

KinderMedienWelten

Eine einzigartige Sammlung mit zahlreichen Schätzen

Videointerview: KinderMedienWelten - Eine einzigartige Sammlung Teil 1

Beschreibung: Bei den KinderMedienWelten handelt es sich um eine historische Sammlung von Kindermedien, bei der die ältesten Exponate bis zurück ins erste Drittel des 19. Jahrhunderts datiert werden können.

Prof. Dr. Manfred Nagl, der Begründer der Sammlung und ehemaliger Professor an der Hochschule der Medien in Stuttgart, heute im Ruhestand, erzählt in Teil 1 der dreiteiligen Interview-Reihe, wie diese Sammlung entstanden ist und welche Beweggründe und Motive es für das Sammeln der zahlreichen Kindermedien gab.

Hintergrundmusik: <https://www.musicfox.com/info/kostenlose-gemafreie-musik.php>

Transkription:

Frage 1: Wie ist die Sammlung entstanden und welche Beweggründe für das Sammeln von Kindermedien haben Sie?

Antwort 1: Wie es zu der Sammlung kam, das ist eine ziemlich lange Geschichte. Es war so, dass ich am Anfang der 70er Jahre in die Bibliotheksausbildung gegangen bin, die damals noch in Stuttgart stattgefunden hat und dort zeigte sich relativ schnell, dass die Medienwissenschaft sozusagen der damals aufgehende Stern gewesen ist. Ich war vorher schon im Schulbuchverlag in Stuttgart tätig und auch da war ständig davon die Rede, dass man jetzt Medienverbundsysteme bilden und die Erziehung multimedial gestaltet werden müsse. Auch in den Bibliotheken gab es einen Umschwung, dahingegen nicht nur eine Bücherleihanstalt zu sein, sondern das Angebot an Medien sehr stark zu verbreiten. Es war damals davon die Rede, dass man Filme und Schallplatten und Ähnliches in den Verleihkatalog aufnehmen sollte. Und ich gehörte damals zu denen, weil ich von der Soziologie und der Volkskunde herkam, die an den Dingen schon immer relativ nah kamen. Und ich interessierte mich ohnehin schon sehr stark für populäre Musik und Kultur. Ich übernahm dann vor allem die Vorlesungen zu den Mediengeschichten und Mediengenres, worin ich mich auch eingearbeitet hatte. Dabei stellte ich relativ schnell fest, dass die Studenten und Studentinnen im Grunde genommen nur ihre eigene Medienbiografie überblickten. Besonders ging das große Staunen los, wenn man 500 Jahre zurückging, was es damals schon oder noch nicht an Medien gegeben hat. Und das führte nun dazu, dass ich mir sagte, man kann die Vorlesung nicht nur als Trockenkurs veranstalten, sondern man muss Geräte vorführen, man muss ihnen zeigen, wie das Ganze funktioniert hat. Wie bescheiden aus heutiger Sicht etwa Bilder einer Laterna Magica waren, oder auch wie primitiv aus der heutigen Zeit aus gesehen die Tonübertragung von fonografischen Medien gewesen ist. Das war also der Hauptbeweggrund eigentlich zunächst mal sich mit alter Medientechnik systematisch zu beschäftigen.

Dies hat dann immer stärker zugenommen, das lag sicherlich auch daran, dass das Sammeln eine gewisse Schwäche von mir gewesen ist. Bei mir ist es so gewesen, dass ich mit Begeisterung damals auf die Flohmärkte gegangen bin und angefangen habe alles Mögliche, vor allem fonografische Geräte, zu sammeln, aber dann auch Kassettenrecorder und Ähnliches, wobei das Design auch eine gewisse Faszination ausübte. Die Meisten dieser Kindermedien haben ein spezielles Design, womit dann auch die Zielgruppe angesprochen wird.

Das war also einer der Hauptüberlegungen, die zu dieser Sammlung geführt haben. Das führte dann dazu, dass ich auch über diesen engeren Bereich hinaus mich mit Kindermedien beschäftigt habe und das schließlich führte dann dazu, dass sich die Sammlung stark erweitert hat - eben wirklich in alle Bereiche, die die jeweilige Medienwelt der Kinder zu einer bestimmten Epoche ausgemacht hat. Das hatte natürlich historisch gesehen seine Grenzen einfach aus finanziellen Gründen, weil sehr alte Medien meistens auch nicht nur sehr selten sind, sondern auch sehr teuer, aber wir haben uns dann sehr stark und vor allem auf das 19. und 20. Jahrhundert konzentriert. Und das wiederum hat dann in den 2000er Jahren, als ich mir dann so langsam Gedanken darüber machte, was mit dieser Sammlung wird, wenn ich mal in Ruhestand gehe, dazu geführt, dass ich im Jahr 2003 die Sammlung an die Hochschule als Schenkung gegeben habe, mit der Verpflichtung an die Hochschule, für eine ordentliche Unterkunft der Sammlung und einer entsprechenden Pflege der Sammlung zu sorgen.

Frage 2: Welche Kriterien muss ein Exponat erfüllen, um in die Sammlung aufgenommen zu werden?

Antwort 2: Aufgenommen wird vor allen Dingen, was für eine bestimmte Epoche für die Kindermedienwelt der Kinder typisch gewesen ist, oder einen besonderen Erfolgsschlager darstellt. Um ein Beispiel zu nehmen, Tamagotchi kennt heute keiner mehr, außer die, die selber damals damit gespielt haben. Dieses Spiel führte mal zu Schuldramen. Da gab es damals Rektorenkonferenzen, die sich damit beschäftigt haben, was sie tun sollen, wenn Schüler aus der Schule abhauen, weil sie ihr Tamagotchi nicht verhungern lassen wollten. Oder nehmen wir andere Beispiele wie Pokémon und ähnliche Dinge. Diese gehören auch in die Sammlung hinein, obwohl sie manchmal relativ kurzatmig sind, was die Gültigkeitsdauer angeht. Auf der anderen Seite gibt es Sachen, die uralte sind und das dann dazugehört z.B. Projektionstechnik, die mit der Laterna Magica aufkam. Und die bis heute eigentlich nicht totzukriegen ist. Heute wird das gleiche Prinzip einerseits in Taschenlampen angewendet, wo man als junger Superheld Spider-Man an die Wand projizieren kann, oder wie die Anti-AKW-Bewegung dies für Großprojektionen auf irgendwelche Atommeiler mit Aussagen wie „Atomkraft? Nein danke“ benutzt. Das alles geht im Grunde genommen auf dieses schlichte Gerät zurück, das im 17. Jahrhundert populär geworden ist.

Und was natürlich auch interessant ist, ist diese Zwiespältigkeit. Einerseits zwischen uralten Techniken, die nach wie vor immer wieder vermarktet werden, wenn man beispielsweise an The Furmaster denkt oder Ähnliches. Und auf der anderen Seite, sehr avantgardistischen Dingen wie zum Beispiel diese Toni-Figuren, die übrigens, wie ich gelesen habe, auch in Bibliotheken ein Ausleihschlager sind. Und das zeigt eben auch, dass Kinder auch eine besonders dankbare Zielgruppe auch für technische Neuerungen sind, weil sie keine kulturellen Vorbehalte und Vorurteile haben, wie wir Erwachsenen, die eher stöhnen, wenn irgendwas Neues aufkommt und somit diese also eher eine Strafe als eine Chance darin sehen.

Frage 3: Wie groß ist der Umfang der Sammlung und gibt es bestimmte Kategorien, in die die Sammlung unterteilt ist?

Antwort 3: Die Sammlung dürfte heute etwa 4500 Objekte umfassen, wobei man dazu sagen muss, aufgrund der Vorgeschichte der Sammlung als Demonstrationsobjekt, bestehen die größten Teile aus auditiven oder Hörmedien. Und damit sind wir schon bei einem Medienbereich. Neben diesen auditiven oder Hörmedien-Abspielgeräten, umfassen diese alle Arten von Software: Von den Lochscheiben der Spieluhren über die Schellackplatten, über die Vinyl Platten und die Audiokassetten bis hin eben heute zu den Streaming-Plattformen. Der zweite große Bereich sind die visuellen Medien, wozu man dazu sagen muss, da haben wir von vornherein auch einen Ansatz gewählt, dass wir nicht unbedingt alles, was auch schon in anderen Sammlungen zum großen Teil vorhanden ist, nochmal sammeln wollen. Das gilt also z.B. für Kinderliteratur. Da sammeln wir eigentlich nur das, was wir als besonders populär sehen z.B. Kundenzeitschriften für Kinder, die umsonst verteilt werden und die zumindestens früher, als es noch nicht üblich war, dass Kinder ein Taschengeld bekommen, eine große Rolle gespielt haben. Dazu gehören dann zum Beispiel das Heimkino, welches auch ein eher langer, sehr stiefmütterlich behandelter Forschungsbereich gewesen und eigentlich bis heute geblieben ist. Und dann ein weiterer, dritter Komplex sind die Mediensysteme. Also wie zum Beispiel Barbie oder, wenn wir was Älteres nehmen, wie Lurchi oder Bob der Baumeister. Den vierten Bereich haben wir „Spielen und Lernen“ genannt. Dazu gehören alle ausgesprochenen Lernmedien, aber auch was mit dem Begriff des Lernens beworben wird. Und das ist ziemlich viel in der Medienbranche. Damit sollte die Vorbehalt-Schwelle der Eltern, die meistens diese Dinge dann kaufen müssen, überwunden werden. Da gibt es bis zum heutigen Tag einen immerwährenden, aber im Grunde genommen einen fruchtlosen Streit zwischen den Pädagogen, dass das Spielzeug meist zu unterhaltsam ist und den Kindern auf der anderen Seite jedoch nicht unterhaltsam genug sein kann.

Das sind also die vier Bereiche: Visuelle Medien, auditive Medien, Medienverbände und der Bereich „Spielen und Lernen“. Wobei bei „Spielen und Lernen“ der ganze Komplex der Kindercomputer, also Activity Board, die Rechenmaschinen, die es früher gegeben hat und die Kinderschreibmaschinen, die auch eine wichtige Rolle gespielt haben - heute alles vom Computer übernommen-, auch dazu gehören.

Weitere Informationen über die KinderMedienWelten finden Sie auf der Website der KinderMedienWelten: <https://kindermedienwelten.de/>