



**Museum macht Schule -
Selbstkuratierte Rundgänge
in der Kunsthalle Bremen**

Jörg Engster
die InformationsGesellschaft mbH
xpedeo MediaGuides

Schulen und Museen.

Zwei Arten von Bildungseinrichtungen, die viel zu wenig gemeinsam machen - obwohl sie doch so viel gemeinsam haben.

Der Vortrag beleuchtet anhand eines Projekts in der Kunsthalle Bremen, wie der Museumsbesuch in den Lehrplan integriert werden kann und in welcher Form digitale Medien den Besuch gezielt unterstützen können.



Der Präsentation baut auf einem im Jahre 2011 auf der damaligen MAI-Tagung gehaltenen Vortrag auf. Die Tagung fand 2011 übrigens auch in einem maritimen Museum statt: Dem Deutschen Schifffahrtsmuseum Bremerhaven.

Im Vortrag 2011 wurde über die Entwicklung eines Computerspiels für die Kunsthalle Bremen berichtet. Darin wurde beleuchtet, wie ein Spielkonzept erarbeitet wird, welche Arbeitsschritte notwendig sind und wie die Aufgabenverteilung erfolgt.

Der Ausblick in die Zukunft wurde damals noch vertagt, weil sich das Spiel zum Zeitpunkt des Vortrages noch in der Entwicklung bzw. der finalen Testphase befand.



Wie entsteht ein Computerspiel? ✓

Wer entwickelt ein Computerspiel? ✓

Was kommt danach? ?

Während des Vortrages 2011 konnte noch niemand ahnen, dass das entwickelte Spiel (mit Namen „vom fehlenden Fisch“) im Jahre 2012 den Deutschen Computerspielpreis als „Bestes Serious Game“ erhalten würde.

Das Urteil der Fachjury: „Kinder werden nach dem Durchspielen die nun genau studierten Bilder in der tatsächlichen Ausstellung mit anderen, wacheren Augen sehen. Das Medium Computerspiel zeigt hier neue, innovative Wege für die Museumspädagogik auf.“



Kids = Konsumenten?

Kids = Kuratoren!

Das gewonnene Preisgeld wurde sowohl von der Kunsthalle Bremen, als auch von unserem Unternehmen in ein neues Vorhaben investiert.

Da während der Entwicklung gerade die enge Zusammenarbeit mit der Zielgruppe in guter Erinnerung geblieben war, wurde die Idee entwickelt, zukünftig noch stärker zu kooperieren. Die Rolle der Kinder und Jugendlichen sollte dabei verändert werden: Die Zielgruppe nicht mehr als bloße Konsumenten, sondern als Kuratoren!



Die museumpädagogische Maßnahme wendet sich an Schulklassen, die ein mehrwöchiges gemeinsames Programm durchlaufen. Die Kooperation beginnt mit der Kontaktaufnahme einer Schule, zum Beispiel über die Website der Kunsthalle.



Anschließend besucht die teilnehmende Schulklasse die Kunsthalle. Die Schülerinnen und Schüler erfahren Wissenswertes über die ausgestellten Werke und können sich ein Gemälde auswählen, mit dem sie im Projekt weiter arbeiten wollen.



Film



Foto



Töne



Text



Weiterhin erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zusätzliches Material in Form von Texten, Audio und Video-Dateien.

Viel wichtiger:

Sie werden ermuntert, selbst Material zu erstellen. Das passende Werkzeug haben Sie in den meisten Fällen in der Hosentasche: Denn mit einem Smartphone können sie Texte schreiben, Film- und Tonaufnahmen machen.



Film



Foto



Töne



Text



In den folgenden 2-3 Wochen erstellen sie aus den erhaltenen und selbst entwickelten Inhalten ihre eigenen, multimedialen Beiträge.

Film



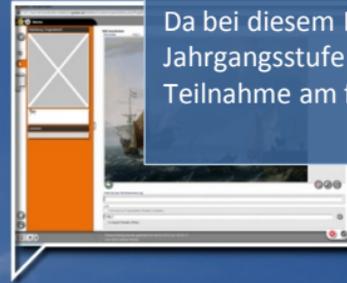
Foto



Töne



Text



Die erstellten Ergebnisse können dann bei einem abschließenden Besuch der Kunsthalle im Angesicht der realen Exponate ausprobiert werden. Die Beiträge werden zu diesem Zweck auf das im Museum vorhandene MediaGuide-System übertragen. Da bei diesem Besuch eine Klasse der darunterliegenden Jahrgangsstufe dabei ist, werden diese zugleich für die Teilnahme am folgenden Projektdurchlauf begeistert.



die Befürchtung...



Vor dem ersten Projektdurchlauf war die Befürchtung groß, dass die Schülerinnen und Schüler eventuell nur recht uninspirierte Beiträge erstellen. Die Sorge bestand darin, dass nur ein paar Zahlen, Daten und Fakten aus Wikipedia kopiert werden und diese dann mit der Abbildung des Exponats verknüpft werden...

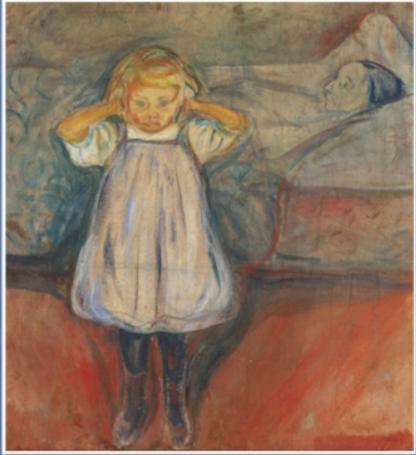
das Ergebnis?



Das Ergebnis war dann aber begeisternd:
Die Schülerinnen und Schüler haben ganz andere, unerwartete Ansätze gefunden und die Kunstwerke in einen direkten Bezug zu ihrem eigenen Leben gestellt. Es wurden Gedichte geschrieben, die Gemälde vertont oder auch eigene musikalische Interpretationen erstellt. Die Exponate wurden multimedial bearbeitet und häufig auch über aufwändige Videos interpretiert.

Im Vortrag wurden dann auch einige der Arbeiten vorgestellt. Auch hier wurde deutlich, dass die Teilnehmer ganz neue Wege gefunden haben, als die in einer klassischen Bearbeitung verwendeten Mittel.

Im Vordergrund standen eben nicht Angaben zum Künstler oder zu Stilmitteln, sondern der Bezug zum eigenen Leben. So konfrontierte eine Teilnehmerin ihre Geschwister mit dem Bild „das Kind und der Tod und interviewte sie zu deren Gefühlen beim Betrachten des Bildes.



Das Kind und der Tod
Edvard Munch



Die Kindheit des Zeus
Lovis Corinth



Im Waisenhaus
Gotthardt Kuehl



Ludolf Bakhuizen
Marine



Vielen Dank!

Jörg Engster

xpedeo MediaGuides

die InformationsGesellschaft mbH

engster@informationsgesellschaft.com

+49 (0)421 - 17 88 90

www.xpedeo.de

www.informationsgesellschaft.com



museums and the internet

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2016 am 30./31. Mai 2016 im Internationalen Maritimen Museum Hamburg.
Die MAI-Tagung 2016 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Regionale Kulturarbeit, dem Internationalen Maritimen Museum Hamburg und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de

Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

