

Methoden der Annäherung an Museumsobjekte

ERNST WAGNER/ALFRED CZECH

Auf den folgenden Seiten werden acht Annäherungsweisen an Museumsobjekte mit jeweils zwei Methoden vorgestellt.

Sich orientieren

Museen sind „kleine Welten“; ihre jeweiligen Raumordnungen haben sich meist aus ihrer Sammlungsgeschichte entwickelt. Sich im Museum zu orientieren bedeutet mehr, als eine Reihe von Sälen zu durchlaufen und den Ausgang zu finden. Sich im Museum zurechtzufinden heißt, Verständnis für diese musealen Ordnungsprinzipien zu entwickeln. Schülern ist diese Orientierung weitgehend unbekannt, deshalb vertrauen sie sich – wie fast alle Besucher – gerne einem Museumskundigen an. Das Museum selbstständig zu erkunden, ist zwar anstrengender, birgt aber eine Fülle didaktischer Chancen:

- Vertraute Orientierungsstrategien können auf fremdem Terrain erprobt werden.
- Was einen besonders anspricht, kann entdeckt werden.
- Objekte können im räumlichen Kontext erinnert werden.
- Führungslinien des Museums können verstanden werden.

Methoden

- Museumsrallye/Suchspiel
- „Ich sehe was, was du nicht siehst!“

Bewusst wahrnehmen

Wahrnehmungsschulung ist eine „klassische“ Aufgabe der Museumspädagogik; sie legt die Basis für jegliche weitere Tätigkeit. Im Museum bietet sie sich besonders an, da die Besucher zunächst vor allem kommen, um zu schauen, um ein Seherlebnis zu haben. Doch der erste Reiz der unmittelbar sinnlichen Anschauung führt nicht automatisch zu einer bewussten und differenzierten Wahrnehmung, die wiederum die Grundlage für alle weiterführenden Methoden bildet.

Um die Wahrnehmung von Originalen anzuregen, zu fördern und zu intensivieren, verschob sich seit den 70er-Jahren das Augenmerk von der Anleitung durch den Vermittler auf das selbstständige, eigenverantwortliche Wahrnehmen und auf investigative Methoden. Die jungen Besucher sollen sich die Werke im Museum aktiv forschend selbst erschließen.

Methoden

- Vergleichen
- Detailfokus

Spielerisch annähern

Spiele weisen eine Reihe von Stärken auf, die sie besonders für die Museumspädagogik attraktiv machen. Schüler zeigen gegenüber Spielen eine positive Erwartungshaltung: Sie sprechen ihre natürliche Neugier und ihren Erkundungstrieb an. Dabei geben die Spielregeln Richtung und Grenzen vor, was den Reiz erhöht.

Spiele transportieren keine großen Informationsmengen und eignen sich auch nicht zur Analyse von Exponaten. Doch haben sie Potenziale, die oft unterschätzt werden:

- Sie fördern Aufmerksamkeit und Konzentration, ohne dass dies von den Schülern als Mühe erfahren wird.
- Spiele haben einen großen „nonverbalen Erfahrungsanteil“: visuelle Gedächtnis- und Kombinationsleistungen erfahren die Schüler unmittelbar als Spielerfolg.
- Sie befreien den Schüler aus seiner passiven Rolle, machen ihn zum Mit- und/oder Zusammen-Spieler.
- Spiele knüpfen an lustvolle Erfahrungen aus der Freizeit an und wirken auf die produktive Gestaltung der Freizeit zurück.

Methoden

- Gedächtnisspiel (Memory)
- Puzzle

Assoziative Bezüge herstellen

Die komplexe Vermittlungssituation im Museum (Fluktuation der Schüler, Nebengeräusche, ablenkende Randgeschehnisse, Reiz von neuen Dingen, die im Moment nicht zum Thema gehören) macht es häufig nötig, die didaktischen Botschaften besonders plakativ gestalten zu müssen. Und auch bei der konsequenten Analyse und Interpretation vor dem Original besteht oft die Gefahr, dass diese auf eine These hin verkürzt werden.

Deshalb hat die Museumspädagogik ein umfangreiches Methodenspektrum entwickelt, Wahrnehmungen zu öffnen, indem sie die diskursiv geprägte Vermittlungssituation aufsprengt und dabei die Objekte in vielfältige, assoziative Kontexte stellt.

Die Stärken dieser Methoden liegen auf der Hand: Die Schüler bauen aus ihren Reaktionen und ihren Erfahrungen eine subjektive Beziehung zu den Museumsobjekten auf. Und die Methoden schaffen individuelle Ansatzpunkte, genauer auf die Exponate einzugehen.

Der assoziative Umgang regt dabei die Einbildungs- und Erfindungskraft an. Deshalb richten sich diese Methoden gleichermaßen auf die Entfaltung der Sinnlichkeit wie auf die breit angelegte Wahrnehmung der Exponate.

Methoden

- Kreuzwort
- Rhizom

Wissen aneignen

Die meisten Museumsbesuche mit Klassen sind darauf angelegt, einen kognitiven Zugang zu Kunstwerken zu schaffen und Wissen über Kunst zu vertiefen. Dies ist gerade dann der Fall, wenn die Exkursion zu den Originalen einen Teil eines größeren Arbeitszusammenhangs im Unterricht bildet. Die Phase, in der Kunstwerke befragt werden, kann dann dazu genutzt werden, das Allgemeine durch das sinnliche und individuelle Objekt zu konkretisieren, eine These aus dem Unterricht zu belegen oder diese in einen größeren Zusammenhang oder Erfahrungshorizont zu stellen.

Methoden

- Führung
- Arbeitsblatt

Gestalterisch auseinandersetzen

Gestalterische Auseinandersetzungen mit Kunstwerken unterliegen im Museum besonderen zeitlichen Begrenzungen und räumlichen Einschränkungen. Meist stehen nur eine oder zwei Stunden zur Verfügung, und in Ausstellungsräumen dürfen die Schüler in der Regel nur zeichnen. Deshalb müssen technisch aufwändigere Arbeiten in ein museumspädagogisches Studio verlegt werden. Die Anschauung der originalen Objekte und die Gestaltung werden dadurch getrennt, was nicht ideal ist.

Dennoch bietet das Museum die einmalige Chance, in großer Nähe zu den Originalen – die immer den Anlass für eigene Bilderfindungen bilden – zu arbeiten. Die Kunstwerke dienen dabei als produktive Auslöser und erhalten so eine ganz neue Funktion in schulischen Erkenntnisprozessen. Die Spannweite kann hier von Studien bis hin zu Umformulierungen und Dekonstruktionen gehen.

Methoden

- Rekonstruieren
- Dekonstruieren

In andere Medien übersetzen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen einen Bildinhalt zum Anlass, diesen in ein neues Medium (z. B. Musik, Theater, digitale Daten, Sprache) zu „übersetzen“. Dabei eröffnet sich ihnen die Möglichkeit, durch diese Übertragung von einer „Sprache“ in die andere auf lustvolle Weise die Spezifika der jeweiligen medialen Ausdrucksmöglichkeit zu erfahren und sich die Inhalte in eige-

ner Interpretation anzueignen und sie so zu aktualisieren. Die Verarbeitung von Eindrücken des Museumsbesuchs ist meist mit höherem technischen Aufwand verbunden. Sie findet deshalb oft nicht im Museum selbst, sondern in der Schule oder in einem museumspädagogischen Studio statt.

Je nach Schülertyp sind technisch-digitale oder körperlich-spielerische Ausdrucksformen geeigneter. Mit der Renaissance der Körpererfahrung in den letzten Jahren haben gerade performative Methoden Konjunktur: sich verkleiden, sich schminken, in die Rolle eines anderen schlüpfen, sich präsentieren, körperlich agieren.

Methoden

- Comic
- Bilder nachstellen/Bilder spielen

Kunstwerke kommunizieren

Schüler sind immer besonders gut anzusprechen und zu motivieren, wenn ihr Lernen in echten, authentischen Situationen geschieht. Auf dieser Grunderfahrung basieren viele handlungsorientierten Unterrichtskonzepte, wie z. B. das „Lernen durch Lehren“ (LdL) oder der Projektunterricht. Hier wird dieser Ansatz genutzt, um die Grundtatsache, dass Kunst (nicht erst heute) Teil eines umfassenden Kommunikationssystems ist, spielerisch oder ernsthaft zu bearbeiten und so zu erfahren. Dabei treten in allen vorgestellten Methoden die Schüler selbst als Kunstvermittler auf und nutzen Elemente des Kunstkommunikationssystems (wie Führungen, Symposien, Ausstellungen, Magazine, Websites und vieles andere mehr), um sich selbst wie das System zu erproben und zu erkunden.

Methoden

- Objektinterview
- Magazin/Website

Literatur

K+U 218/1997 „Museumspädagogik“
 K+U 253/2001 „Assoziative Methoden der Kunstrezeption“
 K+U 354/2001 „Spielarten der Kunstrezeption“ (MATERIAL KOMPAKT)
 Wagner, Ernst/Dreykorn, Monika: Museum Schule Bildung. München 2007.

Sich orientieren

Museumsrallye/Suchspiel

Vermittlungsziele

- Das Museum selbstständig entdecken

Anforderungen

- Sich mithilfe von Plänen oder Handlungsanweisungen orientieren können

Potenziale

- Die Schüler „erobern“ sich spielerisch den musealen Raum und bauen mögliche Barrieren gegen den „Bildungstempel“ ab.
- Durch die Einengung des Fokus kann die Aufmerksamkeit bereits auf eine Objektgruppe oder ein Thema gelenkt werden.

Zielgruppe

- Schüler ab 10 Jahre

Zeitraumen

- 15–30 Minuten

Material

- Spiele der museumspädagogischen Abteilungen
- Eigenproduktionen der Lehrerin/des Lehrers

Kurzcharakteristik

Museumsrallyes und Suchspiele können den jugendlichen Besuchern in einem Durchlauf durchs Museum die prominentesten Exponate der Sammlung vorstellen. Die Jugendlichen beantworten dabei vor den ausgewählten Objekten Fragen oder bearbeiten Beobachtungsaufgaben. Oft liefern die Antworten Buchstaben, die zusammen ein Lösungswort ergeben.

Suchspiele konzentrieren sich oft auch auf eine Sonderausstellung, eine Abteilung oder stellen ein Schwerpunktthema vor. Sie zwingen die Schüler, sich auf eine Auswahl von Objekten zu beschränken, und helfen so, sich nicht von der Masse der Exponate „erschlagen“ zu lassen.

Auch wenn die bei Rallyes häufig gestellten Fragen nach Fakten oder hervorstechenden Merkmalen oft banal erscheinen mögen; anhand eines solchen Suchspiels erlaufen sich die Schüler ihre erste Orientierung im Museum.

Besonders ertragreich ist diese Methode, wenn die Schüler in Nachbereitung des Museumsbesuches – z. B. für nachfolgende Klassen – ein eigenes Suchspiel entwickeln.

„Ich sehe was, was du nicht siehst!“

Vermittlungsziele

- Sammlungsabteilungen, Räume oder Exponate unvoreingenommen kennenlernen

Anforderungen

- Neugier, Offenheit, Selektionsvermögen

Potenziale

- Legt für den Vermittler die Aufmerksamkeiten und „Blickrichtungen“ der Schüler bloß.
- Ist ein lustvoller Einstieg in die intensivere Auseinandersetzung mit einzelnen Exponaten.

Zielgruppe

- Schüler von 5–10 Jahren

Zeitraumen

- 5–10 Minuten

Kurzcharakteristik

„Ich sehe was, was du nicht siehst!“ ist ein beliebtes Kinderstegreifspiel. Es erfordert keinerlei Vorbereitung und lässt sich vor allem mit Jüngeren in jedem Museum, in jedem Raum und vor fast jedem Objekt spielen.

Ein Schüler beginnt mit einer Behauptung: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist [z. B.] schwarz!“ Die Mitspieler versuchen nun zu erraten, auf welchen Gegenstand in ihrem Blickfeld sich der Hinweis bezieht. Wer es als erster errät, darf die nächste Aufgabe stellen.

Varianten

Die Aufmerksamkeit der Schüler kann auch auf unterschiedlichste Qualitäten eines einzelnen Exponats (Haltungen von Figuren, Größen, Oberflächen, Anmutungs- und Ausdrucksqualitäten wie „lustig“ oder „angsterregend“ usw.) gelenkt werden.

So kann das Spiel die gut gemeinten, aber häufig eher abschreckenden Eröffnungsfragen (z. B. „Was ist auf dem Bild zu sehen?“) ersetzen.

Bewusst wahrnehmen

Vergleichen

Vermittlungsziele

- Wahrnehmung der Eigenheiten von Werken

Anforderungen

- Beobachtungsgabe
- Kurzzeitgedächtnis

Potenziale

- Ohne Vorwissen können die Schüler aus ihrer Wahrnehmung heraus zu wichtigen Erkenntnissen kommen
- Die Schüler können Beobachtungskriterien anwenden oder eigene Kriterien entwickeln

Zielgruppe

- Schüler ab 6 Jahre

Zeitraumen

- 30–60 Minuten

Material

- Reproduktionen

Detailfokus

Vermittlungsziele

- über das Detail einen Zugang zum Werk gewinnen

Anforderungen

- gutes Beobachtungsvermögen, Neugier

Potenziale

- Die Fragmentierung löst die Selbstverständlichkeit der oberflächlichen schnellen Wahrnehmung eines Objekts auf und weckt das Interesse für Details.

Zielgruppe

- Schüler ab 6 Jahre

Zeitraumen

- 5–15 Minuten

Material

- Rahmen, Papierrohre, Ferngläser usw.

Kurzcharakteristik

Der Vergleich von Bildern schult die Differenzierung der Wahrnehmung und kommt mit minimalen Hintergrundinformationen oder geringem Vorwissen aus.

Je nach Art des Vergleichs fokussiert er die Aufmerksamkeit auf Unterschiede oder Ähnlichkeiten. Je ähnlicher sich die Vergleichsobjekte im Museum sind, desto mehr entdecken die Schüler „Feinheiten“.

Es bieten sich zwei Möglichkeiten an:

- Der Vergleich von Originalen: Im Idealfall sind die Exponate in einem Raum ausgestellt, sodass die Schüler Eindrücke aus dem Kurzzeitgedächtnis miteinander abgleichen können. Ist ein Raumwechsel nötig, müssen die Schüler auf ihre (notwendig reduzierte) Erinnerung zurückgreifen.
- Das Vergleichen von Originalen mit Reproduktionen: So können z.B. auch Vor- und Nachbilder gezeigt oder der Werkprozess veranschaulicht werden.

Varianten

Vergleichen lassen sich auch Objekte mit den mentalen Vorstellungsbildern der Schüler (z.B. Mona-Lisa-Effekt: „Was, die ist so klein?“). Dies kann als Gedankenspiel, Schreib- oder Zeichenaufgabe eingeführt werden.

Unter medienpädagogischen Gesichtspunkten ist auch der Vergleich eines Originals mit seinen unterschiedlichen Reproduktionen fruchtbar (Unterschiede in der Farbigkeit, willkürliche Beschnitte, Formatänderungen).

Kurzcharakteristik

Mit Hilfsmitteln betrachten Schüler ein Bild oder Objekt in Ausschnitten. Die Fokussierung der Aufmerksamkeit kann zum Beispiel durch die Beobachtung durch Rahmen aus Pappe oder durch Papierrohre erreicht werden. Einzelheiten können auch durch das Beleuchten mit einer Taschenlampe hervorgehoben werden.

Achtung: Keine Laserpointer verwenden, da diese durch ihr gebündeltes Licht Beschädigungen hervorrufen können!

Varianten

- Die Schüler teilen sich gegenseitig ihre Entdeckungen mit, denn viele Augen sehen mehr als zwei. So entwickelt sich die detaillierte Beobachtung eines Bildes oder Objekts zu einem lebendigen gemeinsamen Erlebnis („Argus-Augen“).
- Die Schüler erstellen einen Steckbrief (evtl. eines „verschwindenden Objekts“), für den sie interessante, charakteristische und gut wieder aufzufindende Details fotografieren. Dieser Steckbrief kann gezielt für Mitschüler erarbeitet werden.

Spielerisch annähern

Gedächtnisspiel (Memory)

Vermittlungsziele

- Vertrautheit mit dem Bildfundus eines Museums gewinnen

Anforderungen

- hohe Konzentration
- Ort-Bild-Gedächtnis

Potenziale

- Eignet sich zum Kennenlernen eines Bilderpools.
- Fördert bei Spielwiederholung das Bildgedächtnis.
- Das quadratische Format der Karten birgt auch die gestalterische Herausforderung, charakteristische Ausschnitte zu wählen.

Zielgruppe

- Schüler ab 6 Jahre

Zeitraumen

- 15–30 Minuten

Material

- Spiel aus dem Handel
- Eigenproduktionen mithilfe von Reproduktionen

Puzzle

Vermittlungsziele

- intensive Bildbetrachtung bis ins kleinste Detail

Anforderungen

- visuelles Kombinationsvermögen, Geduld, Konzentration

Potenziale

- Bietet die lustvolle zeitliche Ausdehnung der Beschäftigung mit einem Bild/Objekt.
- Fördert den Blick für Details, Farbwerte und Strukturen.

Zielgruppe

- Schüler ab 6 Jahre

Zeitraumen

- 10–30 Minuten

Material

- Ausdrucke, Postkarten, Kunstdrucke, Plakate

Kurzcharakteristik

Die Spielregel des Bildgedächtnisspiels („Memory“) sind denkbar einfach: Eine größere Anzahl von Kartenpaaren mit gleichen Bildern werden mit der Rückseite noch oben ausgelegt und gemischt. Reihum dreht jeder Spieler zwei Karten um. Sind die Bilder gleich, darf er sie behalten. Mit einem Gedächtnisspiel kann der Lehrer so den Museumsbesuch vorbereiten, indem er ihnen eine Auswahl von Exponaten vorab „en miniature“ vorstellt.

Varianten

Eine Alternative bietet die Arbeit mit Ausschnitten von Gemälden, die „paarige“ Motive zeigen: Mann und Frau, zwei Augen, Meister und Modell usw. Selbst wenn der Lehrer die Karten offen präsentiert, ist es nicht einfach, die richtigen Paarungen zu finden. Verdeckt gespielt, ist diese Variante eine gewaltige Herausforderung an Kombinationsgabe und Bildgedächtnis.

Im Museum können auch vor Kunstwerken, die sich in einem Raum befinden, Abbildungsausschnitte auf Quartettkarten auf dem Boden durcheinander verteilt werden. Diese sollen nun von den Schülern zu Quartetten geordnet werden.

Reizvoll ist es auch, die Museumserfahrungen nach dem Besuch in einem Gedächtnisspiel festzuhalten. Von den besprochenen Werken gibt es wieder Karten mit Abbildungen, die geordnet werden müssen.

Kurzcharakteristik

Das englische Verb „to puzzle“ bedeutet „verwirren“. Puzzeln ist ein beliebter Zeitvertreib. Die Spieler vergessen die Welt um sich herum.

- Dabei lernen sie das Bild quasi auswendig.
- Sie unterscheiden Hauptmotive und vorherrschende Farben, um Teile vorzusortieren und leichter zu identifizieren.
- Sie beachten kleinste Details, um passende Teile zu erkennen.

So wird ein Bild ohne verbale Hilfestellungen mit selbst entwickelten Kriterien intensiv wahrgenommen.

Da Puzzles mit Kunstmotiven aus dem Handel zu viele Teile für die Vermittlung in Schule und Museum haben, müssen sich Lehrer/Schüler ihre Puzzles selbst herstellen. Reproduktionen lassen sich mit Schere oder Schneidemesser leicht in gleichförmige oder unregelmäßige Teile zerschneiden. Es stehen auch Free- und Sharewareprogramme zur Erstellung im Internet zum Download zur Verfügung.

Variante

Als erschwerte Variante können – bei einer entsprechend kleinen Anzahl – auch Teile von zwei Bildern gemischt werden. Diese Variante ist besonders schwierig, wenn sich die Bilder motivisch, farblich oder strukturell ähneln.

Assoziative Bezüge herstellen

Kreuzwort

Vermittlungsziele

- Das persönliche Verhältnis zur Institution thematisieren
- Die Schüler dort abholen, wo sie sich befinden

Anforderungen

- Sich-Einlassen auf das Thema
- Assoziatives, persönliches Schreiben als Äußerungsform anerkennen

Potenziale

- Diese Methode bietet einen Einstieg, der zur Reflexion der eigenen Haltung führen kann.
- Die von den Schülern geschriebenen Texte können als Material später immer wieder herangezogen werden, um mögliche individuelle Entwicklungen diagnostizieren zu können.

Zielgruppe

- Schüler ab 10 Jahre

Zeitraumen

- 30–60 Minuten

Material

- kopierte Zettel mit dem gewählten Begriff

Rhizom

Vermittlungsziele

- Wahrnehmungsmöglichkeiten erweitern

Anforderungen

- Toleranz und Offenheit in der Gruppe
- Bereitschaft, die Bedeutung des ersten Einfalls zu akzeptieren

Potenziale

- Die gefundenen Assoziationen sind Grundlage für die anschließende gemeinsame Deutung des Werkes.

Zielgruppe

- Schüler ab 14 Jahre

Zeitraumen

- 15–20 Minuten

Material

- Pinnwand mit großer Papierbahn, dicker Filzstift

Kurzcharakteristik

Der Museumsbesuch soll bereits in der Schule vorbereitet werden. Um Erwartungen und persönliche Einstellungen zu thematisieren, eignet sich folgendes Spiel: Jeder Schüler schreibt das Wort „MUSEUM“ senkrecht auf ein Blatt Papier. Anschließend wird zu jedem Buchstaben ein Wort (Haupt-, Zeit- oder Eigenschaftswort) notiert, das mit dem jeweiligen Buchstaben beginnt oder endet. Mit diesen sechs Wörtern wird dann eine kleine Geschichte zum Thema Museum geschrieben.

Die Texte werden in der Klasse vorgelesen. Sie ergeben ein Erwartungsbild für den Museumsbesuch und klären auch, inwieweit Kinder mit der Institution Museum vertraut sind. Die Texte können dem Museumspädagogen vorab übermittelt werden.

Varianten

Die gefundenen Worte können auch die Basis für einen fiktiven Grundriss des Museums bilden, der von den Schülern gezeichnet wird. Darüber hinaus können die Schüler die Kreuzwortmethode auch zur Annäherung an einzelne Objekte oder Themen nutzen. Eine Alternative für ältere Schüler wäre das „automatische Schreiben“ nach den Regeln André Bretons (s. Wagner/Dreykorn S. 178) oder die Methode „Assoziative Begriffe“ (ebd. S. 176).

Kurzcharakteristik

Ein Rhizom ist ein „vielwurzlig“ verflochtenes System. Der Begriff dient u.a. in der Philosophie als Metapher für nichthierarchische Organisationsformen. Bei diesem Verfahren wird zunächst das Thema (Exponat in der Ausstellung, Epoche, historisches Ereignis usw.) in einem Begriff fokussiert. Dieser Begriff wird auf ein großes Papier mit einem breiten Filzstift notiert. Dann werden die Schüler aufgefordert, ihre Ideen, Bilder, Assoziationen, die ihnen in Verbindung mit dem Wort einfallen, zu äußern. Diese werden notiert und durch Striche mit dem zentralen Wort verbunden. An diese Begriffe können sich neue knüpfen, sodass vielfältige Assoziationsketten entstehen, die wieder untereinander verbunden werden können. Jeder Gedanke wird zugelassen.

Varianten

Das Verfahren kann auch ohne Begriffe mit Bildausschnitten aus Illustrierten oder anderem Bildmaterial durchgeführt werden.

Wissen aneignen

Führung

Vermittlungsziele

- schnelle und komprimierte Vermittlung der wesentlichen Inhalte

Anforderungen

- genügend Platz vor jedem Exponat
- Sichtbarkeit der Exponate für alle Teilnehmer
- Verständlichkeit des „Führers“ (Lautstärke/Sprache)

Potenziale

- Kann gut als Einstieg in ein größer angelegtes Unterrichtsvorhaben dienen, der alle Schüler zunächst auf den gleichen Sachstand bringt.
- Eignet sich bei knappen Zeitressourcen, um pointiert ein Unterrichtsthema zu begleiten oder abzuschließen.

Zielgruppe

- Schüler ab 6 Jahre

Zeitrahmen

- 30–45 Minuten

Material

- ggf. Vergleichsabbildungen

Arbeitsblatt

Vermittlungsziele

- schnelle und komprimierte Vermittlung der wesentlichen Inhalte

Anforderungen

- genügend Zeit zur Vorbereitung (vorheriger Besuch der Ausstellung, Organisation der Abbildungen, Konzeption der Fragen und Aufgaben)
- Beobachtungsgabe bei den Schülern

Potenziale

- Die Methode eignet sich zur Lernzielkontrolle/Benotung.
- Bei selbst entwickelten Fragen wird die systematische Entwicklung von Fragestellungen im Sinne einer Wissenschaftspropädeutik ermöglicht.

Zielgruppe

- Schüler ab 6 Jahre

Zeitrahmen

- 30–45 Minuten

Material

- kopierte Arbeitsblätter, Kladden, Stifte

Kurzcharakteristik

Die Führung zielt vorrangig auf die sachorientierte Vermittlung von Informationen und Wissen. Die Auswahl der Exponate erfolgt nach fachspezifischen oder didaktischen Kriterien. In der gegebenen Zeit werden entweder viele Exponate eher allgemein oder wenige Exponate vertieft behandelt. Dabei werden möglichst viele Informationen im Referatsstil vermittelt.

Der Führer bestimmt das Sprachniveau, an die Teilnehmer werden hohe Ansprüche in Bezug auf die Aufmerksamkeit gestellt.

Varianten

Das Führungsgespräch kann stärker dialogisch angelegt werden und ist damit zeitaufwändiger. Bei dieser Methode lenkt der Führer das Gespräch durch Fragen. Er hat über die Art der Antworten immer ein Feedback, ob die Schüler noch bei der Sache sind und kann – entsprechend sanft – nachjustieren.

Der Führer kann aber auch als Moderator eines Gesprächs zwischen den Schülern fungieren, die dabei das Gespräch inhaltlich stärker selbst steuern.

Die Übergänge zwischen den einzelnen Methoden im Rahmen einer Führung können fließend sein, der Rhythmus der einzelnen Phasen sollte jedoch reflektiert eingesetzt werden.

Kurzcharakteristik

Mithilfe eines Arbeitsblattes untersuchen die Schüler ein Objekt oder mehrere Exponate. Im Unterschied zur Führung müssen sie selbstständig und aktiv Beiträge erarbeiten. Diese Methode eignet sich sehr gut in Ausstellungen, bei denen wegen hoher Besucherdichte eine klassische Führung kaum möglich ist. Deshalb hat sich das Arbeitsblatt auch zu einem klassischen Instrument der Museumspädagogik entwickelt. Die Art der Fragen und Aufgaben sollte möglichst vielfältig sein: kleine Skizzen, Lückentexte, Multiple Choice, Zuordnung von Begriffen, offene Fragen.

Varianten

Die Schüler erarbeiten sich in der Vorbereitung des Museumsbesuches Gesichtspunkte und Gestaltung eines Arbeitsblatts oder eines Steckbriefes für ein bestimmtes Objekt selbst.

Gestalterisch auseinandersetzen

Rekonstruieren

Vermittlungsziele

- Erschließen der Vielfalt der motivischen und gestalterischen Qualitäten von Originalen

Anforderungen

- genaue Beobachtung der Lage von Bildelementen oder Motiven zueinander
- zeichnerische Grundfähigkeiten

Potenziale

- Mit den bei der Rekonstruktion gewonnenen Elementen können verschiedene Bildvarianten durchgespielt werden.

Zielgruppe

- Schüler ab 13 Jahre

Zeitraumen

- 10–60 Minuten

Material

- Papier, Kladden, Bleistifte/Buntstifte, Kopien, Farbausdrucke, ggf. Kameras

Dekonstruieren/Kombinieren/Transformieren

Vermittlungsziele

- Perspektivenwechsel bei der Werkbetrachtung

Anforderungen

- Gestalterische Beweglichkeit, Fantasie
- Mut zur produktiven „Zerstörung“

Potenziale

- Über „Zerstörungsprozesse“ eröffnen sich die Schüler Zugänge zu visuellen Qualitäten.
- Die Schüler gewinnen Abstand vom Exponat, um es mit „neuen“ Augen wieder zu entdecken.

Zielgruppe

- Schüler ab 13 Jahre

Zeitraumen

- 20–60 Minuten

Material

- Reproduktionen, Zeichenutensilien, Scheren

Kurzcharakteristik

„Rekonstruieren“ heißt, sich ein Bild/Objekt aneignen, indem man es in einzelnen Aspekten, Teilen oder als Ganzes „nachbildet“. Dies kann bis zum exakten Kopieren gehen. Je nach Niveau der Schüler eignen sie sich das jeweilige Werk durch Abbilden, Skizzieren, Studieren, Fotografieren an.

Varianten

- „Standpunkt gewinnen“: Die zeichnerische Darstellung einer Skulptur oder eines dreidimensionalen Objekts macht die Wahl einer geeigneten Ansicht und Beleuchtung besonders wichtig. Es bietet sich darüber hinaus an, das Objekt nach der Zeichnung fotografisch (Kamerahandy) zu erkunden.
- „So genau wie möglich“: Die Schüler wählen einen kleinen Bildausschnitt, der sie besonders anspricht, z. B. mithilfe eines mitgebrachten Rahmens. Sie zeichnen den Ausschnitt vor dem Original stark vergrößert mit Blei- oder Buntstiften. Dabei können sie auch auf die Bildoberflächen (vom glatten Firnis bis zur schrundigen Materialität) besonders eingehen.
- „Drawing by numbers“: Der Lehrer stellt die lineare Umsetzung eines Bildes mit großen leeren Feldern zur Verfügung. Die Schüler füllen diese Felder mit weichen Bleistiften zeichnerisch oder mit Aquarellstiften farbig aus, indem sie z. B. versuchen, eine bestimmte Lichtsituation, eine interessante Hell-Dunkel-Verteilung oder eine ausgewogene Farbkomposition zu erreichen.

Kurzcharakteristik

Bei der Dekonstruktion wird das Vorbild auseinander genommen, demontiert, der Zusammenhalt des Bildgefüges wird zerstört, um wie beim Zerlegen eines Apparates zu verstehen, wie dessen Teile gemeinsam funktionieren.

Dekonstruierende Handlungen (zerschneiden, zerreißen, überkleben, digital verfremden usw.) können natürlich nur an Reproduktionen vollzogen werden: Der Lehrer bringt z. B. Teile des Bildes als Reproduktion vor das Original. Die Schüler können dann auf einer proportional vergrößerten/verkleinerten Fläche die Motive schrittweise verschieben, Elemente vertauschen oder entfernen.

Varianten

- Die Schüler können aber auch den räumlichen Kontext des jeweiligen Kunstwerks im Museum nutzen, um Verfremdungseffekte einzuführen: Eine Skulptur kann in das Bild dahinter hineinwachsen, der Stuhl des Wärters wird Teil eines Combine Paintings, das Bild wird auf der Museumswand verschoben, andere Bilder wiederum „fließen aus“. Die Karikatur bietet sich hier als Darstellungsform an.
- „Original und Fälschung“: In die Reproduktion eines Kunstwerks werden Details möglichst subtil eingeschmuggelt. Die Schüler sollen diese Fehler aufgrund ihrer Platzierung, Darstellungsweise usw. vor dem Original erkennen. Die Fälschungen können von den Schülern oder vom Lehrer erstellt werden.

In andere Medien übersetzen

Comic (Sprache, Erzählung)

Vermittlungsziele

- differenziertes Erfassen der Bilderzählung

Anforderungen

- zeichnerisches Geschick
- erzählerische Einfälle
- Layouterfahrung

Potenziale

- Schärfte das Bewusstsein für die erzählerischen Ausdrucksmöglichkeiten von Bildern.

Zielgruppe

- Schüler ab 12 Jahre

Zeitraumen

- 15 Minuten bis mehrere Stunden

Material

- Papier, Zeichengeräte, Transparentpapier, Fotokopien
- digitales Bildbearbeitungsprogramm

Bilder nachstellen/Bilder spielen

Vermittlungsziele

- körperliche Auseinandersetzung mit einem Werk

Anforderungen

- körperliche Identifikation
- genaue Beobachtung von Körperhaltungen
- Umsetzen von Beobachtungen in Regieanweisungen

Potenziale

- Hilft bei der Erarbeitung eines Repertoires von Körpersprache, das sich auf andere Kunstwerke, aber auch auf Fotografie und Film, übertragen lässt.

Zielgruppe

- Schüler ab 6 Jahre

Zeitraumen

- 5–30 Minuten

Material

- Kostüme, Requisiten

Kurzcharakteristik

Der Lehrer montiert in die Kopien eines Bildes leere Sprechblasen und Felder ein. Vor dem Original formulieren die Schülerinnen und Schüler in diesen Feldern Texte, z. B.:

- Dialoge der dargestellten Personen,
- den inneren Monolog einer Person,
- einen erzählerischen Kommentar zum Bild/Objekt.

Varianten

Von den vielen Möglichkeiten der Comics seien hier nur zwei genannt, die eine besondere Nähe zur Museumspädagogik aufweisen:

- In den letzten Jahren sind eine Serie von „Comic- Künstler-Biografien“ (Verlag Flotainment) von Hieronymus Bosch bis Joseph Beuys erschienen. Die Schüler vergleichen, an welchen Stellen sich das „Bild“, das sie sich von Künstler gemacht haben, mit dem der Comics deckt bzw. unterscheidet.
- Ein berühmtes Gemälde kann mit eigenen Figuren in einen Comic übersetzt werden (s. die Asterix-und-Obelix-Version von Géricaults „Floß der Medusa“).
- Varianten zum Comic bieten Storyboard oder Fotostory, die auch mit Digitalkameras realisiert werden können (s. Wagner/Dreykorn, S. 181).

Kurzcharakteristik

In der adeligen Gesellschaft früherer Zeiten war es ein beliebter Zeitvertreib, Gemälde nachzustellen. In der aktuellen Kunst reinszenieren Performancekünstler wie Cindy Sherman Gemälde und verwandeln dadurch ein Gesellschaftsspiel in eine künstlerische Strategie.

Als Vermittlungsmethode ist das Nachstellen ein „Klassiker“, um Schüler eine Körperhaltung und ihren Ausdruck genau wahrnehmen zu lassen. Mehr noch, sie versetzen sich dabei in den Körper einer Person im Bild.

Bilder nachstellen kann als kurzes Stegreifspiel oder mit großem Aufwand betrieben werden. Es kann sich spontan entwickeln oder nach festen Spielregeln inszeniert werden, wobei die Schüler unterschiedliche „Rollen“ – Regisseur, Darsteller, Publikum – einnehmen.

Varianten

Nachgestellte Bilder suchen: Schüler stellen in Foyer des Museums ein Kunstwerk nach. Der Rest der Klasse versucht, das Werk in den Ausstellungsräumen zu identifizieren.

Vom Bild zur Szene: Wenn die Schüler ein Werk in geplanten Schritten nachstellen und dies fotografieren, so können sie die Fotos zu einer Bildergeschichte weiterentwickeln.

Historisches Spiel: Diese verlangt die Auseinandersetzung mit der Entstehungsgeschichte und den Zeitbezügen des jeweiligen Werks, die Inszenierung verlangt ein entsprechendes Skript.

Kunstwerke kommunizieren

Objektinterview

Vermittlungsziele

- eigenständige Erforschung der Objekte
- die Objekte „zum Sprechen bringen“

Anforderungen

- Erzählfreude
- Bereitschaft, sich vor der Klasse darzustellen

Potenziale

- Überraschenden Fragestellungen können für den weiteren Unterricht genutzt werden.
- Eine besonders intensive Auseinandersetzung mit dem Werk wird durch spielerische Identifikation möglich.

Zielgruppe

- Schüler ab 12 Jahre

Zeitrahmen

- 60–90 Minuten

Material

- Informationen und Materialien zu den Objekten

Magazin/Website

Vermittlungsziele

- Festigung von Museumserfahrungen

Anforderungen

- rudimentäre journalistische und redaktionelle Fähigkeiten
- Erfahrung bei Layout/Design von Webseiten

Potenziale

- Die Reflexion und Verarbeitung der Museumserfahrungen in verschiedenen Medien wird ermöglicht.
- Durch Öffentlichkeit wird die Motivation erhöht, sich intensiv für das Produkt einzusetzen und bis zum Ende durchzuhalten.

Zielgruppe

- Schüler ab 14 Jahre

Zeitrahmen

- mehrere Stunden/Tage

Material

- einschlägige Hard- und Software

Kurzcharakteristik

Es werden Zweiergruppen mit dem Auftrag gebildet, ein „Interview“ zu einem ausgewählten Objekt zu entwickeln. Die Schüler sammeln zunächst Fragen, die ihnen wichtig sind. Dann suchen sie – unter Einbeziehung aller auffindbaren Informationen (z. B. Katalog, Zusatzmaterial, Schulbuch, Fachleute) – nach Antworten.

Fragen und Antworten tragen sie nun als Interview vor dem jeweiligen Objekt der Klasse vor. Ein Schüler vertritt dabei das Exponat (entweder als „Führer“ oder als „sprechendes Objekt“), der andere spielt den fragenden Journalisten/Besucher.

Varianten

Fragen und Antworten können auch fiktiv oder witzig sein. Es können z. B. auch Personen, die etwa in einem Bild dargestellt sind, interviewt werden: Ein Schüler versetzt sich in die Rolle des Dargestellten und wird von den anderen Mitschülern befragt nach Alter, Herkunft, seinen Hobbys, seinen Freunden usw.

Kurzcharakteristik

Die Schüler verarbeiten ihre Museumserfahrungen in einer Zeitschrift, einem Museumsmagazin oder auf einer Website. Sie stellen dabei verschiedene Arten von Texten (Reportagen, reale oder fiktive Interviews, Rezensionen) und Bilder aus dem Museum (Reproduktionen, eigene Fotos) zusammen.

Die Beiträge der Schüler werden redigiert, layoutet und z. B. in Printform als Museumsmagazin oder digital als Museumswebsite der Klasse veröffentlicht.

Die Methode eignet sich vor allem für fächerübergreifende Projekte in der Sekundarstufe II. Die Zusammenarbeit mit und Unterstützung durch Museumsmitarbeiter ist wünschenswert und hilfreich, z. B. bei der Informations- und der Bildrecherche.

Variante

Das Magazin kann auch als „Fotoroman“ gestaltet werden. Die Schüler halten wichtige Stationen des Museumsbesuches in digitalen Fotos fest, eventuell auch aus der Perspektive verschiedener Schüler. Die Fotos montieren sie in der Schule zu einer Bildergeschichte zusammen.