

# Zertifikatsarbeit

ICOM Grundkurs Museumspraxis  
2018/19

JUGENDLICHE IM MUSEUM

Wie können Jugendliche für Museums-  
besuche motiviert werden und welche  
Rolle spielen dabei Vermittlungsangebote  
und Medien?

Esther Siegrist

Betreuerin:  
Tina Wodiunig  
Birmensdorferstrasse 51  
8004 Zürich  
+41 43 333 16 73  
[tina.wodiunig@bluewin.ch](mailto:tina.wodiunig@bluewin.ch)

## Danksagung

Ich bedanke mich herzlich bei meiner Mentorin Tina Wodiunig, die mich mit ihrem fachlichen Wissen, ganz besonders aber mit viel Geduld und Einfühlungsvermögen bei meiner Zertifikatsarbeit betreut hat.

Den Austausch mit meinen Kolleginnen und Kollegen aus dem Kurs und mit Ariane Theiler schätzte ich sehr. Die angeregten Diskussionen und die fachlichen Inputs waren eine Bereicherung und halfen mir weiter, wenn ich mich in den Details verlor.

Einen wertvollen Beitrag leisteten auch die Schüler\*innen meiner Sekundarschulklasse, die an den Exkursionen und Museumsbesuchen teilnahmen und darüber diejenigen Berichte verfassten, welche ich für die qualitative Datenerhebung nutzte. Ihre Aussagen ermöglichten mir einen unmittelbaren und daher sehr wertvollen Einblick in die Art und Weise, wie Jugendliche meine Thematik sehen.

Mein Dank geht auch an die Museen, deren Vermittlungsformate ich als Privatperson und als Lehrperson mit meiner Klasse erleben durfte, und ganz besonders an die vielen Vermittlungspersonen, welche die Formate belebten und mir Reisen in neue Welten ermöglichten.

# 1 Inhalt

<b>2</b>	<b><i>Einleitung</i></b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b><i>Jugendliche im Museum</i></b>	<b>5</b>
3.1	<b>Mit der Klasse im Landesmuseum – Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte</b>	<b>6</b>
3.1.1	Befragung zum Besuch im Landesmuseum – ein Stimmungsbild	7
3.2	<b>Gehen Jugendliche selbstständig ins Museum?</b>	<b>11</b>
3.2.1	Befragung am Ende der obligatorischen Schulzeit	11
3.3	<b>Fazit aus den zwei Befragungen</b>	<b>12</b>
<b>4</b>	<b><i>Bestehende Formate und ihr Potenzial für die Zielgruppe «Jugendliche»</i></b>	<b>13</b>
4.1	Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte	13
4.2	Die Wechsausstellung <i>Games</i>	15
4.3	<i>LAKRITZ</i> , Februar 2020, Schwerpunkt: Sonderausstellung <i>Games</i>	16
4.4	Tate Collective	17
4.5	Young – Fondation Beyeler	19
4.6	#letsmuseum	20
4.7	Art Escape Room <i>amuze unlocked</i>	22
<b>5</b>	<b><i>Die Rolle der Medien</i></b>	<b>24</b>
<b>6</b>	<b><i>Résumé und Ausblick</i></b>	<b>27</b>
<b>7</b>	<b><i>Literatur</i></b>	<b>31</b>
<b>8</b>	<b><i>Abbildungsverzeichnis</i></b>	<b>31</b>

## 2 Einleitung

Am ICOM-Lehrgang *Einführung in die Museumspraxis* nahm ich als Lehrperson teil, weil ich mir als Vorbereitung auf eine mögliche Teilzeittätigkeit im musealen Bereich einiges an Grundlagenwissen aneignen wollte.

Bis jetzt habe ich nie als Vermittlerin in einem Museum gearbeitet. Als Lehrperson habe ich jedoch über viele Jahre hinweg mit Oberstufenklassen eine Vielzahl von Museen besucht. Meine Sicht ist also eine Aussensicht auf die Vermittlungsangebote und -formate, welche die Museen für Jugendliche und Schulklassen konzipieren und anbieten. Diese Sicht beruht auf meinem Beobachten von Jugendlichen während Museumsbesuchen, ergänzt durch die zahlreichen Rückmeldungen von Schüler\*innen zu Erlebnissen und Erfahrungen im Kontext von Museumsbesuchen und erweitert durch Recherchen und Lektüren.

Da ich seit jeher auf der Oberstufe unterrichte, stehen im Zentrum meiner Betrachtungen die Vermittlungsangebote für Jugendliche und junge Erwachsene. Bei der Ankündigung eines Museumsbesuches reagieren viele Jugendliche mit der Aussage «Museen sind langweilig» und fragen «Müssen wir da wirklich hin?». Dies stimmt mich nachdenklich, ich befürchte, dass diese Jugendlichen nach der Schulzeit keine aktiven Museumsbesucher\*innen sein werden.

In meine Arbeit eingestiegen bin ich daher mit den Fragen:

- Welche Vermittlungsformate habe ich kennengelernt und wie haben meine Schüler\*innen und ich sie erlebt? Welche Angebote sprechen Oberstufenschüler\*innen und ihre Bedürfnisse an? Wie können Jugendliche in Museen/Ausstellungen besser erreicht werden?
- Wie lassen sich neue Medien in der Vermittlung einsetzen? Welcher Einsatz ist wann und in welchem Zusammenhang sinnvoll?

In einem ersten Schritt besuchte ich mit meiner Klasse zwei Vermittlungsangebote in der Dauerausstellung *Geschichte Schweiz* des Landesmuseums Zürich und befragte die Schüler\*innen anschließend zu ihren Erlebnissen. Bevor diese Schüler\*innen anfangs Juli die Oberstufe verliessen, führte ich eine weitere Befragung durch und stellte ihnen unter anderem die Frage, ob sie in Zukunft von sich aus Museen besuchen würden und wenn ja, welche. Mit diesen beiden Feedbacks einzusteigen, war mir wichtig, um einen unmittelbaren Einblick in die Sicht der Jugendlichen zu erlangen. Wie stehen sie zu Museumsbesuchen? Was weckt ihr Interesse?

In einem ersten Teil schildere ich die Ergebnisse dieser qualitativen Datenerhebung, arbeite Kernaussagen heraus und interpretiere die Äusserungen der Schüler\*innen.

Im zweiten Teil präsentiere ich eine Auswahl von verschiedenen Museums-, Ausstellungs- und Vermittlungskonzepten, die aus meiner Sicht das notwendige Potenzial haben, um Jugendliche für Museumsbesuche zu gewinnen oder für Jugendliche angepasst werden könnten.

Im dritten Teil lege ich einen besonderen Fokus auf den Einsatz von (neuen) Medien im Museumskontext und zeige in diesem Zusammenhang Beispiele auf.

Ich beende meine Arbeit mit einer Schlussbemerkung und einem Ausblick.

### 3 Jugendliche im Museum

Das 2. Jugend-KulturBarometer (repräsentative Befragungen von Jugendlichen in Deutschland durch das Bonner Zentrum Kulturforschung) belegt meine Befürchtung, dass die Jugendlichen keine Museen besuchen, sobald sie dies nicht mehr mit der Schulklasse machen müssen: «Während laut dem 2. Jugend-KulturBarometer 2010/2011 etwa 32 % der Gesamtbevölkerung in Deutschland angeben, sich allgemein für Museen zu interessieren, sind es bei den 14- bis 24-Jährigen nur 13 %».<sup>1</sup>

Das 2. Jugend-KulturBarometer beschreibt weiter, dass das geringe Interesse nicht mit den tatsächlichen Besuchen korrespondiert.<sup>2</sup> «Von den 14- bis 24-Jährigen haben 70 % mindestens einmal eine Ausstellung oder ein Museum besucht – allerdings nicht frei gewählt, sondern quasi „gezwungenermaßen“ durch die Schule (69 %) und das Elternhaus (57 %)».<sup>3</sup>

Der Museumsbesuch stellt also für den Grossteil der Jugendlichen keine freiwillige Freizeitaktivität dar, «die sie mit Freunden unternehmen, wie z. B. ins Kino oder auf ein Konzert zu gehen».<sup>4</sup>

Rupprecht bezieht sich auf Keuchel und vermerkt: «Nach Museumsbesuchen im Klassenverband liess sich bisher in den meisten Fällen keine Steigerung des Interesses an Museen nachweisen, wenn nicht durch Familie und Freunde ein weiterer Zugang zur Institution bestand».<sup>5</sup>

Es stellt sich daher die Frage: Können Museen Personen, die sie als Jugendliche nicht für sich gewonnen haben, später zu ihrer Klientel zählen? Ich persönlich befürchte, dass die Chancen dafür sehr klein sind.

---

<sup>1</sup> Andrea Hausmann und Linda Frenzel, Hrsg., *Kunstvermittlung 2.0: neue Medien und ihre Potenziale* (Wiesbaden: Springer VS, 2014), 52.

<sup>2</sup> Hausmann und Frenzel, 53.

<sup>3</sup> Hausmann und Frenzel, 53.

<sup>4</sup> Hausmann und Frenzel, 53.

<sup>5</sup> Beatrix Commandeur, Hannelore Kunz-Ott, und Karin Schad, Hrsg., *Handbuch Museumspädagogik: kulturelle Bildung in Museen*, Kulturelle Bildung 51 (München: kopaed, 2016), 270.

Womit wir bei der Frage sind, mit welchen Formaten es Museen gelingt, die Zielgruppe Jugendliche für sich zu gewinnen und das Interesse der Jugendlichen nachhaltig zu wecken, damit die Chance wächst, dass sie – aufgrund positiver Erinnerungen – ihre Vorbehalte Museen gegenüber überwinden.

3.1 Mit der Klasse im Landesmuseum – Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte  
Das Landesmuseum Zürich bietet Schulklassen ein breites Angebot an Führungen zu Sonder- und Dauerausstellungen. Aktuell findet man auf der Webseite für die Sek-1-Stufe dreizehn Führungen, zwei interaktive Führungen und sieben Workshops. Die sechs Angebote zu den Wechselausstellungen sind temporär, die restlichen sechzehn stehen in Zusammenhang mit den Dauerausstellungen. Hinzu kommt aktuell ein Distance-Learning-Angebot fürs Lernen zuhause.

In Zusammenhang mit der Vorbereitung auf unsere Teilnahme an *SpielPolitik*<sup>6</sup> besuchte ich am 17. Oktober 2019 mit fünfzehn Mädchen und zwei Jungs aus meiner Klasse die im April 2019 eröffnete Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte. Diese beschreibt auf 1000 m<sup>2</sup> «das Werden der Schweiz über einen Zeitraum von 550 Jahren».<sup>7</sup>

*Der Gang durch die Jahrhunderte beginnt am Ende des Mittelalters und endet mit den Herausforderungen für die demokratischen Institutionen der Gegenwart. Die Ausstellung inszeniert den Weg vom Staatenbund zum Bundesstaat als ein Ringen um Zugehörigkeiten. Zudem sprengt sie eine zeitliche Grenze, die für historische Museen oft ein Tabu ist. Sie wagt den Blick auf die Geschichte der Gegenwart.*<sup>8</sup>

Ich hatte aus dem Angebot für die Sek 1 zwei Führungen ausgewählt, zuerst die einstündige Führung *Geschichte Schweiz – Staatsbildung und neue Gesellschaft*, danach den *Demokratierundgang* mit iPads, der nochmals 45 – 60 Minuten dauert.

Die Absicht war, den Schüler\*innen mithilfe der Führung einen Überblick über die Entstehung der schweizerischen Demokratie zu vermitteln, den sie an konkreten Objekten und deren Geschichte festmachen und sich so besser vorstellen und merken konnten.

---

<sup>6</sup> Im November 2019 nahm ich mit meiner Klasse am Pilotversuch von *SpielPolitik!* in Bern teil. *SpielPolitik!* ist ein Planspiel für Jugendliche der 8. und 9. Klasse und bietet ihnen die Möglichkeit, das Funktionieren der Schweizer Politik und die eigenen Einflussmöglichkeiten darauf an einem Beispiel zu erleben, zuerst im Klassenzimmer, danach zusammen mit Klassen aus andern Sprachregionen in Bern. Mehr Hintergrundinformationen dazu hier: <https://www.schulen-nach-bern.ch/de/>

<sup>7</sup> «Geschichte Schweiz - Ausstellung im Landesmuseum Zürich - Landesmuseum Zürich», zugegriffen 2. August 2020, <https://www.landmuseum.ch/geschichte-schweiz>.

<sup>8</sup> «Geschichte Schweiz - Ausstellung im Landesmuseum Zürich - Landesmuseum Zürich».

Der Demokratierundgang ist eine Kombination von kurzen Animationsfilmen und Verständnisfragen auf iPads. Jede seiner sechs Stationen – Regierung, Föderalismus, Verfassung, Zugehörigkeit, Mitbestimmung und Neutralität – ist mit Ausstellungsobjekten im Raum des 19. Jahrhunderts verknüpft, da sich der Staatenbund in diesem Jahrhundert zum Bundesstaat entwickelte.

Was in den Filmen gezeigt wird, hat einen direkten Zusammenhang mit den Vorgängen, die auch im *SpielPolitik!* Thema sind. So wird zum Beispiel gezeigt, wer die Schweiz regiert oder wie Mitbestimmung in der direkten Demokratie funktioniert.

Die Schüler\*innen waren in Zweiergruppen unterwegs und bearbeiteten die Stationen in ihrem Tempo. Sie beendeten ihren Rundgang also auch zu unterschiedlichen Zeiten, hatten aber alle in der längeren Pause zwischen Führung und Rundgang und nochmals, bevor wir zurückreisten, Zeit, um sich die Ausstellung individuell anzusehen.

Anschliessend an den Besuch im Landesmuseum Zürich verfassten die Schüler\*innen einen Bericht, in dem sie neben einer inhaltlichen Zusammenfassung auch aufschrieben, wie sie den Besuch an sich erlebt hatten. Einige Monate später, am Ende ihrer Schulzeit, befragte ich die Klasse nochmals kurz zu ihren Erinnerungen an diese und andere Exkursionen und zu ihrer Einschätzung, ob sie in Zukunft wieder Museen besuchen würden.

### 3.1.1 Befragung zum Besuch im Landesmuseum – ein Stimmungsbild

Im Rahmen meiner Untersuchung betrieb ich eine qualitative Datenerhebung. Als Ausgangspunkt für das Verfassen der Berichte erhielten die Schüler\*innen primär offene Fragen.

Um detaillierte, subjektive und individuelle Meinungen, Motive und Einstellungen zu erfassen, erhob ich nicht-standardisierte Daten.

Ich gebe im Folgenden einen Einblick in die Aussagen der Schüler\*innen und interpretiere diese.

Dabei gehe ich auf folgende vier Bereiche ein:

- *Themen der Ausstellung und Inhalt der Führung und des Demokratierundgangs*
- *Aufteilung des Inhaltes und Aufbereitung des Inhaltes im Raum*
- *Rolle der Schüler\*innen während der Führung und des Demokratierundgangs*
- *Eingesetzte Medien*

#### 3.1.1.1 *Themen der Ausstellung und Inhalt der Führung und des Demokratierundgangs*

Teil des Auftrages an die Schüler\*innen war eine inhaltliche Zusammenfassung der Führung. Die Aussagen der Schüler\*innen zeigen, dass primär zwei unterschiedliche Interessengebiete zum Zuge kamen.

Während die einen Interesse an Wissen in Form von Fakten, geschichtlichen Ereignissen und deren zeitlicher und örtlicher Verortung bekunden, legen die anderen den Fokus auf die materielle Dimension und somit auf das Wissen in Bezug auf Objekte und auf die ästhetische Erfahrung.

- *Die Führung fing im ersten Raum an. In diesem Raum hatte es den Bundesbrief und viele historische Briefe, die für die Schweiz sehr wichtig waren, in der Mitte hatte es einen runden Behälter voll mit sehr langen Speeren. Danach hüpfen wir 100 Jahre vorwärts in der Geschichte. Der nächste Raum war über das 18. und 19. Jahrhundert. Dort sahen wir viele Gemälde und lernten etwas über die Entstehung der Schweizerfahne und über das Rote Kreuz. Wir sahen auch Uniformen und lustige Kleider dieser Zeit. Am Schluss waren wir in dem Raum, in dem auch einer der ersten Computer der Welt stand. Der Raum lehnte sich an das 21. Jahrhundert, es gab auch andere interessante Sachen, ich sah z. B. Bahnuniformen, und ein Dreirad mit Solarenergie hing an der Decke.*
- *Was mich interessiert hat, ist, dass wir viele Informationen über die alte Politik in der Schweiz erhalten haben. Wir haben auch gelernt, wie sie regiert wurde. Wir haben auch alte Franken gesehen, das habe ich auch interessant gefunden.*

Die erste Schülerin beschreibt ausschliesslich, welche Objekte sie in den Ausstellungsräumen gesehen hat, beispielsweise die Uniformen und die lustigen Kleider. Der zweite Schüler nennt Themenschwerpunkte und hebt dann den Schweizer Franken als Objekt hervor, das ihn besonders interessierte. Beide zeigen also ein Interesse an der Begegnung mit Originalen.

- *Die Schweiz wurde 1291 durch die Kantone Uri, Schwyz und Unterwalden gegründet, da man sich mehr Sicherheit verschaffen wollte. Sie erklärte auch, weshalb Napoleon 1798 die Schweiz besetzte und wie er den Kampf 1815 verlor. Auch über die Schweizer Neutralität wurde viel gesagt. Sie hat auch sonst noch sehr viel erzählt, z. B., dass es bis 1848 zwischen den Kantonen Zölle gab und dass Frauen bis 1971 nicht abstimmen durften.*
- *Zuerst waren wir in den Jahren zwischen dem 15. und 16. Jahrhundert, dort haben wir erfahren, wie die Leute früher auf politischer Ebene zusammengelebt haben, und haben erfahren, dass es deshalb einige Kriege gab. Im zweiten Raum haben wir dann mehr über die Religionsstreitigkeiten erfahren und über die ersten Zusammenkünfte, wie z. B. 1291 der Rütli-schwur zwischen Uri Schwyz und Unterwalden. Im dritten Raum ging es dann eher um die alten Parlamente und die ersten Bundesräte. Es ging auch darum, wer wählen durfte und wer nicht, z. B., dass nur christliche Männer wählen durften. Und erst viel später die Frauen mitbestimmen durften. Im vierten Raum ging es um das Hier und Jetzt, was wir noch verändern können und was in den letzten Jahren verändert wurde.*



Diese beiden Schüler\*innen nennen thematische Schwerpunkte und schildern geschichtliche Ereignisse in chronologischer Abfolge, was natürlich durch die Ausstellungskonzeption beeinflusst ist.

Dabei wählen sie unterschiedliche Themen, beide erwähnen jedoch das Frauenstimmrecht, einmal sogar mit Jahreszahl, was erwähnenswert ist, weil Schüler\*innen Jahreszahlen sonst schlecht memorisieren. Dieser Abschnitt der Führung muss also Eindruck gemacht haben.

Erfreulich finde ich, dass auch immer wieder Ursachen und Folgen erwähnt werden, also Zusammenhänge verstanden wurden, was ebenfalls nicht selbstverständlich ist für Oberstufenschüler\*innen.

### 3.1.1.2 Aufteilung des Inhaltes und Aufbereitung des Inhaltes im Raum

Weitere Äusserungen beziehen sich auf Aufbau und Struktur der Führung, die Menge an Information, insbesondere deren Dichte, und die Verknüpfung Raum/Zeit – Information.

- *Mir hat sehr gefallen, dass wir eine persönliche Führung mit sehr vielen spannenden Informationen anhören konnten. Die Aufteilung mit den Jahrhunderten fand ich super, da wir nicht zu lang in einem Raum waren.*

- *Ich fand es sehr gut, dass die einzelnen Jahrhunderte so kurz dargestellt wurden und dass es bis ins heutige Jahrhundert geht.*

- *Ich fand die Exkursion ins Landesmuseum gut und spannend, weil die Exkursion die ganze Geschichte der Schweiz erklärt hat. Es wurde alles kurz erklärt und auch so, dass man es gut verstehen konnte.*

*Ich fand, wir haben viel dazugelernt, was die Schweizer Geschichte betrifft. Ab und zu gab es auch lustige Bilder und Figuren, daher konnte ich mir diese besonders gut merken.*

Besonders wichtig sind für die Schüler\*innen auch die Sprache und deren Verständlichkeit sowie die Portionierung der Sequenzen in kurze Einheiten. Eine Schülerin unterstreicht zudem, dass die gelungene Mischung aus Ernsthaftigkeit und Humor ihr wichtig ist und ihr dabei hilft, sich Dinge zu merken.

### 3.1.1.3 Rolle der Schülerinnen während der Führung und des Demokratierundganges

Die Rückmeldungen der Schüler\*innen zeigen: Die Schüler\*innen wollen während des Vermittlungsangebots eine aktive Rolle einnehmen und beeinflussen dürfen, womit sie sich beschäftigen.

- *Ich fand es schön, dass wir den Rundgang noch allein machen konnten und uns über die Themen informieren konnten, die uns interessierten. Zum Beispiel hat mich die Schweizer Flagge, die im 2. Weltkrieg in Berlin war, interessiert sowie auch die ersten Schweizer Münzen oder die Gründung des Roten Kreuzes durch Henry Dunant.*

- *Meine positiven Momente waren die, als wir selber herumlaufen durften und Sachen gesehen haben, die mir bei unserer Führung gar nicht aufgefallen sind. Zum Beispiel habe ich einen der ersten Heimcomputer der Welt gesehen, wie wir sie heute kennen. Die Führung war okay, aber manchmal war mir auch langweilig.*
- *Positiv fand ich auch, als wir den Rundgang alleine wiederholen konnten.*

Mehrere Schüler\*innen äusserten sich positiv zur Möglichkeit, sich die Ausstellung zwischen Führung und Demokratierundgang individuell anzusehen. Einige vermerkten ausdrücklich, dass ihnen diese Pause erlaubte, selbstständig Sachen zu entdecken, die sie vorher gar nicht gesehen hatten. In ihren Aussagen schwingt mit, dass sich die Schüler\*innen wünschen, selbst entscheiden zu können, wie sie sich durch das Museum bewegen und womit sie sich auseinandersetzen. Dieser Spielraum ermöglicht den Schüler\*innen Bezüge zu ihren eigenen Interessen und somit zu Themen ihrer Lebenswelt zu schaffen. Wo der Bezug zu den eigenen Interessen fehlt, gestaltet es sich schwierig, die Schüler\*innen für eine Ausstellung zu begeistern.

- *Meiner Meinung nach gab es nicht wirklich etwas Positives, da ich mich nicht wirklich für Politik interessiere.*

#### 3.1.1.4 Eingesetzte Medien

Der Einsatz der Tablets wurde als positiv empfunden. Die Schüler\*innen schätzten es, dank der iPads in ihrem Tempo arbeiten und sich das Wissen mittels unterschiedlicher Medien aneignen zu können.

- *Die Idee mit den iPads war sehr gut, weil man alles in seinem Tempo ansehen konnte. Wir waren immer beschäftigt und auch selbstständig, was sehr toll war.*
- *Ich fand es gut, dass wir mit dem Tablet allein arbeiten konnten, war mal etwas anderes als sonst.*

Hervorgehoben wird auch, dass das Lösen von Aufgaben in Form eines Quiz spannend ist. Die Schüler\*innen werden herausgefordert und erhalten sofort eine Rückmeldung darüber, ob sie richtig oder falsch lagen.

- *Im Landesmuseum waren die Aufgaben mit den Tablets besonders interessant.*
- *Ich fand es auch sehr cool, dass man immer noch solche Videos und Aufgaben lösen konnte.*
- *Dieser Rundgang hat mir persönlich mehr gebracht als die Führung, da ich mir die Sachen viel leichter merken konnte. Und ich fand es sehr gut, dass es zu jedem Kurzfilm ein Quiz gab und es einem, wenn man etwas falsch hatte, immer die richtige Antwort kurz und gut verständlich gezeigt hat.*

### 3.2 Gehen Jugendliche selbstständig ins Museum?

Bevor meine Schüler\*innen anfangs Juli die Schule verliessen, befragte ich sie zu ihren Erinnerungen an die Exkursionen während der drei Oberstufenjahre und stellte ihnen auch die Frage, ob sie in Zukunft von sich aus Museen besuchen würden, und wenn ja, welche.

#### 3.2.1 Befragung am Ende der obligatorischen Schulzeit

Anschliessend sind Antworten zu der folgenden Frage aufgeführt: Würdest du von dir aus ein Museum besuchen? Warum ja, respektive warum nein?

- *nein, weil die meisten Museen keine spannenden Themen haben*
- *nein, weil mich solche Sachen nicht interessieren / Das einzige Museum, in das ich gehen würde, wäre «Mme Tussauds» wegen den Promis*
- *evtl. das Mercedes-Museum, da ich auch mit Autos arbeiten werde*
- *ja, wenn man etwas unternimmt*
- *ja, wenn man aktiv ist*
- *ja, weil ich Kunst interessant finde*

Dass sich die Jugendlichen einen Bezug zu ihren eigenen Lebenswelten und die Möglichkeit, aktiv zu sein, wünschen und sich durch die Themenwahl einiger Museen nicht angesprochen fühlen, zeigte sich in dieser Befragung.

Besonders deutlich wird in den Berichten auch die negative Konnotation von *zuhören*, dies wird gleichgesetzt mit *langweilig* und *mühsam*.

- *wenn man selber etwas machen könnte, wäre es interessanter*
- *man hört nur zu, man sollte was machen*
- *es ist langweilig, immer zuzuhören*

Die Vermutung liegt nahe, dass ein Setting, in dem die Vermittlungsperson referiert und die Schüler\*innen bloss Informationen empfangen, stark an Frontalunterricht erinnert und deshalb von den Jugendlichen als unattraktiv empfunden wird. Sie wünschen sich mehr Partizipation.

Auf die Frage, was denn Museen machen könnten, um für Jugendliche attraktiver zu werden, lautete eine Antwort: «Gratisessen würde mich anlocken.» und weitere Schüler\*innen pflichteten sofort bei. Als weitere Bedingungen nannten die Schüler\*innen auch folgende Faktoren:

- *extra für Jugendliche*
- *nicht so teuer*

- *nicht still sein müssen*
- *aktuelle Themen*
- *Musik*
- *gute Unterhaltung in einem Museum, das einen interessiert*

### 3.3 Fazit aus den zwei Befragungen

Die Bereiche, die sich aus den Rückmeldungen der Schüler\*innen immer wieder herauskristallisieren sind:

- Die Schüler\*innen wollen im Museum aktiv sein und an der Gestaltung der Lernsituationen teilhaben.
- Sich selbstständig durch das Museum zu bewegen, hat insofern seinen Reiz, dass die Schüler\*innen selbst wählen können, womit sie sich beschäftigen.
- Was und wie viel die Schüler\*innen vom Museumsbesuch mitnehmen, hängt massgeblich davon ab, ob es Themen mit Bezug zu ihrer Lebenswelt sind und ob sie in verständlicher Sprache und in angemessenen Portionen vermittelt werden.
- Der Einsatz von Medien sowie eine Medienvielfalt wird von den Schüler\*innen geschätzt. Digitale Geräte wie iPads oder Smartphones ermöglichen ein Eingehen auf individuelle Interessen und Lerntempi.
- Die Schüler\*innen schätzen den Museumsbesuch als Erlebnis für sich selber und besonders zusammen mit ihren Gleichaltrigen.

Alles in allem zeigt sich: Es gibt durchaus Jugendliche, die sich begeistern lassen.

Dass Jugendliche ihre Meinungen in einer stark schwarz-weiss-gefärbten Form ausdrücken, gehört zu ihrer Entwicklung. Sie lernen in ihrer Oberstufenzeit, sich von den Erwachsenen abzugrenzen und sich ihre persönliche Meinung zu bilden.

Ich denke, es ist wichtig, dem Durchschnitt der Meinungen nicht zu viel Gewicht beizumessen, sondern vielmehr zugunsten der Begeisterten die Kritik der Gelangweilten auszuhalten. Diese nehmen oft trotz vordergründigem Desinteresse etwas mit.

## 4 Bestehende Formate und ihr Potenzial für die Zielgruppe

### «Jugendliche»

In diesem Kapitel gehe ich auf eine Auswahl von verschiedenen Museums-, Ausstellungs- und Vermittlungskonzepten ein. Ich beschreibe sie, überlege, welche Zusammenhänge zu den im vorangehenden Abschnitt genannten Faktoren erkennbar sind und inwiefern sich die Konzepte für Jugendliche einsetzen oder anpassen lassen.

#### 4.1 Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte

Noch einmal gehe ich auf die Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte im Landesmuseum ein und thematisiere diesmal spezifisch die Angebote des Museums, welche eine Vor- und Nachbearbeitung im Klassenzimmer unterstützen.

Schon bei der Planung war mir bewusst, dass zwei Sequenzen gleich nacheinander für die Schüler\*innen sehr anspruchsvoll sind. Mit einer längeren Pause versuchte ich das abzufedern, stellte dann aber vor Ort fest, dass die Kombination für viele trotzdem zu anstrengend war und sie überforderte.

Leider waren die Materialien zum Demokratierundgang damals gemäss Auskunft der Aufsichtsperson nur auf den iPads vor Ort abrufbar. Unterdessen hat sie das Landesmuseum aber online zur Verfügung gestellt. Mit einer nächsten Klasse kann ich sie also in der Vor- und Nachbereitung einsetzen und so während der Präsenzzeit im Museum das Gewicht auf die Originale legen und die Verknüpfungen im Klassenzimmer machen.

*Museumsbesuche mit Kindern und Jugendlichen entfalten (...) besonders dann eine nachhaltige Wirksamkeit, wenn sie nicht losgelöst von der Schule stattfinden. Wichtig sind Aktivitäten, die einem Museumsbesuch vorausgehen und solche, die ihm folgen. In der Praxis bleibt dafür oft nur wenig Zeit, deshalb sollten Museen die Vor- und Nachbearbeitung durch die Bereitstellung von speziellen Materialien unterstützen (z. B. Downloads, Handreichungen oder auch durch Museumskoffer, die zur Vorbereitung in der Schule eingesetzt werden können).<sup>9</sup>*

Wird der Aspekt der Wissensvermittlung zum Teil ins Klassenzimmer ausgelagert, entlastet dies die Vermittler\*innen vom grossen Druck, den Jugendlichen in der nur sehr begrenzt zur Verfügung stehenden Zeit ein umfangreiches Wissen nachhaltig zu vermitteln.

---

<sup>9</sup> Commandeur, Kunz-Ott, und Schad, *Handbuch Museumspädagogik*, 269/270.

Ganz wichtig ist in diesem Kontext die Zusammenarbeit zwischen Lehrpersonen und den Vermittler\*innen in den Ausstellungen. Im Voraus genau zu klären, wer was wann wo macht, erleichtert beiden Seiten die Aufgabe. Für diese Klärung sind die ausführlichen Unterlagen, die das Landesmuseum zu allen seinen Ausstellungen zusammenstellt, sehr hilfreich. Anhand dieser Unterlagen kann ich mir überlegen, welche Teile sich für die Vor- und Nachbereitung eignen und welche unbedingt im Museum zur Sprache kommen müssen.

The screenshot shows the website interface for the Landesmuseum Zürich. At the top is a dark navigation bar with the following items: 'Landesmuseum Zürich.', 'Ihr Besuch', 'Dienstleistungen', 'Über uns', and a search icon. Below the navigation bar is a main content area with a red background. On the left, there is a large video player thumbnail titled 'Video-Führung durch die Ausstellung...' with a play button and a cross symbol. To the right of this thumbnail, the text reads: 'Geschichte Schweiz', 'Histoire de la Suisse', 'Storia della Svizzera', and 'History of Switzerland'. Further right, there are links for 'Später ans...' and 'Teilen'. Below this main section is a grid of six smaller video thumbnails, each with a title, a description, and a right-pointing arrow. The thumbnails are: 1. 'Regierung' (Video ohne Ton, AB 1 «Regierung»), 2. 'Föderalismus' (Video ohne Ton, AB 2 «Föderalismus»), 3. 'Verfassung' (Video ohne Ton, AB 3 «Verfassung»), 4. 'Zugehörigkeit' (Video ohne Ton, AB 4 «Zugehörigkeit»), 5. 'Mitbestimmung' (Video ohne Ton, AB 5 «Mitbestimmung»), and 6. 'Neutralität' (Video ohne Ton, AB 6 «Neutralität»).

Die Video-Führung zeigt die Schweizer Geschichte im Laufe der vergangenen 550 Jahre. Politik und Demokratie stehen im Fokus.

### Auftrag

- Schau dir die Video-Führung und danach die tonlosen Clips an. Löse anschließend die Aufgaben im interaktiven PDF.
- Tipp: Speichere das PDF vor dem Bearbeiten.
- Du kannst direkt ins Dokument schreiben und es bei Bedarf per Mail versenden.

Abbildung 1. Übersicht digitales Material für Schulen, Videos können als Vor- und Nachbearbeitungsmaterial für den Unterricht dienen | <https://www.landmuseum.ch/geschichte-schweiz-online-unterricht>

## 4.2 Die Wechselausstellung *Games*

Das Landesmuseum Zürich beschreibt seine Wechselausstellung *Games*, die noch bis anfangs September 2020 zu sehen ist, selbst so:

*2,5 Milliarden Menschen spielen weltweit Videogames. Die Ausstellung nimmt die Besucherinnen und Besucher mit auf eine Zeitreise durch die rund 50-jährige Geschichte der elektronischen Spiele. Zuerst ein Randphänomen, haben sich Games zu komplexen Unterhaltungsmedien entwickelt und sind ein bedeutsamer Teil unserer Kultur geworden. Die Ausstellung folgt der historischen und technischen Entwicklung der Videospiele von den Spielhallen bis zu Virtual Reality und thematisiert ebenso Aspekte, die als bedenklich wahrgenommen werden. Spielstationen laden dazu ein, in virtuelle Welten einzutauchen und die Games selbst auszuprobieren.<sup>10</sup>*



Abbildung 2. Einblick in die Ausstellung *Games* | <https://www.hochparterre.ch/nachrichten/design/blog/post/detail/eine-zurke-geschichte-des-videogames/1581085635/>

<sup>10</sup> «Games – Geschichte der Videospiele im Landesmuseum Zürich - Landesmuseum Zürich», zugegriffen 2. August 2020, <https://www.landmuseum.ch/games>.

Eine Ausstellung, die den Wünschen meiner Schüler\*innen entspricht, hatte ich mir gleich beim Lesen des Newsletters gedacht und mich für ein sogenanntes Level-Up für Lehrpersonen angemeldet. Denn zu dieser Ausstellung bot das Landesmuseum Zürich nicht bloss eine klassische Einführung für Lehrpersonen an, sondern erweiterte das Angebot durch einen in Zusammenarbeit mit der PH Zürich durchgeführten zweistündigen Workshop. In einer Gruppe von Lehrpersonen machte ich an einem Abend einen Rundgang durch die Ausstellung, konnte verschiedene Games selber erkunden und erfuhr, welche Vermittlungsangebote geplant waren, wie wir den Besuch vorbereiten, durchführen und nachbereiten konnten, und es blieb auch Zeit für Diskussionen mit der Workshopleitung, den Vertreterinnen des Landesmuseum Zürich und den anderen Teilnehmenden.

Der Workshop zeigte, dass gleich mehrere Anliegen meiner Schüler\*innen Platz gefunden hatten. Gamen gehört definitiv zur Lebenswelt der Jugendlichen. Sie lernen in der Ausstellung die Geschichte der Geräte kennen, mit denen sie heute spielen, und können an vielen Stationen aktiv werden. Das Thema lädt zum Meinungsaustausch ein und zeigt auf, wie schnell sich etwas verändern und sogar verschwinden kann, was im Moment als völlig selbstverständlich erachtet wird.

Ich bedauerte es sehr, dass die Covid-19-Pandemie den Besuch mit meiner Klasse verunmöglichte.

Nach dem Workshop war ich gespannt, wie gross das Interesse an der Ausstellung sein würde, und entschied, dass ich unbedingt an einem *Lakritz*-Abend mit Schwerpunkt *Games* teilnehmen wollte, um zu sehen, ob sich die – nach meiner Erfahrung für Museen so schwer zu begeisternde – Gruppe der jungen Männer darauf einlassen würde.

#### 4.3 *LAKRITZ*, Februar 2020, Schwerpunkt: Sonderausstellung *Games*

Das Landesmuseum bietet mit *Lakritz* einmal im Monat einen Abend an, an dem das Museum auch zu einer Art Club wird. Das Programm ist jedes Mal sehr vielfältig. Neben Formaten, die sich wiederholen, gibt es weitere, die sich auf die aktuellen Wechselausstellungen beziehen und deshalb wieder aus dem Programm verschwinden.<sup>11</sup> Ein Teil der Ausstellungen ist jeweils offen, die Besucher\*innen interessieren sich stark für die Führungen und die Performances, die oft schon rasch ausgebucht sind. Am 6. Februar zeigte z. B. Beat Schlatter zweimal während einer halben Stunde die grössten Zürcher Geheimnisse und in der Ausstellung *Games* fanden Mario-Kart-Turniere statt.

Eine der Macherinnen von *Lakritz* erklärte mir, als ich sie fragte, welche Ziele das Landesmuseum Zürich mit dem Format *Lakritz* verfolge, mit anderen Öffnungszeiten und anderen Aktivitäten wollten sie neue Leute anziehen.

---

<sup>11</sup> «LAKRITZ - Late Night im Landesmuseum Zürich - Landesmuseum Zürich», zugegriffen 2. August 2020, <https://www.landmuseum.ch/lakritz>.



Natürlich war ich sehr neugierig auf den ersten *Lakritz*-Abend nach der Eröffnung von *Games*. Und tatsächlich, diesmal war der Altersdurchschnitt deutlich tiefer. Wenn ich bei früheren *Lakritz*-Besuchen jeweils eine Minderheit von Leuten unter 30 Jahren gezählt hatte, war diesmal die klare Mehrheit zwischen 20 und 30 – und männlich.

- *«Lug mol, 1995, do bini eis gsii, do het d computergrafik no so usgseh!», meinte ein Besucher völlig baff. Mit seinem Kollegen diskutierte er noch eine ganze Weile darüber, wie sich die Grafik der Spiele von der absolut einfachsten Version von 1995 zu den fast realitätsnahen 3D-Landschaften in heutigen Spielen entwickelt hatte.*
- *Er finde es eine super Idee, dass das Landesmuseum eine solche Ausstellung auf die Beine stelle, meinte ein anderer, etwa 40-jähriger Mann.*
- *Ein Pärchen, beide um die zwanzig, setzte sich sogar hin und las die Beschreibung zur monumentalen Ansammlung von Fahnen und Hellebarden über dem Cheminée auf der Stirnseite der grossen Halle, zu einem Element also, das mit der Sonderausstellung überhaupt nichts zu tun hatte. Das Anknüpfen an die «normalen» Ausstellungstücke, an die Vergangenheit gelang hier.*

Offensichtlich zog der Abend eine völlig andere Gruppe von Besucher\*innen an als sonst. Auch unten in der Eingangshalle waren vor allem junge Leute. Sie hörten der Livemusik zu, tanzten sogar.

*Lakritz* hat durch die Verknüpfung von Ausstellungen mit unterschiedlichen Zusatzangeboten Erfolg. Eine ästhetische Erfahrung, eine Portion Wissen, beides gemischt mit guter Laune – Ziel erreicht!

Dieser *Lakritz*-Abend vereinte bereits viele Elemente, die meine Schüler\*innen genannt haben: Musik, Tanz, Essen, Fun mit Gleichaltrigen und ein Thema, das interessiert; man bewegt sich anders durchs Museum als zu den offiziellen Öffnungszeiten, man muss nicht leise sein und darf lachen – das Format müsste also eigentlich nur noch speziell für die Nächstjüngeren angeboten werden, also z. B. für Jugendliche zwischen 14 und 18, damit sie sich getrauen und teilnehmen würden.

Wie würden die Jugendlichen vom Angebot für sie erfahren? Vielleicht wären Formate, die sie bereits nützen, für die Verbreitung geeignet. An meiner Schule gibt es z. B. das Jam, einen Raum für Angebote der Jugendarbeit, wo Flyer aufliegen könnten. Andere Museen setzen auch auf Instagram.

#### 4.4 Tate Collective

Ich beziehe mich noch einmal auf die Aussagen meiner Schüler\*innen zur Frage: Würdest du von dir aus in ein Museum gehen und wenn ja warum?

Ehrlich gesagt schüttelte ich innerlich den Kopf, als ich merkte, dass sich die Hälfte meiner Schüler\*innen mit Essen und Trinken ködern liessen – und dann entdeckte ich auf der Internetseite der

Tate in der Übersicht über die Vorteile ihres Programmes *Tate Collective*, dass meine hungrigen Schüler\*innen völlig richtig lagen.

Die Tate hat das Bedürfnis der jungen Erwachsenen nach günstigerer Verpflegung bereits erkannt. Sie bietet den Mitgliedern ihres *Tate-Collective*-Programmes 20 % Vergünstigung in den Cafés an. Zum *Tate-Collective*-Programm gehören aber vor allem Events, die gratis oder vergünstigt sind. Im Slogan «Know first, pay less, enjoy more» zeigt sich das Bestreben, durch ein umfassendes Konzept, Jugendliche in verschiedenen Bereichen abzuholen, die für sie wichtig sind – Bereiche, die sich mit den Wünschen meiner Schüler\*innen decken.

The screenshot shows the Tate Collective website interface. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, the Tate logo, a search bar, and a shop link. A blue circular button in the top right corner says "BECOME A MEMBER". The main banner is dark blue with large, stylized orange letters spelling "TATE COLLECTIVE". Below the banner, the text reads: "16 to 25? Want access to £5 exhibition tickets, free events, creative opportunities and discounts across Tate? Sign up for a free Tate Collective account." There are two buttons: "Sign up" (blue) and "Log in" (orange). Below the banner, the slogan "KNOW FIRST, PAY LESS, ENJOY MORE" is displayed. Underneath, there are four benefit cards:

- £5 TICKETS TO ALL TATE EXHIBITIONS:** Book £5 tickets online and bring up to three friends aged 16–25. The background image shows a red and blue ticket.
- FREE AND DISCOUNTED EVENTS:** Special discounted events and great free things to do. The background image shows a large, stylized yellow dollar sign.
- 20% OFF IN ALL OF OUR CAFÉS:** Pay less for food and drink in all of our cafés. The background image shows a glass of beer on a tray.
- 10% OFF IN ALL OF OUR SHOPS:** Get 10% off when you shop online or in the galleries. The background image shows a shop window display.

Abbildung 3. Angebot der Tate für Jugendliche im Alter zwischen 16 und 25 Jahren | <https://www.tate.org.uk/tate-collective>



Abbildung 4. #TateLates  
| <https://www.instagram.com/tatecollective/>



Abbildung 5 Young  
<https://www.instagram.com/beyeleryouth/>

#### 4.5 Young – Fondation Beyeler

Auf meiner Suche nach Museumsangeboten für Jugendliche und junge Erwachsene stiess ich bei der *Fondation Beyeler* auf das Vermittlungsprogramm *Young*.<sup>12</sup> Ähnlich wie die *Tate* fasst die *Fondation Beyeler* in diesem Programm verschiedene Formate für Jugendliche und junge Erwachsene zusammen.

Das *Art Lab* ist für Jugendliche zwischen 16 und 25 Jahren, schliesst also in etwa an die Oberstufe an. Das Angebot wird wie folgt beschrieben:

##### LABOR FÜR JUNGE KUNSTBEGEISTERTE

*Hast Du Lust auf Kunst und Ideen, wie man sie auch anderen schmackhaft machen könnte?*

*Möchtest Du aktiv zum Angebot der Fondation Beyeler beitragen und erfahren, wie ein*

<sup>12</sup> «Young», zugegriffen 9. August 2020, <https://www.fondationbeyeler.ch/vermittlung/young>.

*Museum tickt und was hinter den Kulissen abläuft? Dann laden wir Dich herzlich ein, beim Art Lab mitzumachen. Die Teilnahme ist kostenlos. Wir freuen uns auf Dich!*<sup>13</sup>

#### *WAS DICH IM ART LAB ERWARTET*

*Der Grundgedanke des Art Lab ist einfach: Jugendliche bringen anderen Jugendlichen die Welt der Kunst näher. Hier kannst Du mit Gleichgesinnten über mehrere Wochen ein Thema untersuchen und ein Projekt entwickeln, mit dem ihr andere Jugendliche für Kunst begeistern möchtet. Eurer Projekt werdet ihr am Ende der Öffentlichkeit vorstellen und als konkretes Vermittlungsangebot in der Fondation Beyeler umsetzen. Begleitet werdet ihr von unseren Kunstvermittelnden und habt durch den Austausch mit den Museumsmitarbeitenden die einmalige Gelegenheit, hinter die Kulissen des Betriebs zu schauen.*<sup>14</sup>

Im *Art Lab* entwickeln die Teilnehmenden Projekte für andere (junge) Leute, z. B. die AR-App *ART IN THE PARK*.<sup>15</sup> Mit ihr lassen sich fünf Kunstwerke im Park der Fondation animieren und dank Augmented Reality aus völlig neuen Perspektiven betrachten. Die dazu nötigen Aufnahmen wurden zum Teil mit Drohnen gemacht. Das *Art Lab* ist gratis.

Die beiden anderen Formate sind offen für junge Leute bis 30 Jahre und kostenpflichtig. Im *Young Studio*<sup>16</sup> trifft sich eine Gruppe von Interessierten jeweils einmal pro Monat für zwei Stunden, um sich mit Kunstwerken der aktuellen Ausstellung auseinanderzusetzen und danach selbst kreativ zu werden. Und im *Young Art Club*<sup>17</sup> tauschen sich die Teilnehmer\*innen mit dem Museumsteam aus, erhalten so Einblicke hinter die Kulissen der Fondation und sind zu den verschiedensten Events – Vernissagen, Führungen, Workshops, Künstlergesprächen, Performances, Konzerte und Partys – eingeladen.

#### 4.6 #letsmuseum

Sobald Museen nicht mehr ausschliesslich als Stätten der Vergangenheit wahrgenommen werden, können sie ihre neue Rolle als Teil des Lebensraums spielen, in dem sich Jugendliche bewegen, am liebsten in der Peer Group, das ist ihnen wichtig.

*#letsmuseum* konzipiert unterschiedliche, teils sehr experimentelle Vermittlungsangebote. Diesem Format, war ich bereits über *wemakeit* (eine Crowdfundingplattform) begegnet und fand sie belegend.

<sup>13</sup> «Art Lab», zugegriffen 9. August 2020, <https://www.fondationbeyeler.ch/vermittlung/young/art-lab>.

<sup>14</sup> «Art Lab».

<sup>15</sup> «Art Lab».

<sup>16</sup> «Young».

<sup>17</sup> «Young».

*Stell dir vor, du scrollst durch ein Museum, eine Stadt, einen Park – in echt. Dein Guide ist kein Experte, er ist Fan. Du hörst Geschichten, die dich unterhalten, berühren und inspirieren. Was du mit uns erlebst, ist 🤩, 🙌 und 🧠.*

*Das ist #letsmuseum: Disco, Dada, Darwin. Die ungewöhnlichsten Touren der Schweiz. Neu, einmalig und unvergesslich.<sup>18</sup>*

Dass diese Ansätze für Erwachsene funktionieren, habe ich auf zwei verschiedenen #letsmuseum-Rundgängen erlebt. Die Angebote sind nicht spezifisch für Jugendliche ausgeschrieben, der Inhalt und die Vermittlungsform liessen sich für Jugendliche jedoch bestens adaptieren.

Im Rahmen von *Zürich tanzt 2018* boten #letsmuseum und das Museum Rietberg beispielsweise eine Führung an, während der eine Studentin der ZHdK tänzerisch in einen direkten Dialog mit ausgewählten Gemälden, Skulpturen und Gegenständen trat. Im Zentrum stand somit der Zugang zu den Artefakten über eine körperliche Annäherung. Weiter wurden die Teilnehmer\*innen aufgefordert, Lieblingsobjekte auszuwählen oder bestimmte Elemente in einem Ausstellungsstück zu suchen. Diese Sequenzen legten den Fokus auf das Explorieren und auf eine individuelle Verbindung zu den Exponaten. Die Teilnehmenden erlebten also eine Kombination von Wissensvermittlung durch die Vermittlerin, partizipativen Elementen und Tanzsequenzen – der Besuch wurde deshalb zu einem viele Sinne ansprechenden umfassenden Erlebnis.

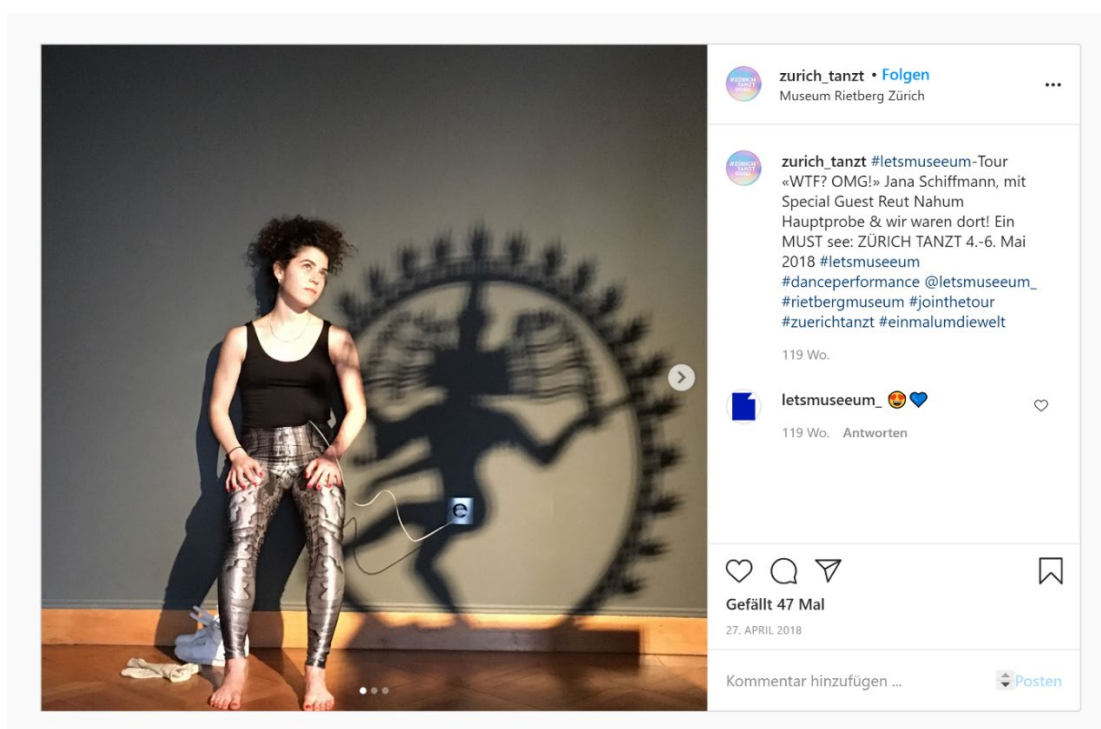


Abbildung 6. #letsmuseum, Bild aus der Tour "WTF OMG", durchgeführt anlässlich von «Zürich tanzt», Dialog zwischen Tänzerin und Objekt | [https://www.instagram.com/zurich\\_tanzt/p/BiFYqqoB7aG/](https://www.instagram.com/zurich_tanzt/p/BiFYqqoB7aG/)

<sup>18</sup> «#letsmuseum», zugegriffen 2. August 2020, <https://letsmuseum.com/>.

Dieses Format eignet sich aus meiner Sicht für Jugendliche. Musik und Tanz gehören zu ihrem Alltag. In der Kombination mit Kunstwerken würden zudem verschiedene Wahrnehmungskanäle angesprochen. In den Befragungen, welche ich zu Beginn der Arbeit genannt habe, betonen die Schüler\*innen immer wieder, wie wichtig es ihnen sei «aktiv zu sein». Die explorierende Seite des Formates ermöglicht genau dies.

Mehr Formate wie dieses, gezielt an Jugendliche adressiert, wären meiner Meinung nach sinnvoll. Eine Umsetzung im Kontext unterschiedlicher Ausstellungen wäre bestimmt möglich, und ich würde solche Formate als Lehrperson sicherlich auch buchen.

#### 4.7 Art Escape Room *amuze unlocked*

*Artsnext* konzipierte den Art-Escape-Room *amuze unlocked*<sup>19</sup> im Löwenbräukunst-Areal. Auf der Homepage beschreibt *Artsnext* das Angebot selbst so:

*Unser Art Escape Room ist ein Spielformat, bei dem eine Gruppe von Spielern verschiedene Rätsel lösen müssen, um aus dem Raum auszubrechen. Die Rätsel können dabei nur im Team gelöst werden. Im Unterschied zu klassischen Escape Games nutzen wir das emotionale Spielerlebnis aber nicht nur zur Unterhaltung, sondern lassen die Spieler auch hinter die Oberfläche von Kunstwerken schauen.*<sup>20</sup>

Der Art Escape Room wurde durch *Artsnext* in Zusammenarbeit mit Game Professor Scott Nicholson, Emily Flynn-Jones und Gamedesign-Studenten des BGNlab an der Wilfrid Laurier University in Kanada entwickelt und durch Engagement Migros unterstützt.<sup>21</sup>

Meine Frage, wie können wir Jugendliche und junge Erwachsene zwischen etwa 15 und 25 – insbesondere die jungen Männer – dazu bringen, dass sie sich freiwillig auf Kultur einlassen, stand auch am Anfang des Projektes *Amuze unlocked*. Deshalb hatte es mich sofort angesprochen.

Letztes Jahr besuchte ich den Art Escape Room mit meinen eigenen Kindern – unterdessen 27 und 30 Jahre alt. Ich hatte die Finanzierung des Raumes via *wemakeit*<sup>22</sup> unterstützt und so zusätzlich zu den Eintritten ein Meet and Greet organisiert.

*Die Stunde im Escape-Room verflog im Handumdrehen. Wir waren alle vier total absorbiert und schafften es gerade noch rechtzeitig, sämtliche Rätsel zu lösen. Es hat uns allen Spass gemacht. Hier stand klar das Erleben, das Miteinander-etwas-Tun im Vordergrund. Dass dabei*

---

<sup>19</sup> «artsnext», zugegriffen 2. August 2020, <https://www.artsnext.ch/>.

<sup>20</sup> «artsnext».

<sup>21</sup> «artsnext».

<sup>22</sup> «Art Escape Room für Zürich – Crowdfunding bei wemakeit», wemakeit – Crowdfunding für kreative Projekte, zugegriffen 10. August 2020, <https://wemakeit.com/projects/art-escape-room-fuer-zuerich>.

*weltbekannte Kunstwerke der Ausgangspunkt für die Rätsel waren, fand ich schön, aber natürlich ging es nicht in erster Linie um Wissenserwerb. Obwohl – da wir sie gezwungenermaßen sehr genau anschauen mussten, erinnere ich mich an viele Einzelheiten, die ich vorher übersehen hatte.*

Beim Meet and Greet erfuhren wir sehr viel über die Geschichte, den Aufbau, die Technik hinter den Aufgaben. Eindrücklich, wie viel Aufwand dafür technisch nötig ist.

Florian Haussmann von *Artsnext* beantwortete meine Frage, ob er denke, dass auch die heutigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen später, wenn sie eine eigene Familie haben, ganz automatisch wieder zu Museumsbesuchenden werden, ganz klar mit nein. Für ihn ist klar, dass wir diese Leute verlieren, wenn wir uns nicht neue Angebote überlegen, die sie dort abholen, wo sie sind. Deshalb die Idee des Escape-Rooms.

*Artsnext* sagt von sich selbst:

*Wir erschaffen Erlebnisse – Emotionen sind die Zukunft: Brands differenzieren sich über ihr Potential, emotionale Beziehungen zu ihren Kunden und Mitarbeitenden aufzubauen. Gleichwertig. Und glaubwürdig. Wir kreieren für dich und deine Zielgruppe Erlebnisse, die einen emotionalen Eindruck und einen aussagekräftigen Ausdruck hinterlassen.<sup>23</sup>*

Dass die *Artsnext*-Crew mit dieser Philosophie Projekte schafft, die Jugendliche ansprechen, leuchtet ein. Wer sich traditionelle Museen gewöhnt ist, fragt sich aber berechtigterweise, wo bei solchen Angeboten der kulturelle Anspruch, der Wissensteil, die ernsthafte Auseinandersetzung mit den Themen bleiben.

Die Frage stellt sich wirklich, was bei Museumsbesuchen mit Jugendlichen mehr im Zentrum stehen sollte: das positive Erlebnis oder der Wissenserwerb. Müssten Museen für Jugendliche noch deutlich mehr zu Orten für Erlebnisse werden?

Rupprecht vermerkt, um ein nachhaltiges Interesse an Museen zu steigern «sollten Bildungsangebote für Schulen sich stärker an den Interessen der Kinder und Jugendlichen orientieren, „der Lustfaktor“ sollte betont werden».<sup>24</sup>

In Hinsicht auf die Motivation, als erwachsene Person ein Museum zu besuchen, spielt die positive Erinnerung an Besuche während der Schulzeit eine entscheidende Rolle, das Erlebnis steht deshalb im Zentrum, ohne dass die restlichen Komponenten vergessen gehen dürfen.

---

<sup>23</sup> «artsnext».

<sup>24</sup> Commandeur, Kunz-Ott, und Schad, *Handbuch Museumspädagogik*, 270.



Abbildung 7. Zeitungsartikel mit Impressionen zum Art-Escape-Room «amuze unlocked»  
| <https://issuu.com/mmagazin/docs/migros-magazin-05-2020-d-vs>

## 5 Die Rolle der Medien

Wenn sich die Technologien im gleichen Tempo weiterentwickeln wie in den letzten Jahren, werden wir in Kürze auch im Museumsbereich noch deutlich mehr digitale Möglichkeiten zur Verfügung haben und darüber diskutieren dürfen oder müssen – je nach persönlichen Vorlieben und Befürchtungen – ob und in welchem Mass wir sie sinnvoll einsetzen können.

Ich sehe die Medienentwicklung als Chance, nicht als Gefahr.

Sowohl im Landesmuseum wie auch im Escape-Room wurde mir klar, wie stark der Einsatz von neuen Medien junge Menschen anspricht, wie wichtig ihnen die Vielfalt an unterschiedlichen Medien ist. Sie sind sich daran gewöhnt, Informationen dort, wo sie gerade sind, in der gewünschten Menge zum gewünschten Zeitpunkt abzurufen.

Die Jugendlichen benützen ihr Smartphone im Alltag mit der grössten Selbstverständlichkeit. Sie konsumieren täglich Medien, produzieren aber auch selbst welche für und mit Instagram, TikTok, Snapchat und Co. Soziale Kontakte ohne Smartphone gehen gar nicht, wie soll man sich zum Beispiel ohne verabreden?!?

Sie werden folglich mit veränderten Ausstellungsformaten keine Mühe haben – immer vorausgesetzt, sie kommen überhaupt in die Ausstellung.



Auch die Angst davor, dass das digitale Museum das analoge verdrängen könnte, finde ich nicht gerechtfertigt. Ich werde auch in Zukunft mit Schulklassen reale Ausstellungen besuchen. Ein vier mal sechs Meter grosser Teppich macht als Minifoto auf dem A4-Arbeitsblatt nicht im Entferntesten so viel Eindruck, wie wenn man davorsteht und die Details entdecken kann, und Farben und Textur wirken auch erst auf dem Original.



Abbildung 8. Allianzteppich, hängt in der Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte im Landesmuseum Zürich, Geschichte | <https://www.facebook.com/LandesmuseumZurich/photos/a.220224888061173/2219533514796957/?type=3&theater>

Die Begegnung mit Originalen im Museum erachte ich als wichtig: «Museen ermöglichen das Erleben "authentischer Objekte". Solche (ästhetischen) Erfahrungen an Originalen sind einzigartig, denn "Museumsdinge haben eine rationale und eine emotionale Seite: Sie speichern Wissen und berühren die Sinne».<sup>25</sup>

Die Stärke der digitalen Formate wie Google Art & Culture und andere, die z. B. 3D-Objekte und Bewegung im virtuellen Raum ermöglichen, liegt anderswo.

Ich kann damit ein Gemälde oder eine Skulptur vor oder nach dem Besuch einer Ausstellung ins Klassenzimmer stellen und darum herum «gehen». In der Ausstellung können moderne Geräte Bilder so

<sup>25</sup> Commandeur, Kunz-Ott, und Schad, 268.

täuschend echt z. B. auf den Sarkophag einer Mumie projizieren, dass die Besucher\*innen den Eindruck haben, vor ihren Augen werde eine Schicht nach der anderen entfernt und sie könnten nach und nach immer tiefer in den Sarkophag hineinsehen.

Die neuen Medien ermöglichen Zeitsprünge, wir können dank ihnen in frühere Epochen eintauchen. Sie zeigen uns das Bild, das heute hinter den obersten Farbschichten eines Gemäldes versteckt ist, oder ermöglichen uns zu hören, wie das uns völlig fremde Instrument auf der Wandmalerei in einem alten indischen Tempel wahrscheinlich tönte – sie erweitern also die Möglichkeiten, wie wir Kunstwerke erleben können, sprechen mehrere Sinne an, geben uns Hintergrundinformationen, dann und in dem Umfang, wie wir sie wollen.

Es geht also nicht darum, den unmittelbaren Eindruck des Originals zu ersetzen. Es geht immer um ein Plus – nicht um ein Anstatt.

Ein eindrückliches Beispiel finde ich den 360°-Film über Monet und seine Seerosen, den ich bei Arte entdeckt habe. Beim Anschauen erfahre ich viele Einzelheiten über den Maler und seine Seerosen, und zwar über die Ohren und die Augen. Ich wechsele fließend zwischen Fotos und Gemälden, ich «sehe» das Licht und die Farbtöne, wie sie Monet am Ende seines Lebens noch erkennen konnte. Im Klassenzimmer kann ich also die Schüler\*innen bis zu einem gewissen Grad miterleben lassen, wie wichtig die Seerosen für Monet waren, welche Faszination sie auf ihn ausübten – aber nichts davon ersetzt den Moment vor seinen echten Seerosen, vor seinen echten Gemälden.

Die technischen Möglichkeiten sind in den letzten Jahren viel umfassender geworden, gleichzeitig wurde die Umsetzung einfacher. Aber natürlich ist es immer noch aufwändig, solche Medien herzustellen. Ich bin gespannt, wie die Entwicklung weitergeht.

Ganz grundsätzlich werden sich die Museen überlegen müssen, welche Medien sie für welche Gruppen von Besucher\*innen einsetzen wollen. Dass die Jugendlichen positiv darauf reagieren und kaum technische Probleme bei der Nutzung haben, erlebe ich im Alltag ständig. Dürfen sie wählen, sehen sie sich lieber einen Film an, als einen Text zu lesen, und ein Quiz ist eine Herausforderung, die sie gerne annehmen.



Abbildung 9. 360°-Film über Monet und seine Seerosen, mit einer VR-Brille kann man als Betrachter\*in in die Welt von Monet eintauchen | <https://www.arte.tv/sites/webproductions/de/claude-monet-besessen-von-seerosen/>

## 6 Résumé und Ausblick

Ich habe als Lehrperson über viele Jahre hinweg mit Oberstufenklassen eine Vielzahl von Museen besucht. Meine Erfahrungen und die Rückmeldungen der Schüler\*innen in Bezug auf Museumsbesuche stimmen mich nachdenklich. Ich befürchte, dass viele «meiner» Jugendlichen nach der Schulzeit keine aktiven Museumsbesucher\*innen sein werden. Diese Befürchtung unterstreicht das 2. Jugend-KulturBarometer 2010/2011: «Während laut dem 2. Jugend-KulturBarometer 2010/2011 etwa 32 % der Gesamtbevölkerung in Deutschland angeben, sich allgemein für Museen zu interessieren, sind es bei den 14- bis 24-Jährigen nur 13 %».<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Hausmann und Frenzel, *Kunstvermittlung 2.0.*

Im Anschluss an den Besuch zweier Vermittlungsangebote in der Dauerausstellung *Geschichte Schweiz* des Landesmuseums Zürich befragte ich die Schüler\*innen zu ihren Erlebnissen. Bevor diese Schüler\*innen anfangs Juli ihren Abschluss machten, führte ich eine weitere Befragung durch und fragte sie, ob sie in Zukunft von sich aus Museen besuchen würden und wenn ja, welche.

Es hat sich gezeigt, dass sich die Jugendlichen vor allem wünschen, während Vermittlungsangeboten aktiv zu sein. Lange zuhören müssen, ist für sie der Motivationskiller. Partizipation ist ein essenzielles Schlagwort, Jugendliche wollen beteiligt sein an der Gestaltung der Lernsituation und der Wahl der Inhalte. Sie wünschen sich Themen, welche für sie relevant sind, also Themen, die in Bezug stehen zu ihrer Lebenswelt. Ist dies gewährleistet, interessieren sie sich durchaus für das vermittelte Wissen und nehmen dieses auch für sich mit.

Die Jugendlichen wünschen sich Angebote in Museen, die spezifisch auf ihre Altersgruppe zugeschnitten sind und die sie in Gruppen von Gleichaltrigen besuchen können. Erlebnisse im Museum mit ihren Peers sind ihnen wichtig. Die Angebote sollen es ihnen erlauben, sich ausserhalb der strikten Museumsregeln zu bewegen. Lachen, schwatzen, selbst auf Erkundungstouren gehen, Musik hören, essen und trinken – all dies sollte möglich sein.

Die Jugendlichen interessieren sich für die Begegnung mit Originalen in Museen. Gleichzeitig schätzen die Schüler\*innen den Einsatz von Medien sowie eine Medienvielfalt. Digitale Geräte wie iPads ziehen an und bieten die Möglichkeit für Quiz, Filme, Tonaufnahmen, etc.

Es gibt zahlreiche Museums-, Ausstellungs- und Vermittlungskonzepte, welche diese Faktoren berücksichtigen, zum Teil bereits Angebote spezifisch für Jugendliche beinhalten oder innovative Ansätze umsetzen, welche an die Altersgruppe der Jugendlichen adaptiert werden können.

Die Wechsausstellung *Games* dreht sich um elektronische Spiele, welche für Jugendliche ein essenzielles Unterhaltungsmedium darstellen.

Die Formate *Tate Collective* und *Young* arbeiten bereits mit einer Kombination aus verschiedenen Angeboten. Vernissagen, Führungen, Workshops, Künstlergespräche, Performances, Konzerte und Partys sind Teil dieser Formate.

Die *Lakritz*-Abende haben zum Ziel, mit anderen Öffnungszeiten und Aktivitäten neue Leute anzuziehen. Das Landesmuseum bietet spezielle Führungen und Performances an und verwandelt sich zugleich in eine Art Club, in dem Musik gehört und getanzt werden kann.

*#letsmuseum* bietet unterschiedliche Touren in Museen verschiedener Schweizer Städte an. Die Teilnehmer\*innen werden dabei auf eine Entdeckungsreise mitgenommen. Es findet eine Kombina-

tion von lockerer Wissensvermittlung durch die Vermittlungsperson und partizipativen Elementen statt.

Das Entdecken und Lösen von Rätseln spielt natürlich im Art-Escape-Room *amuze unlocked* eine zentrale Rolle. *Artsnext* bezeichnet ihn als Spielformat, welches ein emotionales Spielerlebnis und somit Unterhaltung beinhaltet. Gleichzeitig blicken die Spieler jedoch auch hinter die Oberfläche von Kunstwerken.

Mit einem Blick spezifisch auf den Medieneinsatz lässt sich sagen: Die Museen haben je länger je mehr digitale Medien zur Verfügung, und es steht zur Debatte, ob und in welchem Mass diese eingesetzt werden sollen. Wichtig ist, in diesen Möglichkeiten nicht eine Konkurrenz zur Begegnung mit Originalen im Museum zu sehen, sondern eine Chance. Es geht immer um ein Plus – nicht um ein Anstatt.

Digitale Medien können beispielsweise zeitliche Verläufe darstellen und Verborgenes sichtbar machen. Ein 360°-Film über Monet und seine Seerosen ermöglicht das Eintauchen in die Welt von Monet.

Und was Sarah Kenderdine über die Einsatzmöglichkeiten von neusten Technologien berichtet, lässt vermuten, dass in nächster Zeit noch viel mehr möglich wird.

Sarah Kenderdine ist Professorin für digitale Museologie an der EPFL Lausanne und sieht in diesen Technologien grosse Chancen für die Museen, um zum Beispiel kulturelles Erbe zu retten, das als Folge von Klimaveränderungen oder zu starker touristischer Belastung gefährdet ist, uns Bestände von Museen zu zeigen, die sonst in den riesigen Lagern liegen und nicht zugänglich sind, oder eben unser Erleben in Museen mit zusätzlichen Technologien zu erweitern.<sup>27</sup>

Ihr Ausblick in die Zukunft macht Mut:

«If we treat the past as a dynamic entity, it's future is vital. And I believe that sensory, social and democratic experiences of heritage allow us to imagine the future better».<sup>28</sup>

Für die Zukunft wünsche ich mir Museen, deren einladende Atmosphäre die verstaubten Bilder vertreibt, die trotz der veränderten Realität immer noch in vielen Köpfen, insbesondere denen von Jugendlichen, herumgeistern.

---

<sup>27</sup> *How will museums of the future look?* | Sarah Kenderdine | TEDxGateway 2013, 2014, [https://www.youtube.com/watch?v=VXhtwFCA\\_Kc](https://www.youtube.com/watch?v=VXhtwFCA_Kc).

<sup>28</sup> *How will museums of the future look?*

Ich wünsche mir von den Museen, dass sie Dranbleiben, neue Formate ausprobieren, den Kontakt im «Zwischen-Alter» 15 – 20 Jahre nicht abreißen lassen, indem sie z. B. in Ausstellungen offen deklarierte «Diskussionszeiten» einführen, in denen Gespräche ausdrücklich erwünscht sind. Diese «lauten» Zeiten müsste man den anderen Besucher\*innen ankünden, damit sie entweder ausweichen oder bewusst mitmachen könnten. Jugendliche – zum Beispiel die Mitglieder eines Kunstclubs – könnten als Berater\*innen hinzugezogen werden und die Spielregeln mitbestimmen.

Nina Simon hebt in ihrem Text über das partizipative Museum diesen Teilhabe-Aspekt deutlich hervor und beschreibt, was ich mir für die Zukunft von den und für die Museen wünsche:

*Eine partizipative Kulturinstitution definiere ich als einen Ort, an dem Besucher Inhalte miteinander schaffen, teilen und sich darüber miteinander vernetzen können. Mit «Schaffen» meine ich, dass Besucher ihre eigenen Ideen, Objekte und kreativen Äusserungen einbringen können. «Teilen» bedeutet, dass die Leute das, was sie während ihres Besuchs sehen und machen, auch diskutieren, neu definieren, anderen zugänglich machen oder mit nach Hause nehmen können. «Sich vernetzen» bedeutet, dass Besucher mit anderen Menschen, die ihre besonderen Interessen teilen (Mitarbeiter wie Besucher), in Kontakt treten können. (...)*

*Das Ziel partizipativer Verfahren besteht einerseits darin, die Erwartungen der Besucher an aktive Teilhabe zu berücksichtigen. Andererseits geht es darum, durch sie auch die Ziele und zentralen Werte einer Institution zu befördern. Statt jedem Besucher die gleichen Inhalte zu präsentieren, sammeln und teilen partizipative Institutionen mit ihrem Publikum vielfältige, individualisierte und sich ständig ändernde Inhalte.<sup>29</sup>*

Der Wandel vom Kulturtempel zum Ort, wo sich Menschen treffen und aktiv werden, findet bereits an vielen Orten statt und die Auseinandersetzung mit partizipativen Formaten und User Generated Content ist deutlich spürbar – ich freue mich auf die nächsten Museumsbesuche, alleine und mit meiner neuen Klasse.

---

<sup>29</sup> Susanne Gesser u. a., Hrsg., *Das partizipative Museum: zwischen Teilhabe und User Generated Content; Neue Anforderungen an Kulturhistorische Ausstellungen*, Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement 2012, o. J., 96.

## 7 Literatur

- «Art Lab». Zugegriffen 9. August 2020. <https://www.fondationbeyeler.ch/vermittlung/young/art-lab>.
- «artsnext». Zugegriffen 2. August 2020. <https://www.artsnext.ch/>.
- Commandeur, Beatrix, Hannelore Kunz-Ott, und Karin Schäd, Hrsg. *Handbuch Museumspädagogik: kulturelle Bildung in Museen*. Kulturelle Bildung 51. München: kopaed, 2016.
- «Games – Geschichte der Videospiele im Landesmuseum Zürich - Landesmuseum Zürich». Zugegriffen 2. August 2020. <https://www.landmuseum.ch/games>.
- «Geschichte Schweiz - Ausstellung im Landesmuseum Zürich - Landesmuseum Zürich». Zugegriffen 2. August 2020. <https://www.landmuseum.ch/geschichte-schweiz>.
- Gesser, Susanne, Martin Handschin, Angela Jannelli, und Sibylle Lichtensteiger, Hrsg. *Das partizipative Museum: zwischen Teilhabe und User Generated Content; Neue Anforderungen an Kulturhistorische Ausstellungen*. Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement 2012, o. J.
- Hausmann, Andrea, und Linda Frenzel, Hrsg. *Kunstvermittlung 2.0: neue Medien und ihre Potenziale*. Wiesbaden: Springer VS, 2014.
- How will museums of the future look? | Sarah Kenderdine | TEDxGateway 2013, 2014.*  
[https://www.youtube.com/watch?v=VXhtwFCA\\_Kc](https://www.youtube.com/watch?v=VXhtwFCA_Kc).
- «LAKRITZ - Late Night im Landesmuseum Zürich - Landesmuseum Zürich». Zugegriffen 2. August 2020. <https://www.landmuseum.ch/lakritz>.
- «#letsmuseum». Zugegriffen 2. August 2020. <https://letsmuseum.com/>.
- wemakeit – Crowdfunding für kreative Projekte. «Art Escape Room für Zürich – Crowdfunding bei wemakeit». Zugegriffen 10. August 2020. <https://wemakeit.com/projects/art-escape-room-fuer-zuerich>.
- «Young». Zugegriffen 9. August 2020. <https://www.fondationbeyeler.ch/vermittlung/young>.

## 8 Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1. Übersicht digitales Material für Schulen, Videos können als Vor- und Nachbearbeitungsmaterial für den Unterricht dienen | <https://www.landmuseum.ch/geschichte-schweiz-online-unterricht> \_\_\_\_\_ 14
- Abbildung 2. Einblick in die Ausstellung Games  
| <https://www.hochparterre.ch/nachrichten/design/blog/post/detail/eine-zu-kurze-geschichte-des-videogames/1581085635/> \_\_\_\_\_ 15
- Abbildung 3. Angebot der Tate für Jugendliche im Alter zwischen 16 und 25 Jahren  
| <https://www.tate.org.uk/tate-collective> \_\_\_\_\_ 18
- Abbildung 4. #TateLates | <https://www.instagram.com/tatecollective/> \_\_\_\_\_ 19
- Abbildung 5 Young | <https://www.instagram.com/beyeleryouth/> \_\_\_\_\_ 19
- Abbildung 6. #letsmuseum, Bild aus der Tour "WTF OMG", durchgeführt anlässlich von «Zürich tanzt», Dialog zwischen Tänzerin und Objekt | [https://www.instagram.com/zurich\\_tanzt/p/BiFYqqoB7aG/](https://www.instagram.com/zurich_tanzt/p/BiFYqqoB7aG/) \_\_\_\_\_ 21
- Abbildung 7. Zeitungsartikel mit Impressionen zum Art-Escape-Room «amuze unlocked»  
| <https://issuu.com/mmagazin/docs/migros-magazin-05-2020-d-vs> \_\_\_\_\_ 24
- Abbildung 8. Allianzteppich, hängt in der Dauerausstellung zur Schweizer Geschichte im Landesmuseum Zürich, Geschichte | <https://www.facebook.com/LandesmuseumZurich/photos/a.220224888061173/2219533514796957/?type=3&theater> \_\_\_\_\_ 25
- Abbildung 9. 360°-Film über Monet und seine Seerosen, mit einer VR-Brille kann man als Betrachter\*in in die Welt von Monet eintauchen | <https://www.arte.tv/sites/webproductions/de/claude-monet-besessen-von-seerosen/> \_\_\_\_\_ 27