



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Medienpädagogik im Kindermuseum“

Eine kulturwissenschaftliche Analyse

Verfasserin

Isabel Kerschbaumer

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Dr. Clemens Stepina

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1 Einführung	5
1.1 Aufbau und Fragestellung	6
2 Historie	8
2.1 Gedächtnis- und Erinnerungskultur	8
2.2 Definition: Das <i>Sammeln</i>	12
2.3 Warum sammelt der Mensch?	13
2.3.1 Theorien zum Thema <i>Sammeln</i> : Walter Benjamin und Pomian Krzysztof	13
2.4 Definition: Das <i>Archiv</i>	15
2.5 Das <i>Museum</i> : Entwicklung, Definition, Aufgaben und Ziele	15
3 Das Kindermuseum	18
3.1 Das US-amerikanische ‘Children’s Museum’	18
3.2 Das Kindermuseum in Europa	19
3.3 Aufgaben und Ziele des Kindermuseums	20
3.3.1 Zwei Dachorganisationen helfen bei der Festlegung von Aufgaben- und Zielsetzung	22
3.4 Ausstellungsmethodik der Kindermuseen	23
3.4.1 Reformtheorien des Kindermuseums	23
3.4.2 “Hands-On!” nach Michael Spock	24
4 Das Kindermuseum als ‘Education Center’?	26
4.1 Wissen - eine Begriffsanalyse	26
4.2 Der Wissensraum Kindermuseum	28
4.3 Wissensvermittlung im Kindermuseum	29
4.4 Das Museum als Medium	31
4.4.1 “Edutainment” und Workshop	33
4.5 Bildungsfunktion des Kindermuseum	33
4.6 <i>Contextual Model of Learning</i> im Museum	35
4.7 Inszenierungscharakter einer Ausstellung	38
4.7.1 Theatralisierung eines Wissensraumes	39
5 Das multimediale Zeitalter	46
5.1 Die Postmoderne	46
5.2 Multimedialität	47
5.2.1 Bildung einer neuen Realität durch Massenmedien	49

5.3	Visuelle Kommunikation als neue Lebenswelt	51
5.4	Medienpädagogik im 21. Jahrhundert	54
5.4.1	E-Learning	56
5.5	Das Museum in der multimedialen Gegenwart	57
6	Ergebnisse der Forschungsfrage: Kann ein Kindermuseum Wissen über Medien (über das Medium Trickfilm) vermitteln?	58
6.1	Unterhaltung und Bildung im Museum	58
6.1.1	Film im Museum	61
6.2	Hands on, minds on, hearts on!	62
6.3	Trickfilm	65
6.3.1	Wirkung des Trickfilms auf Kinder	70
6.4	<i>Lab Club</i> - Das Multimedialabor	70
6.4.1	Formation des <i>Lab Club's</i>	71
6.4.2	Raumaufteilung	73
6.4.3	Didaktische Ansätze der Vermittlungsarbeit	73
6.4.4	Lernergebnis bei der Erarbeitung des Trickfilms <i>Das Sprachgenie</i> .	74
7	Resümee	78
	Literaturverzeichnis	82
	Abbildungsverzeichnis	89
	Leitbild ZOOM Kindermuseum	90
	Interviews im ZOOM Kindermuseum	94
	Interview mit toxic dreams	103
	Abstract	128
	Lebenslauf	129

Vorwort

Um das auf der Universität Wien angebotene Magisterstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft erfolgreich mit dem Grad des Magisters abschließen zu können, setze ich mich im Folgenden mit dem Thema *Medienpädagogik im Kindermuseum* näher auseinander und verfasse daraus nachstehende Diplomarbeit.

Das Thema ist frei gewählt; einzige Vorgabe war, dass es mit einem der drei Studienbereiche in Verbindung zu stehen hat.

Warum ich genau dieses Thema wählte?

Genauer betrachtet ist diese Arbeit eine Weiterführung meiner Maturaarbeit des Ausbildungsschwerpunktes Kulturtouristik der Höheren Bundeslehranstalt für wirtschaftliche Berufe in Linz; titulierte *Museen im Wandel der Zeit*, verfasst im Jahr 2007. Nach ausführlicher Recherche entschloss ich mich, das Thema noch einmal aufzunehmen und eine tiefgreifende Arbeit darüber zu verfassen. Dazu werde ich zwei differente Fragenkomplexe behandeln welche einander nicht zwingend bedingen, aber ein gutes Gesamtbild im Hinblick auf den pädagogischen Stellenwert der Medien im kontemporären Kindermuseum darstellen. Im ersten Teil meiner Auseinandersetzungen wird das Museum an sich analysiert. Anschließend auf das Kindermuseum eingegangen und seine Position als Bildungsstätte hinterfragt. Der zweite Teil der Arbeit fokussiert auf die Medienpädagogik. Es wird speziell der Frage nachgegangen, inwieweit Kindermuseen Wissen über Medien, speziell über das Medium Film, vermitteln können?

Durch meine Anstellung im Kindermuseum *Schloss Schönbrunn erleben* bekam ich die einmalige Gelegenheit einen praxisnahen Einblick in Bezugnahme auf das spielerische Lernen von Kindern zu erhalten. Durch Analysen und Beobachtungen des Trickfilmstudios im *Zoom Kindermuseum* konnte ich meine Eindrücke gut in Verbindung bringen. In dieser Arbeit möchte ich mein bisher erlangtes Wissen mit den Theorien der Museums- und Medienpädagogik verbinden. Im Zentrum meiner Auseinandersetzungen steht der *Lab Club*, welcher Teil des Trickfilmstudio's im *ZOOM Kindermuseum Wien* ist.

Danken möchte ich an dieser Stelle ...

... dem *ZOOM Trickfilmstudio* für die tolle Zusammenarbeit

... den Interviewpartnern vom *ZOOM Trickfilmstudio*

... den Interviewpartnern von *toxic dreams*

... ganz besonders meiner Familie.

1 Einführung

“Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung. Die Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert - das Medium, in dem sie erfolgt - ist nicht nur natürlich, sondern auch geschichtlich bedingt.”¹
(Walter Benjamin)

Höhlenmalerei, Hieroglyphen, Alphabet, Sprache, Film und Fernsehen bis hin zum Internet; Medien beeinflussen die Kultur als Ganzes. Sie begleiten sowohl das alltägliche Leben als auch prägen sie die Gesellschaft in ihrer Wahrnehmung und in ihrem Handeln. Zusammengefasst könnte man die Mediengeschichte als eine Kulturgeschichte schreiben. Wie der amerikanische Medienwissenschaftler Postmann in diesem Sinne anschaulich zum Ausdruck brachte: “Unsere Sprachen sind unsere Medien. Unsere Medien sind unsere Metaphern. Unsere Metaphern schaffen den Inhalt unserer Kultur.”²

Mittlerweile haben Medien in unserem gegenwärtigen Sprachgebrauch die unterschiedlichsten Bedeutungen entwickelt. Seit jeher versuchen sich Theoretiker an der Definition des Phänomens. Ursprünglich leitet sich das heute gebräuchliche Wort *Medium* vom lateinischen *medius* ab, welches wiederum seine Wurzeln im griechischen *mésos* hat. Der Terminus bezeichnet das sich in der Mitte befindliche, das zwischen zwei Polen Vermittelnde. Das Medium als das ‘Mittel’. “Der Medienbegriff wird im Alltag, der Medienpraxis und in den Wissenschaften unterschiedlich verwendet.”³. Seine Verschwommenheit begründet auf der Komplexität des Faches. In der Wissenschaft wird durch die Begriffsdefinition sowohl eine eigene Sprechweise konkretisiert, als auch der Gegenstandsbereich determiniert. Bevor der Medienbegriff zu seinen gegenwärtigen Definitionen gekommen ist, erfuhr er, wie weiter oben im Text schon angesprochen, eine historische Wandlung. Im 18. und 19. Jahrhundert lassen sich hinsichtlich des Spiritismus zwei Annahmen bei in Betrachtung des Mediums treffen. Die erste Betrachtung unter dem Aspekt des Trägers der Information. Die übersinnlichen Wesen als die materiellen Trägermedien. Zweitere unter dem Blickpunkt der Prägung der Informationen. Hierbei wird die Wirkung des Übertragungsvorgangs betont, nicht der Inhalt der Botschaft.⁴

Eine der ersten medienwissenschaftlichen Begriffsdefinitionen stammt von Friedrich Knilli. Er orientierte sich an der naturwissenschaftlichen Annahme indem er proklamierte, dass jeder Kommunikation ein “physikalisches Übergangsmedium” zu Grunde liege.⁵

¹BENJAMIN (1991), S. 354f.

²POSTMANN (1985), S. 25.

³HICKETHIER (2003), S. 18.

⁴Vgl. ebd.

⁵Ebd., S. 19.

Gegenwärtige Begriffsdefinitionen sind überwiegend mit der Tendenz eines kommunikationsorientierten Medienbegriffs gesättet. Die Wörter *Medien* oder *Medium* werden oft als Sammelbegriff für “gesellschaftlich institutionalisierte Kommunikationseinrichtungen, wobei zwischen den informellen und den formellen Medien unterschieden werden kann”⁶ verwendet.

In Opposition zur gegenständlichen und institutionellen Bezeichnung *Medium* steht die *Medialität*. Der Begriff meint einerseits die Eigenschaften, die für alle Medien in gleicher Art und Weise festgelegt sind. Auf der anderen Seite meint er das “Wesen”⁷ des Mediums selbst.

“Medialität ist demnach eine Eigenschaft der Medien, die durch den kulturellen Gebrauch definiert wird. Grundsätzlich lassen sich neben den auf Einzelmedien bezogenen Medialitätsdefinitionen medienübergreifende Formen der Medialität bestimmen.”⁸

“Medien der Kommunikation verbinden mehrere der medialen Grundformen. [...] Medien entwickelten Möglichkeiten der Wahrnehmungserweiterung, Speicherung, Bearbeitung und Vermittlung. [...] Sie zielen damit nicht nur auf eine Veränderung der Raum- und Zeitstruktur natürlicher Kommunikation, sondern schaffen auch neue Kommunikationsräume.”⁹

Die durch soziale Prozesse zu beobachtende Entwicklung der Medienkultur führte, wie bereits erwähnt, zu einer weltweiten Medialisierung. Der Begriff Medialisierung ist weit gespannt, sollte aber in dieser Arbeit nicht einzig als ein Prozess verstanden werden, der von den Medien an sich betrieben wird. Wobei natürlich die Behauptung nicht ausgeklammert werden sollte, dass durch Medien eine Veränderung der Gesellschaft entsteht.

Faulstich stellt in seinem Buch *Einführung in die Medienwissenschaft* fest, dass:

“[...] Medien in immer kürzerer Zeit neu entstehen, d.h. immer schneller einander ablösen. Das gilt aber nicht für die mit großer Konstanz nachzuweisenden Funktionen der Medien (Information, Unterhaltung, Belehrung, Speicherung, usw.) [...] Unsere Gesellschaft ist nicht erst seit neuestem eine Mediengesellschaft geworden, sondern war eine Mediengesellschaft von Anfang an.”¹⁰

1.1 Aufbau und Fragestellung

Das Anliegen dieser Arbeit ist es, das Feld der Medienpädagogik im Kindermuseum aufzugreifen und zu analysieren. Im ersten Fragekomplex konzentriere ich mich auf das Kinder-

⁶HICKETHIER (2003), S. 20.

⁷Ebd., S. 26.

⁸Ebd., S. 27.

⁹Ebd., S. 22.

¹⁰FAULSTICH (2002), S. 161.

museum im Generellen. Welche Bedeutung und welche Besonderheit weisen Kindermuseen auf? Welcher Bildungsanspruch ist an diese gestellt?

Der zweite Bereich setzt sich mit dem medialen Wandel im Museum auseinander. Woher kommt dieser Wandel? Ich versuche herauszufinden, welche pädagogischen Dimensionen Medien gegenwärtig im Kindermuseum ausmachen. Wie kann Wissen und Information zielführend und fruchtbar durch Medien an die jungen Besucher vermittelt werden? Erläuterte Ziele und Auswirkungen beziehen sich hierbei auf die Institution Kindermuseum.

Im letzten Drittel der Arbeit binde ich als Beispiel den *Lab Club* des Trickfilmstudio's ZOOM mit ein. Es werden Fragestellungen, Theorien und Methoden medienpädagogischer Wissensvermittlung der vorangegangenen Abschnitte im Rahmen eines Workshops analysiert.

Zu Beginn dieser Arbeit werde ich das Museum an sich thematisieren. Durch seine Entstehungsgeschichte und Aufgabenbereiche soll ein Überblick und sogleich Grundstein zum Nachfolgenden gelegt werden.

‘Das Museum in der postmodernen Gesellschaft’. In fünften Kapitel werde ich mich mit der Entwicklung des Museums im digitalen Informationszeitalter widmen. Dabei interessiert mich, was die Erlebnisgesellschaft vom Museum fordert und wie sich der pädagogische Stellenwert des Museums durch Mediennutzung verändert. Auch werde ich auf die mediale Wissensvermittlung eingehen, mit welcher die Generation des 21. Jhd. tagtäglich konfrontiert ist.

Bevor ich mich dem Kernbereich meines Forschungsthemas widme, werde ich mich im Anfangskapitel mit der Genese des Museum befassen, weiters wichtige Begriffserklärungen vornehmen.

2 Historie

Seit Anbeginn der Menschheit existiert die Erinnerungs- und Gedächtniskultur. Sie wurde mit deren Entstehung geschaffen. Die Gedächtnis- und Erinnerungskultur ist Grundlage des bewussten Lebens und Bestehens aller Lebewesen auf dieser Erde. Wissen über unsere historischen Begebenheiten, unsere Vorfahren, Kulturen, Werte, Normen, usw. werden von der Gedächtnis- und Erinnerungskultur gewahrt, gesammelt, aufgebaut und weitergegeben. Das Museum, in weiterer Folge das Kindermuseum, ist Produkt ihres Entwicklungsprozesses.

In diesem Kapitel wird als erstes auf die Gedächtnis- und Erinnerungskultur eingegangen. Um anschließend ein besseres Verständnis zum Kernthema dieser Arbeit zu bekommen, ist ebenso eine genaue Erörterung der Institution *Museum* notwendig. Dazu werde ich auf die Entwicklung der öffentlichen Wissensräume sowie auf Begriffserklärungen und Definitionen zum Themenkreis des *Sammelns*, *Archivierens* und des *Museums* an sich eingehen.

2.1 Gedächtnis- und Erinnerungskultur

“Nur deshalb spricht man so viel vom Gedächtnis, weil es keines mehr gibt.”¹¹

In den letzten Jahrzehnten ist der Gegenstandsbereich der *Gedächtnis- und Erinnerungskultur* immer mehr ins Zentrum von kulturwissenschaftlichen Debatten gerückt. Auch im kulturellen oder politischen Alltag ist das Thema mehr denn je präsent. Museen sind genauso wie Archive oder andere authentische Orte, Institutionen oder Einrichtungen, *Erinnerungsräume* unserer Gesellschaft. Legitim ist in diesem Zusammenhang die Frage, warum die Diskussionen rund um das Thema des kulturellen, kollektiven und sozialen Gedächtnisses in den letzten Jahren dermaßen an Relevanz gewonnen hat. Der eventuelle Ausgangspunkt der Debatten könnte in der Suche nach der ‘individuellen Identität’ verwurzelt sein. Insbesondere die westliche Gesellschaft ist einem zunehmenden sozialen Wandel und einer Beschleunigung in allen Lebensbereichen unterworfen. Der Einzelne konfrontiert sich nicht nur mit der simplen Fragestellung des ‘Wer bin ich?’, sondern be gibt sich auch auf die Suche nach seiner kollektiven Zugehörigkeit. Gerade deshalb, da gegenwärtig eine starke Hervorhebung der Individualität des Einzelnen existiert. Eine automatische und zwingende Identifikation mit dem Kollektiv ist nicht gewährleistet. Für einen Zusammenhalt und das Zusammengehörigkeitsgefühl einer Gesellschaft ist jedoch ein gewisses Grundverständnis der gemeinsamen Identität unabdingbar. Nicht nur die gemeinsame Sprache, Normen oder Werte sind Parameter der kollektiven Identität, sondern auch die allgemeine, teils religiöse Weltanschauung und das Wissen über die Geschichte. Jedes Individuum hat Erinnerungen die nur ihm selbst gehören, die er mit der Gesellschaft nicht unmittelbar teilen kann. Auf der anderen Seite hat er aber auch Erkenntnisse und

¹¹NORA (2001), S. 17.

Gedanken, die ‘Allgemeingut’ sind.

Maurice Halbwachs, der als der ‘Gründungsvater’ in der Arbeit des kulturellen Gedächtnisses bezeichnet wird, schreibt:

“Das bedeutet, daß wir in Wirklichkeit niemals allein sind. Es ist nicht notwendig, daß andere Menschen anwesend sind, die sich materiell von uns unterscheiden: denn wir tragen stets eine Anzahl unverwechselbarer Personen mit und in uns.”¹²

Jan Assmann, der sich stark mit dem Begriff der *Erinnerungskultur* auseinandersetzt und Halbwachs-Kenner ist, unterscheidet in seinen Thesen zwei ‘Modi des sozialen Erinnerns’. Er trennt zwischen der *biographischen* Erinnerung und der *fundierte* Erinnerung. Er bezieht sich bei der biographischen Erinnerung allerdings nicht auf individuelle, biographische Erlebnisse, sondern er beruft sich auf Erlebnisse, die der Mensch mit seinen Mitmenschen gemeinsam erlebt.

In J. Assmann’s Theorien besteht weiters nur eine sehr geringe Trennschärfe zwischen den Begriffen *Erinnern* und *Gedächtnis*. Jan Assmann liest den *Gedächtnis*-Begriff als eine Summe von Erinnerungen. Jedoch schreibt er den zwei “Modi des Erinnerns”¹³ zwei Gedächtnisformen zu. Das “kommunikative Gedächtnis”¹⁴, welches u.a. aus biographischen Erinnerungen besteht und das “kulturelle Gedächtnis”¹⁵, dieses besteht aus fundierten Erinnerungen. Gemeinsam bilden die beiden Formen das kollektive Gedächtnis.¹⁶

Zu Beginn dieses Unterkapitels wurde ein Satz von Pierre Nora, einem französischen Historiker, der sich eingehend mit Gedächtnisorten beschäftigt hat, zitiert. Für Nora ist das Gedächtnis Zeichen unserer kollektiven Kommunikationsfähigkeit zwischen Generationen und Epochen. Diese aufeinander aufbauenden Zeitfolgen basieren auf einem gemeinsamen Fundus der Wissensaufbewahrung. Alle Generationen vor uns konnten nicht nur aus dem Wissensfundus ein Verständnis der vielschichtigen Vergangenheit gewinnen, sondern auch grobe Züge der absehbaren Zukunft entwickeln. Dieses uns vorausgegangene Wissen ist für die heutigen Generationen ausschließlich an so genannten ‘Gedächtnisorten’ auffindbar. Ein ‘Gedächtnisort’ ist ein Ort, aufgeladen mit symbolischer und zugleich realer Bedeutung. Beispielsweise Historische Gebäude, Denkmäler oder Archive. Diese unterschiedlichen Orte der Wissensspeicherung sind Zeugnis davon, etwas im Gedächtnis festhalten, speichern und überliefern zu wollen.¹⁷

Den Prozess der Speicherung, der Aufbewahrung und der Reflexion von Wissen bezeichnet Aleida Assmann als “Speicherung des Gedächtnisses”.¹⁸

¹²HALBWACHS (1967), S. 2.

¹³ZIEROLD (2006), S. 69.

¹⁴Ebd.

¹⁵Ebd.

¹⁶Vgl. ebd., S. 69f.

¹⁷GUIDO HEINRICH (2005), Vgl..

¹⁸ASSMANN (2006), S. 1.

Kollektives Gedächtnis

Kommunikatives Gedächtnis	Kulturelles Gedächtnis
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geschichtserfahrungen im Rahmen individueller Biographien ▪ Informell, wenig geformt, naturwüchsig, entstehend durch Interaktion ⇔ ‚Alltag‘ ▪ Lebendige Erinnerung in organischen Gedächtnissen; Erfahrungen und Hörensagen ▪ Umfasst 80-100 Jahre, mit der Gegenwart mitwandernder Zeithorizont von 3-4 Generationen ▪ Unspezifische Träger, Zeitzeugen einer Erinnerungsgemeinschaft 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mythische Urgeschichte, Ereignisse in einer absoluten Vergangenheit ▪ Gestiftet, hoher Grad an Geformtheit, zeremonielle Kommunikation ⇔ ‚Fest‘ ▪ Feste Objektivationen, traditionelle symbolische Kodierung/Inszenierung in Wort, Bild, Tanz usw. ▪ Absolute Vergangenheit einer mythischen Urzeit ▪ Spezialisierte Traditionsträger

Abbildung 1: Kommunikatives und kulturelles Gedächtnis (Zierold)

Das folgende Zitat ist ein Auszug aus ihrer Literatur *Speichern oder Erinnern? Das kulturelle Gedächtnis zwischen Archiv und Kanon*.

“Ausgangspunkt der Überlegungen ist eine Begriffsdefinition der zwei Formen des Gedächtnisses: *Speichern* als objektives, kontrolliertes, mechanisches Verfahren und *Erinnern* als unkontrollierbarer, subjektiver, von zeitlichen Dimensionen determinierter Prozeß. Gegen die zunehmende Ansammlung von Wissen über Vergangenes werden Auswahlverfahren in Gang gesetzt, die kulturelle Wissensspeicher, wie das Archiv, anlegen. Aus der Spaltung zwischen Verwissenschaftlichung und Sakralisierung identischer Gegenstandsbereiche im 19. Jahrhundert bilden sich analog zu den zwei Gedächtnisformen *Speichern* und *Erinnern* ein kulturelles *Speicher- und Funktionsgedächtnis* aus.”¹⁹

Unter Assmann’s Kerngedanken vom “Speicher des Gedächtnisses”²⁰ bzw. Speicher des kulturellen Gedächtnisses, stellt man sich eine gezielte Aufbewahrung und Sammlung von Wissen an dafür speziell vorgesehenen Orten vor. “Speicher des Gedächtnisses”²¹ existierten nicht in allen Zeitabschnitten. Seit jeher gab es zwar die Sammler und die daraus entstandenen Sammlungen. Orte, an denen diese Sammlungen für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurden gab es jedoch erst sehr spät. Öffentliche Wissensräume, wie

¹⁹ ASSMANN (2006), S. 15.

²⁰ Ebd., S. 1.

²¹ Ebd.

das Museum, als Ort für die bürgerliche Kunstvermittlung oder das Archiv als Grundlage für Geschichtsforschung, entstanden erst mit Ende des 18. Jahrhunderts.

Verschiedenste Entwicklungen führten zu einer Umrüstung und in Folge zu einem Strukturwandel des "Speicher des Gedächtnisses".²²

"Ausdifferenzierung, Historisierung, Schriftlichkeit und Öffentlichkeit haben die Voraussetzungen für jene Speicher des Gedächtnisses geschaffen, über deren Zukunft wir uns heute Gedanken machen."²³

- **Historisierung**

Die Historisierung zieht eine klare Trennung zwischen Vergangenheit und Gegenwart. Dadurch werden zwei Bereiche von Erfahrung auseinandergehalten und abgetrennt.

- **Etablierung von Schrift**

Die Schrift als Kommunikations- und Informationsmedium der Kultur.

"[...] Mit der Entwicklung des kulturellen Aufzeichnungssystems Schrift wird der Kapazitätsrahmen des menschlichen Gedächtnisses gesprengt. Die Überlieferung wird nicht mehr von Mensch zu Mensch weitergegeben, sondern lagert sich zusammen mit den Zeugnissen der Vergangenheit in Schichten ab. Damit entsteht ein materialer Gedächtnisspeicher, [...]. Eine Schere tut sich auf zwischen dem Wissen, das niedergelegt und aufbewahrt ist, und dem, das angeeignet und verkörpert ist."²⁴

Die Verschriftlichung der Sprache bedeutet die Archivierung in den Klöstern durch ausgewählte Schriftstücke. Stätten, an denen eine Autorisierung der Heiligen Schriften statt gefunden hat. Meist waren das Klöster, Stifte, Königshäuser, etc. Die Aufbewahrungsorte dieser Art werden heute als Archive beschrieben, bzw. waren diese Aufbewahrungsorte die Erstformen der heutigen Museen.

- **Öffentlichkeit**

Es fand ein Strukturwandel der Gesellschaft und der Öffentlichkeit statt. Durch das Museum erschloss sich eine Öffnung für das Volk. Das Museum ist Zeichen für einen Moralsprung in der Menschheitsgeschichte.

- **Ausdifferenzierung von Wissen**

Die Ausdifferenzierung führt zu einer Entwicklungsbeschleunigung in der Gesellschaft.

"[...] gesellschaftliche Differenzierung auf überwiegende funktionale Differenzierung hat weitreichende Folgen. [...] Die Inklusion des Menschen in die Gesellschaft und

²²Ebd.

²³Ebd., S. 2.

²⁴Ebd., S. 7.

seine mögliche Exklusion aus ihr wird umgestellt auf die Inklusion durch Exklusion in der Gesellschaft aus der Gesellschaft.”²⁵, so Niklas Luhmann, ein deutscher Soziologe und Gesellschaftskritiker der für seine Systemtheorie bekannt wurde.

Man kann diese Aussage etwa mit der Archivierung von Heiligen Schriften in Klöstern oder wertvoller Gegenstände an Kaiserhöfen einer Gemeinschaft erklären. Stätten wie diese waren keine reinen Sammelorte, sondern ihnen haftete Souveränität an. Sie gestalteten sich zu Auslegungsorten, denn durch die Archivierung erfolgte ein Ausschluss.

2.2 Definition: Das *Sammeln*

In grauer Vergangenheit, als der Homo Sapiens noch das Mammut mit Pfeil und Bogen erlegte, war der Mann auf der Jagd, die Mutter mit ihrem Kind sammelte währenddessen Beeren, Kräuter und alles was die Natur zu bieten hatte. Diese anthropologische Entwicklung wird deshalb die Zeit der *Jäger* und *Sammler* genannt. Daher rührt der heutige Definitionsbegriff des Sammlers.²⁶

Gegenwärtig bezeichnet der Begriff *Sammeln* die Suche, Beschaffung, Aufbewahrung und Erhaltung einer abgegrenzten Kategorie oder Art von Informationen oder Dingen. Grundsätzlich kann und wird alles gesammelt. Dabei gibt es den systematischen Sammler, der ein besonderes Gebiet, eine bestimmte Epoche oder eine spezielle Gattung möglichst vollständig besitzen möchte. Weiters gibt es den unsystematischen Sammler, der nur die Gegenstände sammelt, die ihm gefallen.²⁷

2.3 Warum sammelt der Mensch?

Wie schon Anfang des Textes angeführt, ist der Urtrieb des Sammelns die Jagd. Im Gegensatz zu unserer einstigen Vorzeit wird heute meist nach unbrauchbaren Gegenständen Ausschau gehalten. Als Unbrauchbares, im Gegensatz zum vorzeitigen Jagdstück Mammut, führe ich im Folgenden ein Paradigma an. Ein Paradebeispiel, wie eine gefälschte Banknote außerhalb seines Funktionsbereiches brauchbar wird. Es geht dabei um einen Geldschein aus der Nazizeit, dessen Wert heute ein unschätzbares Ausmaß angenommen hat. Genauer handelt es sich bei diesem Gegenstand um eine Banknote aus der Fälschungswerkstatt des *Unternehmens Andreas und Bernhard*. Ihre spezielle Fertigkeit der Fälschung wurde angewandt, um einen Zusammenbruch der britischen Wirtschaft durch Hyperinflation zu erreichen. Weiterführend war das Ziel, die gefälschten Banknoten in ‘Echte’ einzutauschen um damit Kriegsmaterial, Gold, Juwelen, etc. anzukaufen.

²⁵KRAUSE (2005), S. 45.

²⁶O.N. (o.J.g), Vgl..

²⁷O.N. (o.J.d), Vgl..

Gegenwärtig hat der Gebrauchswert dieses Objektes zweiten Rang. Nicht eine Verwendung der Währung an sich steht im Vordergrund, sondern der Ausstellungswert in der Belgischen Nationalbank mit Sitz in Brüssel.²⁸

2.3.1 Theorien zum Thema *Sammeln*: Walter Benjamin und Pomian Krzysztof

Mittlerweile gibt es unzählige Theorien, welche Wissenschaftler aus verschiedenen Jahrhunderten zum Thema *Sammeln* aufzustellen wagten. Einer davon war Walter Benjamin. Walter Bendix Schoenflies Benjamin war ein deutscher Literaturkritiker und Philosoph, welcher Ende des 19. Jahrhunderts in Berlin geboren wurde. Er wuchs als Sohn eines Kunst- und Antiquitätenhändler-Paares auf. Seine Familie gehörte dem assimilierten Judentum an.²⁹

Benjamin widmete sich immer schon hauptsächlich großstädtischen Phänomenen. Sein einzigartiges Buch *Passagen-Werk* ist eine Ansammlung von Texten, in welchen es um die Passage als Ort des Konsums geht. Er möchte die Beziehung zwischen einer Ware und dem Konsumenten aufgreifen. In seiner Materialsammlung entwickelt er den Typus des Passanten. Dieser Passant, später Flaneur genannt, entwickelt ein ambivalentes Verhältnis zwischen dem fast schon symbiotischen Verhältnis Konsument-Ware.³⁰ Im Gegensatz zum Flaneur streunt der Mensch, der dem Sammeln von Dingen verfallen ist, einzig durch die Straßen. Gefällt ihm ein Gegenstand so wird er ihn mitnehmen. Der Sammler hingegen nimmt rein aus taktischen Gründen Objekte zu sich.³¹

Ein anderer Essayist, Historiker und Philosoph ist der Pole Krzysztof Pomian, der feststellt:

“[...] eine Sammlung ist jede Zusammenstellung natürlicher oder künstlicher Gegenstände, die zeitweise oder endgültig aus dem Kreislauf ökonomischer Aktivitäten herausgehalten werden, und zwar an einem abgeschlossenen, eigens zu diesem Zweck eingerichteten Ort, an dem die Gegenstände ausgestellt werden und angesehen werden können.”³²

Nach Pomian ist das Ziel jeder Sammlung das ‘Angeschautwerden’. Der Blick stellt eine Beziehung zwischen An- und Abwesenden her daraufhin erst eine Sammlung entstehen kann. Sammlungsobjekte haben nach Pomian einen Zweck; sie bewahren die Ordnung des Kosmos, indem sie die Verbindung zwischen Lebenden und Toten, Diesseits und Jenseits aufrechterhalten.

“Gerade aufgrund ihrer Rolle, die Kommunikation zwischen den beiden Welten, in die das

²⁸BOEYKENS (o.J.), Vgl..

²⁹O.N. (o.J.h), Vgl..

³⁰Vgl. GÖBEL (2001), S. 9.

³¹Vgl. BENJAMIN (1982), S. 274f.

³²POMIAN (1988), S. 16.

Universum aufgespalten ist, aufrechtzuerhalten, werden sie aus dem Kreislauf ökonomischer Aktivitäten herausgehalten [...]”³³

Nach Auffassung von Pomian ist das, was die gegenwärtigen Sammlungsformen mit den früheren Arten des musealen Sammelns gemein haben, der Charakter am Sammelort. Diese Objekte des musealen Sammelns bezeichnet Pomian als Semiophoren.

“*Semiophoren, Gegenstände ohne Nützlichkeit* [...] die das Unsichtbare repräsentieren, das heißt die mit einer *Bedeutung* versehen sind.”³⁴

Indem ein ausgehängtes Kunstwerk die Talente und Fähigkeiten eines Künstlers zeigt oder eine Opfergabe höhere Mächte anspricht, wird das Unsichtbare präsentiert. Das Objekt mit Symbolcharakter wandelt sich zu einem Vermittler zwischen seinem Betrachtern und dem Unsichtbaren.

“*Methode dieser Arbeit: literarische Montage. Ich habe nichts zu sagen. Nur zu zeigen. Ich werde nichts Wertvolles entwenden und mir keine geistvollen Formulierungen aneignen. Aber die Lumpen, den Abfall: die will ich nicht inventarisieren sondern sie auf die einzig mögliche Weise zu ihrem Rechte kommen lassen: sie verwenden.*”³⁵

2.4 Definition: Das *Archiv*

Ein Art “Speicher des Gedächtnisses”³⁶ ist neben dem später noch erwähnten Museum, das Archiv. Der Schlüsselbegriff Archiv ist in sämtlichen Bereichen zum Synonym für Speicherung und Ort der Wissensaufbewahrung und -erhaltung geworden. Der Archivdiskurs verläuft quer durch alle Disziplinen. Kunst, Kultur, Wissenschaft, Praxis, Theorie, usw. Der Archivdiskurs hatte seinen Höhepunkt später als das Museum, nämlich in den 1990ern. Zu der Zeit als in Deutschland die Mauern fielen, neue moderne Kriege begannen und sich die ‘New Economics’ entwickelten³⁷, welche sich selbst als “independent think-and-do tank”³⁸ bezeichnen.

Das Wort *Archiv* kommt aus dem Lateinischen *archium*, bzw. dem altlateinischen *archivum* und bedeutet soviel wie “Regierungs- oder Amtsgebäude”.³⁹ Laut Aleida Assmann rührt der Archiv-Begriff aus dem Wortstamm *arché*. *Arché* bedeutet soviel wie das Ursprüngliche, der Anfang oder im nomologischen Sinne, das Gebot. Dieser, der das Archiv bewahrt und verwaltet, wird von Aleida Assmann *Archont* (singular) genannt. Historisch betrachtet war der *Archont* jener Bürger, welcher am meisten politische Macht inne hatte

³³Ebd., S. 43.

³⁴Ebd., S. 50.

³⁵BENJAMIN (1982), S. 574.

³⁶ASSMANN (2006), S. 1.

³⁷Vgl. EBELING (2009), S. 7.

³⁸NEF (o.J.).

³⁹O.N. (o.J.b).

und welchem am meisten Vertrauen entgegen gebracht wurde. Zu dieser Zeit lagerte man bei dem *Archont* zu Hause alle offiziellen Dokumente. Außerdem erlaubt man diesem, die Archive zu interpretieren und auszulegen.⁴⁰ Die Archive kommen nun durch diese Ansiedlung der dauerhaften Zuweisung zustande.

2.5 Das *Museum*: Entwicklung, Definition, Aufgaben und Ziele

Das Wort *Museum* leitet sich ursprünglich von dem griechischen Wort *museion* ab. *Museion* bedeutet das *Heiligtum der Götter und Musen* und ist sogleich Sitz dieser. Weiters war es in der Antike die Bezeichnung für die von den Musen geweihten Stätten. Die Muse ist die Schutzgöttin der Künste, Kultur und Wissenschaft in der griechischen Mythologie.

Die Geburtsstätte des Museums liegt im alten Ägypten, in Alexandria. Dort fand man erste Formen von Museen in welchen sie uns heute bekannt sind.⁴¹ Im alten Rom gab es ab dem 2. Jahrhundert n. Chr. die ersten öffentlich zur Schau gestellten Stätten, welche Gegenstände, die die Krieger auf ihren Zügen erbeuteten, zeigten. Erst das Mittelalter ist die wichtigste und prägendste Epoche für das Museum.

“[...] zwei Gruppen, der Klerus und die Inhaber der Macht, haben ein Monopol auf die Semiophoren, kontrollieren den Zugang der Bevölkerung dazu und benutzen sie, um ihre beherrschende Position weiter zu verstärken”.⁴²

Beispielsweise umfasste schon der frühmittelalterliche Schatz der Habsburger Familie wertvolle Gegenstände wie Reliquien, Juwelen, etc.

Das Aufkommen des natur- und kunstwissenschaftlichen Interesses war allerdings Zeichen der Renaissance. In dieser Zeit waren Rudolf II (1552-1612), ehemaliger Kaiser des Heiligen Römischen Reichs und späterer Erzherzog von Österreich und Erzherzog Ferdinand von Tirol (1529-1595) die wichtigsten zwei Figuren in der Museumsentwicklung dieser Zeit. 1573 legte Erzherzog Ferdinand von Tirol auf Schloss Ambras eine bedeutende Bildersammlung an. Schloss Ambras, weithin sichtbar oberhalb von Innsbruck gelegen, zählt zu den bedeutendsten Sehenswürdigkeiten der Landeshauptstadt. Seine kulturhistorische Bedeutung ist untrennbar mit der Persönlichkeit Erzherzog Ferdinands II. verbunden, der als echter Renaissancefürst die Künste und Wissenschaften förderte. Er begründete die prachtvollen Ambraser Sammlungen, zu deren Unterbringung er im Bereich des Unterschlosses eine nach modernsten Kriterien konzipierte Museumsanlage errichten ließ. Nach dem Vorbild von Erzherzog Ferdinand entwarf Kaiser Rudolf II. in Prag eine der prunkvollsten Sammlungen. Die sächsischen Kurfürsten richteten 1560 im Erdgeschoß des Dres-

⁴⁰Vgl. ASSMANN (1998), S. 118.

⁴¹Vgl. DESVALLÉES (1996), S. 69.

⁴²POMIAN (1988), S. 60.

dener Schlosses eine nur den Kurfürsten selbst und ihren engsten Vertrauten zugängliche Kunstkammer ein. Gesammelt wurden die unterschiedlichen und kostbarsten Dinge. Insbesondere jedoch Kunstgegenstände und Naturalien, welche von dem Menschen an sich geschaffen worden waren. Wichtig in diesen Sammlungen war, dass sie den Wissensstand zeigen sollten, um dadurch ein Spiegelbild der Welt entstehen zu lassen. Die gesammelten Objekte waren zwar den mittelalterlichen immer noch sehr nahe, der Unterschied war aber, dass die Sammelgegenstände aus den Schubladen herauskamen und in Schatz- und Wunderkammern präsentiert wurden.⁴³

Gegen Ende des 17. Jahrhunderts, als auch bereits Teile des mittleren Bürgertums begannen Sammlungen anzulegen, kamen die Kunst- und Wunderkammern allmählich aus der Mode. Das Aufsteigen des Nutzdenkens sorgte für ein Aufteilen der bislang einheitlichen Kunstkammern in Spezialsammlungen. Die nützlichen Künste trennten sich von den praktischen Künsten. Der Bildungsanspruch der Gesellschaft trat deutlich hervor. Es gab eine deutliche Anbindung an Forschungs- und Lehrstätten. Oft entstanden Sammlungen in Verbindung mit Universitäten, Akademien und wissenschaftlichen Gesellschaften. Die ersten Museumsgründungen der Geschichte fanden Ende des 18. Jahrhundert, beziehungsweise im 19. Jahrhundert statt. Das erste als Museum konzipierte Bauwerk der Welt befand sich in Großbritannien. Seit diesem Jahrhundert bezeichnet *Museum* sowohl Sammlungen von Kunstgegenständen und wissenschaftlichen Objekten als auch die Gebäude, in denen diese aufbewahrt werden.

Würde man eine(n) Museumsmann/-frau nach einer Definition der Erscheinung *Museum* bitten, würde diese(r) allumfassend meinen: “Das Museum ist ein Museum, ist ein Museum, ist ein Museum!”⁴⁴ Sucht man in der Literatur nach der einen Definition des Terminus *Museum* muss man getrost feststellen, dass diese noch nicht existiert. Aus dem Grund dass es eine vielfache Zahl an Definitionen gibt, möchte ich in folgendem Kapitel die mir am wichtigsten erscheinende Begriffserklärung vorbringen.

Im Allgemeinen definiert sich das Museum als ein öffentlich zugängliches Gebäude. Das Sammeln ist, wie bereits weiter oben schon angeführt, der Ursprung jedes Museums. Museen verhelfen nicht nur zu einem besseren Überblick über eine Epoche, bzw. Zeitgeschichte, sondern auch zur kritischen Betrachtung unserer Vergangenheit und der Gegenwart. Museen sind aber auch Orte der Bildung und Unterhaltung. Plätze der Kommunikation, an denen sich Menschen austauschen können. Zugleich fungieren Museen als Wissens- und Informationsspeicher einer Gesellschaft und bilden einen wesentlichen Ausgangspunkt für eine gemeinsame Identität.⁴⁵ Das Museum ist ein Ort des Erforschens, der Bewahrung,

⁴³Vgl. SCHÖNBRUNN (2012), S. 4.

⁴⁴MARTE (1990), S. 11.

⁴⁵ICOM (1986/2001), Vgl..

Präsentation und der Vermittlung von Wissen und von Objekten. Diese angeführten Aufgaben eines Museums spiegeln sich in der international gültigen Begriffsdefinition des International Council of Museums (ICOM) wieder. ICOM wurde 1946 gegründet, sein Hauptsitz befindet sich heute in Paris. ICOM arbeitet als internationaler, nicht-staatlicher Berufs- und Interessensverband. Er ist ein Zusammenschluss sowohl für die Institution Museum als auch für die Museumsmitarbeiter, welche sich “dem Erhalt, der Pflege, der Fortführung und der Vermittlung des natürlichen und kulturellen Welterbes verpflichtet haben.”⁴⁶

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.”⁴⁷

Das Ziel eines Museums ist es, Exponate eines bestimmten Themas den Besuchern zu präsentieren und zu erklären. Jedes Museum übermittelt seine eigene Botschaft. Das Museum agiert als ein Ort, an dem Wissen eine räumliche Dimension erfährt; als ein spezieller Wissensraum. Organisation, Speicherung, Aufbewahrung und das Wiederfinden verweisen in einem Museum aufeinander.

⁴⁶ICOM-AUSTRIA (2004).

⁴⁷ICOM (2007).

3 Das Kindermuseum

“*Ich höre und ich vergesse. Ich sehe und ich erinnere mich. Ich tue und verstehe.*”⁴⁸

Das nun folgende Kapitel befasst sich mit dem Thema Kindermuseum. Wie und wann entwickelten sich diese besonderen Kulturinstitutionen aus den traditionellen Museen heraus? Welche Ziele und Aufgaben verfolgen sie? Durch welche Lernmethoden?

3.1 Das US-amerikanische ‘Children’s Museum’

Seinen Ausgangspunkt nimmt das Kindermuseum in den USA. Zwischen 1899 und 1925 entstanden in den USA die weltweit ersten Kindermuseen. Das älteste und somit erste Kindermuseum der Welt ist das *Brooklyn Children’s Museum* mit Sitz in New York. Es öffnete seine Pforten am 16.12.1899. Herausgebildet hat sich das *Brooklyn Children’s Museum* aus den Sammlungen des *Brooklyn Central Museum*, u.a. einer Jugendbibliothek, in welcher sich jeder unentgeltlich Bücher über Chemie, Naturgeschichte, udgl. ausborgen konnte. Des weiteren wurden Vortragsreihen zu unterschiedlichen Themenkreisen angeboten.⁴⁹ Die Idee zum *Brooklyn children’s Museum* stammt von Willy Goodyear. Goodyear war Direktor des *Brooklyn Institute of Arts and Science*. Er fand die Ausstellungsgestaltung in herkömmlichen Museen zu anspruchsvoll und komplex für Kinder und Jugendliche. Goodyear setzte den ersten Meilenstein für den neuartigen Museumstyp ‘Kindermuseum’, indem er ein neues und der Zeit entsprechendes Museumskonzept konzipierte. Im nun neu eröffneten Kindermuseum waren Ausgangspunkt der Museumsarbeit der Wissensstand sowie das Rezeptionsverhalten der Kinder. Beispielsweise orientierte man sich beim Entwurf von Ausstellungstafeln- und texten an dem vorhandenen Sprachschatz der Kinder. Des weiteren wurden Objekte in der Sichthöhe von Kindern präsentiert. Nach dem neu initiierten Museumsentwurf von Goodyear steht nun mehr der Besucher im Mittelpunkt und weniger die Sammlungsgegenstände.⁵⁰

“Diese durch das *Brooklyn Children’s Museum* erstmals in dieser Form initiierte Zielgruppenorientierung wird Leitprinzip aller später gegründeten Kindermuseen.”⁵¹ Die literarischen Veröffentlichungen von Kolb und König belegen weiters, dass die erste Kuratorin des von Goodyear gegründeten Museums, Anna Billing-Gallup, einen wesentlichen Beitrag zur Verbreitung und Etablierung des Grundgedankens des *Brooklyn Children’s Museum* beitrug.⁵²

“Here the child find his needs are met. His questions are answered when he asks them. His impulses to do things, to handle objects, to discover facts are encouraged. [...] believed that

⁴⁸KONFUZIUS (500 v. Chr.).

⁴⁹Vgl. KOLB (1983), S. 36f.

⁵⁰Vgl. KÖNIG (2002), S. 56.

⁵¹Ebd., S. 57.

⁵²Vgl. ebd., S. 56.

the child should feel the museum was created for them and have full use of its facilities. Not only did exhibits show relationships, but children were encouraged to use, touch and manipulate them.”⁵³

In einer Zeitspanne von 25 Jahren folgten weitere drei ‘children’s museum’ der Institution an der amerikanischen Ostküste.⁵⁴ Durch die Unterstützung von Anna Billing-Gallup wurde 1913 das weltweit zweite Kindermuseum, das *Boston Children’s Museum*, eröffnet. Das Besondere an diesem Kindermuseum blieb bis heute, dass es eine enge Zusammenarbeit mit Schulen forciert. Viele später geformte Kindermuseen übernahmen ebenso die Idee der Kooperation mit anderen Kindermuseen und Schulen. Der Publikation von König nach erlangte das *Boston Children’s Museum* erst mit Beginn der 60er Jahre durch Michael Spock internationale Öffentlichkeitswirkung. Michael Spock war Direktor des *Boston Children’s Museum*. Vor dieser ausführenden Tätigkeit arbeitete er in unterschiedlichen anderen traditionellen Kultureinrichtungen, u.a. engagierte er sich als Beirat des ICOM Komitees.

“Direktor Michael Spock, der das Prinzip der Zielgruppenorientierung und des handlungsorientierten Lernens in Ausstellungen weiterentwickelte. [...] Seine innovativen Ausstellungenkonzeptionen wurden unter dem Stichwort ‘hand’s on!’-Ausstellungen bekannt.”⁵⁵

3.2 Das Kindermuseum in Europa

Donna Rathkopf bezeichnete die Zeitphase nach dem zweiten Weltkrieg, in Bezug auf das Museum, als “the era of the child”.⁵⁶ Rathkopf’s These fasst treffend die Bewegung und den Wandel der Entstehungsjahre der ersten Kindermuseen in Europa zusammen. Im europäischen Raum formten sich die ersten Kindermuseen in den 1970ern. Wichtig ist, dass man bei einer eingehenden Beschäftigung mit Kinder- und Jugendmuseen nicht außer Acht lassen sollte, dass in der Phase nach dem zweiten Weltkrieg der Institution Museum sein bislang anhaftender elitärer Touch genommen werden sollte. Insbesondere auch bei der zielgruppenorientierten Bildungs- und Vermittlungsarbeit der Museen.⁵⁷ Ein genauerer Rückblick auf die Gründungsjahre der Kindermuseen im europäischen Raum lässt erkennen, dass sich diese genau in der Zeit der europäischen Bildungskrise, den 1970ern, aus der bisherigen Museumslandschaft hervortaten. Die Forderung für eine gleiche Bildung für alle und die Infragestellung und das Kritisieren verschiedener Kulturinstitutionen waren Teil der Bildungsdiskussionen. Von der neuen Kultureinrichtung ‘Kindermuseum’ erhoffte man sich, damit einen progressiven Bildungs- und Kulturort hervorgebracht zu haben. Auf diese Weise konnte man den Kindern und Jugendlichen Kultur und Kunst auf eine

⁵³KOLB (1983), S. 90.

⁵⁴Vgl. KÖNIG (2002), S. 55.

⁵⁵Ebd., S. 60.

⁵⁶RATHKOPF (1982), S. 209.

⁵⁷Vgl. KÖNIG (2002), S. 71.

spielerische Weise näher bringen, sodass diese beiden Disziplinen “Teil ihrer Identität”⁵⁸ werden konnten.

3.3 Aufgaben und Ziele des Kindermuseums

Werfen wir noch einmal kurz einen Blick auf die Genese des Kindermuseums. Im Zuge des gesellschaftspolitischen Wandel welcher nach der französischen Revolution Ende des 18. Jahrhunderts entstand, veränderte sich die Museumsausrichtung und sogleich die Zielsetzung.

“Als zielgruppenorientierte Kulturorte halten Kinder- und Jugendmuseen zwar an der Museumstrias Sammeln, Erforschen, Vermitteln fest, bewerten sie jedoch anders. Nicht dem Sammeln und der Sammlung kommt hier die zentrale Rolle zu, sondern dem Aspekt der Vermittlung.”⁵⁹

Der Bildungs- und Vermittlungsaspekt im europäischen Kindermuseum nimmt mittlerweile einen wesentliche Stellenwert ein. Eine verschiedenartige Gewichtung von Vermittlung und Bildung zwischen traditionellen Museen und Kindermuseen gibt es immer noch. Diese rührt daher, dass die Wurzeln des Kindermuseums im US-amerikanischen Kulturraum zu finden sind. Besucherorientierung und Vermittlungsaspekt haben dieserorts mehr Bedeutung als in europäischen Museen.⁶⁰ Europäische ‘Erwachsene-Museen’ definieren sich dem zufolge weniger durch ihre Vermittlungsart als über ihre Sammlungen. Als wirkliche Ausnahme haben sich im europäischen Raum, wie soeben schon erwähnt, die Kindermuseen etabliert, in welchen “die Besucher gemäß ihrem Interesse und ihren Fähigkeiten gefördert werden und durch aktive Auseinandersetzung mit den Ausstellungsobjekten lernen können.”⁶¹

Ein Kindermuseum hat nicht das Kind an sich als Hauptpräsentationsthema, sondern es orientiert sich stark an den Bedürfnissen und an den Interessen der Kinder. Weiters berücksichtigt ein Kindermuseum in seinen Ausstellungen den Entwicklungsstand der Zielgruppe Kind. Einige Kindermuseen setzen für die Zielgruppe eine bestimmte Altersspanne fest, in anderen Kindermuseen zählen Kinder und Jugendliche als Zielgruppe, wobei meist unterschiedliche Programme angeboten werden um die jeweiligen Interessen zu befriedigen.

Bildung wird nun mehr als etwas Reizvolles und Unterhaltendes gesehen. Dass die Bildung seither aus diesem veränderten Blickwinkel betrachtet wird, “spricht für sie als modernes Museum”.⁶² Das “moderne europäische Museum”⁶³ kann daher mit den beiden Begriffen

⁵⁸KÖNIG (2002), S. 71.

⁵⁹Ebd., S. 94.

⁶⁰Vgl. KOLB (1983), S. 12.

⁶¹Ebd., S. 26.

⁶²Ebd.

⁶³FAST (1995), S. 19.

‘Öffnung’ und ‘Bildung’ konkretisiert werden.⁶⁴ Die Kindermuseen bemühen sich um eine besuchergerechte Ausstellungs- und Vermittlungsweise. Im Gegensatz zu traditionellen Museen geht das Kindermuseum in seinen Vermittlungsformen von dem vertrauten Lebensraum des Kindes in der Gegenwart aus. Daran anschließend versucht es, das Kind an andere Kulturen, an die Vergangenheit oder in die Zukunft heranzuführen. Kindermuseen verstehen sich als Bildungs- und Experimentierstätten, als Spiel- und Lernlandschaften in welchen sich das Kind ohne Einschränkung bewegen kann. Nach Kolb sollte man die “Kinder als ganze Person in den Lern- und Erkenntnisprozeß einbringen und durch aktive und selbstständige Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand sich die Welt erobern und aneignen können”.⁶⁵ Francis C. Cale schreibt in ihrer 1957 publizierte Dissertation, “The Junior Museum and its Program for the Education of Children”, ausführlich über ihre Untersuchung von 55 amerikanischen Kindermuseen. Im Folgenden führe ich die ersten zehn gemeinsamen Aufgaben und Ziele an, in welchen sich die meisten der 55 “Junior Museums” überschritten haben:

- “1. um die Weckung des kindlichen Interesses und Verständnisses an seiner natürlichen Umwelt; (45)
2. um die Unterstützung der Schulen; (42)
3. um die Bereitsstellung sinnvoller Freizeitbeschäftigung und Erholungsmöglichkeiten; (34)
4. um die Einführung der Kinder in ihre Kultur und um die Entwicklung von Stolz auf ihre Gemeinde und ihr Land; (27)
5. um die Hilfestellung, andere Völker, Kulturen und Epochen zu verstehen und wertzuschätzen; (25)
6. um die Entwicklung von Wertschätzung an Kunst, Handwerk und Wissenschaft durch die Bereitstellung von visuellen Hilfsmitteln; (25)
7. um die Entwicklung von individuellen Talenten, Interessen der Kinder und um die Entfaltung der in ihnen schlummernden Kräfte in Bezug auf zukünftige Berufe und Beschäftigungen; (25)
8. um die Förderung der Interessen an Wissenschaft durch Beobachtung und aktive Auseinandersetzung; (21)
9. um die Entwicklung von permanenten und konstruktiven Hobbies; (20)
10. um die Bereitstellung von Möglichkeiten gemäß ihrer individuellen Talente, Interessen und ihres Entwicklungsstandes zu forschen und experimentieren; (20)”⁶⁶

⁶⁴Vgl. KÖNIG (2002), S. 15.

⁶⁵KOLB (1983), S. 80.

⁶⁶GALE (1957), S. 74f.

3.3.1 Zwei Dachorganisationen helfen bei der Festlegung von Aufgaben- und Zielsetzung

Zwei Dachorganisationen die weltweit agieren und ihre Aufgaben in der Expansion und in der Qualitätssicherung von Kindermuseen sehen, sind die *Association of Children's Museum* (ACM) und die *Hands on! International* (HO!I). Die beiden Organisationen bieten Ihren Mitgliedern Hilfestellung, Service und Information in Museumsbelangen. Die *Hands on! International*, bis 2011 noch bekannt als *Hands on! Europa* (HO!E), bezeichnet sich als Verbindungsorganisation zwischen den europäischen und nicht-europäischen Kindermuseen.

“HO!I strives to act as a global leader, advocate and a resource among organisations serving the learning needs of children and families. Both European and non-European organisations should feel represented. HO!I is an essential link between the increasing number of European and non-European children's museums and aims to be the leading observatory for trends in informal learning.”⁶⁷

Die amerikanische Vereinigung *Association of Children's Museum* (ACM) entwickelte sich aus der *American Association of Youth Museums* (AAYM) heraus. Seit seiner Gründung im Jahr 1962 zählt die ACM mittlerweile über 500 Mitglieder; darunter u.a. Museumsangestellte, Studenten, Museumsdirektoren. Der nachstehende Absatz beinhaltet eine Definition des Kindermuseums von der ACM.

“A Children's museum is defined as an institution committed to serving the needs and interests of children by providing exhibits and programs that stimulate curiosity and motivate learning. Children's museums vary greatly in style, size and content. Because of this creativity and diversity, the field is on a continuum of exciting change.”⁶⁸

“Children's museums are organized non-profit institutions, educational in purpose, which utilize objects, maintain a professional staff, and are open to the public on a regular schedule. Children's museums are recognized by the Institute for Museum and Library Services (IMLS), the American Association of Museums (AAM), and the International Council of Museums (ICOM) as museums. (See definitions below.) Although many do not have permanent collections, all serve the needs and interests of children and families by providing exhibits and programs that stimulate curiosity and motivate learning.”⁶⁹

Diesen Definitionen nach positionieren sich Kindermuseen als Lernorte. Lernorte, an denen Kinder motiviert werden Neues zu erfahren und ihre Bedürfnisse und Interessen befriedigt werden können. Einige wesentliche Punkte konvergieren mit den Zielsetzungen und Aufgabenbestimmungen des ICOM.

⁶⁷HANDS-ON! (o.J.).

⁶⁸ACM (o.J.a).

⁶⁹ACM (o.J.b).

3.4 Ausstellungsmethodik der Kindermuseen

In diesem Kapitel werden noch einmal die zwei richtungsweisendsten Schlüsselbegriffe in der Kindermuseumsbewegung aufgerufen. **Handlungsorientierung** und **Zielgruppenorientierung**. Die beiden Schlagwörter führen auf reformpädagogische Ansätze von Psychologen, Pädagogen und einflussreiche Persönlichkeiten in der Museumspädagogik zurück. Sie sind maßgebend für die Grundkonzeption aller Kindermuseen weltweit. In Nachfolgendem werden daher die bedeutendsten Vertreter angesprochen und sogleich deren Theorien vorgestellt.

3.4.1 Reformtheorien des Kindermuseums

Neben dem zielgruppenorientierten und handlungsorientierten Ansatz basiert das Ausstellungs- und Vermittlungskonzept der ersten Kindermuseen im amerikanischen Raum auf drei wichtigen Theorien: Zum einen, den Untersuchungen von Maria Montessori. Diese belegten, dass Kinder ausreichend Freiraum brauchten um ihre Umwelt besser wahrnehmen zu können. Aufgegriffen aus dem Leitgedanken der Montessori-Pädagogik, wird “individuelle Intelligenz”⁷⁰ und “kreatives Problemlösungsverhalten”⁷¹ besonders gefördert. Die Kinder sollen aus freiem Willen heraus entscheiden können, welchem Interessengebiet und welcher Lernaufgabe sie sich widmen. Das Kind soll durch seinen ihm geschaffenen Entscheidungsfreiraum das selbstständige Denken lernen und dadurch seine Abhängigkeit zum Erwachsenen verlieren. Alle pädagogischen Einrichtungen, zu welchen sich auch das Kindermuseum zählt, sind nach Montessori “Erfahrungsschulen des sozialen Lebens und keine Buchschulen, wenngleich es dort viele Bücher gibt”.⁷² Das Kindermuseum positioniert sich als Erfahrungsraum, in dem sich das Kind frei bewegt und aus innerem Antrieb heraus lernt. Die Ausstellungsmitarbeiter und Museumsführer sollen dabei eine begleitende Funktion einnehmen.

Die zweite Theorie stammt von dem Schweizer Entwicklungspsychologen Jean Piaget (1896-1980) welche besagt, dass Kinder beinahe ausschließlich durch Nachahmung und Spiel ihre Umwelt kennen und begreifen lernen. Seine Theorien beeinflussten besonders Mitte der 1960er Jahre die Entwicklung der Kindermuseen in Amerika. Piaget legte durch Beobachtungen vier Entwicklungsstadien für Kinder fest. Diese erlangten in späterer Folge hohe Relevanz für das Kindermuseum da sie als Ausgangspunkt ihrer museumspädagogischen Arbeit das Kind und seine Bedürfnisse nahmen. In weiterer Folge geht es in Piaget’s epistemologischen Ansätzen um zwei komplementär zueinander stehenden Entwicklungsprozesse; um die *Akkommodation* (Anpassung) und die *Assimilation* (Angleichung). Beide sind Aspekte der kognitiven Angleichung des Individuums an seinen

⁷⁰MONTESSORI (o.J.).

⁷¹Ebd.

⁷²Ebd.

Lebensraum.⁷³

‘Learning by doing’ so lautet die Grundsatztheorie von John Dewey (1859-1952) welche ebenso Einzug in die Vermittlungs- und Ausstellungsdidaktik in Kindermuseen fand.⁷⁴ Ursprünglich nimmt diese Überlegung seinen Ausgangspunkt bei Aristoteles, der diese ca. 300 v. Chr. über Erziehung und Ausbildung von Fertigkeiten und Tugenden anstellte. Im zweiten Buch seiner *Nikomachischen Ethik* führt Aristoteles aus, dass fachliches Können und tugendhaftes Verhalten nicht durch die Belehrung, sondern durch das Tun, die Übung und die Anwendung erlernt wird.

“[...] was wir tun müssen, nachdem wir es gelernt haben, das lernen wir, indem wir es tun: So wird man durch Bauen ein Baumeister und durch Zitherspielen ein Zitherspieler.”⁷⁵

Dies zeigt, dass trotz des zwingend konzeptuellen Ansatzes, welchen ein Kindermuseum verfolgen muss, dennoch eine Offenheit und Pluralität in Bezugnahme der Vermittlungsmethoden und Themenschwerpunkte festzustellen ist.

3.4.2 “Hands-On!” nach Michael Spock

“Hands-on learning is learning by doing. Hands-on learning involves understanding things while doing and experiencing them which as we know is the highest form of understanding.”⁷⁶

Integraler Bestandteil jeder Ausstellungskonzeption eines Kindermuseums ist der Begriff *Hands on!*. Er steht richtungsweisend für eine methodische Herangehensweise welche vom Direktor des *Boston Children’s Museum*, Michael Spock, besonders in den 1960er Jahren geprägt wurde. Die Vermittlungsart *Hands on!* basiert auf dem zielgruppenorientierten Aspekt der Kindermuseen und zeichnet es als handlungsorientierte, lebendige und interaktive Kulturinstitution aus. Der Begriff *Hands on!* unterscheidet das Kindermuseum vom traditionellen Museum, indem es von seinen Besuchern die Aktivität während eines Ausstellungsbesuches wünscht. Zum Angreifen der Ausstellungsgegenstände wird explizit aufgefordert. Aus diesem Grund verzichtet man des Öfteren auf das originäre Ausstellungsobjekt. Das Mitmachen und Handeln ist somit ins Zentrum dieser Ausstellungsdidaktik gesetzt. Der Besucher eines Kindermuseums formiert sich weg vom Betrachter und hin zum Partizipant. Dem Kind wird die Möglichkeit geboten, mit speziell hervorgebrachten Ausstellungs- und Lerngegenständen in Interaktion zu treten. Durch die Interaktion erhält das Kind freie Bahn den Erfahrungsraum Kindermuseum eigenständig zu erobern.⁷⁷ Diese Methode kann allerdings auch negative Aspekte mit sich ziehen. Denn “ohne begleitende personelle Betreuung können die Interaktionen zum Selbstläufer werden mit dem

⁷³PIAGET (o.J.), Vgl.

⁷⁴Vgl. KÖNIG (2002), S. 55.

⁷⁵BIEN (1985), S. 27f.

⁷⁶FIELDS (o.J.).

⁷⁷Vgl. KÖNIG (2002), S. 98.

Effekt, daß der eigentliche Inhalt verdrängt bzw. überlagert wird.”⁷⁸ Aus diesem Grund wurde *Hands On!* mit dem *Minds On!*-Begriff erweitert. *Hands On!* Als Folge dessen wird das Schlagwort nun doppeldeutig verstanden; als Be-greifen der Wissensobjekte.

⁷⁸KÖNIG (2002), S. 98.

4 Das Kindermuseum als 'Education Center'?

Um der Aufgabe der **Vermittlung** und **Bildung** gut nachgehen zu können, haben mittlerweile die meisten traditionellen Museen und Kindermuseen eine Abteilung für Museumspädagogik eingerichtet, welche nicht nur bei der Entwicklung und Gestaltung von Ausstellungen fungiert, insbesondere auch an der Wissensvermittlung arbeitet. In folgendem Kapitel wird die Arbeit des Kindermuseums aus dem Blickwinkel der Wissensvermittlung und der mit dieser in Zusammenhang stehenden Bildungsfunktion analysiert. Um die musealen Wissensprozesse innerhalb einer Museumstätigkeit erklären zu können wird der Versuch einer Begriffserörterung *Wissen* gemacht. Im Zentrum der Analyse steht dabei das Museum. Voranzustellen ist, dass in den verschiedenen Wissenschaftsbereichen unterschiedliche Definitionen zum Begriff *Wissen* existieren. In Folgendem wird allerdings nur eine Begriffsbestimmung vorgenommen, welche Relevanz für die Fragestellung der Arbeit hat.

4.1 Wissen - eine Begriffsanalyse

Wir leben in einer Wissens- bzw. Informationsgesellschaft. Das heißt, wir können unser gesellschaftliches Tun auf den Begriff *Wissen*, bzw. *Information* zusammenfassen. Man spricht bei der Nutzung von Kommunikations- und Informationstechniken oft von der Wissensverarbeitung, Informationsverarbeitung oder der Datenverarbeitung. Wissen ist formal oder nicht formal, explizit oder implizit, in sprach- oder anderer Form verarbeitete Information. Information ist in diesem Fall der Oberbegriff für alle Unterschiede, die einen Unterschied machen, ganz gleich ob es sich um physische Reize, physikalische Signale oder Daten handelt. Wissen ist eine strikt historische, soziale und kulturelle Größe. Wissen kann durch die unterschiedlichsten Träger überliefert werden, beispielsweise über die Sprache oder die Schrift. Auch durch non-verbale Kommunikation (z.B. Gestik, Mimik) oder nicht-sprachliche Zeichen (wie Töne und Bilder) kann Wissen transportiert werden. Die Aufgaben dieser Wissensträger sind die Vorgänge:

1. Speicherung
2. Verarbeitung
3. Zirkulation
4. Generierung von Informationen.

Um den Begriff *Wissen* in unserer Wissens- und Informationsgesellschaft besser fassen und begreifen zu können, ist gegenwärtig die Zusammenhangserklärung zwischen dem Wissen, der Information, den Daten und den Zeichen maßgeblich.

Information

Information und Wissen werden oft als Synonym verwendet. Ebenso oft wird aber auch

darauf verwiesen, dass sie nicht Synonym seien. Information wird oftmals als Rohstoff des Wissens bezeichnet. Erst verarbeitete Information sei Wissen. Seiffert meint, "Information ist eine [...] gegenwarts- und praxisbezogene Mitteilung über Dinge, die uns im Augenblick zu wissen wichtig sind."⁷⁹

Zeichen

Zeichen stehen immer für etwas anderes, nie für sich selbst. Sie treten nie alleine auf, sondern immer zusammen mit Äußerungen, die in einen Kontext eingebunden sind. Assmann versteht das Zeichen auch als "Währung der zwischenmenschlichen Verständigung."⁸⁰

"Wo die Dinge gegenwärtig sind, gibt es keine Zeichen, und umgekehrt. Deshalb setzt die Kunst mit Zeichen umzugehen, die Fähigkeit voraus, die Welt auf Abstand zu halten [...]. Die symbolische Ökonomie erfordert hier klare Demarkationslinien zwischen zeichenhafter und gegenständlicher Welt. Der Vorhang, die Bühne, der Rahmen, der das Bild, der leere Raum, der die Seite umschließt, sind Beispiele für hochformalisierte Grenzen."⁸¹

Daten

Aus Zeichen können isolierte Daten entstehen. Daten sind Kontext unabhängig, denn sie bestehen aus einer Fülle von verfügbaren Fakten, z.B. Statistiken. Daten sind Teilelemente von Informationen.⁸²

Diese Ausführungen verdeutlichen:

"Zeichen und Daten müssen [...] erst empfangen und in Information überführt werden, und Informationen müssen verarbeitet, in ihrer Bedeutung erkannt und bewertet soweit mit anderen Wissensinhalten assoziativ verknüpft werden, bevor sie ein Empfänger in Wissen umwandeln kann. Wenn jemand Zugang zu einer Information hat, heißt dies noch lange nicht, dass er sie versteht und reflektiert, dass er alle damit verbundenen Implikationen erkennt, dass er die Information mit anderen Wissensinhalten assoziativ verknüpfen kann oder dass er die Informationen als gültig oder glaubwürdig akzeptiert und sie zu seinem Nutzen in Handlungen umsetzen kann."⁸³

Ein Beispiel:

Mit Hilfe eines Webcam-Fotos ist eine simple Erklärung der Zeichen-Daten-Information-Wissen-Unterscheidung möglich. Denn die Webcam in Arnoldstein im Dreiländereck inkludiert verschiedene Anzeigen, die für den Betrachter ausschlaggebend sind um Wissen zu generieren:

⁷⁹SEIFFERT (1971), S. 24.

⁸⁰ASSMANN (1988), S. 239.

⁸¹Ebd.

⁸²KM:CONCEPTS (o.J.), Vgl..

⁸³KEMPTER (2006), S. 287.

Zeichen: %, °C

Daten: 05.06.2012, Uhrzeit, Temperatur, Feuchtigkeit, Windstärke, Luftdruck

Information: Am 5. Juni 2012 betrug die Temperatur 20 Minuten vor 19 Uhr 11,1 °C, die Feuchtigkeit 56 %, die Windstärke 2,2ms/ 77° und der Luftdruck 1010,4mb.

Wissen: Es scheint die Sonne. Die Luftfeuchtigkeit liegt im Durchschnittsbereich. Regenjacke zu Hause lassen.

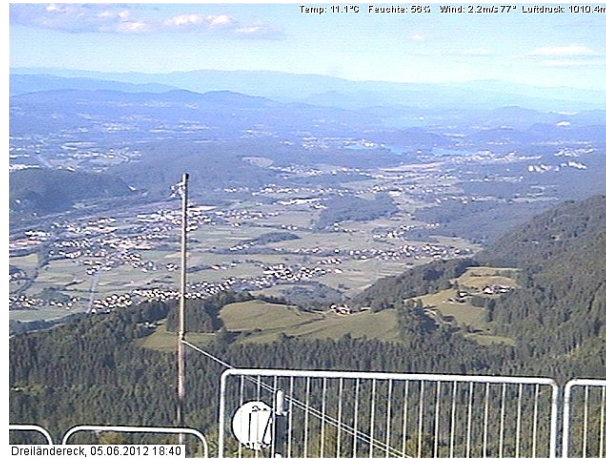


Abbildung 2: Webcam Arnoldstein

4.2 Der Wissensraum Kindermuseum

Wissen hat auch eine räumliche Dimension. Diese Behauptung rührt daher, dass Wissen einen Raum benötigt an dem es sich Speichern, Ordnen und sogleich Organisieren kann. Speicher und Ordnung verweisen durch das Aufbewahren und das Wiederfinden aufeinander.

Wissensräume können in den kleinsten Einheiten beginnen. Ein Beispiel für einen minimalen Wissensraum ist der noch immer allgegenwärtige *Zettelkasten*. Geschaffen von dem deutschen Systemtheoretiker Niklas Luhmann ist er eine bekannte Methode zur Wissensspeicherung und -organisation. Der *Zettelkasten* ist, anders gesagt, eine Kartothek, welche Hilfestellung bei der Organisation von gesammeltem Wissen, zum Beispiel während dem wissenschaftlichen Arbeiten bietet.⁸⁴ In seinem Erfahrungsaufsatz *Kommunikation mit Zettelkästen* erklärt Luhmann die Arbeit mit diesem. Er schreibt, als würde er von einem selbstständigen Kommunikationspartner erzählen, den er großgezogen hat, der wächst, heranreift und aus dem schließlich auch eigene Impulse aus der Wissensaufbereitung hervorgehen würden. Das Besondere an diesem Register ist, dass es auch nach Innen hin wachsen kann. Grundsätzlich sucht man im *Zettelkasten* unter einem Schlagwort. Unter dem Schlagwort finden sich Nummern wieder. Luhmann hat jeden Zettel links oben mit einer Nummer versehen. Um dies anschaulicher zu erklären, versuche ich es mit der

⁸⁴PETTAUER (2007), Vgl..

Nummer 64. Unter der Kartei Nummer 64 kann beispielsweise die Registerkarte 64/,5 , 64/6, 64/7 und wiederum darunter 64/7a, 64/7a1 liegen. Diese Methode lässt sich endlos fortführen. Dies war nur eine der Ordnungsschemen nach welchen Luhmann's Schöpfung funktioniert. Denn die Schlagwörter sind auch untereinander verstrickt, usw.⁸⁵ Nach dem Tod von Niklas Luhmann im Jahr 1998 kaufte die Universität Bielefeld den Luhmann'schen *Zettelkasten*. Heute untersucht die Universität den Zettelkasten mit seinen etwa 60.000 bis 70.000 Zettel.⁸⁶

Vorwiegend die Soziologie, die Wirtschafts- und Geschichtswissenschaften widmen Teile ihrer Untersuchungen diesen Arealen an denen sich Wissen sammelt, speichert und generieren kann. Schwerpunkt des Untersuchungsgegenstandes ist dabei die Beziehung zwischen Wissen und Raum. Dabei beschränkt man sich nicht nur auf Wissensorte wie Universitäten oder Bibliotheken, sondern Organisationen, ganze Städte oder webbasierte, virtuelle Räume werden in den Fokus der Untersuchungen gestellt. Dabei wird erforscht, welche Auswirkung räumliche Strukturen und Gegebenheiten auf die Wissensentwicklung oder auf die Generierung von Wissen haben.

Aus der Wissensperspektive gesehen, ist Raum keine neutrale Einheit. Ein Raum kann mit einer symbolischen Bedeutung aufgeladen sein. Für Menschen anziehend sein oder Gefahr bedeuten. Jeder Raum bringt seine eigenen Regeln hervor. Auch die Form der Interaktion innerhalb eines Raumes hat sich an diese Normen anzupassen.

“Der räumliche Kontext besteht also nicht aus Dingen, Menschen und Ideen, die sich in einer räumlichen Einheit im Laufe der Zeit angesammelt haben, sondern er ist gleichsam die Arena, in der verschiedene Strukturen, Prozesse und Einflussfaktoren zusammenwirken, sich in ihrer Wirkung verstärken oder zum Teil auch neutralisieren können.”⁸⁷

4.3 Wissensvermittlung im Kindermuseum

Wissen ist kein Faktum. Wissen steht immer in einem spezifischen Kontext und baut sich durch die Verknüpfung, das Verstehen und die Reflexion von Informationen auf. Hinsichtlich dieser Wissensperspektive stellt sich die Frage, auf welcher Wissensbasis das Museum sein Tun stützt? Welches Wissen ist wesentlich für das Museum?

Festzuhalten ist, dass der Nährboden des musealen Wissens in der jeweiligen Museumsammlung liegt. Das museale Wissen geht daher aus dem Wissen um seine Sammlungsobjekte und damit verbundene Prozesse und Praktiken hervor. Als Wissensträger dieses auf das Objekt zentrierte Wissen ist einerseits der Gegenstand selbst, andererseits der Kurator und Kulturvermittler, welche direkt mit der Wissensquelle arbeiten. Zusammenfassend kann man sagen, dass der museale und sogleich zentrale Wissensträger im Museum das

⁸⁵O.N. (o.J.c), Vgl.

⁸⁶HONDL (2011), Vgl.

⁸⁷KEMPTER (2006), S. 281.

Sammlungsobjekt selbst ist.

Doch ab wann ist eigentlich ein Sammlungsobjekt ein Sammlungsobjekt? Wann findet der Musealisierungprozess statt? Unter Musealisierung versteht man den Vorgang der Transformation, welcher einen Gegenstand in ein Museumsobjekt wandelt.

“Nur indem man die Objekte in eine Art ‘Zeitlücke’ einfügt, wird der Anspruch auf Unsterblichkeit, auf Bewahrung, auf Konservierung in eine offene Zukunft hinein garantiert. [...] Die Eingliederung der Objekte in die Zeitinsel Museum, d. h. ihre Existenz außerhalb von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, inkludiert, wie gezeigt wurde, auch die Möglichkeit, sie völlig losgelöst vom Ursprungskontext zu betrachten.”⁸⁸

Nach Herrn Johann Marte, zuständiger Sektionsleiter im Wissenschaftsministerium für wissenschaftliche Bibliotheken, Bundesmuseen und Denkmalschutz, ist das Museum “so gut und so schlecht wie seine Vermittlung. Es lebt und stirbt mit seiner Vermittlungskompetenz.”⁸⁹ Ich erlaube mir in dieser Arbeit vier Idealziele der Museumspädagogik nach Herrn Marte anzuführen welche er im Rahmen eines Symposiums des Europarats in Salzburg unter dem Thema: ‘Museen und Europäisches Erbe: Schatz oder Werkzeug?’ formuliert hat:

These 1

Da Vermittlung eine wesentliche Aufgabe jedes Museum ist, muss die Museumspädagogik in die Museumsarbeit mit eingegliedert sein. U.a. aus diesem Grund, da nur ein in das Museum integrierter Museumspädagoge die je spezifische Museumsthematik zu vermitteln mag.

These 2

Museumspädagogen gebührt die selbe Anerkennung wie den Spezialisten des Erforschens und Sammelns, etwa den Kunsthistorikern. Marte meint, es wäre Zeit dass sie sich ihrer “Exotenrolle im Museum”⁹⁰ entledigen und die gleiche Achtung erhalten wie die Kunsthistoriker.

These 3

Die Funktion eines guten Museumspädagogen ist gleichzusetzen mit den anderen Aufgabenbereichen des Museums. Sie sollen nicht der Sammlung einen museumspädagogischen Mantel umhängen, sondern von Anfang an bei der Ausstellungskonzeption Mitsprache haben. Diese Tatsache könnte die Qualität ihrer Aussagen noch verbessern.

⁸⁸STURM (1991), S. 105.

⁸⁹MARTE (1990), S. 12.

⁹⁰Ebd., S. 13.

These 4

Das Museum ist eine Bildungseinrichtung, ein Lernort, jedoch keine Schule. Museumsbesucher soll Raum geschaffen werden, sich selbst durch das Museum navigieren und sich selbstständig Wissen, durch das im Museum Angebotene, aneignen können. Der Museumspädagoge füllt dabei eine hilfestellende Rolle aus.⁹¹

Die vierte und letzte These Martes wird im Kapitel *Bildungsfunktion des Kindermuseums* noch eingehender behandeln.

4.4 Das Museum als Medium

Zunächst werde ich in folgendem Unterkapitel *Das Museum als Medium* die vier Funktionsfelder eines Mediums, nach Vorlage von Knut Hickethier, zusammenfassen. Auf Basis dieser ist es leichter möglich, einen Vergleich zwischen einem Museum und einem Medium zu erkennen. Zum ersten gibt es die

- *Medien der Beobachtung*

Medien der Beobachtung dienen zu einer Erweiterung menschlicher Sinnesorgane. Etwa ein Megaphon oder eine Brille. Das Museum ist ein Medium der Beobachtung. Der Besucher taucht in die Welt des Museums ein. Ein Museumsrundgang bietet ihm die Möglichkeit das Thema der Ausstellung von einer anderen Perspektive aus zu betrachten. Eventuell wird gefordert sich eine fiktive Brille aufzusetzen.

- *Medien der Speicherung und Bearbeitung*

Kittlers Aufschriftsysteme fallen in diese Sparte. Film, Kamera, Schreibmaschine sind Beispiele für diese. In einem Museum werden Vorgänge, Objekte und Wissen gesammelt, gespeichert bearbeitet und generiert. Gerade im Museum unserer Zeit werden Mittel der Informationsübertragung per Video oder Ton häufig eingesetzt.

- *Medien der Übertragung*

Medien der Übertragung dienen dem Informationstransport; dem Transport von Inhalten und Botschaften. Wie etwa Kabelnetze, Kurierdienste, etc. Medien der Übertragung können im Museum Texttafeln, Audioguides, Folder oder sogar der Museumsguide sein. Ihrer aller Aufgabe ist es, dem Besucher Inhalte zu vermitteln.

- *Medien der Kommunikation*

Diese erschaffen auf eine funktional komplex systematisierte Weise Kommunikation zwischen Personen. Medien der Kommunikation schaffen neue Kommunikationsräume und zielen auf einen Wandel der Zeit- und Raumstruktur ab.⁹²

⁹¹Vgl. MARTE (1990), S. 13f.

⁹²Vgl. HICKETHIER (2003), S. 20ff.

Das Museum als Mittel der Beobachtung, der Speicherung und Bearbeitung, der Übertragung sowie als Mittel der Kommunikation. Das Museum als Medium.

Angesichts seiner Dreidimensionalität verfügt das Museum gegenüber allen Massenmedien über vielfältige Methoden Information und Wissen zu vermitteln. Der Museumsbesucher neigt allerdings dazu, die gebotenen Inhalte einer Ausstellung genau so zu handhaben wie die massenmedialen vermittelten Informationen. Der Besucher ist an flüchtige Angebots- und Präsentationsmuster gewöhnt. Die Weltgeschehnisse werden dem Informationsempfänger in Sekundenschnelle vorgesetzt, wie beispielsweise über das Fernsehen oder das Internet. Der Mensch des 21. Jahrhunderts ist an eine Reizüberflutung gewöhnt. Die herkömmlichen Formen der musealen Präsentation würden im Vergleich zu den kurzlebigen, raschen Informationsbündel, welche wir über die 'Neuen Medien' empfangen, antiquiert und nicht dem Zeitalter angepasst wirken.

Bereits 1995 beschreibt Charles Bukowski, ein umstrittener amerikanischer Autor, in ironisierender Art und Weise seine Vorstellungen zu einer adäquaten und stimmigen Museumspräsentation. Man möge dabei im Hinterkopf behalten dass mit den 90er Jahren des 19. Jahrhunderts das Phänomen Medienzeitalter seine ersten Schritte tat.

“Nichts ist so deprimierend und verstunken wie ein Museum. [...] In jeder Etage müßte [...] eine Bar sein; das allein würde schon die laufenden Kosten decken und möglicherweise auch noch die Restaurierung möglicher Kunstwerke [...]. Als nächstes würde ich auf jeder Etage eine Rock Band, eine Swing Band und ein Sinfonieorchester installieren: plus drei oder vier gutaussehende Weiber, die nichts als rumzulaufen und gut auszusehen hätten. Mit anderen Worten, zum Sehen und Lernen bedarf es erst mal einer geeigneten Atmosphäre, d.h. der Stall muss die richtigen Vibrationen ausstrahlen. So wie es jetzt ist, werfen die Leute einen flüchtigen Blick auf das lädierte Hinterteil des Säbelzahntigers und drücken sich daran vorbei, etwas peinlich berührt und leicht gelangweilt.”⁹³

Bei dem modernen 'Normalbesucher' kann der Begriff *Museum* schon Assoziationen wie Eintönigkeit, tendenzieller Langeweile oder lahmer, monotoner Atmosphäre auslösen. Vielfach ist daher dem Besucher eine erlebnisorientierte Ausstellungsgestaltung wichtiger als der Inhalt an sich. Nur wenn die Inhalte auffallend und imponierend präsentiert werden, erregen sie beim Museumsbesucher Interesse und Aufmerksamkeit. Aspekte, welche für das Funktionieren eines Museums als Medium Grundvoraussetzung sind. Viele Museen reagieren bereits auf diese Entwicklungstendenz des Lernprozesses der Gesellschaft. Aus Gründen, welche das Aufwachsen der Kinder im Multimediazeitalter betreffen, müssen sich besonders Kindermuseen rasch an die erlebnisorientierte museale Präsentation 'anpassen'.

⁹³BUKOWSKI (1995), S. 68.

4.4.1 “Edutainment” und Workshop

Education und *Entertainment* spielt gegenwärtig in fast allen Kindermuseen eine wichtige Rolle. Burcaw fügt die beiden englischen Begriffe zu “*Edutainment*”⁹⁴ zusammen. Anstatt langweiliger Wissensvermittlung wird durch “*Edutainment*”⁹⁵ der Zielgruppe, meist zwischen sechs und 16 Jahren, das Wissen in einer unterhaltsamen und spielerischen Art beigebracht. Der Begriff “*Edutainment*”⁹⁶ steht vor allem im Zusammenhang mit ‘Neuen Medien’ und der Wissensvermittlung. Das Objekt wird nicht “um seiner selbst”⁹⁷ präsentiert, sondern als Instrument zur Veranschaulichung einer Geschichte oder eines Sachverhaltes eingesetzt.

Um dem jungen Geist das *Learning by Doing* ermöglichen zu können haben viele Kindermuseen Workshops in ihrem Programmangebot angeführt. Beispielsweise finden im Wiener Kindermuseum *Schloß Schönbrunn erleben* Workshops statt. Die Themen dieser Workshops beziehen sich auf die Zeit der Dynastie Habsburg im 18. und 19. Jahrhundert, welche auch im Kindermuseum selbst Thema sind. Beispielsweise dürfen die Kinder in einem “Vergolderworkshop”⁹⁸ einen Bilderrahmen vergolden. Davor werden allerdings den Workshopteilnehmern vergoldete Sessel, Kerzenleuchter und Spiegel gezeigt, welche Inhalt des Kindermuseums selbst sind. Auch in einem anderen österreichischen Kindermuseum, dem Kindermuseum ZOOM, werden verschiedenste Workshops angeboten; auf einen medienpädagogischen Workshop wird in einem unteren Kapitel noch tiefgreifender eingegangen. Generell finden die meisten Workshops an einem Wochenende oder in den Schulferien statt. Eine Workshop-Einheit kann unterschiedlich lange dauern, im Kindermuseum ZOOM meist zwischen 90 und 180 Minuten. Die Gruppengröße bewegt sich bei allen Workshops zwischen sechs und 20 Kindern.

4.5 Bildungsfunktion des Kindermuseum

“Museen werden niemals primäre Lerninstitute sein können. Sie sind allerdings nach den Massenmedien wie Fernsehen die wichtigsten sekundären Orte des Lernen; sie unterstützen, erleichtern und vertiefen die Arbeit der Einrichtungen, an denen das Lehren und Lernen zum Zweck der Ausbildung primär betrieben wird.”⁹⁹

Wie im zweiten Kapitel schon erwähnt, zählen zu den Aufgaben des Museums das **Sam-meln**, das **Erforschen**, das **Erhalten** und letztendlich die **Vermittlung** und die **Bil-dung**. Zusammengefasst kann man meinen, dass diese vier Begriffseinheiten das ‘Schick-sal’ eines Museumsobjektes beschreiben. Letztere beiden, die Vermittlung und die Bil-

⁹⁴BURCAW (1975), S. 116.

⁹⁵Ebd.

⁹⁶Ebd.

⁹⁷KOLB (1983), S. 160.

⁹⁸KINDERMUSEUM-SCHÖNBRUNN (2012), Vgl..

⁹⁹ROHMEDE (1977), S. 69.

dung, sind die Verbindungsglieder zur Außenwelt. Die Vermittlung und die Bildung stehen für einen Prozess durch welchen das Museum mit den Besuchern in Verbindung steht.

Der Brückenschlag zwischen Bildung und dem Museum besteht schon so lange wie die Kulturinstitution an sich. Bereits das griechische *museion* sollte keine Darstellung von Besitzesreichtum oder ortlos gewordener Kunstgegenstände sein. Es sollte eine Bildungsstätte sein. Alfred Lichtwark, einstiger Direktor der *Hamburger Kunsthalle* und einer der ersten Wortführer, der sich zur bildungspolitischen Nutzung des Museums äußerte.

“Wir wollen nicht ein Museum, das dasteht und wartet, sondern ein Institut, das thätig in die künstlerische Erziehung unserer Bevölkerung eingreift.”¹⁰⁰

Mit diesem bekannt gewordenen Satz kritisierte Lichtwark vor allem, dass der Bildungsnutzen des Museum hinten angestellt werden würde, da die beiden Aufgabenbereiche des Sammeln und Bewahren zu sehr im Vordergrund stehen würden. Für Lichtwark war eindeutig, dass die Kulturinstitution einen öffentlichen Bildungsauftrag nachzugehen habe.

Das Museum selbst sieht sich nach der Definition von ICOM, im Unterkapitel 2.5. angeführt, als Ort der für Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecke genutzt werden kann. Sie nehmen für sich selbst in Anspruch, die Gesellschaft bilden und unterhalten zu wollen. Im Gegensatz zu schulischem Lernen, findet das Lernen und Erfahren in Museen unter anderen Rahmenbedingungen statt. Denn ins Besondere im Kindermuseum ist die nicht-personale Vermittlungsmethode vordergründig. Indem das Museum den Besucher durch zeitlich und räumliche entfernte Wirklichkeiten führt, versucht es ihm durch diese Art der Pädagogik die eigene Realität näher zu bringen und zu erklären. Drei wesentliche Punkte treffen während der Lernsituation im Museum aufeinander:

“(a) Ausstellungselemente und Objekte, die an die Stelle des Lehrers treten (b) Inhalte die vermittelt werden sollen und (c) BesucherInnen als Lernende aufeinander.”¹⁰¹

Dieses didaktische Dreieck zeigt auf, dass das Lernen auf einer aktiven und selbstständigen Auseinandersetzung mit dem Sachverhalt des Museums basiert. Oft bewegen sich die Besucher eines Kindermuseums völlig frei durch eine museale Präsentation. Dem Museumsbesucher werden dabei wenig Anweisungen gegeben.

Das Kindermuseum wird von seinen Besuchern als Freizeit- und Bildungsstätte angenommen und zumeist sogar geliebt. Von den Eltern oder den Lehrern wird das Kindermuseum allerdings als ‘alternative Bildungsstätte’ angesehen. Es waren auch die Eltern und Lehr-

¹⁰⁰LICHTWARK (1887), S. 14.

¹⁰¹KUNZ-OTT (2009), S. 46.

personen, welche zur Gründung der anfänglichen Kindermuseen einen entscheidenden Teil beitrugen.

“They found the typical classroom experience to be cut off from the real world; books and filmstrips were no substitute for live animals and real artifacts, actual demonstrations and field trips.”¹⁰²

Sehr wahrscheinlich ist, dass diese Betrachtungsweise der Lehrer und Eltern im Zuge einer in Amerika stattfindenden pädagogischen Reformbewegung des 20. Jahrhunderts entstand, welche sich gegen das traditionelle Schul- und Bildungswesen aussprach. Aus dieser resultierend, wurden Kindermuseen seither als alternative Bildungsinstitution betrachtet. Diese Reformbewegung war von John Dewey initiiert und wurde als 'Progressive-Education' -Bewegung bezeichnet.

Die Beweisführung dass dem Kindermuseum der zweite Vorname 'alternative Bildungsstätte' steht, läuft hierbei über die *Hands-On*-Vermittlungsmethodik. Durch diesen Ansatz hebt es sich zum einen von anderen Museen ab, zum anderen unterscheidet es sich dadurch aber auch von den traditionellen Schuleinrichtungen. Kinder- und Jugendliche im unterschiedlichen Alter sind das Zielpublikum aller Kindermuseen. Sie sind das "konsumierende Kulturpublikum"¹⁰³ von heute, sogleich aber auch die Kulturinteressierten von morgen. Was ist das Ziel welches sie beim Lernen im Museum erreichen sollten?

Isabel Pfeiffer-Poensgen erklärt dieses anschaulich am Jahreskongress des Deutschen Bundesverbandes Museumspädagogik im Jahr 2008.

- "Kinder und Jugendliche müssen lernen können, ihre eigene Kreativität und Phantasie mit Hilfe der Künste zu entwickeln.
- Sie müssen lernen können, Kunst und Kultur für sich zu erschließen - auch dadurch, dass sie Wissen erwerben
- Und schließlich müssen Kinder auch begreifen dürfen, welche Möglichkeiten die Kunst bietet sich mit sozialen und politischen Gegebenheiten reflektierend und kritisch auseinander zu setzen. Das heißt also, dass die geforderte Urteilsfähigkeit vorbereitet werden muss."¹⁰⁴

4.6 *Contextual Model of Learning* im Museum

Diese soeben angeführten Aspekte sind u.a. Inhalte im *Contextual Model of Learning*. Das Model von Falk und Dierking bietet einen Theorierahmen, um die Lernvorgänge an außerschulischen Einrichtungen analysieren und verstehen zu können. Primär bezieht man sich

¹⁰²LABORATORIES (1983), S. 5.

¹⁰³Vgl. KUNZ-OTT (2009), S. 25.

¹⁰⁴Ebd., S. 26.

dabei auf die Lernprozesse in Museen. Die Autoren sehen das Lernen an sich als Zwiegespräch zwischen dem Menschen und seiner Umwelt, welches sich das Konstruieren einer subjektive Wirklichkeit zum Ziel gesetzt hat. Dierking und Falk gliedern das Lernmodell in acht Bestandteile, welche sie für die museale Lernerfahrung für besonders bedeutungsvoll halten. Die Unterteilung des Kontextes erfolgte auf Grund empirischer Arbeiten von Falk und Dierking.¹⁰⁵

In einem Nächsten eine Beschreibung dieser acht Faktoren des *Contextual Model of Learning*

“1. Faktor: Motivation und Erwartung”¹⁰⁶

Menschen besuchen ein Museum mit mannigfaltigen Erwartungen und aus unterschiedlichen Gründen heraus. Erwartung und Besuchsanstoß spielen eine starke Rolle in die Ausstellungsgestaltung im Museum sowie für das Lernen in dieser Institution. Ob und wie diese Erwartungen erfüllt werden, beeinflusst das Lernen im Museum.

“2. Faktor: Vorwissen, Interessen und Überzeugungen”¹⁰⁷

Diese drei Punkte beeinflussen stark das Lernen im Museum. Ins Besondere die Museumsauswahl und die Häufigkeit, mit der Ausstellungsobjekte betrachtet werden.

“3. Faktor: Fremd- und Selbststeuerung”¹⁰⁸

Sobald es dem Lernenden möglich ist über Inhalte und Zeitpunkt des Lernens selbst entscheiden zu können und einen subjektiv empfundene Überblick und Kontrolle darüber zu haben, fällt dem Museumsbesucher die Wissensaufnahme deutlich leichter.

“4. Faktor: Vermittler innerhalb der Lerngruppe”¹⁰⁹

Der Museumsbesuch findet hauptsächlich als Gruppe statt. Eine Gruppe kann beispielsweise eine Schulklasse sein, aber auch eine Familie, in der die Eltern als Unterstützungsglied dem Kind bei der Wissenserfassung und -erfahrung behilflich sind. Das Museum kann aber auch von einer Gruppe gleichaltriger Kinder besucht werden. Sie profitieren gegenseitig beim gemeinsamen Erfahrungssammeln und bauen soziale Beziehungen auf.

“5. Faktor: Vermittler außerhalb der Lerngruppe”¹¹⁰

Personen ausserhalb einer Besuchergruppe haben eine wichtige Funktion in der Wissensvermittlung und können den Lernprozess beeinflussen. Solche Mediatoren sind einerseits das Museumspersonal, welche die Besucher durch das Museum leitet. Mediatoren können

¹⁰⁵Vgl. WILDE (2007), S. 165ff.

¹⁰⁶Ebd., S. 167.

¹⁰⁷Ebd.

¹⁰⁸Ebd.

¹⁰⁹Ebd., S. 168.

¹¹⁰Ebd.

andererseits aber auch andere Museumsbesucher sein, welche vom Lernenden wahrgenommen werden.

“6. Faktor: Strukturierungs- und Orientierungshilfen im Museum”¹¹¹

Die Größe eines Museums in Verbindung mit einer Menge neuer Eindrücke welchen ein Museumsbesucher während eines Besuches ausgesetzt ist kann zu einer Desorientierung führen. Durch die daraus resultierende Unsicherheit während eines Museumsbesuch kann es dem Besucher unter Umständen schwer fallen sich auf die Inhalte der Ausstellung zu konzentrieren.

“7. Faktor: Design der Ausstellung”¹¹²

Das Lernen abseits der Schule, ins Besondere im Museum, ist stark von der Auswahl der Inhalte, der Exponate und ihrer Präsentationsform abhängig.

“8. Faktor: Ereignisse und Erfahrungen außerhalb des Museum”¹¹³

Grundsätzlich erstreckt sich ein Lernprozess über einen langen Zeitraum. Museumsbesucher ziehen zu ihrem neu erworbenen Wissen im Museum andere Informationsquellen und bisherige Erfahrungen heran und verbinden diese. Der Museumsbesucher erwirbt daher zu seinem Vorwissen weiteres Wissen im Museum. Durch den stattfindenden kumulativen Prozess kann oft lückenhaft übertragenes Wissen im Museum an Bedeutung gewinnen.

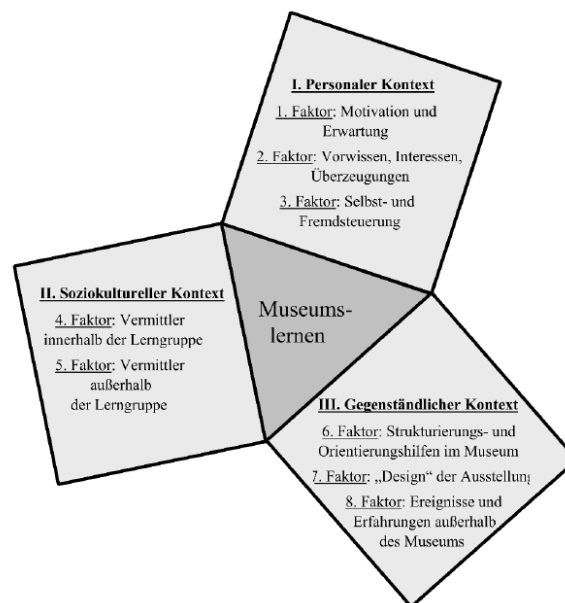


Abbildung 3: Contextual Model of Learning (Falk und Dirk)

¹¹¹WILDE (2007), S. 168.

¹¹²Ebd.

¹¹³Ebd., S. 169.

4.7 Inszenierungscharakter einer Ausstellung

Eine Ausstellung benötigt ein Vermittlungskonzept, denn: Das Ausstellungsobjekt alleine schafft noch kein Museum! Das Museums- bzw. Ausstellungskonzept bezieht alle Inhalte mit ein und impliziert die Inszenierungsweise jener. Ein "Vitrinenfriedhof"¹¹⁴ in welchem die Ausstellungsgegenstände früher präsentiert wurden spricht den Museumsbesucher nicht an, schon gar nicht im Kindermuseum.

Wie von Albert Kümmel-Schnur, Deutscher Medien- und Kulturwissenschaftler und Professor u.a. an der Universität Konstanz, während seiner Gastprofessur am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft in Wien gelehrt wurde, gibt es fünf Ebenen, in welchen sich ein Museum zu inszenieren versucht: **Passage**, **Immersion**, **Ordnung**, **Navigation** und **Narration**.¹¹⁵ Meine Erklärungen dazu beziehen sich auf ein Projekt, welches nicht in einem Kindermuseum, sondern in einem Kindertheater realisiert worden ist. Meines Erachtens ist diese Installation aber ebenso für ein Kindermuseum geeignet.

- **Passage:** Mit Passage meint man die Weggestaltung von der Museumsaußenwelt in das Museum hinein. Wie ist die Passage gestaltet? Der Museumsbesucher sollte während seines Rundganges in einem Museum geistig von der Außenwelt abgetrennt sein. Diese Abtrennung bezweckt eine bessere Verarbeitung der erhaltenden Informationen während und nach dem Ausstellungsbesuchs. Diese Abtrennung von Innen- und Außenwelt beginnt deshalb bereits beim Eintritt ins Museum. Dem Museumsbesucher sollte ein fließender Übergang zwischen diesen beiden Sphären geboten werden. Sei dies durch eine spezielle Gestaltung des Eingangsbereiches, udgl. Die Passage kann bereits ausserhalb des Museums beginnen.
- **Immersion:** Welche Medien werden zur Informationsweitergabe und um den Besucher in den 'Bann' des Museums zu ziehen innerhalb einer Ausstellung genutzt? Das Eintauchen des Museumsbesuchers in das Thema einer Ausstellung beginnt bereits bei der Passage. Weitergeführt und intensiviert wird es durch die Immersion.
- **Ordnung:** Gibt es eine bestimmte Reihung der Objekte im Raum? Welche Beziehung haben die Objekte untereinander?
- **Navigation:** Bei der Navigation stellt man sich die Frage, wie man den Besucher durch eine Ausstellung leiten möchte. Ob ein Rundgang empfohlen wird und wenn ja, auf welche Art und Weise. Hat der Besucher auch die Möglichkeit sich dem Rundgang zu entziehen um seinen eigenen Weg durch das Museum zu finden? Findet sich der Besucher im Falle eines 'freien' Museumsrundgangs im Museum zurecht? Welche Orientierungshilfen werden eingesetzt?

¹¹⁴GODAU (1989), S. 200.

¹¹⁵KÜMMEL-SCHNUR (2009), Vgl..

- **Narration:** Wie werden die Objekte beschrieben? Gibt es einen Text dazu?

Erzählungen spiegeln immer die Vergangenheit wieder, denn es kann nur erzählt werden, was bereits passiert ist und nicht was passiert oder noch passieren wird. Gegenwart lässt sich aufzeichnen, aber nicht erzählen. Gleichzeitig dient die Narration zur Vergegenwärtigung des Vergangenen; wie das Museum an sich. Das Gedächtnis ist deshalb das Erzählorgan schlechthin. Es speichert Sinneseindrücke und Ereignisfolgen. Erzählen ist sinnlich aktualisierte Erinnerung. Die Sinne werden durch unterschiedliche Medien aktualisiert und adressiert. Etwa durch Schrift, Sound, Bild, Licht, Objekt, Schild, Vitrine, Installation, Audioguide, Medienstationen, Katalog, Projektionen, *Hands-On*-Vermittlungstechnik.

Nach Kümmel-Schnur ist es dem Museumsbesucher erst möglich vollkommen in die Museumswelt einzutauchen, sobald das Museum diese fünf Felder bestmöglich auszufüllen geschafft hat.

4.7.1 Theatralisierung eines Wissensraumes

Im Zuge der Entwicklung der Erlebnisgesellschaft, auf welche ich im übernächsten Kapitel eingehen werde, ist oft von einer Theatralisierung unserer Gesellschaft zu sprechen. Zunehmend werden in neuen kultur- und sozialwissenschaftlichen Diskursen die Bezeichnungen Performanz, Performance, Inszenierung, Image oder Visual Culture verwendet. Es geht bei dem Überbegriff *Theatralisierung* um ein charakteristisches Bündel von Transformationen und Formationen im sozio-kulturellem Bereich. Diese alle umfassen gesellschaftliche Ordnungsebenen und Daseinsaspekte. Erscheinungsfelder im sozialen und kulturellen Bereich sind etwa: Sport, Politik, Wirtschaft, Kunst, etc. Ebenso wie diese Bereiche bietet das Museum Raum für Theatralisierung. Als Beispiel für die Theatralisierung bei der Gestaltung eines Wissensraumes möchte ich die Installation *Raumschiff Erde* im *Dschungel Wien*, dem Theaterhaus für junges Publikum, anführen. Ein Projekt, durch welches Kindern zwischen sechs und 12 Jahren ein Bewusstsein für den Lebensraum Planeten Erde geschaffen werden sollte. Durch den Einsatz von Ton, Licht, Video und anderen Medien wurde dem jungen Zielpublikum Wissen über Medien auf spielerische Art und Weise vermittelt. Der Bogen des präsentierten Themenfelds spannt sich von den verschiedensten Kulturen auf unserer Erde, bis hin zum Energieverbrauch, der Nahrungsmittelverwertung aber auch die Ungleichheit der Bevölkerungsschichten wird angesprochen. "Dabei prasseln dichtest Gigabyte an Informationen" auf die maximal 25 TeilnehmerInnen.

"Das Bevölkerungswachstum wird 'übersetzt' in anschauliche Zahlen. Stell dir vor, in deinem Klassenzimmer waren vor 100 Jahren 25 Kinder, dann müssten dort heute 175 Kinder unterkommen - samt all ihrer Dinge - Tische, Stühle..."¹¹⁶

¹¹⁶WAGNER (2012).

Im Begleitschreiben formuliert das Theaterhaus die Produktion wie folgt:

“Raumschiff Erde

‘Raumschiff Erde’ ist eine interaktive Rauminstallation, in der der ökologische Zustand unseres Planeten behandelt wird. In sieben Kapiteln werden sowohl alte Mythen über das Zusammenleben der Arten auf dem Planeten als auch wissenschaftliche Fakten über den Zustand und die Entwicklung der Erde vermittelt. Wir versuchen, komplexe Zusammenhänge, wie Energieverbrauch, Bevölkerungsentwicklung und Ressourcenverknappung konkret zu messen, aber in Einheiten umzurechnen, die die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen berücksichtigen. Das heißt, wir sprechen nicht von ‘lange her’ und ‘sehr viel’, sondern benutzen konkrete Zahlen, die immer auch in Bilder, Töne und einfache Aktionen durch die Kinder umgesetzt werden.

Das Verständnis der komplexen Zusammenhänge wird in *Raumschiff Erde* durch Visualisierung und das Erleben des Raumes, mehr als durch die Vermittlung mithilfe von Texten, erreicht. Das heißt, wo Zahlen kognitiv nicht verstanden werden, werden sie erfüllt bzw. ersehen. [...] Die 140m2 große Weltkarte ermöglicht eine Erfassung der globalen Probleme und ist außerdem Spielfläche für die Beteiligten.”¹¹⁷

Die Installation *Raumschiff Erde* wurde von der künstlerischen Vereinigung *toxic dreams* hervorgebracht. *toxic dreams* wurde 1997 von Yosi Wanunu und Kornelia Kilga begründet. Weitere Mitglieder sind Irene Cotichio, Anna Mendelssohn und Michael Strohmann. Die beiden Hauptverantwortlichen des hier angeführten Projektes sind Yosi Wanunu und Michael Strohmann, welche zum Zwecke einer genauen Analyse der Installation in einem Interview befragte wurden.¹¹⁸

An Hand der Projektkonzeption von *Raumschiff Erde* wird im Folgenden noch einmal eine Veranschaulichung der fünf Inszenierungsebenen gegeben. Auf der einen Seite sollen damit die fünf Ebenen noch einmal verdeutlicht und herausgearbeitet werden. Zum anderen soll die Installation als Beweismittel zur Theatralisierung in außerschulischen Bildungseinrichtungen, Ausstellungen, Installationen, etc. geltend gemacht werden.

- **Passage**

An dieser Stelle kann man sich nun der Frage zuwenden, an welchem Punkt man die Kulturinstitution zu seiner Außenwelt abgrenzt. Hier beginnt der Übergang von der Außen- zur Innenwelt im Foyer, dem Aufenthaltsraum.

Nachdem der Museumsbesucher ein Eintrittsticket an der Kasse gelöst hat, wird er von der Kassierererin darauf hingewiesen im Foyer des Theaterhauses zu warten. Er wartet neben einem Tisch, auf dem sich weiße Helme und weiße Kleidungskittel befinden. Die Installation wird von zwei Mitarbeiterinnen eröffnet. Sie erklären Allgemeines zum Projekt, bereiten den Besucher auf das Nachfolgende vor und sie teilen während ihrer Einführung die Helme und Kleidungskittel aus. Jeder darf sich

¹¹⁷DSCHUNGEL (2012).

¹¹⁸TOXICDREAMS (o.J.), Vgl..

als Baumeister kleiden. Im Foyer des Theaterhauses wird der Besucher, ob Alt oder Jung selbst zum 'Baumeister der Erde' modifiziert.



Abbildung 4: Die Besucher als Baumeister verkleidet

In einem Interview mit Yosi Wanunu und Michael Strohmann, den beiden Hauptverantwortlichen des Projektes, stellte sich sehr schnell heraus, dass sie den jungen Besucher durch die Brille eines Experten des Planeten Erde durch die Installation führen wollten. Michael Strohmann meinte:

“We wanted that the kids should see the earth through a position from the scientist. The passage has much to do that the kid gets the helmet and the jacket. This was our way to make the passage and the introduction to a whole topic. The passage with the change of the clothing is a very big cut, because you immediately leave your personality behind and get into the persona of the play.[...] It is a kind of roleplaying.”¹¹⁹

“It is also a way to equalize people when you have a mixed audience. Especially [...] when you have adults and kids. Everybody is dressing the same. There is no more difference of people who know more and people who know less. [...] We tell them before the entrance the theme what they will gonna see. From the beginning you talk to the kids in a very clear level. What is [...] important to talk about the outcall 'preparation'. [...] it would be helpful for the kids to know what they expect and to read things better because there are a lot going on. We do not want to do the kids too much express yourself.”¹²⁰

¹¹⁹STROHMANN (2012), 00:00:45-00:01:55.

¹²⁰WANUNU (2012), 00:02:05-00:05:10.

Außerdem ist es laut Wanunu und Strohmann wichtig “that the passage is in the mind”.¹²¹

- **Immersion**

Die Kostümierung des Besuchers als ‘Baumeister’ bietet ihm einen guten ersten Übergang in die ‘fiktive’ Welt der Installation abzutauchen. Um dieses Gefühl der Immersion vertiefen zu können, arbeitet die Installation mit unterschiedlichen Medien, um den Besucher in seinen Bann zu ziehen. Töne, Geräusche, Licht, Video, Objekte, Wasser, Nebel. Eine Auswahl der verwendeten Medien, um eine sinnliche Reise durch die Geschichte des Planeten Erde zu machen.

“[...] the reason you go to museums is to have a different reality and that is why I think the **room** is very important. You are transformed to a different time, to a different history. [...] we go from the beginning very dark. You are split in two groups, you go up on a balcony and you can not only see the map, you can see the group on the other side of the room. By the dimming in one way there is magic. [...] When you are on the map down it is dark it totally fits the sound. [...] It is the atmosphere altogether that makes it work. I think the combination of the room and how to use the media is very very important.”¹²²

“I think what entrains the audience is that we tried to make it beautiful in a way. So that you are taken by the sheer beauty or by the big room. [...] the projection was all around you. That especially entrain kids, because they are a bit smaller usually. You lost a bit track.”¹²³

“And then we had this scene which the kids liked most; the destruction of the earth in the end when you suddenly had stroboscopic effects. People were running around and water ‘spritzt’ into their face. They went into boats, the music was really loud with base and I think this was frightening usually for most of the kids. But this also had the adrenalin-push and the experience. They liked it very much!”¹²⁴



Abbildung 5: Weltkarte

¹²¹STROHMANN (2012), 00:10:26 - 00:10:49.

¹²²WANUNU (2012), 00:24:33 - 00:26:28.

¹²³STROHMANN (2012), 00:20:29 - 00:22:11.

¹²⁴Ebd., 00:23:04 - 00:23:54.

- **Ordnung**

Tatsächliche Objekte, die im Raum der Installation von Beginn an stehen und angreifbar sind, gibt es in der Installation *Raumschiff Erde* nicht. Diese werden erst während dem Geschehen von den beiden Mitarbeiterinnen im Hintergrund aufgelegt. Die Basis der Installation bildet eine Weltkarte die zu Füßen des Besuchers projiziert wird und auf dieser er sich hauptsächlich bewegt. In dem abgedunkelten Raum der Installation bekommt der Besucher an allen vier Wänden ein ellipsenförmig projiziertes Gesicht in der Form eines Videos zu sehen. Diese stehen in Verbindung zu einander. Sie befinden sich in selber Höhe, geben den selben Inhalt wieder und erscheinen oder erlöschen zum gleichen Zeitpunkt.

“[...] there’s temporal and space order. But the space order was defined through the topic, the planet earth. We had this Mercator-projection of planet earth. [...] we chose the Mercator projection because everybody knows it. And even the Eurocentric Mercator projection, because we are in Europe. We could have done it also in other styles and in form from other maps. Or turn the globe upside down.”¹²⁵

“It was nice to have the map as a real representation. I think for our topic was important to have I would say, a content order.”¹²⁶

- **Navigation**

Zu Beginn der Installation wird der Besucher durch zwei Mitarbeiterinnen des *Dschungel Wiens* vom Foyer in den eigentlichen Raum des Geschehens geführt. Die Begleiterinnen treten danach in den Hintergrund. Sobald man den dunklen Raum der Installation begeht, spricht eine Tonaufnahme aus einem Video zu dem Besucher. Diese Stimme leitet den Besucher an und gibt ihm genaue Hinweise. Beispielsweise wo er als nächstes hingehen sollte, zu welchem Zeitpunkt er sich auf die Weltkarte platzieren sollte, oder wann er etwas angreifen sollte. Der Besucher wird angenehm durch die Installation geführt. Der Besucher wird ‘an die Hand‘ genommen und gerät dadurch nicht in Gefahr, sich innerhalb der Installation in dem abgedunkelten Raum zu verlieren. Yosi Wanunu und Michael Strohmann begründen diese Art der Navigation wie folgt:

“We told the kids what they should do. It was necessary because that allow us to present the things in a special way. If we do not have the kids in a position it is very difficult for us to control the projection.”¹²⁷

“So what is important about the navigation is how you control. For us it was very important because we did it a lot. For example by saying: ‘Each one of you has a

¹²⁵STROHMANN (2012), 00:36:37 - 00:37:54.

¹²⁶WANUNU (2012), 00:39:51 - 00:40:50.

¹²⁷Ebd., 00:52:33 - 00:52:54.

globe.', 'Each one of you has a food step, stand there!', 'Everybody goes to India or China!', 'Now step out of the map!'." ¹²⁸

Eines der sieben Kapitel von *Raumschiff Erde* handelt über den ökologischen Fußabdruck jedes Einzelnen auf der Erde und seiner Kompensation. Michael Strohmann meint, dass gerade bei diesem Kapitel eine Navigation besonders gut umsetzbar war.

"Especially the chapter about population; It was like a life random image. If the entrance woman said that we have 23 children, we had 23 food steps. If we had only 15 kids, we had only 15 food steps. So this was totally personalized. We really had just this amount of food steps that we had kids. Everybody knows that is just his food step on earth." ¹²⁹

"[...] you very much control the flow of information. There is a lot anyway to process. In that sense you make chapters and this chapters are separate and in each chapter you have a different look. So one time you have light balls another times you have the look of animals. [...] It is important to make the information graphically clear. So it is very much about signs. Of course music is also important. In the way you create mood. The kids get it via there bodies, they don't get it on the conceptual level which is good." ¹³⁰



Abbildung 6: Schlauchboot

¹²⁸WANUNU (2012), 00:51:32 - 00:52:00.

¹²⁹STROHMANN (2012), 00:52:55 - 00:54:28.

¹³⁰WANUNU (2012), 00:55:20 - 00:59:24.

- **Narration**

Die Narration erfolgt hauptsächlich durch die Stimme, welche aus den an die Wand geworfenen Videos schallt.

“Die Geschichte der Erde wird als eine Art interaktiver Museums- und Laborbesuch erzählt, von Stimmen aus dem Off, die manchmal auch Gesichter erhalten. Sie sind eine Art Museumsführer, geben Instruktionen, informieren, kommen aber als Person nicht vor.”¹³¹

Diese Videoaufnahme erzählt dem Besucher die Probleme unserer Erde und führt ihn durch die Installation. Der Besucher befindet sich auf einer reaktiven Weltkarte, welche seine Farben wechselt, zu unterschiedlichen Zeiten Kontinente farbig umreißt, Objekte darauf projiziert. Auf dieser durch ‘visual effects’ in Szene gesetzten Weltkarte bewegt sich der Besucher die meiste Zeit seines Aufenthalts. Objekte, wie ein Schlauchboot oder aufblasbare Weltkugeln werden genützt, um des Besuchers Interaktivität zu animieren. Beispielsweise werfen sich die Besucher die aufblasbare Weltkugel innerhalb ein paar Minuten während der Installation gegenseitig zu und drehen die Erde anschließend um ihre eigene Achse.

“For the video stuff we did something that is a ‘No-Go’ for example in TV. It is called ‘Bildschere’. Where you say something but you show something not completely connected to it. [...] it is completely demanding for the brain because there are two levels that you have to calculate and you have to compute in your brain.”¹³²

¹³¹DSCHUNGEL (2012).

¹³²STROHMANN (2012), 01:00:25 - 01:01:48.

5 Das multimediale Zeitalter

Die 1990er Jahre waren geprägt von einer unglaublichen Medienhype. Vor allem die Etablierung des Internets trug entscheidend zur Medialisierung des Alltagslebens bei. Die ersten Sozialen Netzwerke, wie wir heute Facebook, YouTube oder Twitter kennen, entwickelten sich ebenfalls Anfang der 90er in Amerika. Sie blieben jedoch bis etwa 2003 eine Randerscheinung. Einleiten möchte ich das jetzige Kapitel, welches das 'multimediale Zeitalter' zum Inhalt hat, mit einer Durchleuchtung der Zeitperiode der *Postmoderne*. Die genaue Betrachtung soll die Hintergründe der Entstehung des Informations- und Multimediazeitalters aufzeigen.

5.1 Die Postmoderne

Der kulturtheoretische Begriff *Postmodernität* ist die Bezeichnung geistig-kultureller Umbrüche, deren Anfänge in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu finden sind. Sprachlich gesehen ist die *Postmoderne* eine temporale Aussage. Denn das Präfix "post" steht im Lateinischen für "später", "nachher", "hinter".¹³³ Sie ist folglich die Zeitepoche nach der totalitär und steril empfundenen *Moderne*, sogleich aber auch die Bezeichnung ihrer Ausprägung in der Architektur, den bildenden Künsten aber auch im Film oder in der Literatur. Keineswegs leitet die Postmoderne eine neue Epoche ein, sie versucht stattdessen ernsthafte Kritik an der *Moderne* zu üben.

"Postmoderne ist die Moderne, [...] die sich selbst aus der Distanz betrachtet statt von innen, die ein vollständiges Inventar von Verlust und Gewinn erstellt, die sich selbst psychoanalysiert, die Absichten entdeckt, die sie niemals zuvor gründlich analysiert hat, und findet, daß sie sich gegenseitig ausschließen und widersinnig sind. Postmoderne ist die Moderne, die sich mit ihrer eigenen Unmöglichkeit abfindet; eine sich selbst kontrollierende Moderne, eine die bewußt aufgibt, was sie einstmals unbewußt getan hat."¹³⁴

Eine Verdeutlichung der Begriffsbestimmung: *Postmodernismus* ist die Ideologie, welche sich in *Postmoderne* manifestiert.¹³⁵ Ihren Ursprung begründet die *Postmodernität* in den politisch-künstlerischen Bewegungen der 1960er Jahren im US-amerikanischen Raum. Zentrum der Postmoderne ist, nochmals kurz zusammengefasst, weniger die Innovation, als die neue Anwendung und Rekombination bereits vorhandener Ideen. Technik und Medien spielen in dieser Periode eine sehr starke Rolle. Die postmoderne Kunst und Architektur tragen ihre Handschrift in der Nutzung vergangener Stile, bzw. verweisen in ironischer Art und Weise auf diese.

Viele meinen, dass der Übergang von der Industrie- zur Informationsgesellschaft der Wendepunkt von der *Moderne* zur *Postmoderne* sei. Einer der Gründe, warum man meint,

¹³³MARTIN (o.J.).

¹³⁴BAUMAN (1998), S. 333.

¹³⁵O.N. (o.J.f), Vgl..

dass die Wurzeln des Informationszeitalters bis in die 1960er Jahre zurückgehen. Das Informationszeitalter beschreibt eine Gesellschaft, welche auf Informations- und Kommunikationstechnologien basiert. Gesellschaftliche Erneuerungsbewegungen wie die ‘Flower-Powerbewegung’ oder die ‘Grün-Ökologiebewegung’ trugen ebenso deutlich dazu bei, wie die Computerfreaks und unzähligen Privatinitiativen, die das weltweite Netzwerk mit aufgebaut haben. Sabine Bauer beschreibt diese Art des experimentierfreudigen Menschen als “Hinterhof- und Garagenphänomen”.¹³⁶

Wie schon erwähnt, sind neue Technologien und dessen Anwendungsformen maßgebend im Leben des postmodernen Zeitalters. Die Gesellschaft entwickelt sich zu einer multimedialen Informations- und Wissensgesellschaft. Welche Charakteristika dieses auszeichnet und was eigentlich Multimedialität ist; dazu mehr im nächst folgenden Absatz.

5.2 Multimedialität

Bei der Beschäftigung mit dem Phänomen *Multimedialität* spielt der Medienbegriff eine wichtige Rolle.

Ohne Medien ist ein Funktionieren unserer Gesellschaft mittlerweile undenkbar. Denn sie bestimmen unsere Lebenswelt, unsere Wahrnehmung und unsere Kommunikation. Zum Bedeutungsträger *Medien* steht in Kontrast die Definition des *Mediums*. An sich wurde die Genese der Medien und des Medienbegriffes bereits in der Einführung behandelt. Um diesen Inhalt noch einmal ins Gedächtnis zu rufen, ein kurzer Zwischenstopp beim Medienbegriff.

Was ist das Medium?

“Ein Medium ist ein institutionalisiertes System um einen organisierten Kommunikationskanal von spezifischem Leistungsvermögen mit gesellschaftlicher Dominanz.”¹³⁷

Das Medium ist “in der Mitte befindlich”.¹³⁸ Ein Vermittlungselement, welches Informationen vom Sender zum Empfänger überträgt. Weiters gilt es als Unterrichtshilfsmittel welches zur Vermittlung von Bildung und Wissen dient. Auf der anderen Seite ist es aber auch Werbeträger; ein für die Öffentlichkeit genutztes Kommunikationsmittel. Es scheint, als ob der Medienbegriff geklärt sei. Bei genauerer Betrachtung fällt jedoch auf, dass die Definition sehr allgemein gehalten ist. Auf einer interdisziplinären Tagung im Jahr 2005, welche unter dem Thema *Was ist ein Medium?* stand, meinten Stefan Münker und Alexander Roesler:

“[...] was ein Medium sei, das weiß so recht niemand. Ein paar Beispiele: ein Stuhl, ein Rad, ein Spiegel (McLuhan), eine Schulklasse, ein Fußball, ein Wartezimmer (Flusser), das Wahlsystem, der Generalstreik, die Straße (Baudrillard), ein Pferd, das Dromedar, der Elefant (Virilio), Grammophon, Film, Typewriter (Kittler), Geld, Macht und Einfluß

¹³⁶BAUER (1998), S. 15.

¹³⁷FAULSTICH (2002), S. 25.

¹³⁸RIHL (2007), S. 125.

(Parsons), Kunst, Glaube und Liebe (Luhmann).”¹³⁹

Für die Definition der *Multimedialität* sind die Definitionen von McLuhan oder Virilio zu weit gefasst. Funktionaler Natur ist im Gegensatz dazu Kittler’s Medienbegriff. Seiner Theorie nach gilt jenes als Medium, “deren Funktion im Speichern, Übertragen und Verarbeiten von Informationen besteht”.¹⁴⁰ Kittler’s Definition geht in die Richtung, welche nach Sandbothe als ‘gebrauchstheoretisch’ bezeichnet wird. “Medien sind Werkzeuge, die der Koordination zwischenmenschlichen Handelns dienen.”¹⁴¹

Für die Beschreibung der Multimedialität ist dieser Ansatz am zweckmäßigsten.

Multimedia ist ein Medium. Es hat die selben Eigenschaften wie ein Medium und besteht im Grunde aus diesem. Ursprünglich stammt das Wort *Multimedia* aus dem Englischen und bedeutet übersetzt “[...] viele Medien (gleichzeitig) einsetzend”.¹⁴² Das große deutsche Fremdwörterbuch beschreibt *Multimedia* als

“[...] das Zusammenwirken, die Anwendung von verschiedenen Medien zur gleichen Zeit (Texten, Bildern, Computeranimationen, -grafiken, Musik, Ton)”.¹⁴³

Diese Definition aus dem großen deutschen Fremdwörterbuch ist gemessen an den obigen Ausführungen zum *Medium* zu kurz gegriffen. Denn unter *Multimedia* versteht man inzwischen nicht mehr nur den Einsatz vieler Medien zur gleichen Zeit. Das *Medium* als Speicher- und Übertragungsmittel ist heute in *Multimedia* genauso homogen wie das Radio oder das Fernsehen. Bei *Multimedia* handelt es sich aber nicht, wie es in den Anfängen von Multimedia oft beschrieben wurde, um eine Verschmelzung von beispielsweise Buch und Radio. Es handelt sich viel mehr um ein neues, intensives Miteinbeziehen von Sprach- und Zeichenrepertoires der traditionellen Medien. Rihl meint ebenso, dass die Basis innerhalb der Beschreibung von *Multimedialität* die Wechselwirkung zwischen drei Ebenen ist: “a) Medium b) Zeichensysteme und c) Sprachsysteme”¹⁴⁴.

Bei der obig angeführten Definition von *Multimedia* als Medium von Faulstich besteht das Problem darin, dass Multimedia sich nicht auf einen speziellen Kanal begrenzen lässt. So gibt es etwa mehrere computerbasierende Medien, welche ähnlich multimedial sind. Beispielsweise das Breitband des World Wide Web, multimediale Installationen von Medien in Ausstellungsbereichen, usw. In jedem dieser Exempel handelt es sich um selbstständige Medien, die sich aber im Unterschied zum Buch durch *Multimedialität* auszeichnen.¹⁴⁵

Die früheren Medien, wie etwa eine Papyrusrolle, definierten sich primär über die materi-

¹³⁹ALEXANDER ROESLER (2005).

¹⁴⁰RIHL (2007), S. 125.

¹⁴¹SANDBOTHE (2003).

¹⁴²BIBLIOGRAPHISCHES-INSTITUT (2012).

¹⁴³Ebd.

¹⁴⁴RIHL (2007), S. 130.

¹⁴⁵Vgl. ebd., S. 133.

elle Trägerfunktion. Im Unterschied dazu stehen die digitalen Medien. World Wide Web, Digitales Radio, Digitales Fernsehen, Mobiltelefon uvm. Diese sind ausschließlich computergestützt anwendbar. Sie bauen auf die Verbindung von Telekommunikation und Apparat (Computer) auf. Wenn man von Multimedia spricht, spricht man auch von ‘*Neuen Medien*’. Die im 21. Jahrhundert schon fast nicht mehr trennbare Wörterkombination ‘*Neue Medien*’ bezeichnen digital, elektronisch, interaktiv anwendbare Medien. Der Begriff ‘*Neue Medien*’ oder auf englisch ‘*New Media*’ sind im Kontext von Multimedia gebräuchlich. Für den Begriff der ‘*Neuen Medien*’ lässt sich in der Fachliteratur keine einheitliche Definition feststellen. Unter ‘*Neue Medien*’ fallen alle zeitbezogenen Medientechniken, welche sich ständig in Weiterentwicklung befinden. Viele Autoren bezeichnen die fortgeschrittenen ‘alten’ Medien als die ‘*Neuen Medien*’. Ingenkamp bezeichnet mit den ‘*Neuen Medien*’

“[...] mittlerweile alle Informations- und Kommunikationstechnologien und die damit zusammenhängenden neuen Übertragungs-, Aufzeichnungs- und Verteiltechniken. Diese haben ihren Ursprung in dem enormen Fortschritt auf dem Gebiet der Mikroprozessortechnik.”¹⁴⁶

Einige Begriffsdefinitionen schneiden sich an dem Punkt, dass es bei den ‘*Neuen Medien*’ um digitale Mediennutzung geht. Um eine digitale Mediennutzung, welche die Kommunikation zwischen Individuen und der Gesellschaft im Allgemeinen einschließt.

5.2.1 Bildung einer neuen Realität durch Massenmedien

Die *Systemtheorie* ist die Theorie, welche Luhmann als Soziologen wichtig und berühmt gemacht hat. In dieser Theorie orientiert er sich an der *Allgemeinen Systemtheorie*, welche sich vor allem in der Naturwissenschaft nach 1945 etablierte. Im Zentrum der *Systemtheorie* stehen zahlreiche Konzepte und Begriffe, die allesamt Merkmale sozialer Systeme sind; unter anderem Sinn und Kommunikation.

Luhmann spricht dann von der *Kommunikation* als Kennzeichen sozialer Systeme, soweit diese eine Verbindung von drei wichtigen Komponenten aufweist: Information, Mitteilung, und das Verstehen. Das heißt, ein neuer Sachverhalt muss von einem System übertragen werden und schlussendlich von dem Empfänger verstanden werden.

Ein anderes Merkmal sozialer Systeme ist die Bedeutung des Terminus *Sinn*. Dieser Begriff kommt Theorien innerhalb sozialer Systeme eine große Bedeutung zu. Nach Luhmann zeichnen sich soziale Systeme eben genau durch ihre Sinnhaftigkeit aus. Im Rahmen der Auseinandersetzungen mit Luhmann’s *Systemtheorie* ziehe ich Dirk Kaesler’s Werk *Klassiker der Soziologie* hinzu.

“Sinn beschreibt die Spezifik der Operationsweise sozialer Systeme im Unterschied zu

¹⁴⁶INGENKAMP (1994), S. 11.

biologischen Systemen, physikalischen Systemen und Maschinen.“¹⁴⁷

Jedoch bietet das Paradigma *Sinn* keine genügende Abgrenzungsmöglichkeit. Denn sowohl soziale als auch psychische Systeme, zwei von einander getrennt geltende Einheiten, operieren mit dem *Sinn*. Um die beiden Systemtypen dennoch unterscheiden zu können, zerlegt Luhmann die Systeme in einzelne Elemente. Er nennt diesen Prozess *Emergenz*, was die Erscheinung einer neuen Ordnungsebene bedeutet. In Bezugnahme auf die Massenmedien ist die neue Ordnungsebene die von ihnen selbst erschaffene Realität.¹⁴⁸

“Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien. Das gilt nicht nur für unsere Kenntnis der Gesellschaft und der Geschichte, sondern auch für unsere Kenntnis der Natur. [...] Andererseits wissen wir so viel über die Massenmedien, daß wir diesen Quellen nicht trauen können. [...] Man wird alles Wissen mit dem Vorzeichen des Bezweifelbaren versehen - und trotzdem darauf aufbauen, daran anschließen müssen.“¹⁴⁹

Niklas Luhmann bezeichnet mit *Massenmedien* alle gesellschaftlichen Einrichtungen, die sich technischer Mittel zur Verbreitung und Vervielfältigung von Informationen behelfen. In diesem Sinne führt er zum einen das Massenmedium Zeitung an, welches mit Hilfe der Druckerpresse angefertigt wird. Luhmann deklariert die Herstellung und den Einsatz in großer Anzahl hergestellter Manuskripte, beispielsweise durch Mönche angefertigte Abschriften, keineswegs als Massenmedium. Ebenso wenig zählt er ‘live’-Theateraufführungen oder ‘live’-Vorträge zum Phänomen der Massenmedien. Erst die Verbreitung dieser über das Medium Film, Radio, usw. macht sie zum Massenmedium. Das Produkt als Kommunikationsträger wird daher erst durch die maschinelle Herstellung erreicht. Dies führte zu einer Ausdifferenzierung einer speziellen Ordnung der Massenmedien.

Selbiges leistete das Geld als Medium bei der Ausdifferenzierung in der Wirtschaftswelt. Das vermittelnde Element Geld konstituiert ein Medium, das eine Formenbildung gewährt und zulässt, das dann anders als das Medium an sich, die kommunikativen Verfahren ermöglicht.¹⁵⁰ Ausschlaggebend ist dabei nach Luhmann,

“[...] daß keine Interaktion unter Anwesenden zwischen Sender und Empfänger stattfinden kann. Interaktion wird durch Zwischenschaltung von Technik ausgeschlossen, und das hat weitreichende Konsequenzen, die uns den Begriff der Massenmedien definieren.“¹⁵¹

Indem dass ein unmittelbarer Kontakt zwischen Sender und Empfänger ausgeschlossen wird, besteht eine Freiheit der Kommunikation. Allerdings können zwei wichtige Bereiche nicht gesteuert und aufeinander abgestimmt werden: das Einschaltinteresse und die Sendebereitschaft. Die Produzenten der Kommunikation durch die Massenmedien sind auf Mut-

¹⁴⁷KAESLER (1999), S. 210.

¹⁴⁸Vgl. ebd., S. 206ff.

¹⁴⁹LUHMANN (1995), S. 5.

¹⁵⁰Vgl. ebd., S. 6.

¹⁵¹Ebd.

maßungen über Akzeptanz und Zumutbarkeit angewiesen. Vereinheitlichung und Standardisierung sind die Folgen. Gerade deshalb hat der einzelne Empfänger die Möglichkeit, dem Angebot zu entnehmen, was er glaubt, wissen zu müssen.¹⁵²

5.3 Visuelle Kommunikation als neue Lebenswelt

“Da der Hauptzweck der Sprache beim Kommunizieren der ist, dass man verstanden wird, eignen sich die Wörter für diesen Zweck nicht gut.”¹⁵³

Bereits im 17. Jahrhundert wurde dieser Satz in dem *Essay Concerning Human Understanding* von John Locke niedergeschrieben und seitdem von den verschiedensten Theoretikern vielfach wiedergegeben, u.a. in Umberto Eco's *Die Suche nach der vollkommenen Sprache*. Im 19. Jahrhundert kam man zu der Annahme, dass beinahe alle Informationen mit welchen das Individuum konfrontiert ist, optisch begriffen werden. Die Schlussfolgerung daraus war, dass man nunmehr gezwungen war, die Visualisierung aller Informationen voran zu treiben, um die entscheidende Wahrnehmung beim Individuum erzielen zu können. Durch die Entwicklung ‘technischer Medien’ im 19. Jahrhundert wurde diese Idee umgesetzt. Durch diese Aspekte der neuen Ordnung von Dingen eignete man sich einen Großteil des Wissens über den Empfang von bildhaften Eindrücken an; beispielsweise dem Film. Die Visualisierung von Information wurde Thema im theoretischen und wissenschaftlichen Diskurs. Otto Neurath, der in diesem Sinne als österreichischer Pionier galt, machte sich daran, eine wissenschaftliche Idealsprache neu zu kreieren.¹⁵⁴ Neurath machte sich in den 1920ern im *Wiener Kreis* daran, wissenschaftliche Zusammenhänge dem Laien auf eine verständliche Art näher zu bringen und zu popularisieren. Zusammen mit Gerd Arntz entwickelte er die *Isotype*. *Isotype* (International System of Typographic Picture Education) ist eine Gestaltungsmethode der Bildstatistik, welche bald darauf als *Wiener Methode* Namen machte.¹⁵⁵ Neurath fand in der Bildsprache gegenüber der Wortsprache eine Alternative, wissenschaftliche Inhalte zu vermitteln.

“Die Bildstatistik operiert von vornherein mit räumlich-zeitlichen Gebilden, während in der Wortsprache die Möglichkeit besteht, sinnleere Verknüpfungen zu verwenden, deren Beseitigung oft mühevoll ist. Worte tragen mehr emotionelle Elemente in sich als Mengenbilder, die von Menschen verschiedener Länder, verschiedener Parteien ohne Widerspruch aufgenommen werden können; Worte trennen, Bilder verbinden.”¹⁵⁶

Neurath ist ein Meister der Bildsprache. Er schuf eine objektivierbare Bildsprache und zählt zu den Wegbereitern dessen, was wir gegenwärtig “unter visueller Kommunikati-

¹⁵²Vgl. LUHMANN (1995), S. 6.

¹⁵³LOCKE (1997).

¹⁵⁴Vgl. RIHL (2007), S. 60.

¹⁵⁵HARTMANN (1997), Vgl..

¹⁵⁶NEURATH (1997).

on”¹⁵⁷ auffassen. Bereits 1933 stellte Neurath fest: “Der moderne Mensch ist Augensch. Wer schnellen und bleibenden Eindruck machen will, bedient sich der Bilder.”¹⁵⁸

Welche Auswirkungen die medialisierte Lebenswelt auf die Kinder unserer Gesellschaft in Zukunft einmal haben könnte und welche Welt die heutige junge Generation in ein paar Jahrzehnten beleben wird, das fragen sich alle; nicht bloß ihre Eltern.

“Digitale Technologie produziert automatisch bestimmte Wirkungen unabhängig vom sozialen Umfeld, in dem sie verwendet wird, ja sogar unabhängig von den NutzerInnen. [...] die Neuen Medien haben einen entscheidenden Anteil an vielen Veränderungen unserer Gesellschaft [...]”¹⁵⁹

Die ‘Neuen Medien’ bieten u.a. unterschiedlichste Möglichkeiten der Interaktion, der Kooperation, der Vernetzung oder des Lernens.

Geht es um die Entstehung neuer Lernkulturen, so herrscht seit einigen Jahren in der Fachöffentlichkeit eine riesige Debatte um die ‘Digital Generation’, auch genannt die ‘net-generation’, ‘x-generation’ oder die ‘Digital Natives’ (DNa). Losgetreten wurde diese Diskussion im Jahr 1997 von Don Tapscott, kanadischer Professor an der *School of Management* an der University of Toronto. Die Debatte setzt sich mit kulturellen, biologischen und sozialen Fähigkeiten und Eigenschaften der gegenwärtigen Lerngeneration auseinander. Ihr gegenübergestellt und mit ihr verglichen werden die ‘Digital Immigrants’. Zur Gruppe der ‘Digital Immigrants’ zählt man beispielsweise Lehrer.¹⁶⁰

Die KIM-Studie erstellt eine Analyse von dem Verhältnis zwischen Kindern und Medien, Internet und Computer. Die Kinder sind dabei zwischen sechs und 13 Jahre alt. Seitdem die Studienreihe der KIM im Jahr 1999 begann, wird der Zusammenhang von Kindern und Medien immer wieder diskutiert und ausgewertet. Da die Medienlandschaft immer bunter wird, hat das Themenfeld ‘Kinder und Medien’ keinesfalls an Aktualität verloren. So wurde einmal die Bedeutsamkeit des Radios nach Aufkommen der MP3-Player diskutiert, ein anders Mal wurde die Spielsucht thematisiert. In der KIM-Studie 2010 wurde etwa die Wichtigkeit der Medien im Tagesablauf der Kinder erhoben. Die Kinder sollten angeben, welches Medium für sie in den unterschiedlichsten Alltagssituationen am bedeutungsvollsten ist. Die Ergebnisse veranschaulichen, dass die unterschiedlichen Medien situationsabhängig an Bedeutsamkeit variieren.¹⁶¹

¹⁵⁷RIHL (2007), S. 61.

¹⁵⁸BLASCHITZ (2008), S. 125.

¹⁵⁹Ebd., S. 52.

¹⁶⁰Vgl. KÖNIG (2009), S. 142.

¹⁶¹Vgl. SÜDWEST (2011), S. 13.

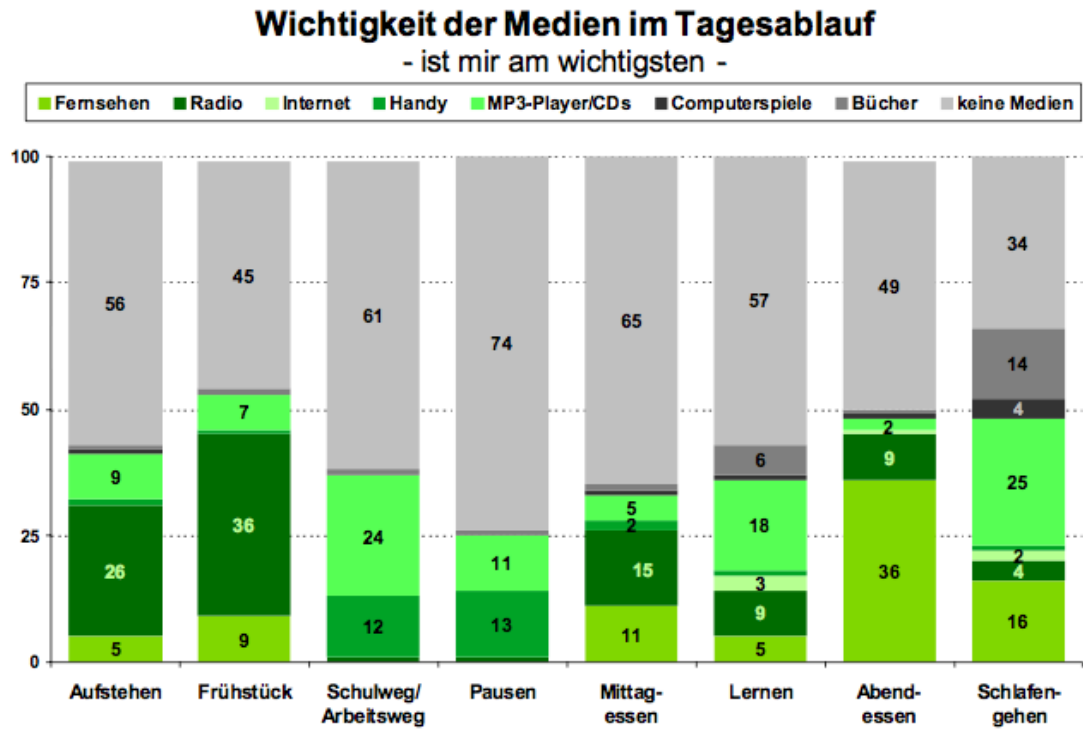


Abbildung 7: KIM-Studie 2010

Für die Veranschaulichung eines Gesamtbildes und welchen Raum Medien in der Welt der Kinder im Jahr 2010 einnahmen, steht die nächst folgende Graphik.

In der Altersgruppe der Sechs- bis 13-Jährigen gibt es sehr viele Kinder, die über eigene Gerätschaften verfügen können. Darunter zählen Handys, Fernseher, MP3-Player, usw. So besaß im Jahr 2010 etwa die Hälfte der befragten Kinder einen eigenen MP3-Player und ein eigenes Handy. Radio oder Fernseher, die 'traditionellen' Medien, tauchen beinahe ebenso oft in ihren Kinderzimmern auf.

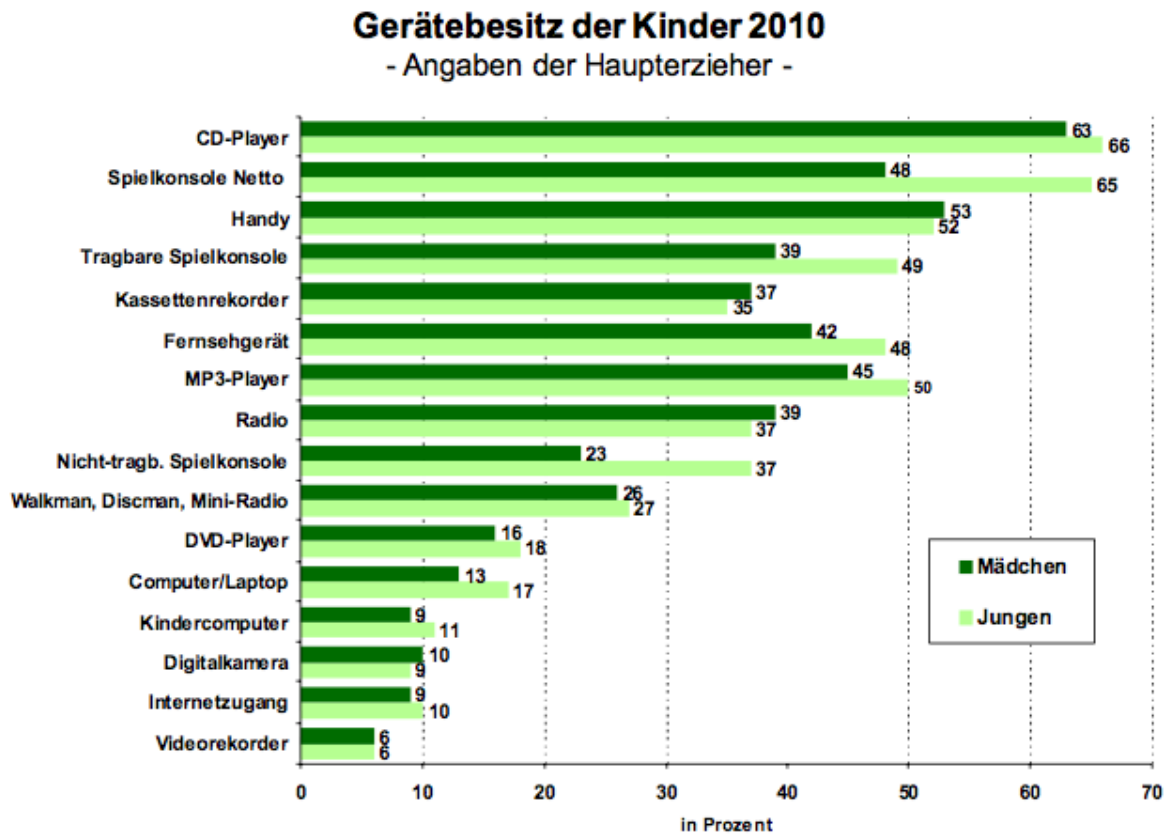


Abbildung 8: KIM-Studie 2010

5.4 Medienpädagogik im 21. Jahrhundert

In diesem Unterkapitel wird der medienpädagogische Stellenwert in Zusammenhang mit der medialen Lebenswelt hinterfragt. Die Rolle der ‘Neuen Medien’ im Sozialisationsprozess und im gewohnten Lebensumfeld, etwa in der Familie und dem familiären Lebensraum. Beispielsweise verändert das Fernsehgerät und die durch ihn überlieferten Botschaften ein Familienleben. Beginnend bei den bisher gewohnten Lebensrhythmen im Tagesablauf, weitergeführt bis zum Kaufverhalten bis hin zu veränderten Wertvorstellungen.

In den letzten Jahren wurde es immer wichtiger, die Medien auf kohärente Weise und kritisch zu beleuchten. Denn Medien haben mittlerweile eine zentrale Rolle in unserem Alltagsleben eingenommen. Beinahe alles, was der Mensch über seine Welt außerhalb seiner unmittelbaren Erfahrungen weiß, wird ihm durch Medien übermittelt.

1982 wurde durch Armin Grunwald die UNESCO-Erklärung zur Medienerziehung eingeführt. Im Laufe der vergangenen Jahrzehnte hat sich die Medienpädagogik fort entwickelt. Die Medienpädagogik umfasst die **Mediendidaktik** (Lernen mit Medien) und **Medienerziehung** (Lernen über Medien). Es geht in der Medienpädagogik darum, das

kritische Denken und das Reflexive über Medien anzuregen. Das Ziel der Medienpädagogik wird in dem englischen Terminus der *Media Literacy* zusammengefasst.¹⁶² *Media Literacy* stellt den Prozess der sinnvollen, reflexiven Anwendung und sogleich das Verstehen von (Massen-)Medien dar. Wenn jemand als ‘medialiterate’ bezeichnet wird, so geht er sinnvoll mit seinen subjektiven Wissensbestand mit Medien um. Die ‘medialiterate’ Person zeugt von “Verantwortung, kritischer Analyse, Kreativität und Selektionsfähigkeit.”¹⁶³ *Media Literacy* oder Medienbildung zielt darauf ab, bereits bei jungen Leuten ein Verständnis über die Art und die Arbeitsweise der Medien zu hervorzurufen.¹⁶⁴

“Medienbildung bedeutet, über ein fundiertes, differenziertes und kritisches Verständnis über die Arbeits- und Wirkungsweisen der Massenmedien zu verfügen und Medienbotschaften kritisch analysieren zu können. Medienbildung bedeutet, die Rolle der Organisationen, Techniken und Technologien, welche Medientexte produzieren und die Rolle des Publikums im Schaffen der Bedeutung von Medienbotschaften zu verstehen.”¹⁶⁵

Nach David Buckham zielt Medienpädagogik nicht darauf ab, Kinder und Jugendliche vor den Auswirkungen der Medien zu beschützen, sondern sie über Medien zu fundierten selbstständigen Entscheidungen zu führen.¹⁶⁶

Die Kommission der Europäischen Gemeinschaften meint in Bezugnahme auf die Medienkompetenz:

“Eine medienkompetente Gesellschaft wäre gleichermaßen Triebkraft und Vorbedingung für Medienpluralismus und Medienunabhängigkeit. Die Äußerung unterschiedlicher Meinungen und Ideen in unterschiedlichen Sprachen und im Namen unterschiedlicher Gruppen innerhalb einer Gesellschaft und zwischen verschiedenen Gesellschaften wirkt sich positiv im Sinne einer Stärkung der Werte Vielfalt, Toleranz, Transparenz, Fairness und Dialog aus. Die Entwicklung von Medienkompetenz in allen Gesellschaftsschichten sollte daher gefördert werden, und die dabei erzielten Fortschritte sollten genau verfolgt werden.”¹⁶⁷

Zusammenfassend gesagt: Der *Medienbildung* kommt die Bedeutung des inner- und außerschulischen Lernprozesses zu. *Medien Literacy* ist die Zielvorgabe des Lernprozesses. Der Begriff *Medienerziehung* ist eine pädagogische Umgangsform mit Medien, welcher zur “kritisch-reflexiven Nutzung aller Medien heranzuführen soll”.¹⁶⁸ Medienerziehung ist kein Synonym für den Bildungsbegriff. Bildung ist etwas Subjektives, denn sie verschafft dem Menschen Autonomie. Bildung findet nur mit Einbeziehung jenes Menschen statt, der gebildet werden möchte oder soll. Bildung ist die Bewusstseinswerdung über die eigene

¹⁶²KRUCSAY (2012), Vgl..

¹⁶³Ebd.

¹⁶⁴SHEPHERD (1993), Vgl..

¹⁶⁵Ebd.

¹⁶⁶Ebd., Vgl..

¹⁶⁷KOMMISSION (2009).

¹⁶⁸BLASCHITZ (2008), S. 53.

Person und der Welt in der man lebt. Bildung ist messbar an Kompetenzen. *Medienkompetenz* ist im deutschen Sprachraum mit der Informatik und der Technologieschiene konfrontiert. Etwa mit dem *E-Learning*. Eine Form des Lernen, die das Leben erleichtert. ‘Neue Medien’ werden als Lösung für Bildungsdefizite, für ein uneingeschränktes Lernen und Lehren verwendet. Kurz, als Katalysator für das Anwachsen einer Wissensgesellschaft.

5.4.1 E-Learning

Die Etablierung der ‘Neuen Medien’ im österreichischen Bildungssektor bringt auch die Entwicklung des *E-Learnings* mit sich. E-Learning ist eine nicht ordnungsabhängige, selbstgesteuerte Lernform die mit Hilfe ‘Neuer Medien’ angewendet wird. Während der Beschäftigung mit den verschiedensten Themen des E-Learnings ist auffällig, dass für ein und dasselbe Medienphänomen verschiedenste Begriffe verwendet werden.

- E-Learning,
- Distance Learning,
- Blendend Learning,
- Computer Based Training (CBT),
- Virtuellem Lernen,
- Fernunterricht,
- Telelearning, oder ähnlichem.¹⁶⁹

E-Learning-Portale bieten einen breit gefächerten Zugang zu Inhalten und Informationen für die verschiedensten Nutzer. E-Content-Portale bemühen sich um speziell aufbereitete Zusammenfügungen von multimedial aufbereiteten Inhalten. Für gewöhnlich verwenden E-Content-Portale nur spezifische Nutzertypen. In der Praxis unterscheiden sich das E-Learning und das E-Content-Portal meist wenig.

Die IADIS ist eine in Lissabon situiert Vereinigung, welche sich als non-profit-Organisation etablierte und sich für das E-Learning einsetzt. IADIS heißt ausgeschrieben *International Association for Development of the Information Society*. Ziel dieser Vereinigung ist:

- “To develop the cooperation and solidarity between its associates, by developing initiatives in the Information Society domain;
- To promote the study, research and dissemination of news related to the Information Society;

¹⁶⁹O.N. (o.J.a), Vgl..

- To make available to its associates information and bibliography about the Information Society;
- To organize working groups, to research, study, develop and analyze issues related to the Information Society;
- To publish magazines, journals or other documents of significant interest;
- To organize meetings, seminars and conferences;
- To promote people training with the goal of integrating them in the Information Society;
- To promote the exchange and cooperation with national and foreign associations and entities, which seek the same goals.”¹⁷⁰

5.5 Das Museum in der multimedialen Gegenwart

“Multimediale Projekte haben sich auf dem Gebiet der Wissensvermittlung einen festen Platz erobert.”¹⁷¹, so Rihl.

Auch für das Museum hat sich durch die Herausbildung der Informations- und Wissensgesellschaft eine neue Ära eröffnet. Die Kulturinstitution muss sich an die neuen Formen der Kommunikation und an die weltweite Vernetzung anpassen, welche Ergebnis von technologischen und gesellschaftlichen Veränderungen sind. Um seinen Museumsbesuchern die Orientierung zu vereinfachen und um am Ball der Zeit zu bleiben, präsentieren viele Museen ausstellungsrelevante Informationen in moderner Fassung. Beim Einsatz neuer Vermittlungsmethoden gelten die Technik- und Wissenschaftsmuseen als Pioniere. Allen voran einige Museen in den USA, welche schon Ende der 1960er Jahre den Computer im Museum erprobten.¹⁷² Multimedialität ist daher auch im Museum zu finden.

¹⁷⁰IADIS (o.J.).

¹⁷¹RIHL (2007), S. 4.

¹⁷²Vgl. SCHULZE (2001), S. 5.

6 Ergebnisse der Forschungsfrage: Kann ein Kindermuseum Wissen über Medien (über das Medium Trickfilm) vermitteln?

In diesem, sogleich letzten Abschnitt meiner Arbeit, komme ich zu Ergebnissen der Kernfrage meiner Diplomarbeit *Kann ein Kindermuseum Wissen über Medien (über das Medium Trickfilm) vermitteln? Wenn ja, was können Kinder durch den Umgang mit dem Medium Trickfilm lernen?* Die Frage nach dem Einsatz und dem Umgang vom Medium Trickfilm in einem Kindermuseum sind dabei Zentrum meiner Auseinandersetzungen. Außerdem wird in Erfahrung gebracht, inwieweit Kinder über das Medium Trickfilm Information und Wissen vermittelt werden kann. Der Begriff *Wissen* bezieht sich hierbei nicht rein auf einen speziellen Informations- und Sachverhalt, sondern vor allem auch auf Verhaltensmuster und das Verhalten innerhalb einer Gruppe. Um zu einem aussagekräftigen Ergebnis zu kommen, werde ich dazu die in den vorangegangenen Kapitel genannten Theorien und Methoden mit dem **Wiener Kindermuseum ZOOM** in Verbindung bringen. Im Speziellen mit dem Bereich des **ZOOM Trickfilmstudios**, bzw. dem **Lab Club**. Allen voran werde ich den Bildungs- und Unterhaltungsaspekt im Museum analysieren, um ein für das Ergebnis wichtiges und rundes Gesamtbild zwischen **Unterhaltung, Spaß, Film und Museum** herstellen zu können.

6.1 Unterhaltung und Bildung im Museum

“Das, was in Museen geschieht, bildet.”¹⁷³

Der museale Bildungsauftrag, der am Anfang dieser Arbeit thematisiert wird, erfuhr durch die Institutionalisierung in den 1970er Jahren eine enorme inhaltliche Aufwertung. Dieses, seit damals existierende Allgemeinverständnis der Institution Museum, wirkt sich bis heute auf die Kulturstätte aus.

Als wesentlicher Aufgabenbereich der Museen sieht man seither die Schulung und Förderung der sinnlichen Wahrnehmung. Beispielsweise in Kunstmuseen die gestalterisch-ästhetische Bildung. Die ästhetische Erfahrung stellt dabei ein Mittel zur Bildung dar. Genau der Authentizitätsbezug macht ein Museum aus. Auf Grund seines, dem Sachverhalt verpflichtenden Charakters, ist das Museum ein Ort, an dem sinnliches Erleben und ästhetische Wahrnehmung möglich ist. Durch das Angebot zum Entdecken und Betrachten, dem Einbezug der gegenwärtigen Lebenswelt bietet das Museum eine wesentliche Grundlage zur Informationsvermittlung und der Wahrnehmungsschulung. Museumsbesuchern wird durch originale Objekte, also authentische Gegenstände, die Gelegenheit zu einer “Lust am

¹⁷³BÄUMLER (2004), S. 35.

Abenteuer des Sehens”¹⁷⁴ gegeben. Durch angeleitetes Handeln gewinnt der Besucher an ästhetischem Ausdrucksvermögen.¹⁷⁵ Die Verbindung von Museum und Wahrnehmungsschulung macht aus dem Museumsbesucher einen Menschen, der durch die Schulung des Auges eine “Bildung des Geschmacks” erreichen kann, so Lichtwark.¹⁷⁶ Die “ ‘Fähigkeit zu differenzierter Wahrnehmung mit allen Sinnen erlangen’, ‘intensives Erleben mit allen affektiven Kräften stimulieren’ oder auch ‘Erlebniszfähigkeit steigern’.”¹⁷⁷, so einige der Zielformulierungen von museumspädagogischen Bemühungen, hinter welchen verschiedene Bildungstheorien stehen.

Da der Mensch sein Wissen immer individuell erschafft und das Lernen ein aktiver Prozess ist, nimmt daher die Umgebung, in der Information aufgenommen wird, einen wichtigen Platz ein. Die äußeren Bedingungen, wie die Lernumgebung, die Materialien und die Aufgaben, sollen als Auslöser des Lernprozess dienen. Nach Dörr soll die Lernumgebung so gestaltet sein, dass sie spezielle didaktische Funktionen erfüllt:

- “Erwartungen provozieren, die die Lernenden motivieren und somit einen Lernprozess auslösen.
- durch gezielte Lehrmaßnahmen Lernprozesse erleichtern, indem der Lernstoff methodisch aufgearbeitet wird.
- Rückmeldung über den Lernerfolg geben.
- Selbstgesteuertes Lernen unterstützen.
- Kommunikation in Gruppen begünstigen.
- die zu lernenden Inhalte in Alltagskontexte einbetten.
- das Lösen von Problemen erleichtern.
- auf die Konstruktion von Wissen abzielen.
- verschiedene Perspektiven bieten, damit die Flexibilität der Lernenden gefördert wird.
- Individuelle Auffassungen und alternativen Möglichkeiten der Problemlösung Raum bieten.”¹⁷⁸

In den Räumlichkeiten des Museums hat man die Möglichkeit, diese Punkte nach Dörr zu erfüllen. Im gegenwärtigen ‘Zeitalter der Unterhaltung’ zählt jedoch nicht alleine der Bildungsbegriff. “Fun, entertainment, recreation, no matter what you call it, we have

¹⁷⁴BÖRSCH-SUPAN (1993).

¹⁷⁵Vgl. BÄUMLER (2004), S. 18ff.

¹⁷⁶Vgl. LICHTWARK (1918), S. 25.

¹⁷⁷BÄUMLER (2004), S. 19.

¹⁷⁸DÖRR (2004), S. 54.

become a nation [...] - of fun-focused consumers.”¹⁷⁹ Es ist festzustellen, dass im 21. Jahrhundert längst nicht mehr der reine Bildungsaspekt im Vordergrund steht. Sondern auch die Art von zwischenmenschlicher Kommunikation, welche zum größten Teil durch Medien vermittelt wird. Wie in einem obigen Unterkapitel bereits belegt, ist der Unterhaltungsbegriff in der Medienwissenschaft Kernpunkt, speziell im Bereich der Massenmedien. Die Unterhaltung kann aus verschiedenen Richtungen betrachtet werden. Auf der einen Seite aus der Sicht ihrer Produzenten, den Ausstellungsdesignern und Museumsexperten. Zum anderen aus der Sicht des Rezipienten, welcher im musealen Rahmen der Besucher an sich ist. Weiters kann der Unterhaltungsbegriff aber auch aus der Perspektive der Medienanalyse betrachtet werden. Das betrifft etwa die formale Gestaltung bis hin zu inhaltlichen Ebenen. Vor allem durch die Sparten der **Bildung**, der **Information** und der **Unterhaltung**¹⁸⁰ wird der “Institutionalisierung von Unterhaltung in den Medien”¹⁸¹ Nachdruck verliehen.

Gerhard Schulze beschäftige sich in seinen soziokulturellen Studien zur Erlebnisgesellschaft u.a. mit der Rolle des Unterhaltungsdiskurses in der Gesellschaft des 20. Jahrhunderts. Seine Grundannahme ist, dass die individuelle Suche nach Erlebnissen und nach Zufriedenheit einen relevanten Stellenwert einnimmt, sobald die Gesellschaft mehr Mittel aufweisen kann als zur reinen Existenzsicherung nötig sind. Diese Empfindung bezeichnet man als ‘Erlebnisorientierung’ und ist laut Schulze zu einer “kollektiven Basismotivation”¹⁸² in der westlichen Bevölkerung geworden. Die Erlebnisorientierung wird von den Massenmedien verbreitet. Dadurch werden die alltagsästhetischen Erlebnisvorstellungen gesteigert. Das ‘schöne Erlebnis’ ist nach Schulze die Absicht und das Ziel des erlebnisrationalen Agierens. Die seit rund zwei Jahrzehnten beschriebene ‘Spaß- und Erlebnisgesellschaft’ lanciert eine ‘unterhaltsame Bildung’.¹⁸³ *Bildung* und *Unterhaltung* werden als zwei sich ergänzende Begriffe verstanden und nicht als Gegensatzpaar ausgelegt. Der Bildungsbegriff im Museum wurde obig bereits angesprochen. Was den Terminus der *Unterhaltung* betrifft, ist zu erwähnen, dass dieser im Museum des 20. Jahrhunderts sehr marginalisiert wurde. Die Marginalisierung der Unterhaltung im Museum erklärt sich sehr wahrscheinlich daraus, dass das Museum vordergründig als Institution der öffentlichen Bildung galt und eben nicht als ‘Erlebnispark’. Durch Veränderung von gesellschaftlichen und ökonomischen Rahmenbedingungen ist im 21. Jahrhundert jedoch eine Betonung der Unterhaltung im Museum zu vermerken. Der wandelnde Umgang von der Unterhaltung in Museen ist in den gegenwärtigen gesellschaftlichen Tendenzen begründet.

“Kultur insgesamt wird gesehen im Zusammenhang mit zunehmender Freizeitorientie-

¹⁷⁹WOLF (1999), S. 31.

¹⁸⁰Vgl. WEGENER (2001), S. 89.

¹⁸¹BÄUMLER (2004), S. 47.

¹⁸²SCHULZE (1992), S. 36.

¹⁸³Vgl. ebd., S. 36ff.

rung, gesellschaftlichem Wertewandel, den Sinnkrisen der Wachstumsgesellschaft”.¹⁸⁴

Der Unterhaltungsaspekt ist daher ein Vehikel, durch welchen Unterstützung die Kulturinstitution Museum Angleichungen an die Anforderungen der modernen Gesellschaft des 21. Jahrhunderts vornimmt.

Schulze’s Beschreibung des gesellschaftlichen Wandels hin zur Erlebnis- und Freizeitorientierung hat vor den Bildungs- und Kultureinrichtungen nicht Halt gemacht. In dieser Arbeit wird von der Erlebnis- und Freizeitgesellschaft des 21. Jahrhunderts ausgegangen. Der Kultur- und Bildungsaspekt sind Zentrum dieser Diplomarbeit. Auch im **ZOOM Trickfilmstudio** steht eine freizeit- und erlebnisorientierte Vermittlungsform im Mittelpunkt. Diese wird ergänzt von einer medienpädagogischen Vermittlungsform; durch das Medium Film, genauer gesagt, dem Medium Trickfilm.

6.1.1 Film im Museum

Obwohl das Kino auf Grund des Aufkommens der ‘Neuen Medien’ Mitte des 21. Jahrhunderts seine kommerzielle Blütezeit bereits überschritten hat, ist es im Laufe der Zeit zu einem wichtigen Bestandteil unserer Freizeitkultur geworden. Das ‘lebendige’ Medium Film kann als solches binnen kurzer Zeit die Aufmerksamkeit seiner Zuseher erhalten. Die Perzeption der vermittelbaren Information über den Film erfolgt über mehrere Ebenen. Das Gesehene wird gleichzeitig gehört und durch die Bildbewegung wird dem Beobachter der Eindruck des aktiven Erlebens vermittelt. Früher als man vielleicht annehmen möchte, wurde der Film zu Bildungszwecken in Museen eingesetzt. Eines der ersten Museen in Europa war das Senckenberg-Museum in Frankfurt am Main. Bereits 1920 erprobte es das Zusammenspiel von Museum und Film mit Kinovorführungen, eingebettet im naturwissenschaftlichen Kontext.¹⁸⁵ In den modernen Museen ist der Film sehr oft Bestandteil einer Ausstellungspräsentation. Innerhalb der musealen Präsentation gibt es drei verschiedene Einsatzmöglichkeiten des Films als Informationsträger.

1. Zum einen kann der Film ergänzend zu den in der Ausstellung vorgestellten Sachverhalten wirken. Durch den Film werden Informationen lebendiger und dadurch wirkungsvoller an den Museumsbesucher vermittelt als durch das Lesen eines Exponattextes.

2. Andererseits kann der Film selbst Teil einer Museumspräsentation sein. Der Film ist selbst Thema der Ausstellung und spricht durch seine Vorführung für sich selbst. Der Film ist das Exponat.

¹⁸⁴NUSSL (1987), S. 10f.

¹⁸⁵Vgl. KLAUSEWITZ (1976), S. 37.

3. Letztere Möglichkeit, einen Film in eine museale Präsentation mit einzubinden, ist dann der Fall, wenn durch die Selbstgestaltung eines Films Wissens vermittelt werden soll. Genau das geschieht im Kindermuseum ZOOM, welches im Folgendem genauer vorgestellt wird.

6.2 Hands on, minds on, hearts on!

Das *ZOOM Kindermuseum* wurde durch den *Verein Interaktives Kindermuseum* im Jahr 1994 gegründet. Mittlerweile ist der Verein auf *Verein ZOOM Kindermuseum* umbenannt worden. Unter der Leitung von Claudia Haas hat das Kindermuseum seit 2001 seinen festen Sitz in den Räumlichkeiten des Museumsquartiers. Das im Zentrum von Wien gelegene Museumsquartier beherbergt auch andere zahlreiche, separat organisierte Kultureinrichtungen wie etwa das Leopoldmuseum oder die Kunsthalle Wien.¹⁸⁶

Der auf Vereinsebene geführte Kulturbetrieb ist Österreichs erstes Museum, das seine Ausstellungen den Kindern und Jugendlichen unserer Gesellschaft widmet. Das Ziel und sogleich der Zweck des Kindermuseum

“[...] ist die Förderung von Kindern und Jugendlichen in ihrer ästhetischen, sozialen, kognitiven und emotionalen Entwicklung sowie die Unterstützung der schulischen und außerschulischen Bildung der Kinder und Jugendlichen.”¹⁸⁷

Die Vereinssatzung deklariert das Museum als einen non-formalen Bildungsort. Nach Rauschenbach ist eine non-formale Bildungsstätte ein Ort, an dem Vermittlungsarbeit geleistet wird, der sich jedoch nicht ausschließlich oder vorrangig als Bildungsinstanz verstehen muss. Ein non-formaler Bildungsort ist dennoch eine rechtlich geregelte und strukturierte Institution der Gesellschaft.¹⁸⁸ Das *ZOOM* wird diesem Anspruch in vielfacher Hinsicht gerecht. In seinem Leitbild wird ausdrücklich auf die verschiedenen Dimensionen der Bildung aufmerksam gemacht und das Lernen an sich als ganzheitlicher Lernprozess verstanden. Es ist in der Tradition der amerikanischen Kindermuseen gestaltet. Dort wurden die Ausstellungsobjekte vor einigen Jahrhunderten aus den Schaukästen geholt um diesen mit allen Sinnen erfassen zu können. Durch die beiden Leitslogans “Hands on, minds on, hearts on!”¹⁸⁹ und “Bringt alle Sinne ins Spiel”¹⁹⁰ verweist das Kindermuseum ebenso auf die methodischen Ansätze, die eingesetzt werden. Entsprechend den Parolen, sollte der Museumsbesuch Spaß machen und für den jungen Besucher ein reiches, sinnliches Lernerlebnis darstellen.

In diesem Zusammenhang wichtig zu erwähnen ist, dass das Kindermuseum Mitglied des ICOM sowie der *Hands On! International* ist.

¹⁸⁶Vgl. ABGOTTSPON (2003), S. 111.

¹⁸⁷O.N. (2012b).

¹⁸⁸Vgl. RAUSCHENBACH (2004), S. 32.

¹⁸⁹O.N. (2012d).

¹⁹⁰Ebd.

Schon im Jahr 1994 begann das Kindermuseum mit seinen ersten Ausstellungsarbeiten. Diese waren allerdings im einstigen Wiener Messepalast untergebracht. Heute ist das *ZOOM Kindermuseum* in fünf Bereiche gegliedert: **ZOOM-Ausstellung**, **ZOOM-Ozean**, **ZOOM-Atelier**, **ZOOM-Science** und **ZOOM-Trickfilmstudio**. Fünf Bereiche welche im Folgenden kurz vorgestellt werden.

- **ZOOM Ausstellung**

Die Ausstellungen in Kindermuseen werden zumeist interdisziplinär aufgebaut, da “[...] für das Kind, Wissen, Geschichte und Technik - auch wenn sie als getrennte Fachgebiete behandelt werden [...] - keine isolierten Bereiche darstellen”.¹⁹¹ Der Kindesgeist überbrückt die intellektuelle Aufsplitterung, gleichsam die Art und Weise in der sie sich zum Einzelnen verhält.

Der *ZOOM Ausstellungsbereich* ist für Besucher ab dem sechsten bis zum zwölften Lebensjahr ausgerichtet. Die Mitmachausstellungen wechseln meist zweimal im Jahr und behandeln die verschiedensten Themenbereich aus der Kunst, Alltagskultur, Naturwissenschaft, Soziologie oder der Philosophie. Im Bereich Ausstellung wird an die Erfahrungs- und Alltagswelt der jungen Besucher angeknüpft. Die Denkweisen und die Wahrnehmungsbedingungen der Kinder werden als gestalterische und inhaltliche Basis des Ausgangspunktes der Ausstellungskonzeption eingesetzt. Es wird eine Verbindung zwischen dem im Museum Gezeigten und dem Alltag hergestellt. Aus diesem Grund prallen Bekanntes und Unbekanntes aufeinander und bewirken ein Spannungsverhältnis. Bei dem jungen Besucher entsteht dadurch Neugierde und eine lustvolle Beschäftigung mit dem Neuen. Lernprozesse werden angekurbelt und Erkenntnisse werden auf unterhaltsame Art und Weise ermöglicht.

“Die Kinder reflektieren das Erlebte, sie denken über die Ereignisse nach, tauschen Erfahrungen aus, führen Gespräche und erkennen Zusammenhänge mitunter erst später.”¹⁹²

- **ZOOM Ozean**

Seit Ende des 20. Jahrhunderts besteht in Europa eine gesellschaftliche Neigung zu einem frühkindlichen Bildungsbestreben. *ZOOM Ozean* kann als Antwort auf diesen gesellschaftlichen Trend gewertet werden. Das Kindermuseum selbst beschreibt den *ZOOM Ozean* als

“[...] einen einzigartigen Spiel- und Erlebnisbereich, der speziell auf die altersspezifischen motorischen, kognitiven und sozialen Fähigkeiten von Kindern ab 8 Monaten bis 6 Jahren abgestimmt ist.”¹⁹³

¹⁹¹KOLB (1983), S. 160.

¹⁹²ABGOTTSPON (2003), S. 113.

¹⁹³O.N. (2012e).

Auf zwei Ebenen, dem ‘Schiffsdeck’ und der ‘Unterwasserwelt’, können die Kleinkinder, als auch ihre Begleitpersonen, auf Erkundungstour gehen. Die Ausstellungsobjekte und die Rauminstallation haben nicht den Anspruch, Sachverhalte rund um den Ozean oder die Seefahrt zu erklären. Die Kinder sollen mit den Ausstellungsobjekten spielerisch interagieren und dadurch auf neue Entdeckungen stoßen. Die Bereichsgestaltung soll das Körpergefühl stimulieren und sowohl die Sprach- als auch die Bewegungsentwicklung der kleinen Besucher fördern. Die Spielgegenstände, die in diesem Bereich vorzufinden sind, wurden eigens für das *ZOOM* hergestellt. Oft kann man die Objekte auf vielfache Art benutzen. Die erwachsenen Begleitpersonen verlieren dadurch ihre bislang gewohnte Rolle. Sie können nicht länger die Figur des erklärenden Erwachsenen einnehmen, sondern müssen mit den Kindern zusammen die aufgebaute ‘Parallelwelt’ entdecken und kreativ werden.¹⁹⁴

- **ZOOM-Atelier**

“Kreativität fördern durch Malen, Zeichnen und Werken gemeinsam mit KünstlerInnen.”¹⁹⁵
Im Atelier geht es um die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Materialien oder Techniken. Das Kunstatelier ist für Besucher zwischen drei und zwölf Jahren gedacht.

“Ein Schwerpunkt der Workshops liegt im freien Experimentieren; durch lustvolles Ausprobieren sollen die Kinder die Vielfalt ihrer Fähigkeiten und Ausdrucksmöglichkeiten kennen lernen und ihr eigenes kreatives Potenzial entdecken. Die Kinder [...] werden darin unterstützt, selbstbewusst Verantwortung für ihr eigenes Handeln zu entwickeln.”¹⁹⁶

Angestrebt in diesem Bereich ist eine Handlungs- und Prozessorientierung. Die Gestaltung ist das Ziel. Denn weniger das am Ende erschaffene Produkt steht im Mittelpunkt der bildnerischen Workshops, viel mehr das Ausprobieren der aufwendigen Techniken und Verwendung besonderer Materialien, welche für gewöhnlich im Kinderzimmer oder in Kindergärten und Schulklassen aus Platzgründen nicht zum Einsatz gebracht werden können. Zur besseren Veranschaulichung ein Beispiel. Im Jahr 2002 gab es ein Workshop-Programm titulierte *Ton. Berg und Tal*. In diesem Workshop durften die Kinder “mit zweieinhalb Tonnen Ton”¹⁹⁷ basteln.

- **ZOOM Science**

Wie sehen eigentlich Schneekristalle aus und wie entstehen daraus Schneeflocken?
Oder welche Gemeinsamkeiten haben Menschen, Mäuse und Fliegen? Solchen und

¹⁹⁴Vgl. ABGOTTSPON (2003), S. 118.

¹⁹⁵O.N. (2012c).

¹⁹⁶ABGOTTSPON (2003), S. 114.

¹⁹⁷Vgl. ebd., S. 115.

ähnlichen Fragen wird im Webportal des *ZOOM Science* nachgegangen. Das *ZOOM Science* präsentiert sich hauptsächlich virtuell in dem Science-Portal. Themen aus dem Bereich der Technik, der Geisteswissenschaft oder der Forschung sollen in diesem Portal kindgerecht aufbereitet und vermittelt werden. Durch die *Zoomblox*, der Webblog-Plattform auf der Homepage des Kindermuseums, soll selbstständiges Lernen unterstützt werden. Die jungen, wissenshungrigen Geister können dort einen eigenen Weblog einrichten oder im ZOOM-Science-Blog Fragen an Experten anführen.¹⁹⁸

- **ZOOM Trickfilmstudio**

Das Trickfilmstudio ist ein Multimedialabor, in welchem eigens für das Trickfilmstudio entwickelte Technologien angewendet werden. Sie dienen dazu, die Arbeit mit Medien an die jungen Besucher vermitteln zu können, um so die Medienkompetenz der Kinder zu fördern. Die Struktur dieser Hard- und Software ist eigentlich höchst komplex. In ihrer Anwendung sind diese jedoch so vereinfacht worden, dass sogar Kinder ohne Computer- und Technikenkenntnisse damit arbeiten können.

“Früher hieß das Trickfilmstudio auch ‘Medienlabor’. Ungefähr acht Jahre lang gab es das *ZOOM Lab*. Seit zweieinhalb Jahren heißt es Trickfilmstudio. Trickfilmstudio deshalb, da der Name gleich aussagt um was es geht.”¹⁹⁹, so Jan Machacek, der Leiter des Trickfilmstudios.

Die Kinder zwischen acht und 14 Jahren werden aus der Rolle des passiven Medienkonsumenten hin zum aktiven Medienproduzenten geleitet. Gemeinsam mit erfahrenen Künstlern können die jungen Besucher Produktionen erstellen, was normalerweise nur in Fernsehanstalten oder Filmstudios möglich ist. Die Kinder bilden Filmteams, schreiben Geschichten, erfinden Räume, Figuren und Szenen. Am Ende spielen sie Sounds und Dialoge ein und produzieren so in der Gruppe ihren kurzen und ganz persönlichen Trickfilm.²⁰⁰ Die Medienkompetenz der Kinder soll dadurch gefördert werden und ihr Handeln als aktives Subjekt der gegenwärtigen Mediengesellschaft gestärkt werden.

6.3 Trickfilm

Was genau ist eigentlich ein *Trickfilm*? Welche Art von Film kann man sich darunter vorstellen? Und wie werden sie produziert?

“Sowohl Real- als auch Trickfilme erzeugen eine Illusion von Bewegung. Faktisch sind beides schnell hintereinander gezeigte, statische Einzelbilder, die das menschliche Auge

¹⁹⁸O.N. (2012f), Vgl..

¹⁹⁹MACHACEK (2012), 00:01:01 – 00:03:33.

²⁰⁰O.N. (2012g), Vgl..

in der Wahrnehmung zusammenzieht. Jedes Bild hinterlässt im Auge für kurze Zeit ein Nachbild. Die Sehzellen sind also in gewisser Hinsicht träge. Dieses Phänomen nutzt die Filmtechnik aus.”²⁰¹

Für den Trickfilm werden für jede Bewegung viele Einzelbilder geschaffen. Die Bewegung entsteht daher künstlich. Seinen Ursprung findet der Trickfilm beim Daumenkino, bei welchem man auch das ersichtlichste Anwendungsprinzip findet. Diese Art von Film setzt sich aus einer Abfolge von unzähligen Einzelbildern zusammen, welche sich nur minimal voneinander unterscheiden. Für die Gestaltungstechnik stehen keine Regeln fest. Überwiegend lassen sich die Techniken ohne Vorkenntnisse mit einfachen Mitteln produzieren.²⁰² Die bekanntesten Kinderproduktionen in Form eines Trickfilms sind das *Sandmännchen*, *Shrek* oder *Mickey Maus*. Filmproduzent Walt Disney entwickelte beispielsweise eine sehr spezielle und aufwendige Methode, in der Schauspieler zuerst fotografiert und danach auf Rohfilm, dem unbelichteten Filmmaterial, abgepaust wurden. Im Laufe der Jahre bildete sich der Trickfilm, oder auch Animationsfilm genannt, vom ‘konventionellen Zeichentrick’ zu einer eigenen und seriösen Filmsparte heran. Zusätzlichen Antrieb hat diesem Genre die Entwicklung computergenerierter Animation in Kombination mit 3D-Techniken verliehen. In kommerziellen Trickfilmen hat in den letzten Jahren die reale Personendarstellung wieder Einzug genommen. Was das Zusammenspiel von Sprachsynchronisation und Bilder betrifft wird diese auch immer realistischer. Durch die Etablierung von Video- und Fotokameras in privaten Haushalten wurde der Trickfilm zugänglich für ‘Jedermann’. Auch die Aneinanderreihung der vielen Einzelbilder wurde durch digitale Verarbeitungsprogramme vereinfacht.²⁰³

Mittlerweile bestehen die verschiedensten Formen von Trickfilmen, aus denen nachfolgend nur einige Beispiele vorgestellt werden:

- **Zeichentrick**

Bei dem Wort *Zeichentrick* fallen einem augenblicklich Bilder von *Donald Duck* oder *Mickey Maus* in den Sinn. Walt Disney war zwar Produzent von vielen bekannten Zeichentrickfilmen, er war jedoch nicht der Erste, der animierte und gezeichnete Filme herstellte. Die ersten Errungenschaften im Bereich des Zeichentricks machte man vor allem in England, Frankreich und den USA. Georges Méliès war der Erfinder der Stop-Motion-Technik oder der Doppelbelichtung. Diese technischen Tricks trugen stark zur Entwicklung des Zeichentrickfilms bei, denn Cooper, ein britischer Filmproduzent, nützte Méliès Erfindungen für seine Animationsfilme. Cooper machte seinen ersten Zeichentrickfilm mit Streichhölzern. Er lässt Streichhölzer wie Figuren aussehen die sich bewegen. Dies geschieht durch das Anhalten und das

²⁰¹O.N. (o.J.i), S. 44.

²⁰²Vgl. ebd., S. 44f.

²⁰³Vgl. ebd.

Weiterkurbeln der Kamera. Die älteste und bekannteste Art des Trickfilms ist der Zeichentrick. Die ersten gezeichneten Zeichentrickfilme entstanden zu Beginn des 20. Jahrhunderts.²⁰⁴



Abbildung 9: Zeichentrick: Mickey Mouse

- **Legetrick**

Bei der ursprünglichen Form der Legetechnik werden einzelne Figurenelemente (Kopf, Arme, Beine), Requisiten (Auto) oder verschiedene Hintergrundkulissen (Sonnenaufgang) aus unterschiedlichen Materialien ausgeschnitten und auf eine Fläche gelegt. Jede Figur bleibt in sich beweglich und kann Bild für Bild minimal verändert und verrückt werden. Daher kann eine Vielzahl an Einzelbildern entstehen, welche den Film am Ende lebendig machen. Auch im professionellen Bereich wird diese Animationstechnik eingesetzt, zum Beispiel bei der TV-Serie Southpark.²⁰⁵



Abbildung 10: Legetrick: Southpark

- **Collagetrick**

Diese Form der Animation setzt sich aus bereits vorhandenem Bildmaterial zusammen. Bereits vor dem Einsatz der einzelnen Bildelemente hat das Material eine Bedeutung. Beispielsweise können Teile aus Zeitungen ausgeschnitten werden. Für jedes Einzelbild stellt man die Collageteile in neue Zusammenhänge.²⁰⁶

²⁰⁴O.N. (o.J.), Vgl..

²⁰⁵Vgl. O.N. (o.J.), S. 46.

²⁰⁶Vgl. ebd., S. 47.



Abbildung 11: Collagetrick

- **Knettrick**

Für diese Animationsart werden Skulpturen aus Knetgummi, Knetmasse oder anderen modellierbaren Stoffen erschaffen. Für jedes Bild werden diese leicht verändert. Die Modellierung ist sehr aufwendig und meistens nicht mehr rückgängig zu machen. Daher ist dabei Vorsicht geboten, sodass der fertige Film einen flüssigen Ablauf hat. Der Knettrick wirkt durch seine Räumlichkeit und durch die Dimensionalität der Knetfiguren.²⁰⁷



Abbildung 12: Knettrick: Wallace and Gromit

- **Puppentrick**

Der nahezu bekannteste Puppentrickfilm unter Kindern ist das *Sandmännchen*. Wichtig und zugleich Vorteil für diese Technik ist, dass die Puppen eine bereits vorhandene Beweglichkeit haben. Die Darstellung der unterschiedlichen Bewegungen wird dadurch erleichtert. Auch Stofftiere, Lego- oder Playmobilfiguren werden oft für die Darstellung von Puppentrickfilmen eingesetzt.²⁰⁸

²⁰⁷Vgl. o.N. (o.J.i), S. 48.

²⁰⁸Vgl. ebd., S. 49.



Abbildung 13: Das Sandmännchen

- **Livetrick mit Dingen oder mit Menschen (Pixilation)**

Alles was man bewegen kann, kann im Livetrick zum Einsatz gebracht werden. Alltägliche Gegenstände wie Wolle, Ohrstöpsel, etc. Plötzlich wird ein Spielwürfel zur Zutat einer Tomatensauce. Socken werden zu Geister, oder Wolle zu Parmesan. Durch ungewöhnliche Kombinationen von Gegenständen können surreale Momente und lustige Wirkungen entstehen.²⁰⁹



Abbildung 14: Livetrick: *Western Spaghetti* by PES

- **‘Queer-Beet’ Tricks**

Neben zahlreichen Reinformen der Animationsfilme, gibt es auch Mischformen, in denen unterschiedliche Techniken miteinander verbunden werden. Zum Beispiel einen Live-Trick mit Menschen und Puppen. Auch Abwandlungen der Trickfilm-techniken zählen dazu. Indem man zum Beispiel in Sand für den Zeichentrickfilm malt, statt mit dem Stift auf Papier.²¹⁰

²⁰⁹Vgl. o.N. (o.J.i), S. 50f.

²¹⁰Vgl. ebd., S. 52.

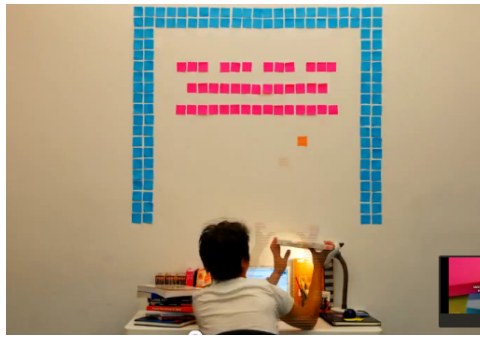


Abbildung 15: Queerbeet Trick: *Deadline* by Bang-Yao Lui

6.3.1 Wirkung des Trickfilms auf Kinder

Welche Wirkung das Medium Trickfilm auf Kinder hat, ist ausschlaggebend von der Gestaltung einiger Faktoren:

- Musik und Geräusche
Wird eine Spannung, Traurigkeit oder Heiterkeit erzeugt? Die Musik kann begleitend oder synchron verwendet werden. Wird die Musik synchron eingesetzt, begleitet der Rhythmus der Musik die Filmhandlung. Sie miment die Stille oder das Bedrohliche.
- Sprache
Wie ist die Stimmung der Personen? Ihre Beziehung zu anderen Figuren? Oft bestehen innere Monologe und es kommen Erzähler zum Einsatz. Da der Trickfilm in der Welt des Fantastischen spielt, ist alles erlaubt. Tiere als auch Gegenstände können plötzlich sprechen.
- Charakter
Wie ist die Darstellung des Charakters? Haben die Personen eine bestimmte Mimik?
- Kamera
Wie ist die Kameraführung? Hektisch, träge, schnell, langsam, rollend, etc.²¹¹

6.4 *Lab Club* - Das Multimedialabor

Nach dieser kurzen Exkursion zum Trickfilm, sollte nun ein guter Überblick zum Filmgenre Trickfilm bestehen, welcher Kernmaterie im *Lab Club* des *ZOOM Kindermuseums* ist. So wie sich der heutige *Lab Club* versteht, ist er ein Wochenendprogramm für Kinder zwischen acht und 14 Jahren.

²¹¹Vgl. DANIEL AMANN (2008), S. 69.

“Früher hat das Trickfilmstudio ‘Multimedia-Lab’ geheißen. Das ‘Lab’ kommt von Labor, Medienlabor. [...] ‘Club’ daher, da er nur am Wochenende stattfindet. An den Wochenenden können die Kinder immer wieder wie in einen Club kommen. Denn es wird an diesem großen, 40-minütigen Film gearbeitet. Die Arbeit daran erstreckt sich über ein halbes Jahr und am Ende findet eine Filmvorführung im *Cinemagic* am Karlsplatz statt.”²¹²

Wie das Interview mit Verena Brückner und Klemens Koscher bestätigt, trägt jede Workshop-Gruppe mit der Produktion eines Kurzfilms ein Stück zum am Ende entstehenden Gesamtkunstwerk bei. Im Samstags-Workshop wird innerhalb von zwei Stunden an einem kurzen Trickfilm gearbeitet. Die Inhalte der einzelnen Geschichten des Tagesworkshop werden in einen breiten Rahmen gesteckt. Der Kreativität des jungen Esprits werden an der Gestaltung dieser keine Grenzen gesetzt. An den Sonntag-Workshops werden diese, bereits gestalteten Kurzfilme, von den Kindern selbst vertont.

Aktuelles Programm im *Lab Club* stellt die Erstellung des Trickfilms *Das Sprachgenie* dar. In diesem “[...] vertonen und verfilmen die Kinder und Jugendlichen die Geschichte eines freundlichen, frechen und etwas tollpatschigen Drachen, der viele Sprachen spricht und gern singt, aber nicht Deutsch kann. Zwei Kinder haben den Drachen auf ihrem Schulweg getroffen und sind fasziniert von ihm. Kann man einen fremdsprachigen Drachen zum Freund haben? Ist es möglich, die Drachensprache zu lernen?”²¹³ Der Workshop geht von Mitte Februar bis Ende Juni 2012. Die Kinder brauchen dazu keine Vorkenntnisse und sie können jederzeit einsteigen.



Abbildung 16: *Das Sprachgenie*

6.4.1 Formation des *Lab Club's*

Am 19.5.2012 hatte ich die Möglichkeit, einen Nachmittag beim Workshop-Programm *Das Sprachgenie* teilzunehmen. An diesem Tag konnte die Teilnahme von zehn Kinder verzeichnet werden, welche von zwei Betreuern durch das Programm geleitet wurden. Nach diesem Workshopbesuch *Das Sprachgenie* nun eine Beschreibung der Formation dieses Workshops.

²¹²BRÜCKNER (2012), 00:00:06 - 00:01:45.

²¹³O.N. (2012a).

- **Begrüßung und Einleitung**

Zwei Mitarbeiter begrüßen die jungen Teilnehmer vor der Eingangstüre des Trickfilmstudiobereichs. Anschließend bieten sie die teilnehmenden Kinder und deren Begleitpersonen in den Arbeitsraum, dem Trickfilmstudio, hinein. Dort werden kurze Eckpunkte des Workshop-Ablaufs besprochen. Die Begleitpersonen verlassen danach das Trickfilmstudio.

- **Einführungsfilm**

Die Einführung geschieht durch einen kurzen Filmausschnitt von Filmen der vergangenen Workshopergebnisse. Auf etwaige Fragen der Kinder wird eingegangen. Der Einführungsfilm spielt in der Steinzeit. Die Ära wird anschließend besprochen und analysiert, da diese auch an diesem Workshoptag weiterführend in dem Workshopfilm Thema ist.

- **Malen und Schneiden**

Zusammen wird herausgefunden, welche Tiere es in der Steinzeit gab. Danach darf sich jedes Kind für ein Tier entscheiden welches es auf Papier bringen möchte. Die Mitarbeiter halten sich dabei im Hintergrund auf, geben aber Tips und Tricks wie es im Film dann besser zur Geltung kommt.

- **Fotografieren**

Sobald der erste junge Teilnehmer sein Tier ausgeschnitten hat, darf er zum Fotografieren dieses über gehen. Ein Mitarbeiter erklärt und leistet Hilfestellung.

- **Assemblage – Scheiben**

Die Fotografie wurde durch die Mithilfe der Mitarbeiter auf das große ‘Assemblage-Board’ übertragen. Auf diesem und auch auf einer großen Leinwand, können die Kinder ihre abfotografierten Tiere digital bestaunen. Auf dem ‘Assemblage-Board’ können die Kinder ihre Tiere bewegen, indem jedem Tier eine Scheibe zugeordnet wird und diese mit den Händen der Scheibe entlang bewegbar ist. Die Funktionsweise des ‘Assemblage-Board’ in einfachen Worten: Auf der Decke des Raumes ist eine Kamera montiert, welche aus der Vogelperspektive auf das ‘Assemblage-Board’ filmt. Auf den Scheiben, die auf dem ‘Board’ bewegt werden, sind Muster an der Oberfläche aufgedruckt. Die Kamera verarbeitet diese Information, sodass anschließend die Figur auf der Leinwand zu sehen ist. Verdeckt man das Muster, wird der Arbeitsvorgang unterbrochen.

- **Entstehung einer Geschichte**

Die Kinder stehen rund um das Board versammelt. Gemeinsam mit den Betreuern wird an einer Geschichte getüftelt. Eine Geschichte, die alle Tiere mit ins Spiel bringt und eine Weiterführung des gezeigten Einführungsfilms sein soll. Die Kinder

können ihren Ideen freien Lauf lassen. Die Betreuer unterstützen die Kinder, um auf ein gutes Ergebnis zu kommen.

- **Arbeit mit dem ‘Assemblage-Board’**

Die Tiere werden am Board platziert und mit Hilfe der Scheibe minimal von den Kindern bewegt. Manche Tiere kommen erst später hinzu. Manche wandern früh aus der Bildfläche. Nach jeder kleinsten Bewegung wird ein Foto gemacht. Die Kinder dürfen dazu auf einen großen bunten Knopf drücken. Es entstehen zahlreiche Einzelbilder. In diesem Film waren es 67 Einzelbilder.

- **Gruppenfoto**

Alle Kinder werden in die Bluebox gebeten. Es wird ein Gruppenfoto gemacht, welches am Ende des Films als Abschlussbild eingebaut wird.

- **Ergebnis-Viewing**

Am Ende des Workshops, werden die bereits auf ihre Kinder wartenden Eltern zur Tür hereingebeten. Eltern, Kinder und Betreuer erleben gemeinsam das in zwei Stunden erarbeitete Workshopergebnis. Ein weiterer Trickfilm, welcher nach Beendigung der gesamten Workshoplaufzeit, von 25.02.2012 bis 29.06.2012, zusammengeschnitten und in einem Langfilm Ende September 2012 für alle Workshopteilnehmer präsentiert wird.²¹⁴

6.4.2 Raumaufteilung

Das *ZOOM Trickfilmstudio* ist auf zwei Etagen aufgeteilt. Im unteren, größeren Bereich, steht der spezielle ‘Trickfilmtisch’ oder auch ‘Assemblage-Board’ genannt. Dieser ist Hauptarbeitsmittel in der Produktion des Trickfilms. In der unteren Ebene befinden sich auch zwei Maltische, auf denen die Kinder ihre Figuren erfinden und malen. Außerdem befindet sich eine Blue-Box in dieser Etage. Die obere Etage ist sehr klein gehalten. Sie verfügt über das Tonstudio, in welchem die Kinder dem Drachen ihre Sprache verleihen.

6.4.3 Didaktische Ansätze der Vermittlungsarbeit

In den Veranstaltungen der Workshopreihen im *Lab Club*, bzw. während des Workshop *Das Sprachgenie* wird auf die Parallelisierung von den Begriffen **Wissen, Spaß** und **Unterhaltung** gesetzt. Der Burcaw’sche Begriff des ‘Edutainment’ ist während der Erarbeitung des Trickfilms groß geschrieben. Weiters findet eine Verflechtung des ‘Edutainments’ mit dem ‘Learning by Doing’ statt. Die jungen Teilnehmer des Workshops lernen durch selbstständiges Arbeiten, durch das Zulassen von Fehlern und durch eine gemeinsame Suche nach Problemlösungen.

²¹⁴Vgl. MACHACEK (2012), 00:05:35 – 00:07:22.

Auch die *Hands on!*-Methodik ist im *Lab Club* ein wichtiges Element der didaktischen Vermittlungsarbeit. Kinder werden im *Lab Club* aktiv. Der Raum in dem der Workshop stattfindet ist so aufgebaut, dass die Kinder alles anfassen können. Bei den technischen Objekten wird Hilfestellung gegeben. Dennoch dürfen, oder ja sogar müssen, die Teilnehmer Hand anlegen um zu einem formidablen Ergebnis zu kommen.

6.4.4 Lernergebnis bei der Erarbeitung des Trickfilms *Das Sprachgenie*

Die in der Konzeption gesetzten pädagogischen Ziele werden durch eine spielerische und aktive Zuwendung zu der Materie Trickfilm erreicht. Durch eine 'handelnde Auseinandersetzung' des Kindes mit dem Entwurf und der Gestaltung des Trickfilms lernt es Fertigkeiten und Fähigkeiten, welche für ein autonomes, selbstverantwortliches und selbstständiges Leben erforderlich sind. Der junge Workshop-Besucher lernt, eine Situation mitzugestalten und als aktiver Entscheidungsträger zu wirken. Auch soziale Aspekte werden während der Arbeit mit dem Trickfilm gelernt, welche wichtig für die Persönlichkeitsentwicklung eines jeden Kindes sind. Als Ziel jeder medienpädagogischen Arbeit gilt es, den jungen Geist zu einer 'medialiteraten' Person zu verhelfen. Damit ist das Verstehen und die reflexive und die sinnvolle Anwendung von Medien aller Art gemeint. Im Folgenden sollen nun sechs pädagogische Lernziele präsentiert werden, welche durch die Arbeit am Trickfilm *Das Sprachgenie* erreicht werden:

- **FÖRDERUNG VON BASISKOMPETENZEN**

Wie in den meisten Institutionen, in denen unterschiedliche Menschen, ob jung oder alt, zusammenarbeiten, werden Basiskompetenzen gelernt, benötigt und eingesetzt. Durch den Einsatz von Basiskompetenzen wird Teamarbeit erleichtert. Dazu zählen etwa Kommunikationsfähigkeit, kritisches Denken, zwischenmenschliche Beziehungen, Entscheidungsfindungen, Selbstwahrnehmung, Handlungskompetenz, Widerstand gegenüber Gruppendruck sowie der Umgang mit Angst, usw.²¹⁵

- **FÖRDERUNG DER KREATIVITÄT**

Als ein für das Kindermuseum wesentliches Bildungsziel, wird die Kreativitätsförderung gesehen. König meint, dass:

“Kreativität flüssiges, flexibles, originelles Denken ist, das nach alternativen Aufgaben- und Problemlösungen sucht (divergentes Denken), wobei die Leistung nicht nur neu, sondern auch nützlich, problemangemessen und ästhetisch sein sollte.”²¹⁶

Vor allem in jenen Momenten findet Kreativität statt, in denen geistige Ruhe herrscht.

²¹⁵O.N. (o.J.e), Vgl.

²¹⁶KÖNIG (1986), S. 345.

Die Kinder kommen in ihrer Freizeit in den *Lab Club* und nehmen freiwillig am Workshop teil. Sie haben nicht das Gefühl, gezwungenermaßen, in den Workshop zu kommen. Sie arbeiten aus eigener Motivation heraus mit. Bei der Produktion von *Das Sprachgenie* wird die Kreativität durch das Malen und Zeichnen verschiedener Figuren angeregt. Außerdem durch das Erfinden einer Geschichte.

• FÖRDERUNG DER NEUGIER

Kreativität und Neugier sind Persönlichkeitsmerkmale, die in unterschiedlichem Maße jedem Menschen gegeben sind und von äußeren Faktoren stimuliert und gefördert werden.

Häufig galt das Neugieverhalten von Kindern früher als störend. Neugierige Kinder wurden innerhalb pädagogischer Kontexte als schwierig gesehen und sie galten oft als eine unangenehme Herausforderung. Aktuell hingegen steht man dem Begriff der Neugierde positiv gegenüber. Die Neugier im Kind wird gefördert, indem sie dazu angehalten werden, neugierig zu sein. Bildungsdiskussionen rund um das Thema Neugierde im Kindesalter, bestehen in Deutschland mit größerer Ambition als hier in Österreich.²¹⁷

Auch im *Lab Club* wird das Neugierde-Verhalten der Kinder angetrieben. Da der Workshop in einer sehr angenehmen Atmosphäre stattfindet und die Gruppengröße überschaubar bleibt, haben die Kinder keine Scheu davor Fragen zu stellen. Egal ob es das Thema des Trickfilms, die Gestaltung dieses oder das 'Assemblage-Board' betrifft; der Wissenshunger der Kinder wird enorm geweckt.

• FÖRDERUNG DER TEAMARBEIT

Unter Teamarbeit versteht man das effektive Arbeiten von gleichberechtigten Personen innerhalb einer Gruppe. Ein Team sollte einen Teamleiter, bzw. Moderator haben, der nach Außen kommuniziert. Jedes einzelne Teammitglied arbeitet selbstständig an den einzelnen Arbeitsabläufen. Die Gruppe trägt gemeinsam die Verantwortung über die Erarbeitung und die Ergebnislieferung einer bestimmten Aufgabe.²¹⁸

Gemeinsame handlungsleitende Werte spielen auch während des Workshops *Das Sprachgenie* eine große Rolle. Denn gearbeitet wird ausschließlich im Team. Gemeinsam werden Figuren gemalt, gemeinsam findet die Ideenfindung einer neuen kurzen Geschichte statt, gemeinsam werden die Bilder gemacht, etc. Auch die Zusammenarbeit zwischen den Betreuern und den Kindern ist wichtig während der

²¹⁷Vgl. SCHÄFER (2007), S. 3.

²¹⁸ARBEITSRATGEBER (o.J.), Vgl..

Arbeit. Die Betreuer nehmen im Team die Rolle des Moderatoren ein. Sie fassen von den Kindern preisgegebene Statements zusammen, behalten den Überblick und verteilen Aufgaben an ihre jungen Teammitglieder. “Von der pädagogischen Seite her finde ich, dass das Teamworken Gold wert ist”²¹⁹, so Verena Brückner, eine Mitarbeiterin des *ZOOM Kindermuseums*.

• FÖRDERUNG SOZIALER ASPEKTE

Ins Besondere bei der Geschichte von *Das Sprachgenie* steht der soziale Aspekt im Mittelpunkt. Laut dem Leiter des *ZOOM Trickfilmstudios*, Jan Machacek, wurde die Geschichte bewusst so gewählt, denn:

“Es geht dabei um die kulturelle Vielfalt der Besucher die hierherkommen. Am Wochenende kommen sehr viele Besucher aus den unterschiedlichsten Ländern. Wenn etwa 15 Kinder kommen, haben zehn davon eine andere Muttersprache als Deutsch. Im Film machen wir die verschiedenen Sprachen zum Thema.”²²⁰

Der Kontext der Geschichte ist die Freundschaft zwischen einem Drachen und zwei Personen, die etwas gemeinsames Erleben. Durch die Vertonung des Trickfilms, geben die Kinder der Drachenfigur ihre Stimme. Der Drache gibt anschließend die verschiedensten Sprachen und Dialekte von sich.

“Da gab es schon sehr schöne Moment während dem Arbeiten, wo man merkte, dass es die Kinder stolz machte, wenn ihre Sprachkompetenz im Film vorgekommen ist.”²²¹

• FÖRDERUNG DES UMGANGS MIT ‘NEUEN MEDIEN’

Da der alltägliche Medienumgang in unserer Gesellschaft immer wichtiger wird, oder beinahe schon Voraussetzung zum Überleben und Kommunizieren ist, stehen auch die jungen Leute unserer Gesellschaft unter dem Einfluss von Medien. Ein richtig erlernter Umgang mit diesen, kann möglichen ‘Missbrauch’ oder etwaige Befürchtungen aller Art aus dem Weg räumen.

Aus diesem Grund wird im *Lab Club* versucht, einen Einstieg in die Medienwelt zu bieten. “Es ist ein spielerischer Umgang mit den Medien. [...] es soll einfach ein ‘Hineinschnuppern’ in die Materie sein.”²²², so Klemens Koscher. Je nach dem wie alt die Workshop-Teilnehmer sind, versuchen die Betreuer Kameraeinstellungen zu vermitteln. Auch wird der genaue Aufbau eines Trickfilms erklärt. Im *Lab Club* wird die Methode der Legetrick angewendet. Das heißt es werden Sachen gemalt,

²¹⁹BRÜCKNER (2012), 00:09:38 – 00:10:45.

²²⁰MACHACEK (2012), 00:03:45 - 00:05:27.

²²¹Ebd.

²²²KOSCHER (2012), 00:05:22 – 00:06:48.

6 Ergebnisse der Forschungsfrage: Kann ein Kindermuseum Wissen über Medien (über das Medium Trickfilm) vermitteln?

ausgeschnitten, zusammengelegt und abfotografiert. Diese Technik ist Grundlage der Erklärungen.

7 Resümee

Der Ausgangspunkt dieser Diplomarbeit, *Medienpädagogik im Kindermuseum. Eine kulturwissenschaftliche Analyse*, war die Frage nach dem medienpädagogischen Bildungsanspruch im Kindermuseum des 21. Jahrhunderts. Meine Forschungen beziehen sich auf den *Lab Club*, welcher Teil des *ZOOM Trickfilmstudios*, bzw. des *ZOOM Kindermuseums* ist.

Um zu einem runden Gesamtbild zu gelangen, wurde zu Beginn der Arbeit die Geschichte des Museums und des Archivs thematisiert. Die Genese des Sammelns und Erforschens reicht bis zu den Ursprüngen des menschlichen Seins zurück. Weiters wurde der Begriff der Gedächtnis- und Erinnerungskultur aufgegriffen. Orte, an denen Gegenstände gesammelt, aufbewahrt, erforscht und Wissen generiert wurde, gab es nicht immer. Diese Speicher des menschlichen Kulturerbes entwickelten sich erst im 19. Jahrhundert.

Weiters wurde die Entwicklung des Kindermuseums beschrieben. Seine Wurzeln hat das Kindermuseum in den USA. Erst sehr spät, in den 1970er Jahren, erreichte die Welle der Kindermuseen Europa. Die ersten europäischen Kindermuseen etablierten sich in Deutschland. Mittlerweile sind verschiedene Organisationen und Dachverbände entstanden, die eine Zusammenarbeit der Kindermuseen ermöglichen, bzw. diese in ihrer Arbeit unterstützen. Die *Hands-On!*-Theorie ist in allen Kindermuseen Kernmethodik der pädagogischen Vermittlungsform. Das Kindermuseum ist zu einem öffentlichen Ort geworden, an dem Informationen weitergegeben und Wissen vermittelt werden soll. Wissen, das für Erziehungs- und Bildungszwecke wichtig ist. Nicht zuletzt ist die Institution Kindermuseum zu einem Erlebnisort für Kinder und Jugendliche geworden.

Weiterführend habe ich versucht, die Theatralisierung eines Wissensraumes zu analysieren. An Hand der Installation *Raumschiff Erde*, inszeniert von der künstlerischen Vereinigung *toxic dreams*, versuche ich den Inszenierungscharakter einer Ausstellung zu veranschaulichen. Die beiden Hauptverantwortlichen von *Raumschiff Erde* nahmen sich für ein langes Gespräch mit mir Zeit. Ein Ausschnitt ihrer Stellungnahmen, in deutscher und englischer Sprache, wurde in diese Arbeit eingebaut.

Das Zeitalter der Postmoderne ist prägend für unsere gegenwärtige Gesellschaft. Durch die Entwicklung der Postmodernität kann der Transfer von Informationen weite Entfernungen in Sekundenschnelle überwinden. Die Welt ist durch seine technischen Errungenschaft zu einem Globalen Dorf geworden. Information und Bildung hat an Wert zugelegt, da jeder von uns tagtäglich durch die Digitalisierung einer enormen Informationsflut ausgesetzt ist. Die Menschen der sogenannten Informations- und Wissensgesellschaft, gestalten den Wandel mit. Der Zugriff auf Informationen, immer und überall, wird bereits von den Kindern des 21. Jahrhunderts, der so genannten 'Digital Generation' vorausgesetzt. Des Weiteren habe ich den Terminus *Multimedia* eingeführt und diesen in Zusammenhang mit

der Medienpädagogik des 21. Jahrhunderts gesetzt. Auch im Museum hat eine Digitalisierung stattgefunden. Hinsichtlich des Medieneinsatzes in Museen waren die Technischen Museen Vorreiter auf diesem Gebiet.

Auch das *ZOOM Kindermuseum* hat reagiert und eine neue Form der ‘Museumsausstellung’ eröffnet - das *ZOOM Trickfilmstudio*. Durch Angebote während der Woche werden Schulklassen oder Hortgruppen zum Arbeiten mit Medien eingeladen. Für das Wochenende besteht der *Lab Club*, in dem jeder zwischen acht und vierzehn Jahren willkommen ist. Nach aktuellem Stand existiert in Österreich kein zweites Trickfilmstudio für Kinder dieser Art. Denn dieser Bereich des *ZOOM Kindermuseums* zeichnet sich dadurch aus, dass eine eigens entwickelte Technologie eingesetzt wird, um den jungen Besuchern das Arbeiten mit den Medien zu erleichtern.

In der vorliegenden Diplomarbeit waren zwei Fragekomplexe maßgebend: **Kann ein Kindermuseum Wissen über Medien (über das Medium Trickfilm) vermitteln? Wenn ja, was können Kinder durch den Umgang mit dem Medium Trickfilm lernen?** Der Begriff *Wissen* ist in diesem Zusammenhang sehr breit gefasst und bezieht sich vor allem auf Verhaltensmuster in der Gesellschaft. Meine Ergebnisse erzielte ich einerseits durch einen Forschungsbesuch des Workshops *Das Sprachgenie* im *Lab Club*. Des Weiteren führte ich drei Interviews; mit dem Bereichsleiter und zwei Mitarbeitern des *ZOOM Trickfilmstudio*. Außerdem werden zentrale, theoretische Schlussfolgerungen aus der in der Arbeit behandelten Fachliteratur mit den Kernthemen der geführten Interviews zusammengeführt und analysiert.

Das *ZOOM Trickfilmstudio*, ein etwas unkonventioneller Bereich für ein Kindermuseum, ist eine andere Art der musealen Ausstellung bzw. ein Raum der Wissensvermittlung. Es ist darum bemüht, mit den jungen Besuchern auf eine spezielle Art und Weise zu kommunizieren und auch den Austausch zwischen den Workshop-Teilnehmern anzukurbeln. Außerdem wird der Besucher während des Workshops bei der intensiven Wahrnehmung seiner Umgebung unterstützt.

Im Folgenden wird noch einmal das Resultat zu den Forschungsfragen dieser Diplomarbeit zusammengefasst erläutert. Das Forschungsergebnis ist in sechs Bildungsziele gebündelt. Sechs Bildungsziele, welche sich als am Bedeutungsvollsten während des gesamten Lernprozesses eines Workshops im *ZOOM Trickfilmstudio* herauskristallisiert haben.

Als erstes Bildungsziel gilt die **Förderung von Basiskompetenzen**. Unter Basiskompetenz zählen jene Verhaltensweisen, die ein erfolgreiches Interagieren und Kommunizieren in einer Gruppe ermöglichen. Selbstwahrnehmung, Selbstvertrauen, Entscheidungsfindungen, kritisches Denken oder Handlungskompetenz sind nur einige Beispiele dessen, was man unter Basiskompetenz versteht.

Ein weiteres wesentliches pädagogisches Ziel im Kindermuseum ist die **Förderung der Kreativität**. Die einen sehen Kreativität als ein Charakteristikum an. Andere wiederum betrachten Kreativität nicht als eine Eigenschaft des von der Muse geküssten Individuums, sondern als eine Eigenschaft die jeder Mensch besitzt. Verbindend ist die Tatsache, dass sich Kreativität am Besten in den Ruhephasen des menschlichen Geistes entfalten kann. Da die Besucher im *Lab Club* freiwillig und in ihrer Freizeit an den Workshops teilnehmen, arbeiten sie ohne Druck und somit entspannter an ihrem Ergebnis.

Der dritte Punkt des Forschungsergebnisses ist die **Förderung der Neugier**. Die Neugier steckt in jedem von uns, jedoch ist sie unterschiedlich stark ausgeprägt. Im Gegensatz zu früher wird gegenwärtig die Neugier im Kind gefördert. Die Neugier spielt auch während der Workshops im *Lab Club* eine wichtige Rolle. Die Kinder werden unbewusst dazu aufgefordert, Fragen zu stellen.

Die **Förderung der Teamarbeit** als viertes Bildungsziel, wird im Speziellen während des Workshops groß geschrieben. Die als erstes Bildungsziel angeführte ‘Förderung der Basiskompetenzen’ dient den Teilnehmern zusätzlich dazu, effektiv im Team zu arbeiten. Zur Produktion des Trickfilms ist eine Zusammenarbeit in der Gruppe notwendig. Die vom *Lab Club* vorgegebene Aufgabenstellung zur Trickfilmproduktion zielt auch auf eine Zusammenarbeit der Kinder im Team ab.

Als fünftes Bildungsziel steht die **Förderung sozialer Aspekte**. Da die Workshops im *Lab Club* grundsätzlich an den Wochenenden stattfinden, nehmen auch Besucher aus anderen Ländern, mit anderen Kulturen und Muttersprachen am Workshop teil. Im Trickfilmkonzept *Das Sprachgenie* wird die Sprache zum Thema gemacht. Des Weiteren handelt die Geschichte von der Freundschaft zwischen zwei Menschen und einem Drachen.

Das Letzte der sechs wesentlichen Bildungsziele ist die **Förderung des Umgangs mit ‘Neuen Medien’**. In der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts wird das Hantieren mit Medien immer bedeutender. Der *Lab Club* bietet den Kindern an, unter Aufsicht erste Erfahrungen mit den unterschiedlichsten Medien zu machen. Das Lernen mit und über Medien erfolgt dabei spielerisch.

Wie soeben angeführt, zählt neben der **Förderung des sozialen Aspekts**, der **Förderung von Basiskompetenzen** und der **Förderung eines guten Arbeitsverhaltens im Team** auch die **Neugierde- und Kreativitätsförderung** zu den Bildungszielen, welche während der Arbeit an dem Medium Trickfilm gelernt werden können. In Bezug auf das Medium, so stellt dieses für das Kind einen neuen Wissens-, Erfahrungs- und Lernraum dar. Es wird ein spielerischer **Umgang mit den ‘Neuen Medien’** forciert.

Erkennt man den Wissensbegriff als sehr breit gefassten Bildungsbegriff an und wertet man die vorangegangenen sechs Aspekte als Bestandteile der Bildungserfahrung, so lässt

sich schlussfolgern, dass das *ZOOM Trickfilmstudio*, bzw. der *Lab Club*, dem Anspruch einer non-formalen Bildungsinstitution gerecht wird und die jungen Besucher in ihrer Lernerfahrung begleitet und motiviert. Das Medium Trickfilm wird dabei als Mittel der Wissensvermittlung eingesetzt.

Zuletzt kann festgehalten werden, dass die Forschungsergebnisse dieser Diplomarbeit durchaus dazu dienen können, Ausgangspunkt weiterer Ausführungen und Analysen in diesem hochinteressanten Forschungsfeld zu sein. Ein Blick in die kommenden Jahre verrät, dass Ausstellungsbereiche wie das Trickfilmstudio im *ZOOM Kindermuseum* wichtige Meilensteine für die junge Generation des 21. Jahrhunderts sind. Neben institutionellen Einrichtungen werden in diesem speziellen Kindermuseumsbereich zwischenmenschliche Verhaltensformen geprägt und der richtige Umgang mit Medien zum Ziel gesetzt. Aspekte, welche für das Leben in der realen als auch in der digitalen Welt von heute fundamental sind.

Literatur

- Abgottspon, F.:** Kindermuseum herangezoot. Das Zoom Kindermuseum. In **Seiter, J. (Hrsg.):** Auf dem Weg. Von der Museumspädagogik zur Kunst- und Kulturvermittlung. Wien, 2003
- ACM:** *What is a childrens museum?* o.O., o.J.a [⟨URL: http://www.childrensmuseums.org/about/faq.htm⟩](http://www.childrensmuseums.org/about/faq.htm)
- ACM:** *What is a childrens museum?* o.O., o.J.b [⟨URL: http://www.childrensmuseums.org/about/faq.htm⟩](http://www.childrensmuseums.org/about/faq.htm)
- Alexander Roesler, S. M.:** *Was ist ein Medium?* Weimar, 2005 [⟨URL: http://www.formatlabor.net/mediendiskurs/⟩](http://www.formatlabor.net/mediendiskurs/), Interdisziplinäre Tagung / Kolleg Friedrich Nietzsche / Weimar
- Arbeitsratgeber:** *Gute Ergebnisse durch Teamarbeit.* o.O., o.J. [⟨URL: http://www.arbeitsratgeber.com/teamarbeit_0187.html⟩](http://www.arbeitsratgeber.com/teamarbeit_0187.html)
- Assmann, A.:** Die Sprache der Dinge. Der lange Blick und die wilde Semiose. In **Gumbrecht/Pfeiffer (Hrsg.):** Materialität der Kommunikation. Köln, 1988, 237–251
- Assmann, A.:** *Speichern oder Erinnern? Das kulturelle Gedächtnis zwischen Archiv und Kanon.* Konstanz, 2006
- Assmann, Gomille, R.:** *Sammler-Bibliophile-Exzentriker.* Tübingen, 1998
- Bauer, S.:** *Medium Internet und die Freie Szene.* Linz, 1998
- Bauman, Z.:** *Moderne und Ambivalenz: Das Ende der Eindeutigkeit.* Hamburg, 1998
- Bäumler, C.:** *Bildung und Unterhaltung im Museum. Das musela Selbstbild im Wandel.* Münster, 2004
- Benjamin, W.:** *Passagen-Werk. Aufzeichnungen und Materialien.* Frankfurt/Main, 1982
- Benjamin, W.:** *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [2. Fassung - 1935/36].* Frankfurt/Main, 1991
- Bibliographisches-Institut:** *Duden. Das große Fremdwörterbuch.* Mannheim, 2012 [⟨URL: http://www.duden.de/suchen/dudenonline/multimedia⟩](http://www.duden.de/suchen/dudenonline/multimedia)
- Bien, G.:** *Die Nikomachische Ethik.* 4. Auflage. Hamburg, 1985
- Blaschitz, E.; Seibt, M. (Hrsg.):** *Medienbildung in Österreich. Historische und aktuelle Entwicklungen, theoretische Positionen und Medienpraxis.* Wien/Berlin, 2008

- Boeykens, C.:** *Nazi-Falschgeld in der Nationalbank*. Brüssel, o.J. (URL: <http://www.nbbmuseum.be/de/2007/11/a-nazi-counterfeit.htm>)
- Börsch-Supan, H.:** *Kunstmuseen in der Krise. Chancen, Gefährdungen, Aufgaben in mageren Jahren*. München, 1993
- Brückner, V.:** *Interview zum Lab Club*. Wien, 2012
- Bukowski, C.; Broll, M. C. (Hrsg.):** *Aufzeichnungen eines Außenseiters*. Frankfurt/Main, 1995, 68
- Burcaw, G. E.:** *Introduction to Museum Work*. Nashville, 1975
- Daniel Amann, A. F.:** *Trickfilm entdecken. Animationstechniken im Unterricht*. Zürich, 2008
- Desvallées, A.:** Konvergenzen und Divergenzen am Ursprung der französischen Museen. In **Fliedl, G. (Hrsg.):** *Die Erfindung des Museums: Anfänge der bürgerlichen Museums-idee in der Französischen Revolution*. Wien, 1996
- Dörr, G.:** Multimedia aus pädagogischer Sicht. In **Würstl, B. (Hrsg.):** *Multimedia-Einsatz im Museum. Die smart.card und deren Bedeutung für die Besucher des Ausstellungsbereiches medien.welten im Technischen Museum Wien*. Wien, 2004
- Dschungel:** *Hintergrundinformation zur Produktion*. Wien, 2012
- Ebeling, Günzel, A.:** *Archivologie*. Berlin, 2009
- Fast, K.; Korff, G. (Hrsg.):** *Die Eigenart der Museumsdinge. Zur Materialität und Medialität des Museums*. Opladen, 1995
- Faulstich, W.:** *Einführung in die Medienwissenschaft*. München, 2002
- Fields, B.:** *Hands-On learning*. o.O., o.J. (URL: http://www.butterflyfields.com/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=2)
- Gale, F. C.:** The Junior Museum and its Program for the Education of Children. In **Kolb, P. (Hrsg.):** *Das Kindermuseum in den USA: Tatsachen, Deutungen u. Vermittlungsmethoden; Beitrag zur vergleichenden Museumspädagogik*. New York, 1983 1957
- Göbel, R.:** *Benjamin heute - Großstadtdiskurs, Postkolonialität und Flanerie zwischen den Kulturen*. München, 2001
- Godau, S.:** Inszenierung oder Rekonstruktion? In **Michael Fehr, S. G. (Hrsg.):** *Geschichte, Bild, Museum: Zur Darstellung von Geschichte im Museum*. Köln, 1989, 199–211

- Guido Heinrich, G. S.:** *Magdeburger Biographisches Lexikon - 1. Zwischen Erinnern und Vergessen*. Magdeburg, 2005 [⟨URL: http://www.uni-magdeburg.de/mbl/Hinweise/Projekt.htm⟩](http://www.uni-magdeburg.de/mbl/Hinweise/Projekt.htm)
- Halbwachs, M.:** *Das kollektive Gedächtnis*. Stuttgart, 1967
- Hands-on!, I.:** *Our Vision*. o.O., o.J. [⟨URL: http://www.hands-on-international.net/pages/approach.asp?p=2-2⟩](http://www.hands-on-international.net/pages/approach.asp?p=2-2)
- Hartmann, F.:** *Sprechende Zeichen*. o.O., 1997 [⟨URL: http://www.heise.de/tp/artikel/2/2168/1.html⟩](http://www.heise.de/tp/artikel/2/2168/1.html)
- Hickethier, K.:** *Einführung in die Medienwissenschaft*. Weimar, 2003
- Hondl, K.:** *Vom Hölzchen auf Stöckchen*. o.O., 2011 [⟨URL: http://www.dradio.de/dlf/sendungen/kulturheute/1496578/⟩](http://www.dradio.de/dlf/sendungen/kulturheute/1496578/)
- IADIS:** *IADIS - What is IADIS?* Lissabon, o.J. [⟨URL: http://www.iadis.org/what.asp⟩](http://www.iadis.org/what.asp)
- ICOM:** *Geschichte Definition*. Berlin, 1986/2001 [⟨URL: http://www.museumbund.de/de/das_museum/geschichte_definition/definition_museum/⟩](http://www.museumbund.de/de/das_museum/geschichte_definition/definition_museum/)
- ICOM:** *Museum Definition*. Paris, 2007 [⟨URL: http://icom.museum/definition.html⟩](http://icom.museum/definition.html) – Zugriff am 19.03.2012
- ICOM-Austria:** *Der internationale Museumsrat ICOM*. Wien, 2004 [⟨URL: http://www.icom-oesterreich.at/shop/shop.php?detail=1240815540⟩](http://www.icom-oesterreich.at/shop/shop.php?detail=1240815540)
- Ingenkamp, F.-D.:** *Neue Medien vor der Schultür*. Basel, 1994
- Kaesler, D.:** *Klassiker der Soziologie*. Band Bd. 2, München, 1999
- Kempter, K.:** Wissen und Raum - ein subtiles Beziehungsgeflecht. In **Meusburger, P. (Hrsg.):** *Bildung und Wissensgesellschaft*. Berlin-Heidelberg, 2006, 269–303
- Kindermuseum-Schönbrunn:** *Vergolderworkshop*. Wien, 2012 [⟨URL: http://www.kaiserkinder.at/hofmobiliendepot/schueler-und-gruppenangebote/vergolderworkshop.html⟩](http://www.kaiserkinder.at/hofmobiliendepot/schueler-und-gruppenangebote/vergolderworkshop.html)
- Klausewitz, W.:** Bildungsfaktoren im Naturhistorischen Museum dargestellt am Frankfurter Senckenberg-Museum. In **Ellen Spickernagel, B. W. (Hrsg.):** *Das Museum: Lerort contra Museumstempel*. Gießen, 1976, 37
- km:concepts:** *Zeichen, Daten, Informationen, Wissen*. Aachen, o.J. [⟨URL: http://www.km-concepts.de/service/glossar/zeichendateninformationenwissen.html⟩](http://www.km-concepts.de/service/glossar/zeichendateninformationenwissen.html)

- Kolb, P.:** *Das Kindermuseum in den USA: Tatsachen, Deutungen u. Vermittlungsmethoden; Beitrag zur vergleichenden Museumspädagogik.* Frankfurt/Main, 1983
- Kommission, E.:** *Zur Medienkompetenz in der digitalen Welt als Voraussetzung für eine wettbewerbsfähigere audiovisuelle und Inhalte-Industrie und für eine integrative Wissensgesellschaft.* Brüssel, 2009 (URL: http://ec.europa.eu/culture/media/literacy/docs/recom/c_2009_6464_de.pdf)
- Konfuzius:** o.A. o.O., 500 v. Chr. (URL: http://www.schulserver.hessen.de/gemuenden-wohra/mps-gemuenden/Fachbereiche_Naturwissenschaften.html)
- König, A.:** Von Generationen, Gelehrten und Gestaltern der Zukunft der Hochschulen. Warum die "Digital Native"-Debatte fehlgeht und wie das Modell lebender Systeme das Zukunftsdenken und -handeln von Hochschulen verändern kann. In **Apostolopoulos/Hoffmann/Mansmann/Schwill (Hrsg.):** *E-Learning 2009. Lernen im digitalen Zeitalter.* Münster/New York/München/Berlin, 2009, S. 141 – 151
- König, F.:** *Kreativitätsdiagnostik als essentieller Bestandteil der Intelligenzdiagnostik.* Göttingen, 1986
- König, G.:** *Kinder- und Jugendmuseen. Genese und Entwicklung einer Museumsgattung. Impulse für besucherorientierte Museumskonzepte.* Opladen, 2002
- Koscher, K.:** *Interview zum Lab Club.* Wien, 2012
- Krause, D.:** *Luhmann-Lexikon: Eine Einführung in das Gesamtwerk von Niklas Luhmann; mit.* Stuttgart, 2005
- Krucsay, S.:** *Engage Me! Medienbildung in der Praxis.* Wien, 2012, Fachtagung zur Medienpädagogik
- Kümmel-Schnur, A.:** *Museum als Medium.* Wien: Universität Wien Vortrag, 2009
- Kunz-Ott, H.:** *Kulturelle Bildung im Museum: Aneignungsprozesse- Vermittlungsformen- Praxisbeispiele.* Bielefeld, 2009
- Laboratories, E. F.:** Hands-On Museums. In **Kolb, P. (Hrsg.):** *Das Kindermuseum in den USA: Tatsachen, Deutungen u. Vermittlungsmethoden; Beitrag zur vergleichenden Museumspädagogik.* Frankfurt/Main, 1983, 70
- Lichtwark, A.:** Antrittsrede gehalten vor Senat und Bürgerschaft am 9. Dezember 1886. In **Lichtwark, A. (Hrsg.):** *Die Aufgaben der Kunsthalle.* Hamburg, 1887
- Lichtwark, A.:** *Übung in der Betrachtung von Kunstwerken.* Berlin, 1918

- Locke, J.:** Essay Concerning Human Understanding. In **Hartmann, F. (Hrsg.):** Sprechende Zeichen. o.O., 1997 [〈URL: http://www.heise.de/tp/artikel/2/2168/1.html〉](http://www.heise.de/tp/artikel/2/2168/1.html)
- Luhmann, N.:** *Realität der Massenmedien*. Opladen, 1995
- Machacek, J.:** *Interview zum ZOOM Trickfilmstudio*. Wien, 2012
- Marte, J.:** Statement zur Museumspädagogik “Museen und Europäisches Erbe: Schatz oder Werkzeug?”, Symposium des Europarates in Salzburg. In **Fliedl, Muttenthaler, P. (Hrsg.):** Bewölkt - Heiter. Das Museum zum Quadrat 2. Wien, 1990, S. 11–15
- Martin, A.:** *Latein Wörterbuch*. o.O., o.J. [〈URL: http://www.albertmartin.de/latein/?q=post&con=0〉](http://www.albertmartin.de/latein/?q=post&con=0)
- Montessori, M.:** *Maria Montessorie. Person, Theorie, Material und Kritik*. Nußloch, o.J.
- nef:** *About nef*. London, o.J. [〈URL: http://neweconomics.org/about〉](http://neweconomics.org/about)
- Neurath, O.:** o.A. In **Hartmann, F. (Hrsg.):** Sprechende Zeichen. o.O., 1997 [〈URL: http://www.heise.de/tp/artikel/2/2168/1.html〉](http://www.heise.de/tp/artikel/2/2168/1.html)
- Nora, P.:** *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*. Berlin, 2001
- Nuissl, E.; Bildungsforschung e.V., A. für empirische (Hrsg.):** *Bildung im Museum. Zur Realisierung des Bildungsauftrages in Museen und Kunstvereinen*. Heidelberg, 1987
- o.N.:** *Lab Club*. Wien, 2012a [〈URL: http://www.kindermuseum.at:80/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_trickfilmstudio/trickfilmstudio_-_privat〉](http://www.kindermuseum.at:80/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_trickfilmstudio/trickfilmstudio_-_privat)
- o.N.:** *Verein Zoom Kindermuseum*. Wien, 2012b [〈URL: http://www.kindermuseum.at/ueber_das_kindermuseum/vorstand_des_vereins〉](http://www.kindermuseum.at/ueber_das_kindermuseum/vorstand_des_vereins)
- o.N.:** *Zoom Atelier*. Wien, 2012c [〈URL: http://www.kindermuseum.at/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_atelier/zoom_atelier〉](http://www.kindermuseum.at/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_atelier/zoom_atelier)
- o.N.:** *ZOOM Kindermuseum*. Wien, 2012d [〈URL: http://www.kindermuseum.at/ueber_das_kindermuseum/vorstellung〉](http://www.kindermuseum.at/ueber_das_kindermuseum/vorstellung)
- o.N.:** *Zoom Ozean*. Wien, 2012e [〈URL: http://www.kindermuseum.at:80/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_ozean〉](http://www.kindermuseum.at:80/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_ozean)

- o.N.: *Zoom Science*. Wien, 2012f [⟨URL: http://www.kindermuseum.at:80/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_science⟩](http://www.kindermuseum.at:80/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_science)
- o.N.: *Zoom Trickfilmstudio*. Wien, 2012g [⟨URL: http://www.kindermuseum.at/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_trickfilmstudio/uebersicht_kurse_workshops⟩](http://www.kindermuseum.at/das_gibts_im_kindermuseum/zoom_trickfilmstudio/uebersicht_kurse_workshops)
- o.N.: *E-Learning - Definition Begriffserklärung*. o.O., o.J.a [⟨URL: http://www.skripten.at/weiterbildung/e-learning/122-e-learning-definition-begriffserklaerung⟩](http://www.skripten.at/weiterbildung/e-learning/122-e-learning-definition-begriffserklaerung)
- o.N.: *Latein-Navi*. o.O., o.J.b [⟨URL: http://www.duden.de/suchen/dudenonline/Amtsgeb\protect\unhbox\voidb@x\bgroup\U@D1ex{\setbox\z@\hbox{\char127}\dimen@-.45ex\advance\dimen@ht\z@\fontdimen5\font\dimen@}\accent127\fontdimen5\font\U@Da\egroupude⟩](http://www.duden.de/suchen/dudenonline/Amtsgeb\protect\unhbox\voidb@x\bgroup\U@D1ex{\setbox\z@\hbox{\char127}\dimen@-.45ex\advance\dimen@ht\z@\fontdimen5\font\dimen@}\accent127\fontdimen5\font\U@Da\egroupude)
- o.N.: *Luhmanns Zettelkasten*. o.O., o.J.c [⟨URL: http://www.sciencegarden.de/content/2001-07/k\protect\unhbox\voidb@x\bgroup\U@D1ex{\setbox\z@\hbox{\char127}\dimen@-.45ex\advance\dimen@ht\z@\fontdimen5\font\dimen@}\accent127\fontdimen5\font\U@Du\egroupnstliche-intelligenz-aus-holz⟩](http://www.sciencegarden.de/content/2001-07/k\protect\unhbox\voidb@x\bgroup\U@D1ex{\setbox\z@\hbox{\char127}\dimen@-.45ex\advance\dimen@ht\z@\fontdimen5\font\dimen@}\accent127\fontdimen5\font\U@Du\egroupnstliche-intelligenz-aus-holz)
- o.N.: *Medical Dictionary*. o.O., o.J.d [⟨URL: http://de.dict.md/definition/Sammeln⟩](http://de.dict.md/definition/Sammeln)
- o.N.: *Pädagogische Arbeit und Zielsetzung*. o.O., o.J.e [⟨URL: http://www.villa-kinderbunt.de/Allgemeines/Ziele.aspx⟩](http://www.villa-kinderbunt.de/Allgemeines/Ziele.aspx)
- o.N.: *Postmoderne*. o.O., o.J.f [⟨URL: http://www.wissen.de/lexikon/postmoderne⟩](http://www.wissen.de/lexikon/postmoderne)
- o.N.: *Steinzeitung. Steinzeit, eine lange Zeit, aber niemals langweilig*. Untersiggenthal (CH), o.J.g [⟨URL: http://www.steinzeitung.ch/steinzeitleben/steinzeitleben.html⟩](http://www.steinzeitung.ch/steinzeitleben/steinzeitleben.html)
- o.N.: *Walter Benjamin*. Berlin, o.J.h [⟨URL: www.dhm.de/lemo/html/biografien/BenjaminWalter/⟩](http://www.dhm.de/lemo/html/biografien/BenjaminWalter/)
- o.N.: *Was ist Trickfilm?* o.O., o.J.i [⟨URL: http://www.nachhaltige-trickfilme.de/fileadmin/Dateien/Downloads/Was_ist_Trickfilm.pdf⟩](http://www.nachhaltige-trickfilme.de/fileadmin/Dateien/Downloads/Was_ist_Trickfilm.pdf)
- o.N.: *Wer hat den Zeichentrickfilm erfunden?* o.O., o.J.j [⟨URL: http://www.wasistwas.de/sport-kultur/eure-fragen/film-und-fernsehen/link//755e2f5b86/article/wer-hat-den-zeichentrickfilm-erfunden.html⟩](http://www.wasistwas.de/sport-kultur/eure-fragen/film-und-fernsehen/link//755e2f5b86/article/wer-hat-den-zeichentrickfilm-erfunden.html)
- Pettauer, R.:** *Niklas Luhmanns Zettelkasten. Ritchie Pettauer über eine Datenbank für den Heimbedarf*. Wien, 2007

- Piaget, J.:** *Pädagogisches Konzept - Grundlagen. Entwicklungspsychologie.* o.O., o.J. [〈URL: http://www.littlegiants.de/Paedagogik/Paed_Background_JeanPiaget.html〉](http://www.littlegiants.de/Paedagogik/Paed_Background_JeanPiaget.html)
- Pomian, K.:** *Der Ursprung des Museums: Vom Sammeln.* Berlin, 1988
- Postmann, N.:** *Wir amüsieren uns zu Tode, Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie.* München, 1985
- Rathkopf, D.:** *The childrens museum idea 1947-1957.* Frankfurt/Main, 1982
- Rauschenbach, T.:** *Non-formale und informelle Bildung im Kindes- und Jugendalter. Konzeptionelle Grundlagen für einen Nationalen Bildungsbericht.* Berlin, 2004
- Rihl, G.:** *Science / Culture: Multimedia. Kreativstrategien der multimedialen Wissensvermittlung.* Wien, 2007
- Rohmeder, J.:** *Methoden und Medien der Museumsarbeit. Pädagogische Betreuung der Einzelbesucher im Museum.* Köln, 1977
- Sandbothe, M.:** Medien - Kommunikation - Kultur. Grundlagen einer pragmatischen Kulturwissenschaft. In **Matthias Karmasin, C. W. (Hrsg.):** Kulturwissenschaft als Kommunikationswissenschaft: Projekte, Probleme, Perspektiven. Opladen, 2003 [〈URL: http://www.sandbothe.net/258.html〉](http://www.sandbothe.net/258.html), 257 – 271
- Schäfer, G. E.:** *Die Bildungsdiskussion in Deutschland.* Weinheim, 2007
- Schönbrunn, K. S.:** *Kaiserliches Sammelsurium.* Wien, 2012
- Schulze, C.:** *Multimedia in Museen. Standpunkte und Perspektiven interaktiver digitaler Systeme im Ausstellungsbereich.* Wiesbaden, 2001
- Schulze, G.:** *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart.* Frankfurt/Main, 1992
- Seiffert, H.:** *Information über die Information.* München, 1971
- Shepherd, R.:** Was ist Medienbildung? In Why Teach Media Literacy. Band Teach Magazine, Toronto, 1993 [〈URL: http://www.medienabc.at/page1/page1.html〉](http://www.medienabc.at/page1/page1.html)
- Strohmann, M.:** *Interview zum Projekt Raumschiff Erde.* Wien, 2012
- Sturm, E.:** *Konservierte Welt: Museum und Musealisierung.* Berlin, 1991
- Südwest, M. F.:** *KIM-Studie 2010. Kinder + Medien. Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland.* Stuttgart, 2011

- toxicdreams:** *Toxic Dreams About*. o.O., o.J. ⟨URL: <http://toxicdreams.at/about/>⟩
- Wagner, H.:** *1 Big Mac sind 30 km Autofahrt. Spielerische Schulstunde zum Thema "Raumschiff Erde"* im Theaterhaus Dschungel Wien. Wien, 2012 ⟨URL: <http://kurier.at/nachrichten/kiku/4490140-1-big-mac-sind-30-km-autofahrt.php>⟩
- Wanunu, Y.:** *Interview zum Projekt Raumschiff Erde*. Wien, 2012
- Wegener, C.:** *Informationsvermittlung im Zeitalter der Unterhaltung. Eine Langzeitanalyse politischer Fernsehmagazine*. Wiesbaden, 2001
- Wilde, M.:** *Das Contextual Model of Learning - ein Theorierahmen zur Erfassung von Lernprozessen in Museen*. o.O., 2007 ⟨URL: www.springerlink.com/content/g66814w19240w521/fulltext.pdf⟩, 165–175
- Wolf, M.:** *The Entertainment Economy. The mega-media forces that are re-shaping our lives*. London, 1999
- Zierold, M.:** *Gesellschaftliche Erinnerung: Eine Medienkulturwissenschaftliche Perspektive*. Berlin, 2006

Abbildungsverzeichnis

1	Kommunikatives und kulturelles Gedächtnis, Quelle: Zierold, M.: <i>Gesellschaftliche Erinnerung: Eine Medienkulturwissenschaftliche Perspektive</i> , Berlin, 2006, S.70	10
2	Webcam Arnoldstein, Quelle: www.webcam.at , Arnoldstein Dreiländereck, 05.06.2012	28
3	Contextual Model of Learning, Quelle: Wilde, M.: <i>Das Contextual Model of Learning - ein Theorierahmen zur Erfassung von Lernprozessen in Museen</i> . o.O., 2007, S. 169	37
4	Raumschiff Erde, Quelle: Toxic Dreams. Wien, 2012	41
5	Raumschiff Erde, Quelle: Toxic Dreams. Wien, 2012	42
6	Raumschiff Erde, Quelle: Toxic Dreams. Wien, 2012	44
7	KIM-Studie, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, <i>KIM-Studie 2010. Kinder + Medien, Computer + Internet</i> . Baden-Württemberg, 2011, S. 13	53

8	KIM-Studie, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, <i>KIM-Studie 2010. Kinder + Medien, Computer + Internet</i> . Baden-Württemberg, 2011, S. 8	54
9	Mickey Mouse, Quelle: keine Angabe	67
10	Southpark, Quelle: http://i.ytimg.com/vi/S7B2DfjQKKQ/0.jpg , 27.06.2012	67
11	Collage, Quelle: http://b.vimeocdn.com/ts/212/709/212709281_640.jpg , 27.06.2012	68
12	Knettrick, Quelle: http://www.capitalnewyork.com/files/a-wallacegromit.jpg , 27.06.2012	68
13	Puppentrick, Quelle: http://www.merkur-online.de/bilder/2009/11/04/513444/1844611664-jahre-sandmaennchen.9,c;do;5pa;qei;kBK;RcE79.jpg , 27.06.2012	69
14	Livetrick, Quelle: http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM , 27.06.2012	69
15	Queer-Beet Trick, Quelle: http://www.youtube.com/watch?v=BpWM0FNPZSs , 27.06.2012	70
16	<i>Das Sprachgenie</i> , Quelle: ZOOM Kindermuseum, Lab Club, Wien, 2012	71

APPENDIX

Leitbild ZOOM Kindermuseum¹ **„Stand 24.06. 2010**

Ein anderes Museum

Im ZOOM Kindermuseum heißt es „Hands on, minds on, hearts on!“. In eigens für Kinder entworfenen Erfahrungs- und Erlebnisräumen können Themen aus Kunst, Wissenschaft und Alltagskultur auf spielerische Weise erkundet und mit allen Sinnen erprobt und erforscht werden.

Das ZOOM Kindermuseum will das Interesse von Kindern an ihrer Umwelt fördern. Durch kindgerechte Ausstellungen und Workshops sollen Neugier und Kreativität geweckt und Wissen vermittelt werden. Die Auswahl und Aufbereitung der Themen orientieren sich an den Fähigkeiten und Interessen der Kinder, wobei auch schwierige und kontroverse Themen nicht ausgeklammert werden. Damit möchte das ZOOM dazu beitragen, Kinder zu kreativem und kritischem Denken und Handeln zu befähigen/anzuregen?

Angebote für verschiedene Altersgruppen

Die Programme des ZOOM sind auf die motorischen, sozialen und intellektuellen Fähigkeiten von Kindern unterschiedlicher Altersstufen abgestimmt.

Dementsprechend gibt es im ZOOM vier altersspezifische Bereiche: den ZOOM Ozean für Kinder von acht Monaten bis sechs Jahren, die interaktive Ausstellung für Kinder von sechs bis zwölf Jahren, das ZOOM Atelier für Kinder von drei bis zwölf Jahren und das ZOOM Trickfilmstudio für Kinder und Jugendliche von acht bis vierzehn Jahren.

Kreativität

Künstlerische Workshops und Ausstellungen bieten Kindern die Möglichkeit, ihre Kreativität zu entfalten und künstlerische Zugänge und Positionen kennenzulernen. In der Umsetzung der Ausstellungsinhalte wählt das ZOOM einen künstlerischen Zugang als Ergänzung zu gängigen Methoden der Wissensvermittlung. Im Kleinkinderbereich Ozean und den Wechsellausstellungen werden die Konzepte und Exponate in der Zusammenarbeit zwischen KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen erarbeitet und gestaltet. Die Workshops im Atelier werden ebenfalls von KünstlerInnen entwickelt und durchgeführt und regen die Kinder dazu an, sich mit verschiedenen künstlerischen Techniken und Materialien auseinander zu setzen. Das kreative Arbeiten steht auch im Multimedia-Studio des ZOOM im Vordergrund. Hier können die Kinder neue Technologien kreativ anwenden und für die selbstbestimmte Umsetzung ihrer eigenen Ideen und Phantasien nutzen.

¹ Originaltext entnommen von: ZOOM Kindermuseum, Wien 2010

Vielfalt in allen Bereichen

In seinem Selbstverständnis als sich ständig weiter entwickelndes Museum für Kinder setzt das ZOOM auf Vielfalt in der Programmgestaltung, künstlerischen Umsetzung und Vermittlung. Soziale Durchmischung, Internationalität, Interkulturalität und Gendersensibilität werden als Chance verstanden den eigenen, und den Blickwinkel der Kinder auf die sie umgebende Welt zu schärfen und zu erweitern.

Abbau von sozialen Schranken

Das ZOOM Kindermuseum trägt dazu bei, soziale Schranken und Schwellen im Bereich von Kunst, Kultur und Wissenschaft abzubauen und einen positiven Zugang zur Institution Museum zu entwickeln. Der freie Eintritt in die Wechselausstellungen und ermäßigte Eintritte in den übrigen Bereichen ermöglichen auch Kindern aus sozial benachteiligten Familien, kulturelle Angebote wahrzunehmen. Für Kinder mit besonderen Bedürfnissen gibt es entsprechende Angebote und situationsangepasste Lösungen.

Kinder stehen im Mittelpunkt

Im ZOOM werden Kinder als eigenständige Persönlichkeiten anerkannt und ernst genommen. Ihr Erfahrungsschatz und Tempo, ihre Kompetenzen, Wahrnehmungswelten und Ideen werden geschätzt und in der Programmgestaltung berücksichtigt. Die verschiedenen Zugänge und Interessen der Kinder werden wahrgenommen und geachtet. Entsprechend haben die Kinder die Möglichkeit, im ZOOM Kinderbeirat ihre Meinung über das ZOOM zu äußern und ihre eigenen Ideen aktiv einzubringen.

Lernen im ZOOM macht Spaß

Kinder lernen mit allen Sinnen und durch eigenes Tun. Sie forschen, experimentieren und reflektieren beim Spielen und eignen sich auf diese Weise Wissen an. Durch einen offenen Zugang zur Wissensvermittlung und die Freude am entdecken werden die Kinder angeregt, nicht nur nach vorgegebenen Lösungen zu suchen, sondern selbstständig Fragen und Antworten zu entwickeln. Lernen wird dadurch zu einem individuellen und kreativen Prozess, der das Selbstvertrauen der Kinder stärkt.

ZOOM-MitarbeiterInnen begleiten die Kinder

Pädagogisch und künstlerisch qualifizierte MitarbeiterInnen begleiten und unterstützen die Kinder aktiv bei ihrem Tun. Sie sorgen für eine angenehme soziale Atmosphäre und motivieren die Kinder, sich spielerisch und kreativ mit Inhalten auseinander zu setzen. Die MitarbeiterInnen sind offen für die Bedürfnisse der Kinder, treten mit ihnen in einen Dialog und helfen, eventuell vorhandene Hemmschwellen abzubauen. Ihre gruppendynamischen Fähigkeiten ermöglichen ihnen, mit der Vielfalt und Differenz der Kinder umzugehen und Interesse für soziale und kulturelle Diversität zu wecken.

Erwachsene sind willkommen

Auch begleitende Erwachsene sollen sich wohl fühlen und können aktiv an den Programmen teilnehmen. Informationsmaterialien und geschulte MitarbeiterInnen geben Einblick in die thematischen Schwerpunkte und pädagogisch-didaktischen Ansätze.

Das ZOOM als Kompetenzzentrum

Aus den vielfältigen Kompetenzen der MitarbeiterInnen und der engen Zusammenarbeit mit KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen und PädagogInnen entwickelt das ZOOM ein eigenständiges Museumsprofil. Die daraus entstehende Vermittlungsexpertise wird in Form von Consulting und Schulungen auch nach außen getragen. Durch Selbstevaluierung und fallweise Begleitforschung reflektiert das ZOOM regelmäßig seinen Status quo und bleibt so eine lernende, flexible Organisation, die auf die sich wandelnden Bedürfnisse seiner Zielgruppe eingeht und in der Programmgestaltung auf aktuelle Themen Bezug nehmen kann.²

² Originaltext entnommen von: ZOOM Kindermuseum, Wien 2010

Interviewprotokoll

Interview zum ZOOM Trickfilmstudio

Befragter: Jan Machacek, Leiter des ZOOM Trickfilmstudios

Interviewerin

B1 = Jan Machacek

I1 = Isabel Kerschbaumer

Bildungseinrichtung: Universität Wien

Datum: 04.04.2012

Ort: Museumsplatz 1, 1070 Wien

Thema: ZOOM Trickfilmstudio

00:00:00 - 00:00:30

I1: Ich schreibe in meiner Diplomarbeit über die Medienpädagogik im Kindermuseum. Gerne würde ich als Beispiel das Trickfilmstudio anführen. Kann man beim Trickfilmstudio von einer Medianausstellung sprechen?

00:00:32 – 00:00:40

B1: Das Trickfilmstudio ist keine Medianausstellung an sich. Es gibt nur immer wieder mediale Momente im Zuge eines Themas.

00:00:44 – 00:00:59

I1: Der Trickfilmbereich ist ja einer von mehreren Bereichen des ZOOM Kindermuseums. Was wird in den anderen Bereichen präsentiert?

00:01:01 – 00:03:33

B1: Im ZOOM-Ausstellungsbereich ist zur Zeit 'Essen' das Thema. Das ZOOM Atelier ist eher ein Workshop-Bereich wo Künstler und Künstlerinnen tätig sind und mit Papier gearbeitet wird. Wir, das Trickfilmstudio, sind der zweite Workshop-Bereich. Wo mit Film und Sound gearbeitet wird. Früher hieß das Trickfilmstudio auch 'Medienlabor'. Ungefähr acht Jahre lang gab es das *ZOOM Lab*. Seit zweieinhalb Jahren heißt es Trickfilmstudio. Trickfilmstudio deshalb, da der Namen gleich aussagt um was es geht. Heute gibt es nur noch den *Lab Club* als Wochenende-Workshop. Das 'Lab' war fast etwas experimenteller als das Trickfilmstudio heute. Fast 90% der Produkte die entstehen sind Trickfilme. Die Trickfilme

die gemacht werden kommen auch online ins Netz. Außer am Wochenende, da wird am Schluss der ganze zusammenhängende große Film gezeigt.

Im Lab Club arbeiten die Kinder zu einem Thema welches wir vorgeben. Die Workshop-Inhalte kommen im Groben von uns. Zur Zeit haben wir einen Drachen als Hauptfigur und der kann alle Sprachen sprechen nur nicht Deutsch.

00:03:35 – 00:03:39

I1: Was ist das Ziel? Was möchtet ihr dass die Kinder aus der Arbeit mitnehmen? ZB beim Drachenfilm?

00:03:45 - 00:05:27

B1: Es geht dabei um die kulturelle Vielfalt der Besucher die hierherkommen. Am Wochenende kommen sehr viele Besucher aus den unterschiedlichsten Ländern. Wenn etwa 15 Kinder kommen, haben zehn davon eine andere Muttersprache als Deutsch. Im Film machen wir die verschiedenen Sprachen zum Thema. Die Kinder geben dem Drachen dann ihre Stimme.

Da gab es schon sehr schöne Moment während dem Arbeiten, wo man merkte, dass es die Kinder stolz machte, wenn ihre Sprachkompetenz im Film vorgekommen ist.

Aber so prinzipiell geht es darum dass die 'Neuen Medien' oder die audiovisuellen Medien für sie zum Werkzeug werden mit denen sie alles ausdrücken können. Wie auf die klassische Weise mit Pinsel und Papier. So neu sind die Sachen ja eh nicht mehr. Wir versuchen im Grunde genommen den Umgang mit den Medien handgreiflich zu zeigen. Beim Trickfilm wirst du dann die Umsetzung gut sehen. Wenn man den Kindern die einzelnen Schritte zeigt können sie im Grunde den Computer alleine bedienen.

00:05:30 – 00:05:32

I1: Wie ist so ein Workshop strukturiert? Gibt es eine Einführung usw.?

00:05:35 – 00:07:22

B1: Wir haben eine Workshop-Betreuung. Auf sieben Kinder kommt im Schnitt ein Workshop-Betreuer. Es findet eine Begrüßung statt. Dann wird das Prinzip vom Trickfilm erklärt. Danach ein kurzer Film gezeigt und dann werden die Kinder in die technische Umgebung eingeführt. Es ist jedoch bei jedem Workshop etwas anders. Unter der Woche bei den Schulklassen war zB ein Workshop der hieß 'Bei Nacht'. Zur Zeit bauen sie aus alten

Eisenteilen Figuren und Geschichte. Wir geben das Material und das Thema vor. Die Grundidee ist dass sie im Team arbeiten.

00:07:25 – 00:07:35

I1: Welche besonderen didaktischen Ansätze werden im Trickfilmstudio angewendet?

00:07:38 – 00:09:48

B1: Bei uns ist der Hands-On-Aspekt sehr stark. Es gibt auch im Trickfilmstudio eine Technik wo sie durch die Bewegung von Scheiben auf einer Oberfläche ihre Figuren im Film bewegen können. Das zeig ich dir dann noch. Im Trickfilmstudio ist es auch ein Versuch, wie man den Hands-On-Effekt durch digitale Mittel erzielen kann. Der pädagogische Ansatz steckt im 'Tun' und dadurch spielend erlernen. Hast du dir die Ausstellung im Dschungel Wien schon angesehen? Die würde auch total zu deinem Thema passen. Sehr installativ aufgebaut. Hab ich deine Frage beantwortet?

00:09:50 – 00:10:05

I1: Ja, der Hands-On-Effekt steht auf jeden Fall im Mittelpunkt des Geschehens. In allen Bereichen.

Gibt es auch Kooperationen mit anderen Kindermuseen außerhalb von Österreich?

00:10:07 – 00:11:03

B1: Eher bei der Ausstellung. Beispielsweise wird eine Ausstellung die im Februar hier war ab dem Herbst in Berlin zu sehen sein. Und die Familienausstellung von Berlin wird dann zu uns kommen. Und eine unserer Ausstellung wurde gerade auch in Istanbul eröffnet. Die Kooperationen gibt es eher bei den Ausstellungen. Die anderen Bereiche vom ZOOM Kindermuseum sind in andere Kindermuseen schwer zu übersetzen. Bei uns gibt es eher Kooperationen mit Kurzfilmfestivals, etc.

00:11:05 – 00:11:07

I1: Danke für das Gespräch!

Zusammenfassung des Interviews mit Jan Machacek

Im Interview mit Jan Machacek, dem Leiter des ZOOM Trickfilmstudios, werden das Trickfilmstudio und dessen didaktischen Ansätze und Ziele thematisiert.

Jan Machacek meint, dass das Trickfilmstudio nicht als eine Medienausstellung zu betrachten ist. Das *ZOOM Trickfilmstudio* ist einer von fünf Bereichen im *ZOOM Kindermuseum*. Er ist neben der *ZOOM Ausstellung* der zweite Workshop-Bereich. Im Workshop wird mit Sound und Film gearbeitet. Früher trug das Trickfilmstudio den Namen 'Medienlabor', *ZOOM Lab*. Vor zweieinhalb Jahren wurde es zum *ZOOM Trickfilmstudio* umgetauft. Der *Lab Club* besteht nur noch als Wochenend-Workshop. Zur Zeit wird im *Lab Club* die Produktion des Films *Das Sprachgenie* angeboten. Jan Machacek führt aus, dass das Ziel dieses Workshops der Umgang mit verschiedenen Kulturen und Sprachen ist. Des Weiteren soll den Workshop-Teilnehmern der Umgang mit den 'Neuen Medien' näher gebracht werden. Der Workshop ist so strukturiert, dass auf sieben Kinder für gewöhnlich ein Betreuer kommt. Nach der Begrüßung folgt ein kurzer Einführungsfilm. Danach wird den Kindern der Umgang mit dem benötigten technischen Werkzeug erklärt.

Laut Machacek ist der Hands-On-Aspekt sehr wichtig. Das Trickfilmstudio bietet dementsprechend Möglichkeiten.

Kooperationen mit anderen Kindermuseen innerhalb oder außerhalb Österreichs gibt es mit dem Trickfilmstudio nicht. Vereinzelt bestehen aber Kooperationen mit Kurzfilmfestivals.

Interviewprotokoll

Befragte: zwei Mitarbeiter des ZOOM Trickfilmstudios

B1 = Klemens Koscher

B2 = Verena Brückner

I1 (Interviewerin) = Isabel Kerschbaumer

Bildungseinrichtung: Universität Wien

Datum: 20.05.2012

Ort: Museumsplatz 1, 1070 Wien

Thema: ZOOM Trickfilmstudio, insbesondere der *Lab Club*

00:00:00 - 00:00:05

I1: Was ist der *Lab Club* und woher kommt sein Name?

00:00:06 - 00:01:45

B2: Früher hat das Trickfilmstudio 'Multimedia-Lab' geheißen. Das 'Lab' kommt von Labor, Medienlabor. Daher kommt auch dieser *Lab Club*. 'Club' daher, da er nur am Wochenende stattfindet. An den Wochenenden können die Kinder immer wieder wie in einen Club kommen. Denn es wird an diesem großen, 40-minütigen Film gearbeitet. Die Arbeit daran erstreckt sich über ein halbes Jahr und am Ende findet eine Filmvorführung im *Cinemagic* am Karlsplatz statt. Oft kommen die Kinder und wissen schon ganz genau wo der Pin liegt.

Die Konzepte werden von uns entworfen. Wir sind etwa 10 Leute, die immer wieder die Konzepte für den Club und auch für Schulklassen machen. Diese ändern sich alle halben Jahre.

Kurze Pause

00:04:10 - 00:04:17

I1: Was denkt ihr kann das Trickfilmstudio den Kindern vermitteln?

00:04:18 – 00:05:20

B2: Bei uns wird nicht wirklich etwas über den Film vermittelt, außer in der Einführung. Dort in der Einführung werden Trickfilme gezeigt, teilweise auch uralte

Filme. Dadurch lernen sie das filmische Denken. Wie ist der Film gemacht, etc. Oft lässt man sich so berieseln von dem Film und man ist überhaupt nicht gewohnt dass man hinter die Kulissen denkt. Man sitzt einfach da und überlegt nicht wie der Sound gemacht ist. Es ist einfach alles Tatsache. Ich finde das hier schön, dass einfach durch das Arbeiten aufgeblättert wird und dass die Kinder dann draufkommen dass eine Filmproduktion viel Arbeit ist.

00:05:22 – 00:06:48

B1: Es ist ein spielerischer Umgang mit den Medien. Ich glaube es ist gar nicht so sehr wichtig dass man vermittelt, sondern es soll einfach ein 'Hineinschnuppern' in die Materie sein. Es hängt auch sehr von der Altersgruppe ab was man vermitteln kann. Unsere Hauptzielgruppe sind achtjährige Kinder. Da versuchen wir oft Einstellungsgrößen zu vermitteln. Das ist ein sehr theoretisches Konzept das nicht funktioniert wenn sie etwa vier Jahre alt sind. Wenn sie größer sind funktioniert es besser. Für mich ist es einfach ein Herantasten. Die richtige Vermittlung, wie mach ich einen Film, wie mach ich im Speziellen einen Trickfilm, das schwingt mit, aber das ist nicht das Hauptanliegen. Manche Konzepte sind einfach schwer zu vermitteln.

00:06:48 – 00:08:27

B2: Die Kinder bemerken erst oft nach der Gestaltung Tricks und Effekte. Warum dass diese Figur nun kleiner ist und wie diese Figur jetzt ins Bild gehüpft ist. Bei uns ist die Zielgruppe eigentlich erst ab acht Jahren. Die Zielgruppe vom Kindermuseum ist aber generell die Sechs- und Siebenjährigen. Ich habe den Eindruck dass diese Altersgruppe auch noch mehr Ausflüge mit den Eltern unternehmen. Mit den Älteren kann man viel mehr spannende Sachen machen und auf so filmische Elemente wie 'Close-Ups' eingehen.

00:08:30 – 00:08:59

I1: Das Trickfilmstudio befindet sich ja in einem Kindermuseum und dieses hat wiederum seinen Platz innerhalb eines großen Museumareals. Dadurch gibt es auch einen 'musealen' Anspruch zu befriedigen. Wie geht das Trickfilmstudio dabei vor?

00:09:01 – 00:09:33

B1: Das Kindermuseum allgemein ist ein Angreifmuseum. Ein Hands-On!-Museum. Das ist das erste Ziel. Da passt das Trickfilmstudio auch sehr schön rein. Gerade mit den 'Neuen Medien' bildet es da seinen Schwerpunkt. Das ist auch das Verbindende zu den anderen Bereichen die auch im Haus sind.

00:09:38 – 00:10:45

B2: Von der pädagogischen Seite her finde ich, dass das Teamworken Gold wert ist. Die Kinder kommen wirklich zu uns und hören nicht was die anderen sagen. Das geht natürlich auch von den Schulen intern aus. Die Kinder lernen hier auch das 'Aufeinander-hören', denn sie kreieren etwas zusammen. Und diese dann präsentieren kann. Das ganze wird in kurzer Zeit gestaltet und es hat dennoch Qualität. Die soziale Seite, die Gemeinschaft, ist auch sehr wichtig.

00:10:46 – 00:10:59

B1: Gerade am Wochenende kommen ja auch viele Kinder aus dem Ausland. Da funktionieren die Gruppenzusammenarbeiten trotzdem einwandfrei. Bei dem Film *Das Sprachgenie* sieht man das gut.

00:11:12 – 00:11:28

B2: Wir probierten immer schon dass wir die verschiedenen Sprachen mit ein zu beziehen. Auch in den Schulklassen. Dort sind ja auch die verschiedensten Nationalitäten zusammengewürfelt. Die Sprachen sind dort extrem wichtig.

00:11:29 – 00:11:45

B1: Ja, unter der Woche kommen die Schulklassen zu uns. Diese produzieren dann einen abgeschlossenen Film, der viel kürzer ist. Dieser Film wird auch im unteren Bereich vertont, wir gehen nicht in das Tonstudio in den oberen Raum hinauf. Es gibt auch jedes halbe Jahr ein neues Konzept. Für den *Lab Club* als auch für das Schulprojekt.

00:12:07 – 00:12:14

I1: In Österreich gibt es kein andere Trickfilmstudio oder? Woher kommt die Idee?

00:12:15 – 00:12:45

B2: Dieses Gerät was wir hier haben ist eine komplette Neuerung. Das war eine aufwändige Sache. Am Anfang ist da auch relativ viel schiefgelaufen. Inzwischen läuft es aber. Ich glaube dass es in Italien oder in Amsterdam eines gibt.

00:12:48 – 00:13:06

B1: In Berlin gibt es noch eines. Denn sie haben einmal von uns eine Ausstellung gekauft. Das Metropolis gibt es auch noch in Wien.

00:13:08 – 00:13:48

B2: Es gibt aber auch sehr viele andere Arten von Trickfilm. Den 'Old Style'. Ob nicht sogar im Kindermuseum in Graz mit Film gearbeitet wird.

00:13:52 – 00:14:01

I1: Vielen lieben Dank für eure Zeit!

Zusammenfassung des Interviews mit Verena Brückner und Klemens Koscher

Zwei Mitarbeiter des *ZOOM Trickfilmstudios*, Verena Brückner und Klemens Koscher, sprechen im Interview über den *Lab Club*, den spielerischen Umgang mit Medien und den 'musealen' Anspruch des *ZOOM Kindermuseums*. Die Bezeichnung *Lab Club* kommt vom *Multimedia-Lab*, so wie das Trickfilmstudio früher bezeichnet wurde. Das Wort 'Club' wurde deshalb beigefügt, da der Workshop nur am Wochenende stattfindet und die Kinder wie in einen anderen Club immer wieder kommen können. Verena Brückner meint, dass im Trickfilmstudio nicht etwas über den Film an sich vermittelt wird, sondern vielmehr das filmische Denken lernen und Hinterfragen, wie ein Film überhaupt zustande kommt. Klemens Koscher führt weiter aus, dass während des Workshops der spielerische Umgang mit den Medien im Vordergrund steht. Die Vermittlung um das Wissen, wie man einen Trickfilm produziert ist zwar Bestandteil des Workshops, aber nicht das Hauptziel. Durch das Angreifen und die Hands-On-Methodik erfüllt das *ZOOM Kindermuseum* im Allgemeinen und das *ZOOM Trickfilmstudio* im Speziellen seinen 'musealen' Anspruch, so Koscher. Brückner meint auch, dass die Zusammenarbeit zwischen den Kindern sehr wichtig ist. Die Kinder lernen etwas gemeinsam zu gestalten, miteinander zu kommunizieren und das erarbeitete Ergebnis zu präsentieren. Speziell am Wochenende besuchen Kinder aus den verschiedensten Ländern mit den unterschiedlichsten Muttersprachen den *Lab Club*. Klemens Koscher meint weiters, dass die Zusammenarbeit unter den Kindern auch sehr gut mit dem derzeitigen Projekt *Das Sprachgenie*, wo es u.a. um verschiedene Sprachen geht, zu sehen ist.

Laut Koscher wird auch jedes halbe Jahr ein neues Konzept für den *Lab Club* entwickelt. In Österreich gibt es kein vergleichbares Trickfilmstudio, denn das Gerät mit dem die Kinder den Trickfilm produzieren wurde komplett neu erfunden.

Interviewprotokoll

Befragte: Zwei Hauptverantwortliche von *Raumschiff Erde*;

B1 = Michael Strohmann

B2 = Yosi Wanunu (Direktor)

I1 = Interviewerin: Isabel Kerschbaumer

Bildungseinrichtung: Universität Wien

Datum: 26.04.2012

Ort: Neubaugasse 27/12, 1060 Wien

Thema: *Raumschiff Erde*.

Analyse der fünf Inszenierungsebenen einer Ausstellung (Passage, Immersion, Ordnung, Navigation, Narration) am Beispiel *Raumschiff Erde*

00:00:00 – 00:00:40

I1: Before the kids make their first step into the installation of *Raumschiff Erde*, they get dressed up like scientists. Why?

00:00:45 – 00:02:00

B1: We wanted that the kids should see the earth through a position from the scientist. The passage has much to do that the kid gets the helmet and the jacket. This was our way to make the passage and the introduction to a whole topic. The passage with the change of the clothing is a very big cut, because you immediately leave your personality behind and get into the persona of the play. . It's a kind of roleplaying.

And yesterday we talked to this sociologist and the other one was an artist. He said that he liked it that we treated the kids as experts. Because they get this helmets. Some kids were quiet annoyed by the jacket because they started to sweat. But usually you get into the role.

00:02:02- 00:04:40

B2: It is also a way to equalize people when you have mixed audience. Especially in the afternoon, when you have adults and kids. Everybody is dressing the same. There is no more difference of people who know more and people who know less. It is a bit strange because you know in the education especially we go very much against uniform. There is a certain individualization and also in the end everybody looks the same. It is just here the idea was for the passage: There was two things that some people had this opinion that we should have

done the beginning in the end. So not start with this beginning. First let them see the show and let dressing them after the show. We had a different opinion because we wanted to say that it doesn't matter if you gonna go in the room and the show will be good or the show will be bad. You will like it or not like it. Even when we do bad things it costs energy and we want you to share it. Doesn't matter what you think. The concept for example for the kids is a very difficult concept, but it's interesting to do it. For the entrance there's interesting, that we tell them before the entrance the theme what they gonna see. There's no 'Wow', there's no surprise etc. Anyway it's a surprise what's inside. From the beginning you talk to the kids in a very clear level. What is, in term of your topic, important to talk about the outcall "preparation". We can talk about it if you are interested about it. Because I think that is important.

00:04:45 – 00:05:52

B2: What I call preparation is, I think a lot of times we think it's not good to do things. So we do what I will call 'too much express yourself'. I think it would be helpful sometimes if the kids know before what is the topic, because it will help them a lot to read it better. Because there are a lot of things going on: You come with the class, you didn't choose to be there, there's a pressure come with you and you wanna go for a round, you miss school, etc. I think if you are prepared before and you know what you will gonna see, especially in places that are in bit more has to do with knowledge. And that's what we are trying to check it if when can create this feeling. This was kind of the idea.

00:05:59 – 00:06:26

I1: For me was interesting that the costumation was before the installations start. I work in another children's museum in the Schloß Schönbrunn and there is the high-point that the children are allowed to dress up in the end. But I found the point that the costumation was before very good.

00:06:27 – 00:06:38

B1: But the narration in the children's museum Schloß Schönbrunn is completely different. If you come into the role of Sisi etc. It has to be in the end.

00:06:39 – 00:06:40

I1: No!

00:06:41 – 00:07:07

B1: Ok I don't know. Or you go through with the dress. That would be also interesting. ... We wanted them to be like scientists who see this earth so they had to get in this role.

Café-Pause

00:10:26 – 00:10:49

B1: It's also very important that the passage is in the mind. Because the museum could also be in the forest or something. There you don't really have a passage. Not an architectonic, not a room thing. But essentially it's a mind-set that you try to change.

00:10:51 – 00:11:18

B2: The problem is also, I remember when I was going with my son when he was small to the ZOOM. The museums are a bit different. They generally treat kids as their enemies. You can not touch anything.

00:11:20 – 00:11:22

I1: You mean in the children's museums?

00:11:23 – 00:14:13

B2: No, I'm talking about if you go to a normal museum. Not children's museum. But I was totally surprised, that I found the natural history museum not as the most kind of conservative. I found the most open art of everybody there. Kid's can really run around and look at the catches, whatever. To come back. I think that the decision is very much about are you passive or active. This are the most important things and I think a lot of time this idea of the end. That at the end we give you a 'Zuckerl' is a wrong idea. Because for a while you have the kids for a very passive thing and then in the end you have a good finish. What we tried is to be active from the beginning. Before the show start it's very clear that you are part of it. You are not a passive viewer, you are not a passive, I would say: You are part of the discussion from the beginning. This is what Michael and me it's also in the head.

That is what I think is important, because the kids are coming in and they have the normal expectation. You come and you see. And here we break this expectation. They become part of the installation. This is happening now I lot what I saw with kids. You try to make them more

active viewer. But there is a big lie there because you don't do it so much with adults. You threat the kids differently. Why? Because you think kids need something. But I think if you wanna treat the kids very much as an intelligent normal viewer you always have to decide. Some exhibition is right some exhibition is wrong. I dont think that there is a system and that's not formular. And here, for us it was very clear. I don't know if you know. We did they show in a different version for adults.

00:14:14 – 00:14:31

I1: At the time I saw this installation I think it was the last afternoon. I think there were more than half of the audience were adults.

00:14:32 – 00:15:22

B2: But we did a version of this show as a theater show not as an installation. And there we started to show the same way. I talked to the audience before the show and they had to sign. So our idea was to do the same with the kids is not different. The only different was the costume. But when we did it for the kids we did it as an installation and not as a show. And our feeling was that with the kids is much better when the kids feel everything via their bodies. So that's why we changed it.

By the way, I find it interesting that you make an issue out of it. I'm trying to think why?

00:15:26 – 00:15:44

I visited a seminar at university. And the professor gave me the idea to do that. He was a professor from Germany and the seminar was about the structure of museums.

00:15:44 – 00:15:45

B1: Who is it, the Professor?

00:15:46 - 00:15:50

I1: Albert Krümmel-Schnur. Gastprofessor der Uni Konstanz in Deutschland.

00:15:52 - 00:16:16

B2: It is interesting when I remember I went with my son to the *ZOOM*. They collect everything and they ask them couple of questions. The system of station is very big in the children museum, to have station. And that's why you need the passage-thing.

00:16:18 – 00:16:25

I1: Not even in museums. In every cultural institution it is necessary to have a good passage. To be prepared for the exhibition, installation or whatever you will see.

00:16:26 – 00:19:38

B2: So this is kind of an intro. It's interesting because in the other exhibition that we did, we did it totally the other way around. The kids came in and we said nothing. We said 'Now go!'. It was much bigger than *Raumschiff Erde* and there I remember it was very funny. The kids did this Sccccchhhh. And they came back after 10 minutes. And then they started. So when we told them, when we said nothing they wanted first to see everything. What it's all about. And that was a really big exhibition. And when they came back after 10min, I think they started to realize. 'Now I know everything I can take my time and start!'. I think this is also possible and in terms of the passage this is also quite interesting. Sometimes will be not so bad to build the magic from the beginning. But the problem is that all the places are built in a way you can not do it. You have the box, you have to put the bags inside and you do a lot of things. For me for example, the place we did *Raumschiff Erde* was not perfect. I will do it in a different. I will build an entrance room that is a bit nicer. I will make it a bit quieter and nicer. We couldn't do that in the *Dschungel Wien*. So I will make when everybody come and try to, I don't know how, maybe even like when people come from a construction side and they change working clothes. I think it can be nice. What is also important about the passage. And the first couples of days with the classes we always talked to them before. We introduced ourselves and we asked questions which is very important. You get very familiar with them. But in the afternoon I sometimes did it, now always. It was too much. (Lachen)

00:19:54 – 00:20:01

I1: I think we turn to the second theme. Immersion.

00:20:02 – 00:20:10

B2: What is interesting for you in the immersion?

00:20:11 - 00:20:28

I1: How is it possible to make an immersion. And which kinds of medias are used to transport information to the audience, to the children.

00:20:29 – 00:22:11

B1: In our installation it was audiovisual media. So you have video and sound. And some haptic. But not right in the beginning. I think what entrains the audience is that we tried to make it beautiful in a way. So that you are taken by the sheer beauty or by the big room etc. It is big and you are part of it. That is a kind of immersion-thing. At the beginning you had to watch it the whole set up, the map of the earth and this genesis-video. Of the Big-Bang-Theorie, the creation. Then you went down and you were immersed in the thing. Because the projection was all around you. That especially entrains kids, because they are a bit smaller usually and when I went down to the knees and went into the perspective of the 6 or 7 years old. You lost a bit track. Because you couldn't really see from one side to the other.

00:22:12 – 00:22:16

B2: You mean that scale is important?

00:22:17 - 00:22:19

B1: In the sense of *Raumschiff Erde* definitely.

00:22:20 - 00:22:36

B2: In general I think you are right. If you go to exhibitions and everything is too high to reach it's not good. I never saw a exhibition for kids where they hang the picture down, because they would touch it.

00:22:37 – 00:22:40

I1: In the children's museum in Schönbrunn! (Lachen) They have a small area.

00:22:41 – 00:22:42

B1: ..where the grown-ups even can not go.

00:22:45 - 00:22:48

B2: It's interesting, I just thought about it.

00:22:49 – 00:22:52

I1: Yes and in America there are lot of museums like this.

00:22:54 – 00:22:58

B2: Okay, then of course it's a kind of art that they don't are afraid when the kids touch.

00:22:59 - 00:23:00

I1: Yeah and the objects are mostly not original.

00:23:01 - 00:23:03

B2: Okay, copies! (Lachen)

00:23:04 – 00:23:54

B1: And then we had this scene, which the kids liked most; the destruction of the earth in the end when you suddenly had stroboscopic effects. People were running around and water 'spritzt' into their face. They went into boats, the music was really loud with base and I think this was frightening usually for most of the kids. But this also had the adrenalin-push and the experience. They liked it very much! If you asked somebody afterwards they said the liked the earthquake scene most because it was frightening but in a controlled way.

00:23:55 - 00:23:58

B2: It's also kind of the remind at a theme park.

00:24:00 - 00:24:32

B1: ..it's a bit spectacular. Usually we are not really big fans of spectacle in that sense. But on the other hand some growing of spectacularisme is necessary. Otherwise it's too dry. I like the spectacle, if it is not just this.

00:24:33 - 00:26:28

B2: I think what's important here is before the media, because the media of course is important. Before the media is the room important. A lot of time kids are playing games. Videogames, etc. If they go to an exhibition and they see a video-monitor and they have to interact with it, they will do it because they know how to do it. They have the same in *Saturn*. The big company. Of course the kids are doing it but it doesn't create any different reality that the kids that the kids know. And it that sense it's wrong. Even if you give them information, via monitor or whatever; It's wrong. Because the reason you go to museums is to have a different reality and that is why I think the room is very important. It's a bit different if

you go to any historical museum. You see the furniture. They saw this is our Sisy etc. You are transformed to a different time, to a different history. I think in our case the room is very important so it was very important to go from the beginning very dark. You are split in two groups, you go up on the balcony and you can not only see the map, you can see the group on the other side of the room. By the dimming in one way there is magic, but on the other hand it is not.

00:26:30 - 00:26:56

And I think this is the most important thing almost. I argue a lot they have a meeting, if you are interested, in the 8th of may. The *Dschungel* is doing a discussion about set and room and all of this. A public discussion and I will be part of it. The interesting thing is that the tendency is to go very much to minimalism with the kids. You come etc. And I think what to do, Michael and me we talked about it, we actually wanted to build a magical space where earth is an interesting environment. That's why room was very important. Beside the media. Because it's not about using media and sound, it's about how you use them. When you are on the map down it's dark it totally fits the sound. If the room would have had lights and the room would have been bright, the text would have been really bad. It's the atmosphere altogether that makes it work. I notice for example with my boy. In some points we started to go to exhibition and he always asked that we get for him the headset. I noticed Berlin. I think that was very interesting. First of all I thought he was tired of me explaining him what he sees and that's fair. It created for him a personal space. So we where in this big museum. Pergamonmuseum in Berlin. But then when he put the headset he stood there and he had his own space. It was interesting that he listened to everything which means that it took us forever. (Lachen) In some points we had to say no. That's the interesting thing about the kids. Then when you give them they listen to everything, because it's a media. I think the combination of the room and how to use the media is very very important. In combination with the sound.

00:26:58 - 00:30:30

B1: We had a big problem in the *Dschungel* because in the one side we couldn't make steps from the balcony down. So they had to go out of the room and this totally sucks. You went in, you had to go up and then you had to go out again into the staircase that is like a totally anti-space not belonging to the space.

00:30:31 – 00:30:40

B2: Ususally we don't wanna do that. Usually we asked the people that it's one space. So you never leave this magic room.

00:30:41 – 00:30:45

B1: It is compromised there.

00:30:46 – 00:32:44

B2: It is a question that is generally interesting for a museum or whatever. For example for me the *ZOOM*. I'm not so sure that what they do is right. If I will do something I would do it a bit differently. This question of immersion; You are in and you have a station here and a station here and you have a topic. But everything else, the floor, walse nothing is treated. I don't know why. Is it a money issue or is it the old idea of a museum. Although you have installation pieces they are treated like pictures. So you to the station out. Sometimes the room is treated as a whole. If the kids are going in. For one hour they are in a different space, they are in a fictional space. I think we tried to do it a bit and I think it can be better. It's a money issue a lot and I think that's part of the problem, especially when you have people coming in all the time it's very different to do delicate things. But in terms of this question of immersion, I think it's interesting if the full room is taking the consideration and not only what you exhibit. We tried to do it a bit with the lights and so on.

00:32:45 – 00:32:57

I1: For me the installation was amazing. So for children I think much more.

00:32:58 – 00:34:48

B2: But we did the other exhibition in a different way and it was really nice. There was a point where the kids were totally lost. And the parents did not find them. That was very nice. Because there were a lot of places where the kids could hide. I think that was for the kids really nice and it was important. I watched this Graz-Thing about the money. An exhibition about money in the children's museum in Graz. I watched it in the net. And what was interesting there: I saw this money-machine and I didn't understand why they didn't build the full installation like a street or whatever. As a kid you also start to experience how money, etc. There is a store where they ask you if you want to buy. You have the voices over you and you have the introduction of commas. It's interesting to talk about it, I never talked about it

with someone. Maybe I'm wrong and it's too much. If you isolate them you always end up being in one reality. I don't know.

00:34:50 – 00:35:08

I1: For the digital generation I think it's more and more and more important to hear, to see information. You are confronted with information in a lot of different ways at the same moment. Hearing things, seeing things, touching the things at the same time.

00:35:09 – 00:35:12

B2: I agree with you totally. Talk to the theater-people because they are totally the other way around.

00:35:14 – 00:35:16

I1: I think a lot of children's museums too.

00:35:17 – 00:36:00

B2: I talked to this woman and she said quiet and so on. And I told her, listen, if you want a quiet moment stay at home and read a book. But when you make the effort to go out and to another room, why you would you like to be quiet? You go to a room to be social in a museum. You wanna have information and vibration. It's like going to the 'Spielplatz'. You don't say, I go to the 'Spielplatz' to be quiet. You can try. But it's an opinion. Maybe I am totally wrong in that sense.

(kurze Sprechpause)

00:36:20 – 00:36:30

I1: Maybe we turn to the point 'Ordnung' now? I don't know if it's possible to answer this question for this installation?

00:36:34 – 00:36:36

B2: The order is a good question.

00:36:37 – 00:37:54

B1: Of course, there's temporal and space order. But the space order was defined through the topic, the planet earth. We had this Mercator-Projection of planet earth. That was a 'gmade Wiesen'. (Lachen) There are a lot of other representations of a round thing, like the earth, onto a flat surface. And we chose the Mercator projection because everybody knows it. And even the Eurocentric Mercator projection, because we are in Europe and usually everybody knows it. We could have done it also in other styles and in form from other maps. Or turn the globe upside down. So that Africa is on the top. Who tells that.

00:37:55 – 00:38:00

B2: It will be first of all very difficult for the kids. Then you have to introduce and to explain it.

00:38:00 – 00:38:51

B1: It also could be in the Mercator projection Japan in the middle. Then nobody knows what is going on. Or even make a very different projection, which would be actually more true. We discussed a bit because in theory would have been possibly to do the map also with projection and to change it depending on the topic. But then we said ..

00:38:52 – 00:38:54

B2: It's more connection even to immersion.

00:38:54 – 00:39:22

B1: Yes you are right. But then we said, of course we have to have this different material. The Sahara and this stuff. You want to have the map be a different material then just projection because projection is very ephemeral and somehow its not haptic. In the show for the adults we had also plant and light lines and so on.

00:39:23 – 00:39:28

B2: In the Dschungel we were not allowed to do it because of security. In a museum it would have maybe been easier.

00:39:32 – 00:39:50

B1: 'Theaterpolizei'. You have 'Theaterpolizei' in Theater, we don't have 'Theaterpolizei' in a museum.

00:39:51 – 00:40:50

B2: It is for security. So we were not allowed to have plants because then it's wet and then the kids are slipping and falling. Of course what Michael said, we could have made the thing on a white. Which made the projection more clear. It was nice to have the map as a real representation. And then to projection so sometimes when it does not fit together, I liked it a lot, because it is almost like a mirror or like two level of reality. About the order: I think for our topic was important to have I would say, a content order.

00:40:51 – 00:40:53

B1: This is more the temporal order. The story-telling thing.

00:40:54 - 00:43:44

B2: Yes, a Storytelling order. Because I think there are a lot of things anyway. And there for example we argue between us. There was the question: All of the topic of the environment is very depressing. It's not a funny topic. So the idea was, how to finish. And it was very clear that we have to finish positive for kids. For adults we finished quite pessimistic. But for the kids it was very clear that we have to finish positive. So we built an order more dramaturgical order from creation to destruction but then Happy End in a way. And then the middle is interchangeable. So in terms of the order we could have done it differently. You could have done from creation to meat and then from meat to animal and then from animal to population. Or you can start with the population. This was not really important. But it was important that we gave an order. And the other thing was important how many times you come down and how many times you go up. Not to do it too much, but important. This is a connection to the immersion-question. There is a shift in the role of the kids. So in the beginning you come in with the costume and you are observing. We give you information. And then we tell you to go down and then you are part. And then we ask you to go again art and you can observe a bit. So we take a kind of break. And then you go down again and you become part of the action. So dramaturgical in terms of the order it was also a question how do you build it. This was for me dictating the order. I said ok, we start from up and you go down and then the allusion thing is very good to go up because you need a distance. And then you come down again to this dictate order.

00:43:45 – 00:43:48

I1: I think this is a thing of the navigation part.

00:43:49 – 00:44:17

B2: Okay. I think it's important to have a certain order. Not to be afraid of having a story in one sense. Or do you mean more the arrangement of the room? Maybe I understood it differently.

00:44:18 – 00:44:31

I1: The last one was more the navigation. You go down, you go up. The planet earth stuff is more the order I think.

00:44:33 – 00:44:55

B2: I mean, for us would have been better when I wrote now the plan for the other festival. Actually it will be nicer if you have it from all sides. Would be better. You can walk all over. That will be probably nicer.

00:44:56 - 00:46:20

B1: It was like that in the *Brut*, where the show for the adults was. The architecture is like that, you can walk around.

But for the order there is also one thing that the topic we are talking about, like energy, meat and that stuff this was also the discussions we had. Now they are more narrated. The objects. I would have loved to go more into haptic things. So when we talk about meat, Austrians eat 12 kg meat per year, I wanted to have a big 'Schnitzel' that is 12 kg and stuff like this. We are running to problems, how you bring the stuff in and how you bring it out. We also wanted to have the rain. You can catch the raindrops, etc. We wanted to have little gummy-balls falling down. But if somebody hits on the head and that stuff was also rule out again security or practical reasons.

00:46:22 – 00:46:25

I1: At the time there's rain in the room, how you handle this?

00:46:26 – 00:46:35

B1: Yes, of course you couldn't do really water. You can do. But it's a different thing.

00:46:37 – 00:47:06

B2: I have this feeling, that all of this are relevant questions that every museum and every installation that has an own going on daily bases and people coming in on every hour or whatever. It is a real big question because you have to clean the room very fast and that dictate art. As much as we don't like to think about it.

00:47:07 – 00:47:30

B1: In that sense also that the practical issues are usually much stronger. Because if you have this heavy 'Schnitzel' for example, you have to build it in a way, if you have 60 shows and every kid is pushing on it, then it gets dirty and you have to repair it every and the thing to do it are usually limited.

00:47:31 – 00:47:59

B2: Or for example the hat. When we gave the kids, the hat at the beginning it was a difficult question. Many kids have lice. So we have two sets of hats and we had to clean it between. Nobody think about it. We don't wanna see the kids the exhibition and then come home with lice.

00:48:00 – 00:48:02

B1: Or the blowup food. Was cleaned.

00:48:05 – 00:48:44

B2: We bought hundreds of them, washing them. We had six sets. But in terms of the order I think you have the physical order of things in the room. A lot of it is very practical. In terms of the video and stuff. But this I think is more narration.

00:48:45 - 00:49:13

B1: What is also important for the *Raumschiff Earth* is that we had yet another video, the light to outline the continents. This was another level. You can also light a media. Anything is a media anyway. Then also the light would be another level of media, as well as the stroboscopic thing to create immersion.

00:49:14 – 00:49:16

B2: Yeah, light is important.

00:49:17 – 00:49:59

B1: This EL-Wire this bluish thing is belonging to the 'Ordnung', because it structures the room. (EL-Wire = Electroluminescent Wire)

00:50:00 – 00:50:30

B2: I give you an example. For example in the order, which is nice also in terms of the game, I actually wanted to have a slide or like a pall what fire people have. So I wanted them to that them to come from the balcony. Either with this, or with a slide. And the theater police said no. But this is for example would have made it very interesting as an action.

00:50:31 – 00:50:33

B1: You can do it at the 'Spielplatz' but not in the theater. (Lachen)

00:50:34 – 00:50:43

B2: Yeah, at the 'Spielplatz' you have one kid and the parents are responsible. That's the problem with public spaces.

00:50:44 – 00:50:55

B1: Because at the 'Spielplatz' there is stuff that is dangerous in a way. But yet not much is happening.

00:50:56 – 00:50:58

B2: Yes, not much is happening, because everything around is very soft.

00:50:59 - 00:51:09

B1: I find it interesting because they are built like this that small kids can't do the dangerous stuff because they can't reach it. Otherwise somebody helps.

00:51:10 - 00:51:17

B2: Yeah, people thought about that stuff. There is more system that we think.

00:51:18 – 00:51:19

B1: Yeah, undercover system. (Lachen)

00:51:28 - 00:51:30

I1: So, let's come to the navigation.

00:51:32 – 00:52:00

B2: So what is important about the navigation is how you control. For us it was very important because we did it a lot. For example by saying: 'Each one of you has a globe!', 'Each one of you has a food step, stand there!', 'Everybody goes to India or China!', 'Now step out of the map!'.

00:52:01 – 00:52:32

B1: It was completely controlled. Each part had this direction what you can do.

00:52:33 – 00:52:54

B2: We told the kids what they should do. It was necessary because that allow us to present the things in a special way. If we do not have the kids in a position it is very difficult for us to control the projection.

00:52:55 – 00:54:28

B1: Especially the chapter about population; It was like a life random image. If the entrance woman said that we have 23 children, we had 23 food steps. If we had only 15 kids, we had only 15 food steps. And we could have done it named. Like Sylvia stays here and Margareta stays here. So this was totally personalized. We really had just this amount of food steps that we had kids. Everybody knows that is just his food step on earth. - It was completely wired. If it was one left, somebody is running around and he has to go there. It was really fixed, because I wanted to show the population growth. The text was 100 years ago there was six million, or one billion people. So we have just 1 food step so now we have 7 billion. So now we have seven times more food steps and there was this circle growing. I could only do if everybody stands on a fixed position.

00:54:55 – 00:55:11

B2: The point is that Michael broke in a way before the show the woman came and said to the technician '23'. And we typed 23 in the computer. In that sense it's good to personalize it to the amount of people that are there. But also I think kids have really difficulty to choose. If you have a lot they are running around.

00:55:12 – 00:55:19

I1: And the customer had no possibility to go around in his own way?

00:55:20 – 00:59:24

B2: In that sense, yes. This is connected and it's a mixed of thing. This is also a discussion we had. You have two matters. One matter that everybody comes around and says 'Let's have fun!'. And everybody is running around. And in that sense you have to decide. Here the topic is very clear, the subject and there it's about the information and about the experience. So the navigation is very important. The way you never gave between things you very much control the flow of information. It's helpful. To divide it to topic, not to mix. To say this is that, now. There is a lot anyway to process. In that sense you make chapters and this chapters are separate and in each chapter you have a different look. So one time you have light balls another times you have the look of animals, and in other looks you have the signs of McDonalds. So this is very important. Everything is represented and has a very specific sign. I think that we very much also went with what I will call almost 'Old Fashion', in terms of the signs. Not to try to do the things digital but have the things complex in terms of the digital visualization. To make it more colorful, more graphic I would say. It is important to make the information graphically clear. So it is very much about signs. Of course music is also important. In the way you create mood. What you usually don't really remember. But for us it was about changing it. We had the music changing the mood in the room. This is the most difficult thing for kids, no I think for people in general. It's the same way how music is function in movies. But for us the full piece has a score. From the beginning to the end it has a score. Music and language is from the beginning very much together. So you have every piece but you also have to take is as a whole. In terms of the order, there is a very clear way. It starts very dreamy, electronic thing and it finishes with New Orleans kind of dance. It all has a very clear thematic that is important.

00:59:25 – 01:00:02

B1: I'm coming from music. Music is like sub content and you can say a lot which you don't really realize. I find the always funny the New Orleans thing, after the rain. You had the New Orleans after the flood. You also have a dead planet but like this New Orleans ritual of celebrating the rain and making fun of it. Have the second line in this thing and have a positive twist to it.

01:00:03 – 01:00:24

B2: The kids get it via there bodies, they don't get it on the conceptual level which is good. Which is very good!

01:00:25 – 01:01:48

B1: For the video stuff we did something that is a 'No-Go' for example in TV. It is called 'Bildschere'. Where you say something but you show something not completely connected to it. Usually if you watch TV-Shows and if this happens, I mean, usually it doesn't happen. It is really difficult to see something and here another thing. I like it a lot because it is completely demanding for the brain because there are two levels that you have to calculate and you have to compute in your brain. I think it's much more demanding and demanding stuff is better for the brain then this 'lalling' and easy stuff. The couch potatoes. If the brain is a muscle it has to work a bit.

01:01:49 – 01:02:31

B2: I think this is a bit of a difference what we did. We went a little bit in a direction that made it a bit difficult, purposely. We wanted to break this image, text and everything fixed together. I find this extremely boring.

01:02:32 – 01:03:00

B1: There are also parts when we had this text, there are so many numbers – cats eat whatever, like comparisons. And meanwhile the kids are throwing the balls. So that is also impossible. If you go in school and they do some physical workout meanwhile, it's like box jazz or something. Where you have to concentrate in the brain but do something at the same time, some action.

01:03:01 – 01:03:06

B2: It would be quite interesting in school lessons to combine history and gym. Why not? (Lachen)

01:03:07 – 01:03:12

I1: Yeah, your brain is stimulated while you have to do something.

01:03:14 – 01:07:12

B2: In that sense I have to say something. I don't know you probably know better about museum stuff. But I have the feeling that it is good to have an order and not just to have a topic. I don't know if I'm clear. What I mean is if your aim is to have fun and also to educate I think order is necessary. I think there is something confusing about the topic. For example if you say we do something about water and you put a lot of water and the children are running around and getting wet. That's great. But then that's all you get. If you wanna do something about water and you go from something very simple. From dry to wet, etc. You should not be afraid of it in the way you do it because I think it gives a certain parameter for kids. Museums can learn a lot from theater. Museums can learn a lot from performance. In terms of certain dramaturgy. Because a lot of time when museums are very easy dramaturgic because they just have chronology. So you go and you have early and late painting there. This was the kitchen and I think that's extremely boring. And now things are changing. If you do it thematically – colours, subjects or whatever. You can mix it a lot. All that you have to have in your head is a certain order. What is the playground. And in that sense for us it was very important in the end to say creation, in the beginning was nothing and in the end was a lot. So just a bit of a dramaturgical hug!

I went with my son to the Mozart-Exhibition in the Mozart year. And we spent one hour there. I remember coming out from the exhibition and he said that he enjoyed it. I talked to him about it and I had the feeling I had no idea what they wanted from was and what did we see. The other question is if they wanted us to learn something. And that's why I was totally surprised, that the woman from *ZOOM* liked the text from our installation. Because I thought that's the point she would not like.

01:15:12 – 01:18:36

B2: I looked at a lot of websites of kids, about the environment. Most of the websites had two things in terms of the narration. For the smaller kid they have what they always do for kids: They have a little animal, depends from where you are. It says 'Hello kids, we will talk about the environment!' and so on. The other thing was very much like science project. So kind of trying to explain the science thing.

When I looked at it I thought this one is horrible and this one is not possible. For practical reasons you can't do a real science in a museum's context. You can do maybe one or two. That's why I think, that there's no real science museum. There's a history of science but there's no real science museum. In a sense like a laboratory. The truth is, the best way to do

for kids about the environment to go out. A museum is the wrong place for that. Actually it would be nice to take them and to walk. In term of the narration the decision was in the end to go with facts not to make an imaginary story and not to try to create an experience that is very difficult to create in a museum context. There was this exhibition about soccer in Linz. It's very difficult to do that. Even if you have two rooms to kick a ball. Museums are always about documenting the past, because the moment you have a picture or video it's always documentation. Something that is ready and you show it. It's about death in some sense.

(Pause)

01:18:36 – 01:18:40

B1: Except the Ars Electronica Center. It's the museum of the future.

01:18:41 - 01:23:58

In the AEC there's nothing that is random. Even the museums people don't know what can happen there and that's boring. Probably in the end they gave even if you can go 20 level. In that sense I understand a bit what is going. In our case the unpredictably of the behavior of the kids is interesting. Although we have a very clear narration that is fixed, the video and the sound and the music. What the kids are doing in the dynamic of the group totally change the narration. This is something totally amazed to see. I was one afternoon and there were two groups. A small class with 16 kids and another big class. There was one scene where the kids had to go fishing around. There was one girl who decided that she doesn't wanna go around so she set on the continent and she helped the fish like really fishing. Two second later there were 5 kids who set near here. And that totally changed the narration, the scene and the way the room was function. And then they went to China and India for the population thing and they stand there and shaked hand, they made a handshake. A story started to be there. That was totally out of our control. It was not in the concept we did. In terms of the narration, the moment you can have a very strict thing but you can open it. You never know what the reaction is. For example if you say to the kids, go around and make animal noises. You don't know what they gonna do. This changes the dynamic. In that sense that was kind of interesting things to see how you make a freedom within a very strict structure. There's no right and wrong then. This afternoon with this kids was the most poetic I saw the things working. Right after that I saw the show with 30 people and then the show was much more what I imagine the show to be – a market place. People are on the map you here sound etc.

That's market. The map is representing the planet earth. People are shopping, moving their bodies. This was quiet and was very touchy. There was one kid that could not here very well. Maybe that was the fact why did act like did. All they did was very slow.

01:24:33 – 01:25:09

I1: I think it was the right why you did it. I understood the things you wanted to tell clearly. But maybe because I'm an adult.

01:25:10 – 01:27:15

B2: It's new. Museum for kids are a very new thing in Europe. This new type of museums. Everybody had natural history museum, was for kids in some way. They had an element for kids, the planetarium, the stars, etc.

I talked to the woman of *ZOOM* about the education aspect in museums. The education aspect in museums is still there.

01:27:17 – 01:28:53

I1: There is the one museum in which's contract is ordered to do the education of children. There are other museums, in which contract is any aspect to educate children.

(Pause)

01:29:54 – 01:30:10

B2: Do you know if there is a museum for kids that is plurally on an esthetic level?

01:30:11 - 01:30:13

I1: I don't know, I think it doesn't exist.

01:31:22 – 01:33:22

B2: Maybe the next thing we will do is an installation just on an esthetic level for kids. That's what we talked before, I still need a certain order, a certain narration. A beginning, a middle and an end in some general way. In order to make it different. Otherwise you could do it in an exhibition. Maybe just about the magic. It's a problem, you don't think about it but for kids it is important.

01:33:23 – 01:33:36

B1: Yeah, it's always about how we can tell stories.

01:33:37 – 01:33:47

B2: An exhibition is always a story! How you walk between the things.

01:33:48 – 01:34:54

B1: I don't know if you can escape from the story telling. All the stories that we have from childhood on, includes a king, a princess. This is totally ingrained in us. Nobody can think of a company without a boss. That is the pyramid. You can think about it but you can feel it in the way. Maybe it's right. Maybe it's just nature like the rain is falling down.

01:35:01 – 01:36:00

B2: This is also interesting in terms of the children's museum. Most of the time kids are coming in the morning with school. So from the beginning there is always a special set up there. You have the teacher coming with them. They are coming instead of the class. So you tell them kind of 'This is very important!'. They come with the teacher and the artists let them walk around. It's like that they almost get a license not to be in the class right now.

01:36:02 – 01:36:06

I1: Okay, I think we are at the end now. Thank YOU very much for your time!

Zusammenfassung des Interviews mit Michael Strohmann und Yosi Wanunu

Das vorliegende Interview wurde mit zwei Mitglieder der künstlerischen Vereinigung *toxic dreams* in englischer Sprache geführt. Die interviewte Person ist zum einen Michael Strohmann, zum anderen Yosi Wanunu, der neben Kornelia Kilga Mitbegründer von *toxic dreams* ist.

Thema des Interviews ist der Inszenierungscharakter einer Ausstellung, welche an Hand der Installation *Raumschiff Erde*, produziert von *toxic dreams*, analysiert wird. Strohmann und Wanunu waren die beiden Hauptverantwortlichen der Installation.

Die Interviewfragen beziehen sich auf die fünf Inszenierungsebenen eines Wissensraumes: Passage, Immersion, Ordnung, Navigation und Narration.

Bevor die Besucher der Installation *Raumschiff Erde* den Aktionsraum im *Dschungel Wien* betreten, verkleiden sich die jungen Besucher als Baumeister. Sie setzen einen Helm auf und werfen sich einen weißen Kittel um. Michael Strohmann begründet diese Tatsache damit, dass die Kinder das Geschehen auf dem Planeten Erde, welche Inhalt der Installation ist, aus der Position des Baumeisters erleben sollen. Die Kostümierung vor dem Eintritt in den Installationsraum ist Teil der Einführung und soll als Passage zwischen der Innen- und der Außenwelt dienen. Die Besucher sollen zwar ab diesem Zeitpunkt in die Welt der Installation eintauchen, sie sollen sich der Passage dennoch bewusst sein, so Strohmann.

Yosi Wanunu führt weiter aus, dass die Verkleidung die Gleichsetzung zwischen dem bunt gemischten Publikum unterstütze. Der Besucher ist von Anfang an Teil der Installation und wird auch während des Geschehens zum aktiven Mitmachen angeleitet.

Michael Strohmann erzählt weiteres, dass zur Erzeugung der Immersion primär audiovisuelle Medien genutzt werden. Der Besucher solle aber auch mit der Schönheit des Raumes, welche durch Lichteffekt erzeugt wurde oder auch durch die Größe des Raumes in das Thema der Installation eintauchen können. Zu Beginn der Installation wurde ein Video vom Ursprung des Planeten Erde gezeigt. Das Publikum steht zu diesem Zeitpunkt noch auf einem seitlichen Balkon und sieht das Video und eine Lichtinstallation unter sich. Nach dem Video wird der Besucher gebeten, auch auf die untere Etage, worauf gerade noch Bilder projiziert wurden, hinunterzugehen. Durch Stroboskopeffekte oder leichten Regen, welchen die Mitarbeiter sichtbar erzeugen, wird dem Besucher das Eintauchen in die Welt der Installation ermöglicht, so Strohmann. Nach Wanunu hat Immersion aber viel mit dem Raum an sich und dessen

Ausstattung zu tun. Im Dschungel Wien hatten sie das Problem, dass die Besucher den Aktionsraum verlassen mussten, um vom ersten Stock des Raumes, dem Balkon, in das Erdgeschoß zu gelangen.

Zur Inszenierungsebene Ordnung meinen Wanunu und Strohmann, dass es eine zeitliche, eine räumliche und eine inhaltliche Ordnung gäbe. Die räumliche Ordnung war bereits vorgegeben durch das Thema Planet Erde. Eine Mercator-Projektion wurde am Boden, auf welchem sich die Besucher bewegten, abgebildet. Wanunu ergänzt, dass auch eine inhaltliche Ordnung wichtig ist, das Geschichtenerzählen. Obwohl das Umweltthema im Allgemeinen sehr deprimierend ist, war ihnen von Anfang an klar, dass sie ein Happy End machen werden. Wanunu führt weiter aus, dass die dramaturgische Ordnung so aussah: Kreation des Planeten, Zerstörung der Erde und am Ende eine positive Wendung. Des Weiteren gibt es die physische Ordnung von Gegenständen und Menschen im Raum. Auf jeden Fall ist es notwendig, eine bestimmte Ordnung zu haben, so der Direktor von *toxic dreams*.

Zur Ebene der Navigation meint Wanunu, dass es wichtig ist wie man die Besucher durch die Installation führt und zu Aktivitäten anleitet. *Raumschiff Erde* war vom Anfang bis zum Ende von Mitarbeitern beaufsichtigt, die einzelnen Schritte zeitlich festgelegt und das aktive Mitmachen der Besucher gelenkt. Die Installation war nicht für ein freies Herumgehen des Besuchers ausgelegt.

Strohmann wirft zum Thema Navigation ein, dass sie ungewöhnlicher Weise die Bildschere benutzen, was heißt dass zum selben Zeitpunkt etwas anderes erzählt wird, als gezeigt wird. Die Bildschere wurde bewusst eingesetzt um das textliche vom Rest zu trennen und die Installation spannender zu machen. Obwohl die jungen Besucher durch die Installation navigiert werden und somit alles vorgegeben ist, ist jedes Mal wieder das Verhalten der Kinder interessant, so Wanunu und Strohmann. Man weiß nie wie die Kinder auf Anweisungen reagieren, bzw. führt jeder die Anweisung unterschiedlich aus.

Zur letzten Inszenierungsebene der Narration meinen die beiden, dass es auf keinen Fall an einer Einführung, einem Hauptteil und einem guten Ende nicht fehlen darf. Denn es geht immer darum, WIE und WELCHE Geschichte erzählt wird. Ausstellungen oder Installationen leben von der Narration. Strohmann führt weiter aus, dass auch die Musik einen wichtigen Teil der Narration einnimmt, ähnlich wie in Filmen. Sie verändert die Stimmungslagen der Menschen. Über Musik wird viel ausgesagt. Beispielsweise wird in *Raumschiff Erde* am Ende

ein Sturm, Flut, usw. inszeniert. Am Ende der Flut wird aufheiternde Musik eingespielt. Die beiden stellen einen Vergleich zu New Orleans nach der Flut und dem Unwetter dar.

Durch gemeinsames Tanzen zu fröhlicher Musik beenden die Besucher von *Raumschiff Erde* die Installation.

Abstract (Deutsch)

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Medienpädagogik im Kindermuseum. In Besondere geht es um den Einsatz vom Medium Trickfilm im Kindermuseum. An Hand wissenschaftlicher Texte und mit Hilfe grundlegender Theorien, wird das Thema *Medienpädagogik im Kindermuseum* aufgearbeitet. Es soll in dieser Arbeit herausgefunden werden, in wie weit Bildung über das Medium Trickfilm erfolgen kann, bzw. ob Wissen über dieses Medium vermittelt werden kann. Der Begriff *Wissen* ist dabei sehr breit gefasst. Ausgangspunkt ist dabei das Trickfilmstudio im Wiener *ZOOM Kindermuseum*.

Abstract (Englisch)

The subject oft this thesis is the media education in children´s museums. In particular it is about the use of animated films in the children´s museum. The theme of the thesis *Media Education in the Children´s Museum* is approached on the basis of academic texts and the use of a variety of fundamental theories on media education. The goal is to find out how far education can be done through the medium animation film, or rather, whether knowledge can be taught through this medium. The idea of knowledge is used in a broader sense. The starting point for this analysis is the animation studio in the *ZOOM Children´s Museum* in Vienna.

Isabel Kerschbaumer

Persönliche Information

- Geburtsdatum: 13.06.1988
- Geburtsort: Linz
- Staatsangehörigkeit: Österreich
- Eltern: Elvira und Horst Kerschbaumer
- Schwester: Simone Kerschbaumer

Ausbildung

1994 – 1998 Volksschule St. Florian, OÖ
1998 – 2002 Hauptschule St. Florian, OÖ
2002 – 2007 Höhere Lehranstalt für wirtschaftliche Berufe mit Schwerpunkt
Kulturtouristik, Linz-Auhof, OÖ
Seit WS 2008 Studium in Wien: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Tätigkeiten neben dem Studium

2009 Vorbereitende Buchhaltung in einer Produktionsfirma für
Dokumentarfilme
2011 ÖAMTC Leistungsorganisation in der Abteilung Nothilfe- und
Informationsservice
2012 Museumspädagogin im Kindermuseum Schloss Schönbrunn