

Zeitgeschichte und Ausstellungsdesign

Neue Herausforderungen durch mediale Sozialisierung

Dieser Text entstand auf der Basis von medial gestützten Vorträgen zum Thema, gehalten vor unterschiedlichen Adressatengruppen in den Jahren 2011 und 2012, dabei wurden die präsentierten Dokumente – Bilder, Artikel, Statistiken – jeweils aktualisiert, beziehungsweise thematisch erweitert. Um die Lesbarkeit zu erhalten, wurde hier auf Beschreibungen des jeweils umfangreich präsentierten Bildmaterials weitgehend verzichtet. Die Gliederung dieses Textes folgt der in den Vorträgen genutzten Systematik.

Für den ersten Teil, eine Beschreibung des augenblicklichen Ist-Zustandes der medialen Sozialisierung, würde ich einen Haltbarkeitszeitraum von zwei, maximal drei Jahren veranschlagen – nicht für die inhaltlichen Aussagen oder Schlüsse, sondern hinsichtlich der aufgeführten Daten, soweit sie technische Anteile bzw. die durch technische Entwicklungen bestimmten Aussagen betreffen. Der durch marktwirtschaftlichen Zwang (Umsatzgarantien/-steigerungen) bestimmte Produktwechsel – der nicht mit Innovation gleichzusetzen ist – bewegt sich ungefähr in diesem Zeitraster. Erweitert wurden gegenüber den Vorträgen die Beispiele in den Abschnitten vier bis sieben.

Mediale Sozialisierung

Die flächendeckende mediale Aufrüstung hat sich in den letzten Jahren rapide verdichtet und so, in der mittlerweile erreichten Nutzungskonzentration, gravierende Veränderungen im Sozialverhalten und in den Routinen des öffentlichen, aber auch privaten Lebens nach sich gezogen.

Dabei ist ein rapider Anstieg bei der Nutzung mobiler Telefone festzustellen, deren steigende Multifunktionalität nicht nur zu grundlegenden Verwerfungen in der Gerätenutzung, sondern auch zu massiven Umsatzeinbrüchen anderer Gerätehersteller (etwa bei Sony) oder gar dem Niedergang großer Konzerne wie Kodak und anderen geführt hat. Ähnliche Verschiebungen gibt es auch bei Trägermedien, seit einigen Jahren besonders massiv bei Tonträ-

gern.¹ Aktuell setzt zudem ein, wenn auch langsamerer, so doch tendenziell vergleichbarer Trend von materiellen zu virtuellen Trägern (der Inhalte) bei Büchern ein.

Unabhängig davon ist die Dichte der TV-Geräte nach wie vor konstant hoch, sie liegt seit 1998 (und bis 2008) nahezu unverändert bei rund 95%.² Ähnliches bestätigen Nutzungsdaten, etwa die tägliche Nutzungsdauer der verschiedenen Medien auch bei Jugendlichen, hier liegen Fernsehen und Internet nahezu gleichauf.³ Auf die Gesamtbevölkerung bezogen hat das Fernsehen mit täglichen 172 Minuten immer noch einen deutlich höheren Anteil als das Internet mit 80 Minuten.⁴

Grund genug für die einschlägigen Hersteller, den Web-TV-fähigen Smart-phones und Smart-Tablets den Smart-TV, den Fernseher mit Web-Kompetenz, entgegenzusetzen. Dieser intensiv betriebene Markteinstieg wird zu beobachten sein, ebenso der als „Second Screen“ bezeichnete parallele Bewegtbildkonsum auf stationären und mobilen Geräten.

Die inhaltliche Verteilung der Internetnutzung bei Jugendlichen liegt, mit leichten geschlechtsspezifischen Schwankungen, primär bei Kommunikation mit 52 zu 42%⁵ und Unterhaltung mit 23 zu 20%, im Verhältnis deutlich geringer fällt der Bereich Information aus, mit 16 zu 13%.⁶

¹ Hier liegen zahlreiche Erhebungen vor. Die Entwicklungen differieren nach Ländern bzw. Wirtschaftsräumen. So ist der Anteil digitaler Musik in Deutschland zwar deutlich, im Vergleich aber am geringsten gewachsen: Im Zeitraum 2005–2010 von 2,7 auf 12,6%, in Frankreich von 2,2 auf 16,9%, USA von 9,1 auf 48,7% (IFPI, Bundesverband Musikindustrie, www.musikindustrie.de/jwb-umsatz-10, Stand 8.11.2012). Umsatzrückgänge bei physikalischen Tonträgern liegen in Westeuropa, ohne Großbritannien, bei 15% gegenüber digitalen, die ein Plus von insgesamt 25% verzeichnen; weltweit lag der Umsatzrückgang der klassischen Tonträger bei 12%, der Zuwachs der digitalen 37% (Strategy Analytics Global Recorded Music Forecast 2012, www.strategyanalytics.com/default.aspx?mod=pressreleaseviewer&a0=5268, Stand 8.11.2012). Begleitet wurde diese Entwicklung mit dem Schwund einschlägiger Einzelhändler in allen Ländern.

² Statistik zur Verbreitung von TV-Geräten in Deutschland (http://de.wikipedia.org/wiki/Fernsehen#Nutzung_in_Deutschland), Stand: 4.11.2012.

³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Statistik zur Medienbeschäftigungen in der Freizeit 2009 (<http://www.mpfs.de/?id=166>, Stand: 4.11.2012).

⁴ Statista, Statistik zur Medienbeschäftigung in der Freizeit 2009, (<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/36838/umfrage/freizeitaktivitaeten-mediennutzung-in-deutschland-im-jahr-2009/>, Stand: 4.11.2012).

⁵ Kommunikation bedeutet hier Telefonate, SMS, E-mails, Facebook, Twitter u. a.

⁶ Die erste Zahl gilt jeweils für Mädchen, die zweite für Jungen. Einen deutlich größeren Anteil haben Jungen bei Spielen (8 zu 24%). Vgl. Statistik zur inhaltlichen Verteilung der Internetnutzung 2009 (http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM09_30.pdf, Stand: 4.11.2012).

Auch aufgrund der Zahlen anderer Statistiken lässt sich, besonders bei jüngeren Nutzern, der Mythos Informationsgesellschaft somit schwerlich bestätigen.

Die schon erwähnten hohen Nutzungsraten von Mobiltelefonen sind besonders bei Kindern und Jugendlichen immens. Zwischen 10–11 Jahren lag 2011 die untersuchte Möglichkeit der Handynutzung bei 62 %, zwischen 12–13 Jahren springt sie auf 92 %, in der Altersgruppe der 18–19-jährigen sind die 100 % erreicht.⁷

Eine Statistik zu Social Media Nutzern für das Jahr 2010 zeigt die meisten Nutzer in den Altersgruppen zwischen 14 und 19 Jahren, sie machen insgesamt 11,8 % der „Online-Bevölkerung“ aus, gefolgt von der Altersgruppe zwischen 20 und 29 Jahren. Die größte Gruppe der Online-Bevölkerung, zwischen 40 und 49 Jahren, steht an vierter Stelle, ihre Index-Zahl ist mehr als die Hälfte kleiner als die der Altersgruppe zwischen 14–19 Jahren.⁸

Schon die seltsamen Begrifflichkeiten „Soziale Medien“ oder „soziale Netzwerke“, mit denen industrielle Medienprodukte betitelt wurden, hätten bei sozialen Einrichtungen oder Diensten, Ausbildungsgängen zur Sozialarbeit oder auch in den Sozialwissenschaften heftigen Widerspruch aufgrund der Okkupation eines Wertbegriffs hervorrufen müssen – es blieb unerwartet still. Ebenso erstaunlich ist die unkritische Akzeptanz, fast rauschhafte Übernahme dieser medialen Angebote auf allen Ebenen, von Politikern wie Pädagogen, in Unternehmen, Schulen und konfessionellen Einrichtungen, bis hin zur ungeprüften Übernahme von Slogans der Werbung. Bemerkenswert sind dazu Aussagen, die eine Verweigerung derartiger Angebote mit einem Makel verbinden: „In einigen Jahren ist es vielleicht verdächtig, wenn ein Bewerber nicht in den Netzwerken präsent ist.“⁹

Dabei sind die alltäglich publizierte Kritik von Datenschützern in der Tagespresse, aber auch die dezidierten kritischen Analysen in Fachblättern wie etwa dem Magazin für Computertechnik „c't“ massiv; genauso regelmäßig – und ebenso häufig publiziert – wiederholen sich die gezielten Verstöße der einschlägigen Unternehmen gegen Daten- und Privatrecht, oft mit erbärmlichen bis dreisten Entschuldigungen. So zum Beispiel im Fall der gezielten Umgehung der Schutzmechanismen gegen die Abfrage von Privatdaten beim Internet-Browser Safari durch das Unternehmen Google. In einem Telefoninterview mit dem San Francisco Chronicle im Februar 2012 erklärte Rachel Whetstone, Senior

⁷ Statista, Statistik zur Handynutzung durch Kinder und Jugendliche nach Altersgruppen 2012, nach: Iconkids&Youth (<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/1104/umfrage/handynutzung-durch-kinder-und-jugendliche-nach-altersgruppen>, Stand: 4.11.2012).

⁸ Statistik Ifcom Crossmedia 2010 (www.ifcom-research.de/ifcom_crossmedia_2010.pdf, Stand 8.11.2012).

⁹ So Sven Denecken, SAP, in: Frankfurter Sonntagszeitung, 17./18.12.2011.

Vice President of Communications and Public Policy bei Google, „dass es bei der Aushebelung der Schutzmechanismen ja nicht darum gegangen wäre, private Informationen der Nutzer zu sammeln.“¹⁰ Im gleichen Interview versuchte Whetstone die Vorgänge mit dem Hinweis zu verteidigen, dass Facebook ja ähnliche Praktiken anwende.

Mediale Diffusionierung

Nach rund einem Jahr der euphorisch ausgerufenen „grünen Handyrevolution“ und der folgenden realitätsbedingten Ernüchterung zeigt sich erneut: Ein Informationskrieg lässt sich vielseitig führen – durch das klassische Unterdrücken und Fälschen von Informationen, aktuell durch ein Übermaß an Information, einer Informationsflut. Nach der zigsten Meldung, dem Dementi, dem Gegen- und Gegengegen-Dementi zu Filmen oder Fotos stellt sich, immer wieder erneut, die Frage: „Was sehen wir, wen und wo?“ Die Interpretierbarkeit der Handyfotos und -filme ist oft bodenlos, sie hat zu neuen, bitteren Spielen mit der durch die Medien transportierten „Realität“ geführt.¹¹

Die immer etwas zeigenden, aber meist nichts aussagenden Handyfilme im Internet sind ohne fundierten redaktionellen Kontext als Information nicht einzuordnen oder weiter zu verarbeiten. Sie zeigen: einen winzigen, nur als Silhouette wahrnehmbaren Hubschrauber über einem gelben Dachvorsprung, eine Menschengruppe die sich duckt, graue bewegte Flecken, offensichtlich eine große Menschenmenge, ein hellbeige gefärbtes Dach und einen winzigen Hubschrauber im Sinkflug, graue Flecken, die sich in der Bewegung als Panzer ausmachen lassen, ein brennendes Etwas am Boden, wohl ein Fahrzeugteil. Alles könnte irgendwo im arabischen Raum sein.¹² Die Frankfurter Sonntagszeitung fragt in diesem Kontext am 4. September 2011: „Kann man Schusswunden vergessen?“ und berichtet, auch etwas ratlos, über sich mehrfach ändernde Aussagen angeblicher Augenzeugen.

Nicht nur der einzelne Informationssuchende ist mit dieser Informationsflut überfordert, auch die Medien selbst. Allein bei der BBC arbeiten 20 Redakteure an der Auswertung und Überprüfung von täglich 10.000 E-Mails, Videos, Bildern. Ähnliche Teams recherchieren bei den deutschen TV-Sendern, etwas RTL, ZDF, ARD. Letztere haben laut FAZ seit 2011 dafür ein „Content Center“. „Das Finden sei meist einfach“, sagt Michael Wegener, der Leiter der Redaktion und

¹⁰ Geführt von Jonathan Mayer, Stanford Graduate. Er deckte die genannten Verstöße auf.

¹¹ Die Kamera als Waffe, FAZ 19.8.2012.

¹² www.bild.de (Stand 15.8.2011), Ortsangabe: Syrien, Videostandbilder.

ergänzt: „Schwierig ist die Verifizierung des Materials.“¹³ Daher heißt es immer wieder bei solchen Beiträgen, „... soll angeblich zeigen ...“ oder „soll zu sehen sein“ – Nachrichten, die keine Informationen beinhalten.

„Fast scheint es, als würde der bereits ausrangierte Augenzeuge zu neuer Blüte gelangen, wäre nur wahr, was man selbst, mit eigenen Augen sieht.“ 1991 mit Blick auf die aufkommenden digitalen Bildbearbeitungsprogramme und ihre diskreten Manipulationsmöglichkeiten geschrieben, bekommt diese Aussage erneut eine – unerwartete – andere Bedeutung.¹⁴

Dieser angeblich emanzipatorischen, ja revolutionären Kraft der mobilen Telefone in den Konflikträumen der arabischen Welt stehen in der westlichen Hemisphäre Abertausende von nahezu identischen, austauschbaren Partybildern, tratschende Blogs und Tweets entgegen; ihre Vergänglichkeit wird nicht durch ihre Aussagelosigkeit und Austauschbarkeit bestimmt, sondern durch das Innovationstempo der Gerätehersteller, da die Bilder, was meist der Fall ist, den internen Speicher nie verlassen und bei Gerätewechsel leicht mit entsorgt werden.

Die angebliche Freiheit des „always online“¹⁵ wird nicht bestimmt durch ein „Wollen“ sondern durch ein „Müssen“, das zwanghafte, außengesteuerte Verhalten, welches den Protagonisten oft auch bewusst ist,¹⁶ wird überall sichtbar. In Bussen und Bahnen, auf der Straße, in Schulen, in Restaurants, während Vorträgen, in der Warteschlange an der Supermarktkasse oder schlicht während eines Gesprächs – kurz, in jeder (un)denkbaren Lebenslage.

Dahinter dreht sich das Karussell der soziologischen, psychologischen und physiologischen Forschungsprojekte vornehmlich in eine skeptische Richtung: Die Stichworte der Studien und der nachfolgenden und meist folgenlosen Berichte in den Medien sind „Internetabhängigkeit“, „Computer Distraction“, „Digital Dementia“, „Attention Deficit Trait/ADT“. Forschungsinstitute zahlloser Hochschulen weltweit nähern sich von vielfältigen wissenschaftlichen Richtungen der komplexen Problematik.

Nichts desto trotz werden, wie sportliche Ehrenurkunden, stolz die Zahlen der Facebook-Likes oder Tweet-Statistiken veröffentlicht, von Politikern, Popstars oder Schauspielern, aber auch von sozialen oder kulturellen Einrichtungen. In

¹³ Die Kamera als Waffe, FAZ 19.8.2012.

¹⁴ Norbert Nowotsch, Der digitale Zugriff – Auf der Passage zu den neuen Hybriden, in: Weiterbildung und Medien 4/1991, S. 22–25, hier S. 23.

¹⁵ Werbeslogan eines Anbieters von Handyverträgen.

¹⁶ Zahlreiche Studien zeigen dies, so etwa die deutsche PINTA Studie, Universitäten Lübeck und Greifswald 2011. Aufschluss können ebenso spontane Umfragen bei Studierenden oder Schülern ergeben, wie ein Eigenversuch in einem Hochschulseminar 2010 belegte.

der Weiterbildung versprechen Themen wie das „Twittern in der Sozialarbeit“ derzeit volle Räume.¹⁷

Das auch dieser schöne Schein nicht rein, sondern planbar ist, zeigen Dienste wie „Cyburios“ oder „Fanslave“, die „follower“ verkaufen, pro tausend Fans für durchschnittlich 18 Dollar.¹⁸ Ein politisches Beispiel, an dem diese manipulativen Möglichkeiten dargestellt wurde, war die Twitter-Kampagne des republikanischen Präsidentschaftskandidaten Mitt Romney mit dem phänomenalen Anstieg seiner „follower“ um 17% an einem einzigen Tag.¹⁹

Auch scheint die oft ebenso ungebremste wie unkommentierte Text- und Bilderflut aus dem Internet durch ihre plumpe Alltäglichkeit immer leichter die bedenkenlose bis enthemmte Übernahme von Begriffen, aber auch Bildern anzuregen. Dazu zwei Beispiele – im Großen wie im Kleinen. Das erste ist der nach der Aufdeckung der Morde an acht türkisch- und einem griechisch-stämmigen Kleinunternehmer sowie einer deutschen Polizistin durch die Terrorgruppe „Nationalsozialistischer Untergrund“ (NSU) auftauchende Begriff der „Dönermorde“. Ein Bericht im Spiegel führt ihn auf eine Titelverkürzung in der Nürnberger Zeitung zurück,²⁰ was aber nicht erklärt, warum sich das Wort ab April 2006 trotz seiner kaum zu überbietenden, abscheulichen Unsinnigkeit in vielen Medien und bis in die öffentlich-rechtlichen Nachrichtensendungen verbreitete.

Das zweite Beispiel fand sich 2011 auf einer Anzeigenseite der Münsteraner Szeneblatts „Hafenfreunde“. Mitten zwischen Anzeigen für Softeis, mobile Projektionsleinwände und Kreditrahmen war das Foto eines Menschen zu finden, der mit winkelig abgespreizten Armen auf einem kastenartigen Objekt stand, den Kopf unter einer schwarzen Kapuze und den Körper unter einer schwarzen Plane verborgen, um den Hals ein Schild mit dem Wort „Help“. Diese Nachstellung der Folterfotos aus Abu Ghuraib unterschied sich neben dem Schild nur in Details, beim ungläubigen zweiten Hinsehen. Das kastenartige Objekt war ein Apple Computer, in den geöffneten Händen mit den Kabeln lagen zwei Computermäuse – der Anlass der Inszenierung war die Besetzung einer Praktikantenstelle in einer Werbeagentur.

¹⁷ Bericht der Westfälischen Nachrichten vom 20.9.2012.

¹⁸ dpa Meldung, im September 2012 in verschiedenen Medien; beruht höchstwahrscheinlich auf den Daten von Barracuda Networks, einem IT-Unternehmen für E-Mail- und Websicherheit, 3.8.2012: <http://barracudalabs.com/underground>.

¹⁹ Laut Recherche Barracuda Networks, ebd.

²⁰ Der Spiegel 4.7.2012.

Medienkompetenz

Irgendwann, und zwar recht früh, muss bei der Umsetzung der dazu entwickelten medienpädagogischen Theorien und Konzepte etwas grundlegend schief gelaufen sein, genauer, bei der Interpretation und Anwendung des Begriffs „Medienkompetenz“ in der Praxis. Neben diesem allgemein weit genutzten Begriff existiert das weitaus treffendere „Media Literacy“ oder „Information Literacy“, von den verschiedenen vorliegenden wissenschaftlichen Modellen, etwa von Tulodziecki, Groeben, Aufenanger und anderen ist spätestens seit den 90er Jahren das von Baacke entwickelte, auch als „Bielefelder Modell“ bezeichnete, wohl das bekannteste. Baacke nennt in diesem Modell folgende gleichrangige Kompetenzfelder: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.

Dieses Modell taucht, grafisch unterschiedlich aufbereitet, in den meisten Abhandlungen zum Thema auf; eine in Wikipedia abgelegte Darstellung weist ebenfalls die vier Begriffe von Baacke in gleichmäßig gewichteten Säulen auf.²¹ Beim weiteren Weg in die praktische Umsetzung sind tendenzielle Veränderungen festzustellen. Zwei Folien aus den (eher zufällig ausgewählten) Lehrinhalten eines Hildesheimer Gymnasiums weisen auf der ersten Folie noch die Begriffe des Bielefelder Modells auf, ihnen folgen dann, als „Aspekte der Medienkompetenz“ fünf Blöcke, die sich kreisförmig um das Wort „Medien“ anordnen: „bewerten“ und „verstehen“, sowie „beherrschen“, „verwenden“ und „gestalten“.²² Somit überwiegen hier schon im zweiten Schritt anwendungsorientierte Aspekte die analytischen Anteile, eine sich in Folge und den Jahren der medialen Entwicklung offensichtlich verstärkende Tendenz, wie zum Beispiel unzählige Weiterbildungskurse im Knöpfedrücker für alle Altersgruppen unter Titeln wie „Fit für die Medien“ gezeigt haben. Zwar versteht man mediale Strategien auch über das eigene Anwenden derselben, das enthebt jedoch nicht von ihrer kritischen Analyse und Bewertung. Für ein (Über)Leben in der akzelerierenden Medienwelt, mit ihrer permanent steigenden Präsenz und Komplexität, eignen sich die letztgenannten kritischen Fähigkeiten als Qualifikation im späteren Leben weitaus mehr, Kompetenzen wie Gestaltung zeigen sich nur in den wenigsten Fällen und sehr begrenzt hilfreich. Die seitens der öffentlichen Hand eingesetzten Investitionen in diesem Prozess wurden zuerst (und oft ausschließlich) in die Versorgung mit technischen Geräten geleitet,²³ die Schulung der Lehrer, der notwendige nächste

²¹ Grafik zur Medienkompetenz (<http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz>, Stand: 4.11.2012).

²² Folien zur Medienkompetenz, A. Potthast, Gymnasium Hildesheim 2008.

²³ Vgl.: „Bildung hat Konjunktur in Rheinland-Pfalz“, Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur, Mainz 2010.

Schritt, hinkte auf beiden Beinen hinterher. So wurde aus der „Medienkompetenz“ eine plumpe technikzentrierte „Bedienkompetenz“, bei der die Diskussion über technische Standards und Novitäten wichtiger wurde als eine Diskussion über Inhalte und ihre mögliche Infragestellung. Somit wurden die wichtigsten zu lehrenden Kernkompetenzen außer Acht gelassen.

Die kaum noch trennbare Durchdringung von Leben und Produkt lässt sich auch an dem flächendeckend genutzten Begriff „googeln“ festmachen. Gemeint ist damit eine (allgemeine) Recherche im Internet – gesagt, und somit auch weitervermittelt, wird eine exklusive Produktnutzung – und das mit höchster Billigung: „Der Rechtschreib-Duden nahm das Verb *googeln* 2004 in die 23. Auflage auf.“²⁴ Absurderweise, aber eigentlich ganz unternehmenskonform, kam die Reaktion so: „2006 forderte Google Zeitungs- und Wörterbuchredaktionen auf, ‚to google‘ oder ‚googeln‘ nicht allgemein als die ‚Suche im Internet‘ zu bezeichnen, um einer Gattungsbegriffbildung und damit dem Verlust des Markenschutzes vorzubeugen. Auf eine Bitte von Google wurde der Eintrag in der 24. Auflage des Dudens als ‚mit Google im Internet suchen‘ genauer definiert.“²⁵

Vom Alltagsgebrauch in den Medien, ob Fernsehen oder Presse, bis in die Schulklassen geht der Begriff nach wie vor locker über die Zunge, man hat den Eindruck, er gilt als schick. Auch die FAZ fragte am 7. Januar 2009 plakativ: „Wer lehrt die Kinder googeln?“, setzte aber dann mit einem Verweis auf das Kernproblem nach: „Alphabetisierung beginnt beim Lesen, aber dort endet sie nicht. Den Schülern wird zum Wissenserwerb zunehmend der Rückgriff aufs Internet empfohlen. Aber niemand unterrichtet sie darin.“

Dabei ist gerade hier das Angebot breit wie sonst kaum im Bereich der „Neuen Medien“. Auf einer ihrer Informationsseiten listet etwa die Bibliothek der Universität Konstanz rund 60 deutsche Suchmaschinen auf, darunter auch sogenannte Metasuchmaschinen, also übergreifend operierende Suchsysteme auf. Mit ix-quick steht eine mit europäischen Mitteln geförderte und zertifizierte Anwendung zur Verfügung; ix-quick garantiert, dass bei Nutzung keine Daten weitergegeben oder gespeichert werden, ähnliche Transparenz bietet unter anderem die englischsprachige „DuckDuckGo“.

Mit dem Medienpass NRW hat sich aktuell eine breit angelegte Landesinitiative aufgemacht, die sogar die sonst seit Jahren gerne vergessenen Punkte Datenschutz und Privatsphäre sowie Datensicherheit berücksichtigt hat. Ihren Weg in die flächendeckende Umsetzung und das folgende Überleben in der alltäglichen Praxis muß man abwarten, wobei allerdings genau dafür – das Abwarten – schon länger keine Zeit mehr ist.

²⁴ Artikel über Google (<https://de.wikipedia.org/wiki/Google>, Stand: 4.11.2012).

²⁵ Ebd.

Der niederländische Theoretiker und Netzaktivist Geert Lovink, von dem man einiges zum Thema einer „anderen“ Medienkompetenz hätte lernen können, hat die medialen Entwicklungen der letzten Jahre kritisch aus einer aktiven Innensicht heraus begleitet.²⁶ In seinem aktuellen Buch zur Kritik der Vernetzungskultur beschreibt er die über Facebook hergestellten Klick-Verbindungen der „Liker“ ironisierend wie treffend mit einem Zitat von Anne Helmond: „[...] denn die Verbindung besteht eher in einer aufwandlosen affektiven Assoziierung als in einer tatsächlichen Bezugnahme.“²⁷ Lovink definiert so, mit Helmond, gleichzeitig ein allgemeines Dilemma der Medienkompetenz, dazu passt wenige Seiten vorher der Satz einer Fußnote: „Um mit der Informationsüberflutung zurechtzukommen, muss man mehr Kompetenzen beherrschen als Schreiben und Lesen.“²⁸

Einschub: Irrtum Computerspiel

Besonders gegen Ende der 80er Jahre hat man in unterschiedlichsten pädagogischen Anwendungsfeldern, von der allgemeinbildenden Schule bis hin zur Museumspädagogik, an die Vermittlungsmöglichkeiten von Sachwissen auf der Ebene von Computerspielen geglaubt. Sowohl umfangreiche Lehr- und Lernpakete wie Computerstationen in Museen belegen dies. Davon ist nicht mehr viel übriggeblieben, vieles hat sich durch technische Weiterentwicklung von selbst erledigt – zurück bleiben Technikruinen. In kaum einem anderen privaten Anwendungsbereich ist die Weiterentwicklung der „Performance“ – also Konsolen- bzw. Rechnergeschwindigkeit, hoch aufgelöste Grafik und ebensolche realistischen Spiel- und Bewegungsabläufe – so gravierend für den Produkt-erfolg wie bei Computerspielen. Ebenso wichtig wurde dazu die Erkenntnis, dass Spieler nur eins wollen: Spielen. Sie wollen nicht belehrt werden. Und es muss krachen.

Das war eigentlich schon recht früh abzusehen, nämlich am wiederholten kommerziellen Misserfolg inhaltlich anspruchsvoller Entwicklungen. Mit dem Spiel „Millenium Auction“ versuchte eine Gruppe engagierter Programmierer, Grafiker und Künstler, finanziert von einer potenten Investorengruppe, in einem Start-up in New York Anfang der 90er Jahre, einen anderen Weg. Neben Span-

²⁶ Lovinks Buch „Dark Fiber – Auf den Spuren einer kritischen Medienkultur“ wurde 2003 in Deutschland passenderweise von der Bundeszentrale für politische Bildung in Bonn herausgebracht.

²⁷ Geert Lovink, *Das Halbwegs Soziale*. Bielefeld 2012, S. 25. Der Titel der englischen Ausgabe lautet übrigens, ebenso schön, „Networks Without a Cause“.

²⁸ Ebd., S. 21.

nung und Interaktion hatten auch Witz und Ironie sowie aktuelle Zeitbezüge ihren Platz, dazu futuristisches Setdesign (ein exklusives Auktionshaus im Jahr 2011!) und exzentrische Figuren einer Politik-, Finanz-, und Kunstszene. Das Spiel kam 1994 auf den Markt, erhielt in der Fachpresse begeisterte Besprechungen, dann einen Preis nach dem anderen – und wurde nicht verkauft, nicht zuletzt durch das Desinteresse der Einzelhändler, denn hier standen die Spieler nicht nur vor, sondern auch hinter dem Verkaufstresen. Ein weiteres engagiertes Folgeprojekt, ein aktionsreiches Spiel als urbane Kriminalgeschichte, scheiterte schon in der Mitte der Entwicklungsphase: Den Investoren ging die Lust aus, sie zogen sich und ihr Geld zurück.

Der unter anderem 2012 im Internet platzierte Spot für die neue Playstation Vita und das Spiel „The world is in Play“ der Firma Sony sagt es so deutlich, dass man es kaum glauben mag. O-Ton der einleitenden Strandszene: „... wo andere nur Fußspuren hinterlassen, hinterlegen mir meine Freunde – Waffen ... also erhebt euch und folgt mir ...!“ Nach Ausgraben einer Waffenkiste Szenenwechsel, jeweils andere, meist uniformierte Protagonisten: „... Ich bin dabei ... Ich auch ... Und ich ... Wir alle ...!“ Maschinengewehrfeuer mit Zweiter Weltkriegs-Szenarien, Sturmangriff: „... The world is in Play!“

Aber auch in aktuellen Spielszenarien konnte man bereits aktiv mitschießen, etwa in diversen Spielen zur Attacke auf das World Trade Center am 11. September 2001. In diesem Kontext erhellend war der Erklärungs-Salto-Mortale, den zwei Referenten auf dem Medienforum in Köln 2011 in Zusammenhang mit einem von ihnen stolz präsentierten Egoshooterspiel zur Tötung von Osama Bin Laden versuchten. Ihre auf Nachfrage nach dem „Wozu dieses Spiel?“ gemachte Aussage: „... durch die Eigentätigkeit versteht man die Zusammenhänge und Hintergründe besser ...“ widerlegte so die bisher gerade von Spielern abgestrittene Argumentation einer nicht vorhandenen oder zu geringen Distanz zwischen Spiel und Realität.

In der vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend initiierten Spot- und Anzeigenreihe: „Schau hin! Was deine Kinder machen“ lassen sich schon in den Erzählweisen der verschiedenen TV-Clips die Missverständnisse ausmachen. Der flinke Vater (Jörg Pilawa) schaltet sich perfekt in alle Brennpunkte ein, ist virtuell oder in persona vor Ort und hechtet abschließend zum gemeinsamen Fernsehabend mit seinen Kindern elegant über die Sofalehne. Realitätsferner hätte man die Geschichte nicht erzählen können. Pilawa/der Vater fehlt glücklicherweise in den deutlich besseren Folgespots, die sich in der Qualität oder besser Glaubwürdigkeit der jeweiligen Darsteller noch einmal graduell unterscheiden.

Statt nur von Medienkritikern oder -pädagogen kommt Kritik mittlerweile auch von Entwicklern selbst. Gefragt, warum Spiele regelmäßig bei der Darstellung von Emotionen scheitern, aber nicht beim Thema Gewalt, kam auf der

Gamescom harsche Kritik von der „Entwicklerlegende“ Warren Spector („Deus Ex“, „System Shock“, „Micky Epic“) an seiner eigenen Zunft.²⁹

Einschub: Coolness

Lässig auf den Oberschenkeln abgelegt, lässt sich ein iPad auf einer gigantischen Werbewand vor der Kulisse von San Francisco durch seinen Besitzer betippen; mit nicht entspiegeltem Bildschirm und einer normfreien Tastatur lässt es zugleich alle Erkenntnisse der Usability, DIN-Vorgaben und Abhandlungen zu ergonomischer Bedienung zu Makulatur werden.

Das bestimmende Rollenmodell, hip im Hier und Jetzt, zieht sich markant durch nahezu alle bildgestützten Werbeaktionen, besonders die Firma Apple hat es geschafft, über das „Image“ ihrer Produkte einen hohen Marktwert (= Kaufpreis) durchzusetzen. Der Modegag einer Smartpad-Innentasche in einem ebenso schicken Designer-Anzug ist da nur eine Randbemerkung im Portfolio der Trendvisualisierungen.

Diese durch Produkte vermittelte plakative Coolness wird sehr früh erlernt und gelebt, sie steht in symbiotischer Verbindung mit der so genannten Markensehnsucht. In einer Statistik aus dem Jahr 2011 zeigt die untersuchte Gruppe von Kindern/Jugendlichen zwischen 10–13 Jahren ihren Wunsch nach Markenartikeln – bei 66% Prozent sind es Sportschuhe, das Handy steht mit 61% an zweiter Stelle, mit 40% rangiert der MP3-Player auf Platz sechs. Die Welt der Erwachsenen steht diesem Anspruch oft hilflos entgegen und versucht, ebenso hilflos, durch platte Angleichung an Namen und Szenen Verbindung zu halten. Eine wichtige soziale Initiative nennt sich „i-chance“, ein neuer Katechismus für junge Christen wurde „Youcat“ betitelt. Und besonders stolz war man auf der Spielwarenmesse in Nürnberg 2012 auf „i-toys“ – für den Kinderwagen. Dort, am Kinderwagen, werden die Smartphones und -pads auch immer mehr gesichtet, als digitales Beruhigungsmittel im Krabbelalter.³⁰

²⁹ Winfuture News 17.8.2012.

³⁰ „How young can we go?“, 22.9.2011 (www.ipadinschools.com/293/how-young-can-we-go-with-ipads, Stand: 4.11.2012).

Einschub: Virtuelles

Mit dem Versprechen der unbegrenzten Reproduzierbarkeit haben sich digitale Technologien in nahezu allen Bereichen von Kunst, Kultur und Gesellschaft eingestellt. Der damit verbundene Irrtum, beziehungsweise dessen Folgen, waren schon früh sichtbar. Eine im Zusammenhang mit einem Vortrag gemachte Kurzuntersuchung, anlässlich einer Tagung zum Thema „Experimentelle Kunstvermittlung im digitalen Zeitalter“ im Jahr 2003, zeigte unter anderem die (teils unabsichtliche) Falschdarstellung oder Dekontextualisierung bekannter Kunstwerke im Internet.³¹

Im realen Leben entwickelte sich parallel eine weiträumige Digitalisierung und digitale Präsentation von Museumsbeständen durch Museen, in der ersten Welle auf Terminals, CD-Roms und DVDs, nun verlagert in das Internet, aktuell umfangreich betrieben durch Unternehmen wie Google.³²

Auf im doppelten Sinne vergangene digitale Kunst- und Kulturprojekte der oben angeführten ersten Phase blickt ein Projekt von Dr. Harald Krämer an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). Er hat im Rahmen einer mehrjährigen Studie eine Auswahl von rund 600 oft hoch aufwendig produzierten CD-Roms und anderen Trägern der letzten Jahre ausgewertet, die sämtlich aufgrund von System- und Softwareänderungen nicht mehr abspielbar sind. Als Beispiel soll hier die CDRom „1648 – Krieg und Frieden in Europa“ genannt werden, an der der Autor 1997 als Projektleiter des Gestaltungsteams beteiligt war.

Diese Produktion für die Europarats-Ausstellung zum Westfälischen Frieden in Münster beinhaltete 400 Kunstwerke aus 14 europäischen Museen mit 44 Textbeiträgen in fünf Sprachen, bearbeitet von 35 Kunsthistorikern, 36 Übersetzern und 14 Lektoren, erstellt von fünf Designern und drei Programmierern in zehn Monaten Arbeitszeit, davon waren allein drei Monate für die restauratorische Bildretusche der Abbildungen aufgewendet worden. Einige Jahre später war, Systemwechsel sei Dank, alles Technoschrott.

Eine Konvertierung solcher Produktionen auf andere Systeme ist meist nicht mehr oder nur höchst aufwendig und kostenintensiv möglich. Ziel des Projektes in Zürich ist daher zusätzlich, eine zumindest ausschnittshafte Wiederverfügbarkeit dieser Produktionen durch Beschreibungen und beispielhafte Bilder zu gewährleisten, aufgrund der schieren Masse wird dies nur für rund 300 Produktionen möglich sein.

³¹ Norbert Nowotsch, Medien, Kunst, Flüchtigkeit, in: Dieter Daniels (Hg.), Versuche im Zwischenraum. Experimentelle Kunstvermittlung im digitalen Zeitalter. Dokumentation der Tagung 2003, Schöppingen 2004, S. 12–26.

³² Art Project, powered by Google (www.googleartproject.com, Stand: 4.11.2012).

Diese fließende Digitalisierung in eine unumkehrbare Virtualisierung, bis hin zum völligen Verschwinden, verschafft dem realen Exponat eine neue Rolle, es bleibt das Original im Zeitalter der technischen Unwiederbringlichkeit.

Die im Abschnitt „Coolness“ bereits erwähnte Faszination der materiellen „Träger“ oder „Vermittler“ der Digitalisierung im alltäglichen Leben – also Smartphones, Smartpads und Verwandte – und ihre massenhafte Verbreitung, kann immerhin für eine Nutzung als individueller Informationsgeber genutzt werden. In den vier folgenden Abschnitten soll anhand einiger Beispiele versucht werden, diese Rolle neu zu definieren, auch und besonders auf der Basis der aktuellen medialen Gegebenheiten und Vermittlungswege.

Andere Erzählungen zur Zeitgeschichte

Der klassische Verschiebung von Geschichtszugang, Geschichtswahrnehmung und Geschichtsverständnis durch demografischen Wandel hat besonders in Hinblick auf jüngere Generationen aufgrund der oben ausgeführten medialen Sozialisation (und ihren Folgen) zahlreiche zusätzliche Anforderungen an die aktuelle Geschichts- und Museumsdidaktik hervorgebracht, die in dieser Tragweite vor wenigen Jahren kaum denkbar waren. Als ein Lösungsansatz wären die Möglichkeiten eines vielfältigen Perspektivenwechsel, die Einbeziehung aktueller Lebenswelten und -erfahrungen, dazu die mögliche Vergleichbarkeit von Lebenssituationen durch verschiedene historische Zeiträume zu nennen.

Als ein bereits umfangreich eingesetztes, klassisches Modell kann man die Führungen an historische Orte innerhalb einer Stadt nennen. Hier geschieht eine Überlagerung zweier historisch getrennter Raum- und Geschichtskonzepte oder -erzählungen. Entscheidend für das Gelingen solcher Konzepte ist die Verknüpfung mit den jeweiligen Museen und ihren Ausstellungen/Exponaten sowie das Vermögen, mit den erwähnten Erzählungen so nahe wie möglich an die aktuellen Lebenswelten heranzukommen.

Modelle für Perspektivenwechsel in Form von multilinearen Erzählungen oder „Parallelmontagen“ finden sich vielfältig in der Literatur, ebenso wie im Film. Ohne hier in eigentlich notwendige Details gehen zu können, sollen einige, im einzelnen völlig unterschiedlich geartete Erzählkonzepte beispielhaft genannt werden. So etwa die „Jahrestage“ von Uwe Johnson, erschienen 1970/1997, mit den fließenden Sprüngen der Erzählerin durch die Zeiträume; das vielbändige „Echolot“ von Walter Kempowski³³ als breit angelegte Parallelmontage von Zitaten oder „Textobjekten“ mit unterschiedlichsten Blickwinkeln, aber auch

³³ Die einzelnen Bände erschienen in Folge 1993, 1999, 2002, 2005.

Textarten; ein Roman von Benjamin Stein, der in „Die Leinwand“ von 2010 seine Geschichte in zwei (auch separat, beziehungsweise alleinig zu lesenden) Hauptwegen und mehreren verschlungenen Nebenpfaden erzählt; „Sound“ von T. M. Wolf aus dem Jahr 2012, ein stark von dramaturgisch wechselnder Typografie bestimmter Roman, ebenso wie der fast ausschließlich aus Bildern bestehende „Postkartenroman“, beziehungsweise die Trilogie „Griffin und Sabine“ von Nick Bantock (1991), der es bezeichnenderweise auch zu einer interaktiven Bearbeitung („Ceremony of Innocence“, 1997) und fast einer Filmversion geschafft hat.

Für die hier im folgenden aufgeführten filmischen Erzählungen ist dabei besonders interessant, dass sie nicht nur von teils jungen Regisseuren, sondern auch aus der Erfahrungswelt, dem „eigenen“ Blickwinkel jüngerer Generationen entstanden sind, und, meiner Meinung nach, einen erfolgreichen Versuch machen, aufbauend auf diesen Blickwinkeln und auch Bildwelten, einen anderen Zugang zum Verständnis der thematisierten historischen Abläufe und Ereignisse zu generieren. Wie weit man diesen Erzähl- und Rollenmodellen folgen will, ist ebenso von Einsatzort und Kontext wie von den verschiedenen individuellen Toleranzkurven abhängig.

Genannt werden sollen in diesem Rahmen Filme zum Thema Holocaust und damit verbundener Vergangenheitsbewältigung wie „Das Leben ist schön“ von Roberto Benigni, 1997, „Der Zug des Lebens“ von Radu Milhaileanu, 1998, „Am Ende kommen Touristen“ von Robert Thalheim, 2006, oder „This must be the Place“ von Paolo Sorrentino, 2011³⁴. Der bisweilen auch in diesem Kontext genannte Tarantino-Film „Inglourious Basterds“ von 2008 generiert Probleme, die sich, wenn überhaupt, nur aus einer Kenntnis anderer Tarantino-Filme und diesem Genre entschlüsseln lassen. Ob „Inglourious Basterds“ überhaupt einen Erkenntnisprung hinsichtlich der dargestellten historischen Ereignisse ermöglicht, halte ich für sehr fraglich.

Besonders aber die Filme von Thalheim und Sorrentino vermögen es, aufbauend auf aktuellen Lebensbildern, einen überraschenden Blick in die Vergangenheit zu werfen, ohne ihre Bezüge zur Gegenwart zu vergessen. Dabei benutzen sie, oft zitierend, Bilder und Sprachbilder von großer Kraft.

Alle diese genannten Filme versuchen mit diesen anders erzählten Sichtweisen, nicht immer ganz schlüssig und bisweilen auch diskussionswürdig, Zugang zu einem schwierigen und bis heute unser gesellschaftliches und politisches (Selbst-)Verständnis bestimmenden Thema zu schaffen. Besonders im Film von Thalheim beeindruckt das Vermögen, eine Linie in die Jetztzeit, in die unmittelbare Erlebenswelt jüngerer Generationen zu ziehen, ohne konstruiert zu wirken, sondern „authentisch“ zu bleiben. Wie schwierig das ist, zeigt sein Folgefilm

³⁴ Der Film läuft auch unter dem deutschen Titel „Cheyenne“.

„Westwind“, ebenfalls zu einem deutschen Thema, nämlich dem geteilten und wiedervereinigten deutschen Staat. Hier verliert sich das sympathische Sommermärchen bisweilen in zu romantische, individualisierende Sommerbilder, nicht ohne Begründung, wie auf Nachfrage vom Regisseur zu erfahren war, aber doch etwas „erkenntnisverstellend“.

Nochmals ein kurzer Rücksprung in die Welt der Museen und Ausstellungen und Ansätze möglicher multilinearer Perspektiven. Das United States Holocaust Memorial Museum in Washington zeigt in der separaten Ausstellung „Remember The Children: Daniel’s Story“ den Holocaust nicht als Erzählung *für* Kinder sondern *aus* der Erlebnisperspektive eines Kindes, das ist nicht gleichbedeutend mit sogenannten kindgerechten Darstellungen. Gleichzeitig öffnet das Museum durch weitere, die Hauptausstellungen flankierende, Themen den vergleichenden Blick auf die aktuellen Entwicklungen von Genozid und ethnisch begründeten Vertreibungen weltweit.³⁵ Vergleichbares findet sich regelmässig im Museum of Jewish Heritage, New York. Aktuell, thematisch etwas anders gelagert, mit der Ausstellung „Filming the Camps: John Ford, Samuel Fuller, George Stevens: From Hollywood to Nuremberg“, bei der auch die Erfahrungen der dokumentarischen Arbeiten als Auswirkungen in späteren Spielfilmen bei Sam Fuller gezeigt wurden. Im Begleitprogramm findet sich dazu das passende Thema „Ethics of Embedded Journalism“.

Auch Fotos und bildhaft genutzte Texte ermöglichen neben Objekten ergänzende, andere Erzählungen, die über das, was auf den ersten Blick zu sehen oder zu lesen ist hinausgehen, nämlich – und das ist auch wörtlich gemeint – in den musealen Raum. Ein „nahes“ und ein „weites“ Beispiel wäre zum einen im Haus der Geschichte in Essen zu finden, bei dem sowohl jeweils ein Zitat auf dem Fußboden wie ein in der Luft hängendes zwei thematisch verbundene Räume nicht nur inhaltlich, sondern auch optisch zusammenzieht. Das andere Beispiel findet sich im Chicago History Museum. Typografisch prägnant platzierte Begriffe, verbunden mit angemessenen, sich nicht in den Vordergrund drängenden Fotoinstallationen ergänzen und erweitern hier die anderen Exponate. Ergänzt wird das Ausstellungskonzept in Chicago durch eine interaktive Station für Besucher, die, mit Blick in und aufbauend zu den Themen und Titeln im Ausstellungsraum, eine inhaltliche, textbasierte Auseinandersetzung anbietet und gleichzeitig die Ergebnisse daraus dokumentiert.³⁶

³⁵ Vergleichbare Ansätze sind z. B. in Münster in der „Villa ten Hompel“ mit dem Thema „Wieder gut machen?“ zu finden.

³⁶ Auch hierzu findet sich in der „Villa ten Hompel“ ein vergleichbares System – sowohl in digitaler wie auch in analoger, haptisch umgesetzter Form.

Beide genannten Beispiele verweisen auf andere Möglichkeiten von Bewegungen in Ausstellungsräumen, entlang multilinear gesetzter Erzählstränge, nicht nur orientiert an der Abfolge der Räume, sondern bestimmt durch Exponate, Themen, Personen.

Virtuelles versus Konkretes – Sprechen lassen: Objekte

Zu der häufig propagierten Virtualisierung des Alltags – in den meisten Bereichen ist dies abhängig vom Lebens- und somit Erlebensalter³⁷ – lässt sich aktuell eine deutliche Gegenströmung feststellen. Dinge, etwa solche des alltäglichen Lebens, oft wertlos oder banal, bekommen durch ihre Besitzer einen ideellen, bisweilen hohen persönlichen Wert, werden nicht selten Lebensinhalt, Sinngeber. Untersucht wurde dies unter anderem von dem Anthropologen Daniel Miller bei Bewohnern einer Straße im südlichen London, publiziert in „Der Trost der Dinge“ (2010). Die englische Ausgabe „The Comfort of Things“ von 2008 macht aufgrund des umfangreicher vorgelegten Materials den Ansatz Millers noch deutlicher. Reagiert haben auf diese Tendenz oder besser Strömung ebenso bildende Künstler wie Literaten und Museen. Das British Museum erklärt die Geschichte der Menschheit in hunderten von Objekten: „A History of the World“. Neben der Ausstellung findet sich eine hervorragene Ausarbeitung auf einer Website mit ebenfalls hunderten von interaktiv verknüpften Objekten aus einem Zeitraum von zwei Millionen Jahren vor Christus bis zur Jetztzeit.³⁸ Dazu gibt es noch ein Buch mit ganzen 100 ausgewählten Objekten.³⁹ An der Beschreibung eines Bildbeispiels im Buch, es ist das Objekt 98, lässt sich die Erzählweise vielleicht deutlich machen. Der „Waffenthron“, ein aus Teilen von automatischen Waffen zusammengebauter Stuhl aus Maputo, Mosambik aus dem Jahr 2001, wird mit folgenden Worten vorgestellt: „Zum ersten Mal haben wir in dieser Geschichte ein Objekt vor uns, das ein Dokument des Krieges ist, diesen oder den Herrscher, der ihn geführt hat, aber nicht verherrlicht. Der Waffenthron ist ein Stuhl – oder ein Thronstuhlsitz – aus Teilen von Waffen, die irgendwo in der Welt hergestellt und dann nach Afrika verkauft wurden. War das 19. Jahrhundert vor allem durch die Entwicklung von Massenmärkten und Massenkonsum gekennzeichnet, so kann man das 20. Jahrhundert als das Jahrhundert der Kriege und des Massentötens bezeichnen ...“ Der insgesamt fünfeinhalb Buchseiten lange Text führt in seiner

³⁷ Siehe Statistik „Downloads versus CD“, Westfälische Nachrichten/dpa 24.9.2012.

³⁸ The British Museum, A History of the World (www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld, Stand: 4.11.2012).

³⁹ Neil MacGregor, Eine Geschichte der Welt in 100 Objekten. München 2011.

Erzählung von einem weltumfassenden Blick bis ins nahe Detail, in die individuellen Leiden Einzelner, auch in die des Künstlers, der dieses Werk geschaffen hat und seiner Familie.⁴⁰ Die Erzählung wird noch spannender durch die folgenden Exponate: Objekt 99 ist eine Kreditkarte, ausgegeben 2009 in den Vereinigten Arabischen Emiraten und Objekt 100 eine Solarlampe mit Ladeteil aus China von 2010. Anhand dieser drei Objekte lässt sich, exponatübergreifend, ein Großteil der politischen und ökonomischen Situation der modernen Welt aufzeigen.

In Berlin erzählt das Museum Neukölln die örtliche Geschichte in 99 Dingen aus der Sammlung des Hauses und versammelte dazu, in der Sonderausstellung „Drei Dinge meines Lebens“, eine persönliche Auswahl von neun Personen.⁴¹ Dabei ist es für die Besucher möglich, neben den Ausstellungen verschiedene mediale Plattformen zur Erschließung der Exponate zu nutzen – interaktive, bewegbare Computerstationen an den Vitrinen oder iPads mit Erzählungen der „Leihgeber“ in der Sonderausstellung. Der Direktor des Museums und Kurator der Ausstellung, Udo Gößwald, spricht in seinem Buch „Die Erbschaft der Dinge“ von „Dingen die Erfahrungen übertragen“. Von hier zieht sich eine direkte Linie in sein Ausstellungskonzept.

Der türkische Schriftsteller Orhan Pamuk erinnert mit dem Buch „Die Unschuld der Dinge“ über sein „Museum der Unschuld“ in Istanbul,⁴² an die Faszination der Wunderkammern vergangener Jahrhunderte, wie sie unter anderem noch einmal in der Ausstellung „Wunderkammer des Abendlandes“ in Bonn zu betrachten war.⁴³

Pamuk hat in „Ein bescheidenes Museumsmanifest“ seinen soziologisch-inszenatorischen Ansatz beschrieben, der gleichermaßen ein literarischer, also per se narrativer wie auch visuell narrativer ist, mit Kapiteln, die sich durch die räumliche Nähe der gezeigten Objekte in Zimmern, Vitrinen oder Schachteln und den so entstehenden stillen Dialog ergeben können.

Der amerikanische Autor Joshua Glenn ist auf eine ähnliche und doch andere Weise die Bedeutung der Dinge angegangen. Er gründete 2012 in Seattle das Projekt „Significant Objects“, dokumentiert in Bild und Wort in dem gleichnamigen Buch mit Rob Walker. Die Autoren nennen ihr Unternehmen treffend „ein literarisches und ökonomisches Experiment“, 100 Objekte aus Flohmärkten, Kellern oder Pfandhäusern erfahren durch die ihnen von 100 Autoren jeweils zugeschrie-

⁴⁰ Ebd., S. 733.

⁴¹ Dauerausstellung „99 × Neukölln“, Museum Neukölln, Berlin.

⁴² Angelegt in Bezug zu seinem gleichnamigen Roman.

⁴³ Ausstellung „Wunderkammer des Abendlandes“, 1994/95 in der Kunst- und Ausstellungshalle der BRD in Bonn.

bene Geschichte eine reale, also in Zahlen messbare, Wertsteigerung: im Rahmen von Auktionen bei ebay.

„Taking Things Seriously“ in New York 2007 zusammen mit Carol Hayes herausgegeben, operiert auf einer ähnlichen Verbindung von Objekt und Erzählung, nur ohne den Aspekt der Wertsteigerung, die Objekte bleiben hier in ihrer Bedeutung privat. Beide Veröffentlichungen stehen in der Tradition einer fast ethnografischen Vorgehensweise und sind so nicht weit von den Untersuchungen Millers angelegt.

In einem Semesterprojekt mit Designstudierenden an der FH Münster und der University of Alberta, Edmonton, Canada, bildete sich 2011 ein ähnliches Raster ab. Die in einer abschließenden Publikation veröffentlichten Bilder und Texte geben, auch unter Bezug auf die hier bereits genannten Ausstellungen sowie die Texte von Daniel Miller, einen kleinen Einblick in die gestellte Problematik.⁴⁴ „Private Objekte laden sich auf durch eigenes Erleben und die Erinnerung daran, museale Objekte laden sich auf durch ihre historische oder exemplarische Bedeutung, bisweilen umschwebt sie daher auch eine Aura, die sich aber nicht jedem eröffnet. In den meisten Fällen ist die Aufladung unabhängig von Wert oder Nutzungsqualitäten. Ohne die zurückgebliebenen Dinge wüssten wir sehr viel weniger über unsere schriftkundigen Vorfahren, über alle Menschen und ihre Welt vor der Sprache rein gar nichts [...].“

„Dass sich dazu allgemein ein großes Interesse an Dingen des Alltags entwickelt, zeigen Autoren wie der Amerikaner Bill Bryson, der eine ähnliche Erklärungsreise wie das britische Museum durch die Menschheitsgeschichte durch sein eigenes Haus unternimmt und dabei auf 637 Seiten fast ohne Bilder auskommt [...]. Wie Dinge zum Verkauf inszeniert werden, lässt sich umfangreich jeden Tag erleben, nachlesen, nachschauen und sogar lernen; wie aber zeigt man diese Aufladung mit Bedeutung bei persönlichen, oft wertlosen Dingen, wie lassen sich dafür angemessene gestalterische Formen, auch jenseits musealer Umgebungen entwickeln?

Bisweilen gerät das Objekt dabei in Konkurrenz mit den entwickelten visuellen Szenerien, müssen sich die Dinge mit aller Kraft gegen die medialen Triebkräfte durchsetzen.“⁴⁵

⁴⁴ Norbert Nowotsch, Rüdiger Quass von Deyen, Aidan Rowe, Objekt 2.0. FB Design, Münster 2011.

⁴⁵ Ebd.

Virtuelles versus Konkretes – Sprechen lassen: Zeitzeugen

Besonders zum Thema Holocaust ist die Aufarbeitung von Bild- und Tondokumenten mit Zeitzeugen breit aufgestellt und dazu ebenso umfangreich publiziert worden. Die Shoa Foundation mit der über die Freie Universität Berlin möglichen, webbasierten Erschließung des Visual History Archive ist die vielleicht bekannteste Zeitzeugensammlung. Aber auch Gedenkstätten wie Ravensbrück bieten audiovisuelles Archivmaterial zu speziellen Themen an. Dabei liegt ein wichtiger Aspekt für den Zugang auf dem jeweiligen Interface für die Endnutzer, nicht nur die gestalterischen Aspekte semantischer Netze bieten sich hier als Vorbilder an.

Als ein Beispiel, bei dem Inhalt, Interaktionsstruktur und Form der Präsentation in eine beeindruckende und inspirierende Gesamtdarstellung zusammengeführt wurden, mag hier das Projekt „Voices of Liberty“ im Museum of Jewish Heritage, New York, stehen.

Es ist in einem großen, hellen Raum im obersten Stockwerk des Museums an der Spitze Manhattans platziert. Über vor Ort ausleihbare kleine Mobilgeräte mit Kopfhörern sind die Video- oder Audiodokumente verfügbar, alle Segmente sind redaktionell gut bearbeitet, sie halten sich kurz und prägnant, ohne den jeweils individuellen Sichten ihren Charme zu nehmen.

Durch die vom Boden bis zur Decke reichende Fensterfront fällt der Blick der Besucher leicht auf die Freiheitsstatue und die Insel Ellis Island mit dem früheren Gebäudekomplex der Einwanderungsbehörde, Nadelöhr für alle Immigranten, jetzt ebenfalls Sitz eines Museums zum Thema. So wird, während des Hörens, zusätzlich ein visueller Bogen von innen nach außen und wieder zurück gezogen.

Auch kleinere Projekte zeigen Möglichkeiten für eine Dokumentation mit Zeitzeugen. Weitaus weniger komplex, aber doch aussagekräftig hat die Fotografin Gesche-M. Cordes die Idee der Stolpersteine erweitert und in ihrem Fotoprojekt und Buch „Stolpersteine und Angehörige in Hamburg“ den Namen ein Gesicht und auch eine Sprache aus der Jetztzeit verliehen, darüber hinaus steht das Projekt als positives Zeichen in die Zukunft, für das Weiterleben einer Familie trotz der ihnen zugefügten bitteren Verluste.

In wieweit die seit einigen Jahren populär werdenden privaten Hörbücher oder „Audiobiographien“, auch und besonders für Privatkunden,⁴⁶ aufbauend auf den in der Ethnographie oder historischen Disziplinen schon lange ausgeübten Methoden der „Oral History“ übertragbare Modelle sind, wird, wie fast immer, die sich entwickelnde Praxis zeigen. Immerhin würden so zentrale oder dezentrale

⁴⁶ Etwa bei www.familienhoerbuch.de/ oder <http://www.rhein-reden.de/>.

Bestände von Audiodokumenten entstehen, die als vielfältige Recherchegrundlage dienen könnten.

Als ein neues weites Feld für die Dokumentation von Zeitzeugen wird sich in Kürze möglicherweise die DDR entwickeln. Schon jetzt ist es für die, mittlerweile erwachsenen, Nachgeborenen nicht einfach, die Verwerfungen zwischen den gegenseitigen Wahrnehmungsebenen von Ost und West und ihre Folgen nachzuvollziehen. Ein weiteres wichtiges Thema mit zu vermittelnden Rückblicken mit noch großem Potential an Zeitzeugen wäre die Geschichte der Migration im Deutschland der Nachkriegszeit.

Virtuelles versus Konkretes – Sprechen lassen: Besucher

Auch wenn das alte Besucherbuch in Museen bisweilen überholt erscheinen mag, gerade in historischen Ausstellungen zur Neuzeit lassen sich darin – neben Dank und allgemeinen persönlichen Angaben – aufschlußreiche Anmerkungen und Hinweise für die weitere Arbeit finden. Die Reflexionen der Eintragenden sind es aber oft auch wert, nicht nur intern ausgewertet zu werden, sondern, etwa als medial präsentierte Rückkoppelung, auch für folgende Besucher verfügbar gemacht zu werden; als allgemeiner Meinungspool, zur Bestätigung von gemachten Erkenntnissen und als Anregung zu Eigenaktivitäten oder Gesprächen. Darüber hinaus könnten in so ein System weitere Ergebnisse pädagogischer Arbeit, von Workshops oder sonstigen Aktionen einfließen.

Der Auftrag an Mitglieder einer jugendlichen Besuchergruppe, Fotos von zwei wichtigen Exponaten oder Displays oder Details ihrer Wahl zu machen, statt ihre Eindrücke zu verbalisieren, hat in der Villa ten Hompel, Münster, interessante Ergebnisse erbracht. Besonders eindrucksvoll waren sich aufeinander beziehende Fotos, die so eine Auseinandersetzung mit dem Thema über die reine Rezeption hinaus zeigten. Eine ähnliche Methode, das fotografische Dokumentieren des Blicks, wurde von Vertretern der „Visual Anthropology“ zur ethnographischen Recherche bereits vor Jahrzehnten erfolgreich eingesetzt. Hier sind vor allem Sol Worth und John Adair zu nennen, aber auch John Collier Jr., Beryl L. Bellman und Bennetta Jules-Rosette. Letztere habe in ihren Veröffentlichungen (zum Beispiel 1976) bereits darauf hingewiesen, das sie die von ihnen entwickelten Methodologien als geeignet für die Analyse jedweden Materials sehen, unabhängig von Kontext und kulturellem Umfeld.

Als ein anderes spannendes Experiment mit der bereits erwähnten Besuchergruppe in der Villa ten Hompel entwickelte sich die „Big Brother Box“. Die namentliche Beziehung zu der gleich lautenden Fernsehserie war als Arbeitstitel ironisierend aufgrund einer dort eingesetzten ähnlichen Methode gewählt; ein kleiner Raum war mit einer Videoaufzeichnungseinheit und einem Mikrofon

ausgestattet, diese Anlage lief permanent und selbstständig, ohne Bedienung. Die jungen Besucher konnten, allein oder mit Freunden, in diesem Raum über ihre Eindrücke zur Ausstellung, zu Exponaten oder sonstige Erfahrungen ihres Besuchs sprechen. Zusätzlich war vor dem Raum ein Tisch mit weiteren Exponaten aufgebaut, welche die Jugendlichen auch mit in den Raum nehmen und zum Gegenstand ihrer Ausführungen machen konnten. Im Raum selbst waren sie dann völlig unter sich, alle waren informiert, das in dem Raum ein laufendes Aufnahmegerät platziert war.

Da es sich um eine größtenteils italienische Schülergruppe handelte, war das Ergebnis nach den ersten Stichproben noch nicht einzuschätzen, der rein visuelle Eindruck vermittelte manchmal ernsthaftes, oft ausgelassenes, bisweilen auch alberndes Verhalten. Um so überraschender war das Ergebnis nach der Übersetzung der Aussagen. Sachliche und dezidierte Stellungnahmen waren deutlich in der Überzahl, oft fanden sich Formulierungen von erstaunlicher Einsicht und Klarheit, die es wert wären, an folgende Besucher weitergegeben zu werden.

Ähnliches ist bereits, als permante Installation, umgesetzt in dem im letzten Abschnitt auf S. 87 dargestellten Projekt der „Voices of Liberty“. Die Räumlichkeiten im Museum beinhalten die Option einer direkten Rückkoppelung durch Besucher, vor Ort oder über eine Website, wobei sie ihre Platzierung auf der Basis der existierenden Themen auswählen können.

