es eindunkelt, jagt sie schwangeren Frauen hinterher, um ihnen ihr Blut oder die Eingeweide ihrer ungeborenen Kinder auszusaugen.

Als Kind möchte man nicht ins Bett. Als Erwachsener ist man



froh, wenn man genug Erholung bekommt. Und im Alter helfen ihm häufig Mittelchen und Tinkturen in den Schlummer. Im dritten Teil der Ausstellung dreht sich alles ums Schlafen und Träumen.

Es gibt weltweit viele unterschiedliche Utensilien, die die Nacht möglichst angenehm gestalten sollen: von Matratzen über Hängematten, Leintücher und Schlafsäcke bis hin zu Nackenstützen. Letztere erfüllen di-

verse Funktionen: Sie schützen aufwendige Frisuren, bieten Komfort, und manche haben sogar ein Fach, das als Räuchergefäss dient. Das Museum der Kulturen, so erklärt es die Direktorin Anna Schmid, hat Hunderte dieser Kopf- und Nackenstützen im Archiv.

Neben einem überdimensionierten Bett, unter welchem Kinder Monster suchen können, befindet sich schliesslich das

Traumarchiv. Hier können Besucherinnen und Besucher ihre Träume aufschreiben und in eine Schublade legen. Sie habe heute Nacht von einer riesigen Welle geträumt, erzählt die Kuratorin der Ausstellung, Florence Roth. Und gerade als die Fluten sie erreicht hätten, habe – «wie das halt so ist» – der Wecker geklingelt.

### Raphaela Portmann

Vom 28. 4. bis 21. 1. 2024, Museum der Kulturen Basel. [www.mkb.ch](http://www.mkb.ch).



Eine Batman-Maske aus dem 3-D-Drucker und eine Gitenga-Maske aus dem Kongo. Foto: © MKB