

# Museen aus medienpädagogischer Perspektive

Christian Swertz, Universität Wien

*August 2016*

## **Abstract**

Im Beitrag wird argumentiert, dass Museen medienpädagogisch relevant sind, weil sie in den Bereich der Medialität des Pädagogischen fallen. Anhand medienpädagogischer Grundbegriffe (Medienkompetenz, Medienbildung, Mediendidaktik, Mediensozialisation) werden Anknüpfungspunkte markiert.

*Keywords: Medienpädagogik, Museen*

## **1 Einleitung**

Einige der Forschungsarbeiten, die im Rahmen des in diesem Band präsentierten Evaluationsprojekts durchgeführt wurden, verwenden einen medienpädagogischen Ansatz. Auch erscheint der vorliegende Sammelband in der Reihe "Mediale Impulse". Das mag überraschen, ist es doch, auch wenn Museen häufig von Kindern und Jugendlichen oder Schulklassen besucht werden, nicht von vornherein selbstverständlich, dass Museen medienpädagogisch relevant sind. Aus diesem Grund gilt es, hier einen kurzen Blick auf Museen aus medienpädagogischer Perspektive zu werfen. Medienpädagogisch relevant sind Museen dann, so die These, wenn sie in den Bereich der Medialität des Pädagogischen fallen. Um dies zu diskutieren wird hier zunächst argumentiert, dass Museen pädagogisch relevant sind. Dabei wird gezeigt, dass insbesondere technische Museen nicht nur Medien ausstellen, sondern selbst als Medien verstanden werden können. Vor diesem Hintergrund wird die Medienkompetenzvermittlung als eine Aufgabe für Museen, die Betrachtung von Museen als Orten der Mediensozialisation und Medienbildung und ein Verständnis von Museen als medienpädagogischem Handlungsfeld vorgeschlagen.

Museen sammeln, bewahren, forschen und stellen aus. Sie haben gesellschaftliche Funktionen, etwa eine ökonomische Funktion für den Tourismus (Noschka-Roos 2013) und als von BesucherInnenzahlen abhängige Unternehmen (Balloft et u.a. 2015), oder eine kulturelle Funktion für die Entwicklung des Selbstverständnisses einer bürgerlichen Kultur (Byung Jun 2013). Letzteres gilt für technische Museen vor allem im Blick auf die eng mit der Entwicklung von Technik verbundenen Industrialisierung. So wurde das Technische Museum in Wien in der Gründung von (Groß-)Industriellen mitgestaltet. In dieser Mitgestaltung kommt eine gezielte, von Industriellen vorgenommene Transformation industrieller Artefakte in kulturelle Artefakte zum Ausdruck. Durch diese Transformation wird eine Umdeutung der auf Macht ausgerichteten Technik in kulturelle Werte erreicht (Swertz 2009b). Die in der Transformation erreichte Umdeutung verdeckt unter anderem die menschenverachtende Seite technischer Macht, weil diese im Museum nicht erlebbar ist, und schafft so eine gesellschaftliche Legitimation für die mit Technik verbundenen ethischen Probleme - ein typischer Ausdruck der Kompensationsfunktion der Geisteswissenschaften, die hier ganz im Sinne von Marquard (1986) durch das Erzeugen von interpretativen Erzählungen modernisierungsermöglichend wirksam werden.

Anders als Kindergärten, Schulen und Hochschulen sind Museen aber keine in pädagogischer Absicht errichteten Institutionen. Das kommt auch darin zum Ausdruck, dass Museen zeigen was ist und was war. Die Gestaltung der Zukunft, durch die auch eine Überwindung der Kompensationsfunktion der Geisteswissenschaften im Blick auf ein Orientierungskönnen (Mittelstrass 1989) erreicht werden könnte, spielt in Museen kaum eine Rolle. In der Pädagogik geht es aber gerade um die Zukunft, weil Pädagogik auf das zukünftige Leben der Erzogenen bezogen ist (Litt 1927). Warum sollte Pädagogik sich also für Museen interessieren?

Zunächst kann in Museen gelernt werden. Das gilt vor allem für die Ausstellungsarbeit, die, anders als die Sammlungs- und Archivierungsarbeit, unmittelbar als pädagogische Tätigkeit verstanden werden kann. Durch die Aus-

stellungsarbeit werden aus Sammlungen Lernorte erzeugt. Dieser Umstand spiegelt sich auch zunehmend im Selbstverständnis von Museen: Das Verständnis von Museen als Lernorten ist in den letzten Jahren zentraler geworden (ICOM 2010).

In der Ausstellungsarbeit wird in technischen Museen bei der Gestaltung des Museums als Lernort meist eine spezifische Methodik, die als Erziehung durch die Dinge bezeichnet werden könnte, verwendet. Es findet aber keine negative Erziehung statt, weil die Dinge nicht unmittelbar in dem Kontext, aus dem sie stammen oder für den sie geschaffen worden sind, erfahren werden können, sondern in Ausstellungen inszeniert werden. Sie werden mit einer spezifischen Aura (Benjamin 1972) umgeben und durch die im Zuge der Kuratierung vorgenommenen Inszenierung in Unterrichtsgegenstände (Gruschka 2002) transformiert. Wenn das Publikum durch die ausgestellten Gegenstände und durch die kontextualisierenden Gegenstände in der Ausstellung (neben den vordergründig ausgestellten Gegenständen in der Regeln Rahmen, Vitrinen, Texte, Multimedia, Beleuchtung etc.) unterrichtet werden soll, handelt es sich bei der Gestaltung von Ausstellungen um eine didaktische Tätigkeit.

Museen sind als Lernorte, in denen didaktisch gehandelt und gelernt wird, pädagogisch relevant. Insofern sich Medienpädagogik mit Medien als notwendige Bedingung der Möglichkeit pädagogischen Handelns beschäftigt (Swertz 2009a, Meder 2014), fallen Museen als Medien, in denen Medien repräsentiert werden, in den Gegenstandsbereich der Medienpädagogik. Die Ausstellungsobjekte sind wie die Museen aus medienpädagogischer Sicht Medien, d.h. materielle Zeichenträger, die von Subjekten zu Zeichen gemacht und von Subjekten als Zeichen verstanden werden (Swertz 2003).

Für die Medienpädagogik werden Museen also als Medien relevant. Indem Gegenstände nun im Prozess der dreifachen Aufhebung (Korff 2005) in Ausstellungsgegenstände transformiert, in einer Ausstellung inszeniert und mit Erzählungen verbunden werden, werden sie im Sinne McLuhans (1992) zum Inhalt eines Mediums gemacht. Während es sich nach McLuhan etwa

bei Düsenflugzeugen um Medien handelt, die als Prothesen des menschlichen Körpers - im Fall von Düsenflugzeugen als "Gehprothesen" - zu verstehen sind, werden diese Medien, wenn sie in einem Museum ausgestellt werden, zu Inhalten eines anderen Mediums: des Museumsgebäudes (oder der Museumsfläche, wenn es ein Freilichtmuseum ist). Insofern sind gerade technische Museen, die meist von Menschen geschaffene Technik und kaum natürlich vorkommende Gegenstände ausstellen, Medien, in denen Medien enthalten sind.

Aus Sicht der Medientheorie der Toronto School, zu der McLuhan gehörte, sind Technische Museen also Medien, in denen Medien repräsentiert werden. Durch die Repräsentation wird nicht nur, wie Klepacki (2014) schreibt, eine Annäherung an die Dinge und eine Auseinandersetzung mit den Dingen ermöglicht. Das wäre treffend, wenn es sich bei Museen um natürliche Erfahrungsräume handeln würde, in denen natürliche Dinge dort, wo sie eben vorkommen, erfahren werden können. Das ist in technischen Museen aber nicht der Fall: Museen sind inszenierte Räume in denen Inszeniert wird: In technischen Museen werden mit Interessen aufgeladene Artefakte repräsentiert. Durch die Gestaltung einer Ausstellung wird eine Transformation der Gegenstände in Unterrichtsgegenstände vorgenommen, in der die Dinge wiederum mit persönlichen, institutionellen und gesellschaftlichen Interessen verbunden werden.

Medienpädagogik beschäftigt sich nun nicht zuerst mit Medien als Medien, sondern mit Medien in der Pädagogik. Im Blick auf die Bedeutung und Funktion von Medien in der Pädagogik rückt die Produktion, Repräsentation und Rezeption von Medien in den Mittelpunkt. Die medienpädagogischen Themen reichen dabei von der Produktion von Medien durch Professionelle (Mediensysteme, Mediendidaktik) über die Produktion von Medien durch Amateure (handlungsorientierte Medienpädagogik) und die Darstellung von Inhalten in Medien (strukturelle Medienbildung) bis zur Rezeption der Inhalte (Mediensozialisation, Lernen). Dabei steht die pädagogische Perspektive

im Mittelpunkt. Es geht also um die Relevanz von Medien für Bildungs-, Erziehungs-, Sozialisations-, Lern- und Unterrichtsprozesse. Ein Überblick über die Perspektiven im Blick auf Museen kann anhand von vier medienpädagogischen Grundbegriffen: Medienkompetenz, Mediendidaktik, Mediensozialisation und Medienbildung skizziert werden, wobei hier außer acht gelassen wird, dass die Umfänge und Merkmale der Begriffe intensiv diskutiert werden (Hug 2010).

#### *Medienkompetenz*

Mit dem Begriff der Medienkompetenz geht es um die Ziele eines Unterrichts über Medien. Ziele von Unterricht sind notwendig normativ aufgeladen. In der Medienpädagogik ist dabei weitgehend unstrittig, dass das souveräne Subjekt, verstanden etwa als emanzipiertes Subjekt (Baacke 1997), als Sprachspieler (Meder 2004) oder als Entscheidungsimpulse setzender Akteur (Swertz u.a. 2014), in den Mittelpunkt zu stellen ist. Aus Sicht einer ideologiekritischen Medienpädagogik ginge es etwa darum, über die mit der Inszenierung einer Ausstellung verbundenen Interessen oder über das Museum als Institution aufzuklären, um verborgene Interessen sichtbar zu machen und so eine Emanzipation aus einer durch Manipulationen erzeugten Entfremdung anzuregen. Dabei ist durchaus eine Vermittlung über ein Medium im Medium möglich, also etwa eine Ausstellung über eine Ausstellung als Teil einer Ausstellung, in der die Gestaltungsabsichten exponiert werden.

#### *Mediendidaktik*

Mit dem Begriff der Mediendidaktik geht es einerseits um die Verwendung und Gestaltung von Medien für die Vermittlung von Inhalten. In diesem Sinne wird Computertechnologie in Museen häufig und vielfältig verwendet, etwa um zu Informationen anzubieten, BesucherInnen zu motivieren, ihnen Beobachtungen und Erfahrungen zu ermöglichen und ihre Meinungsbildung anzuregen (Zembala 2015: 143ff.).

Mit dem Begriff der Mediendidaktik geht es andererseits um Methoden der Vermittlung von Medienkompetenz (Swertz 2008). In der Medienpädagogik

ist eine handlungsorientierte Methodik als ausgezeichneter Weg der Medienkompetenzvermittlung kaum umstritten. Das ist für Museen durchaus anschlussfähig: BesucherInnen rezipieren Ausstellungen nicht nur, sondern produzieren oft auch Medien - oder gleich die Ausstellung, wie in dem Beispiel von Gschwendtner-Wölfle (2010), die Lernende dazu aufgefordert hat, mit Absperrbändern beliebige Orte in Museen zu transformieren.

#### *Mediensozialisation*

Mit dem Begriff der Mediensozialisation rückt einerseits die Bedeutung in den Mittelpunkt, die die Rezipientinnen und Rezipienten den Medien und den rezipierten Inhalten in ihrer Lebenswelt geben, andererseits werden die Eindrücke, die durch Medien erzeugt werden, diskutiert (Niesyto 2010). Der Zugang ist deskriptiv. Ein wichtiges Thema ist dabei die gesellschaftliche Ungleichheit, die etwa mit einer Analyse des medialen Habitus oder der Digitalen Spaltung beschrieben wird. Aus dieser Sicht können sowohl Museen als gesellschaftliche Einflussgrößen, in denen sich Interessen manifestieren, als auch die auch die Rezeption von Medienensembles (z.B. die Kombination von Museumsgebäude, Ausstellung, Ausstellungstexten, Katalogen etc.) oder die Medienkonvergenz (z.B. Onlinemuseen) untersucht werden.

#### *Medienbildung*

Mit dem Begriff der Medienbildung rücken die Medien als Bildungsanlässe in den Mittelpunkt. Es wird empirisch mittels Kriterienkatalogen untersucht, inwiefern Strukturen und Inhalte von Medien zu Bildungsanlässen werden können. Eine Analyse von Szenographien als transformatorischer Bildungsanlass, in der die Struktur der Inszenierung herausgearbeitet wird, so dass sichtbar wird, inwiefern Ausstellungen in Museen zu Bildungsanlässen werden können, liegt bisher jedoch nicht vor.

Wenn etwa in einem technischen Museum die Entwicklung der Computertechnologie durch die Repräsentation älterer Maschinen vermittelt wird und die Ausstellung neben Beschilderungen auch eine erlebnisorientierte Vermittlung anbietet, die Grundfunktionen der Computertechnologie erfahrbar macht, wird durch die Szenographie der Ausstellung ein Bildungsanlass ge-

schaffen, es wird Wissen über Computer vermittelt und es kann etwas über die Funktionsweise von Computern gelernt werden. Wenn auch noch mit den Computer die Bedeutung von Computern in der Lebenswelt der RezipientInnen handlungsorientiert erfahrbar gemacht wird, kann Medienkompetenz vermittelt werden. Nach wie vor sind dabei die von Baacke (1997) entwickelten Bereiche der Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung, die in der Absicht einer Emanzipation von bestehenden Strukturen durch kreative Gestaltung entwickelt wurden, was durchaus mit einer Lebenskunst im Blick auf Bildung als Bricolage (Hug 2016) vereinbar ist, als relevant anzusehen.

Weitere Beispiele wie Filmmuseen, Büchermuseen oder Kunstmuseen fügen sich hier ein. Selten sind Ausstellungen über auditive Artefakte – eine Repräsentation historischer Radiosendungen zu kuratieren ist sicher eine interessante Herausforderung.

Neben den repräsentierten Artefakten können aber auch die Museen selbst zum Thema werden. Denn die Gebäude können als Medien verstanden und analysiert werden. In den Gebäuden werden bestimmte Interessen zum Ausdruck gebracht, und mit Gebäuden werden Bildungsanlässe geschaffen. Als wesentlich erscheint dabei die Selbstreflexion der BesucherInnen als RezipientInnen, deren Berücksichtigung zu einer pädagogischen Anforderung an die mediendiaktische Gestaltung von Ausstellungen wird, durch die die Ausstellung selbst auch ausgestellt und so zugänglich gemacht wird, dass die kreative Gestaltung als Entwurf einer möglichen Zukunft von Mediensystemen (Swertz 2012) im Mittelpunkt steht.

## **2 Literatur**

Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik, Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

Ballofet, Pierre/Courvoisier, François/Joelle, Lagier (2014): From Museum to Amusement Park: The Opportunities and Risks of Edutainment, in: Inter-

national Journal of Arts Management, 4-17.

Benjamin, Walter (1972): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: ders.: Gesammelte Schriften, Band I, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 471-508.

Byung Jun, Y. (2013): Museum, Artefakte und informelles Lernen: Eine Herausforderung für die Erwachsenenbildung, in: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16, online unter: doi:10.1007/s11618-013-0414-0.

Geschwendtner - Wölfle, Ruth (2010): Sehen ist lernbar - über den "blinden Fleck" im Bildungssystem, in: Hug, Theo; Kriwak, Andreas (Hg.): Visuelle Kompetenz, Innsbruck: Innsbruck University Press, 28-34.

Gruschka, Andreas (2002): Didaktik. Das Kreuz mit der Vermittlung. Elf Einsprüche gegen den didaktischen Betrieb, Wetzlar: Büchse der Pandora.

Hug, Theo (2010): Visuelle Kompetenz, Medienkompetenz und „New Literacies“ – Konzeptionelle Überlegungen in einer pluralen Diskurslandschaft, in: Hug, Theo; Kriwak, Andreas (Hg.): Visuelle Kompetenz. Beiträge des interfakultären Forums Innsbruck Media Studies, Innsbruck University Press: Innsbruck, 54-73.

Hug, Theo (2016): Mobilität und Medienbildung im digitalen Zeitalter. Konzeptuelle Überlegungen, in: Hug, Theo/Kohn, anja./Missomelius, Petra (Hg.): Medien - Wissen - Bildung: Medienbildung wozu, Innsbruck University Press: Innsbruck.

International Council of Museums (ICOM) (2010): Ethische Richtlinien für Museen, online unter: <http://www.icom-deutschland.de/schwerpunkte-museumsdefinition.php> (letzter Zugriff 15.09.2016).

Klepacki, Leopold (2014): Das Museum: Die dinglich-ästhetische Vergegenwärtigung absenter kultureller Bedeutungssysteme. Eine strukturtheoretische Betrachtung des Zusammenhangs von (individueller) sinnlicher Wahrnehmung und (kollektiver) historischer Gedächtnisbildung, in: Bubmann, Peter./Dickel, Hans (Hg.): Ästhetische Bildung in der Erinnerungskultur, Bielefeld: transcript, 75-95.



Korff, Gottfried (2005): Betörung durch Reflexion. Sechs um Exkurse ergänzte Bemerkungen zur epistemischen Anordnung von Dingen, in: Te Heesen, Anke/Lutz, Petra (Hg.): Dingwelten. Das Museum als Erkenntnisort, Köln: Böhlau, 89-107.

Litt, Theodor (1927): Führen oder Wachsenlassen. Eine Erörterung des pädagogischen Grundproblems, Leipzig/Berlin; Klett.

Marquard, Odo (1986): Über die Unvermeidlichkeit der Geisteswissenschaften, in: ders.: Apologie des Zufälligen, Stuttgart: Reclam, 98 - 116.

Swertz, Christian (2003): Vorüberlegungen zu einer transzendental-kritischen Medientheorie, in: Spektrum Freizeit (2), 81-88.

Swertz, Christian (2008): Bildungstechnologische Medienpädagogik, in: Sander, Uwe/Gross, Friederike von/Hugger, Kai: Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 66-74.

Swertz, Christian (2009a): Medium und Medientheorien, In: Meder, Norbert/Allemann-Ghionda, Christina/Uhlendorff, Uwe: Umwelten. Sozialpädagogik/Medienpädagogik/Interkulturelle und Vergleichende Erziehungswissenschaft/Umweltpädagogik. Handbuch der Erziehungswissenschaft Band III/2: Ferdinand Schöningh: Paderborn u.a., S. 751-780.

Swertz, Christian (2009b): Narren und Könige. Der Gebildete im Spannungsfeld von Wahnsinn und Macht, in: Kubac, Richard/Rabl, Christine/Sattler, Elisabeth: Weitermachen? Einsätze theoretischer Erziehungswissenschaft, Königshausen und Neumann: Würzburg, 152-164.

Swertz, Christian (2012): Utopologische Medienpädagogik. Ein Plädoyer für das methodische Bedenken der Zukunft. In: Blaschitz, Edith/Brandhofer, Gerhard/Nosko, Christian/Schwed, Gerhard (Hg.): Zukunft des Lernens. Wie digitale Medien Schule, Aus- und Weiterbildung verändern, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 39-55.

Swertz, Christian/Henning, Peter/Barberi, Alessandro/Forstner, Alexandra/Heberle, Florian/Schmölz, Alexander (2014): Der didaktische Raum von INTUITEL. Ein pädagogisches Konzept für ein ontologiebasiertes adaptives intelligentes tutorielles LMS-Plugin, in: Rummler, Klaus (Hg.): Lernräume gestalten - Bildungskontexte vielfältig denken, Münster: Waxmann, 555-567.

Meder, Norbert (2004): Der Sprachspieler. 2. erw. Aufl., Würzburg: Kö-

nigshausen und Neumann.

McLuhan, Herbert Marshall (1992): Die magischen Kanäle. Düsseldorf (u.a.): Econ.

Mittelstrass, Jürgen (1989): Glanz und Elend der Geisteswissenschaften. Oldenburger Universitätsreden Nr. 27, online unter: [http://www-a.ibit.uni-oldenburg.de/bisdoc\\_redirect/publikationen/bisverlag/unireden/ur27/dokument.pdf](http://www-a.ibit.uni-oldenburg.de/bisdoc_redirect/publikationen/bisverlag/unireden/ur27/dokument.pdf) (letzter Zugriff: 17.06.2016).

Niesyto, Horst (2010): Kritische Anmerkungen zu Theorien der Mediennutzung und -sozialisation, in: Hoffmann, Dagmar; Mikos, Lothar (Hg.): Mediensozialisationstheorien, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 27-46.

Noschka-Roos, Annette & Lewalter, Doris (2013): Lernen im Museum - theoretische Perspektiven und empirische Befunde, in: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft 16, online unter: doi:10.1007/s11618-013-0434-9.

Zembala, Anna (2015): Museumsbesuch. Ein Leitfaden für Sozialpädagogen, München: Kopaed.

This work is licenced under the Creative Commons AttributionShare Alike 3.0 Austria License. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.