

das Museum vermitteln

Franziska Mühlbacher

Was ist ein Museum? Wie funktioniert es und welche Rolle übernehmen Sammlungs- und Ausstellungsobjekte? Wer präsentiert hier was und wer spricht? Dies sind die zentralen Fragen, die mit den hier beschriebenen Methoden bearbeitet bzw. beantwortet werden können. Deren Ziele bestehen darin, das Museum als Institution zu verstehen, seine verschiedenen Bedeutungsebenen zu untersuchen, sich seiner Wechselwirkung mit der Gesellschaft bewusst zu werden und sich kritisch mit der Rolle der Institution selbst auseinanderzusetzen – ein Anspruch, der in der kritischen (Kunst)Vermittlung formuliert wird. Das Museum als Ort der Repräsentation konstruiert Bedeutungszusammenhänge und reklamiert Deutungshoheit über die erzählten Geschichten. Durch die Thematisierung von Rahmen- und Produktionsbedingungen und der Veränderbarkeit von Deutungen können Besucher:innen die Kontextualisierung der Exponate und Ausstellungen kritisch hinterfragen. Dadurch entwickeln sie nicht nur für sich selbst eine Beziehung und einen Reflexionsrahmen, sondern konfrontieren das Museum mit eigenen Werten und Haltungen, sorgen dafür, dass es im gesellschaftlichen Diskurs verankert bleibt und sich weiterentwickelt. Dieser Anspruch an die Vermittlung kann auch auf der Mikroebene eines klassischen Formats wie einer Führung oder eines Workshops in die Praxis umgesetzt werden. Die Herausforderung dabei besteht allerdings darin, in dem engen Rahmen des Formats und mit der Erwartungshaltung der Teilnehmenden genügend Raum dafür zu finden.

Zum Umgang mit Objekten

Basis vieler der hier vorgestellten Methoden ist eine eigene Sammlung von Objekten, die auf die eine oder andere Weise die gesamte Sammlung oder das Archiv widerspiegeln. Bei der Nutzung von Originalen kann der Umgang mit Objekten im Museum thematisiert und damit auch deren Bedeutung in die-

sem Kontext vermittelt werden. Dies kann in- und außerhalb des Museums geschehen: Mit dem verpackten Originalexponat in der Archivbox (oder im Koffer) können z. B. Kinder nicht nur im Museum, sondern auch in der Schule Wertschätzung für die Dinge und Aufgaben des Museums entwickeln.¹

Der Pflegeroboter Paro – eine Dublette – wird im Technischen Museum Wien gezeigt und umsichtig sowie fachgerecht von den Vermittler:innen in Bewegung gesetzt. Die Nutzung von Handschuhen dient dabei in erster Linie dem Schutz des Objektes und ist manchmal unerlässlich, weist aber nicht immer auf den internen Umgang mit den Objekten hin. Die Verwendung von Handschuhen unterstreicht eher die museale Rolle von Objekten und verstärkt die Distanz zu ihrer alltäglichen Nutzung. Sie macht auch eine (reduzierte) taktile Erfahrung für Teilnehmenden möglich und unterstützt damit einen multisensorischen und auch inklusiven Vermittlungsaspekt (**#mit allen Sinnen begreifen**).

Handling Objects

Eine Sammlung von ›Handling-Objects‹ besteht aus Ersatzobjekten,² die berührt bzw. genutzt werden dürfen. Je nach Sammlung, Archiv oder auch Zweck der Vermittlungsaktivität können diese Objekte unterschiedlich zusammengesetzt sein: Originale, Dubletten, nachgekaufte Objekte oder auch solche, die sich nicht in der Sammlung befinden, jedoch einen Bezug dazu aufweisen (**#mit allen Sinnen begreifen, #auswählen und ins Gespräch bringen**). Es können auch Gegenstände (oder deren Fotos) von Teilnehmenden selbst in die Vermittlungsaktivität eingebracht werden. Deren Bezug zu Inhalten im Museum kann dabei als Auswahlkriterium vorab kommuniziert bzw. bei spontan zur Verfügung gestellten Objekten aus der ›Hosentasche‹ im Anschluss diskutiert werden. Wesentlich ist, dass sie von der Größe her handhabbar sind. Auf Basis einer Objektsammlung für erweiterte Interaktion (also über die Auflagen im Umgang mit einem Sammlungsobjekt hinaus) werden die einzelnen Objekte im begleiteten Rahmen ausprobiert und genutzt, um ihre Funktion(en) und ihre Vernetzung mit der sozialen Welt – und den darin befindlichen Akteur:innen – gemeinsam zu erforschen und zu verstehen. Die

1 MuK, Nr.18, Zeppelin Museum Friedrichshafen.

2 Czech/Kirmeier/Sgoff 2014, S.217.

Methode ist gestützt von der Theorie, dass Dinge – gelesen als Akteur:innen – soziale Strukturen und menschliche Beziehungen beeinflussen.³

Wesentliche Aspekte in der Vermittlung von Museumsarbeit sind das Sammeln, Ordnen, Dokumentieren, Bewahren, Forschen, Präsentieren und Ausstellen. Die Beziehung dieser Aspekte untereinander bildet die Grundlage für ihr Potenzial für die Vermittlung, da so der Kontextwechsel von Objekt zu Exponat thematisiert werden kann. Je nach Museum und Vermittlungskonzept kann es aber durchaus sinnvoll sein, sie getrennt zu betrachten, um den Fokus zu schärfen: Geht es um eine Sammlungs- oder Themenausstellung? Ist die Sammlung als solche (real oder digital) repräsentiert? Gibt es Hinweise auf eine Sammlungspraxis in den Ausstellungen? Ist das Sammlungsdepot bzw. das ›Handling‹ von Objekten im Museum als solches sichtbar?

Objekte sammeln

Die direkte Umsetzung der institutionellen Tätigkeit im Rahmen der Vermittlung ist die Sammlung von Objekten und deren Ordnung bzw. Kategorisierung mit dem Publikum. Die Sammlung wird als »aktive Aneignung von Umwelt und Wissen« und als »Prozess aktiver Wahrnehmung«⁴ erlebt, welche individuelle Zugänge ermöglichen. Teilnehmende stellen eigene Sammlungen zusammen und ordnen sie nach ihren Kriterien. Für die Auswahl eignen sich Bilder von ausgestellten Werken, die beispielsweise in Schachteln vor oder neben den Originalen im Ausstellungsraum bereitgestellt werden.⁵ Die ausgewählten Bilder werden auf ein Blatt aufgeklebt und können z. B. nach Alter, Thema, Form, Farbe, Herkunft etc. angeordnet werden. Die eigene Sammlung kann auch auf einen Grundriss des Ausstellungsraumes oder auf eine fiktive Galerie geklebt werden.

3 *Actor-Network-Theory* von Bruno Latour nach Landkammer 2016, S.163-170.

4 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.49.

5 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.235.

Eingeschmuggelt

Bei dieser Methode werden ›Handling Objects‹ verwendet, um diese gemeinsam mit den Teilnehmenden zu ordnen und zu sortieren. Die Zusammenstellung besteht dabei aus einer Mischung von ›fremden‹ Objekten und Alltagsgegenständen, wobei Objekte aus beiden Kategorien die jeweils gleiche Funktion haben. Zu beachten ist, dass die Fremdheit der Objekte – erlebt über eine historische oder kulturelle Distanz – sowie deren Bezug zur Lebensrealität Zuschreibungen sind, die in der Praxis auch gebrochen werden können. Die Objekte werden gemeinsam nach unterschiedlichen Kriterien (alt/neu, Original/Kopie etc.) geordnet. Nicht zum Thema Passendes wird aussortiert und bildet die Basis für ein Museumsgespräch oder für die Suche nach den zugehörigen Exponaten in der Ausstellung.⁶ In einer Variante kann die Auswahl der Objekte von der Vermittlung auch so erfolgen, dass deren Zusammenstellung irritiert bzw. die Ordnungskriterien bewusst infrage gestellt werden. Der Titel der Methode inspiriert zu einer Arbeit mit Leerstellen: Was fehlt? Welche Objekte würdet ihr in die Sammlung/Ausstellung schmuggeln? Wenn es der institutionelle Rahmen der Ausstellung zulässt, können Objekte auch in die Ausstellung eingeschmuggelt werden. Zur Ausstellung *Endstation Meer? Das Plastikmüll-Projekt* bauten Teilnehmende selbst Schilder und Objekte, die sie in der Ausstellung als Kommentar platzieren konnten.⁷

Objekte gesucht!

Im Rahmen derselben Ausstellung erhielten Schulklassen den Auftrag, am Ufer von Gewässern Fundstücke zu sammeln, diese zu beschreiben, ins Museum zu bringen und dort auszustellen. Ziel war es, die Verschmutzung der – weit entfernten – Meere mit der Lebenswelt der Teilnehmenden zu verknüpfen. Objekte wurden ins Museum mitgenommen und mit den Ausstellungsexponaten in Bezug gesetzt, mit Texten versehen und präsentiert. Czech/Kirmeier/Sgoff weisen darauf hin, dass hierbei auch eine Zusammenarbeit mit Kurator:innen oder Ausstellungsmacher:innen spannend sein

6 MuK, Nr.15, Badisches Landesmuseum Karlsruhe.

7 Zum Handlungsraum in der Ausstellung *Endstation Meer? Das Plastikmüllprojekt*, 04.07.-23.09.2012, Museum für Gestaltung Zürich; Mühlbacher/Sachs 2016.

kann.⁸ Für diese Methoden können auch Objekte aus der Hosentasche oder Handtasche genutzt werden, die die Teilnehmenden dabeihaben.⁹

Inventarisieren

Teilnehmende füllen eine Karte für die Inventarisierung eines Objektes aus: Dieses soll so beschrieben werden, dass man es auch ohne Abbildung erkennen kann. Angegeben werden die Bezeichnung, die Maße, die Herkunft, die Zeit, die Beschreibung etc. Inspiration für Kategorien und Schlagwörter kann der Inventarisierungsprozess im eigenen Museum sein. Die Karten werden präsentiert und die jeweiligen Objekte von anderen Teilnehmenden anhand der Karten identifiziert.¹⁰

Forschen und dokumentieren

Die Teilnehmenden dokumentieren ein Objekt, indem sie es so realitätsgetreu wie möglich auf einem Medium festhalten – als Zeichnung, Fotografie, Frottage oder auch als Filmaufnahme. Dabei werden auch Daten wie z. B. physikalische Messungen sowie Licht- und Temperaturverhältnisse erfasst und Beschreibungen zu Material oder Farbe erstellt.¹¹ Diese Methode eignet sich auch, um das Thema ›Forschen im Museum‹¹² zu vermitteln (**#kreativ gestalten**).

Quartett

Ein Quartett eignet sich als spielerische Vorlage, um Bilder von Sammlungsobjekten (im richtigen Maßstab) einzukleben und in individuellen Kategorien zu erfassen (**#spielen**), z.B. finden sich unter den vier Bildern in der Kategorie ›rot‹ ein Dreirad, Korallenperlen, ein Stiefel und ein Telefon. Auch hier können Bilder der Teilnehmenden eingebracht und mit Sammlungsobjekten in einer Vierergruppe zusammengestellt werden. Dabei dürfen und sollen Fragen aufkommen, welche Objekte in Zukunft gesammelt werden sollen und wer dies entscheidet.

8 Czech/Kirmeier/Sgoff 2014, S.217.

9 Beigetragen von Angelika Doppelbauer.

10 xponat.net, Bley, Inventarisieren.

11 xponat.net, Kaupert/Kurbasik, Dokumentation.

12 Siehe hierzu Weschenfelder/Zacharias 1992, S.61-62.

Bei der Trumpf-Variante des Spiels sind auf den Karten auch Spielkategorien und Werte abgebildet. Diese Ebene der Bewertung kann adaptiert (z. B. Alter, Material, Abnutzung, Unikat etc.) und als Ausgangspunkt für Gespräche über die Bedeutung von Objekten in Museen verwendet werden.¹³

Kunstspiele

Ein Reservoir an Bildkarten von ausgestellten Kunstwerken oder Objekten kann für unterschiedliche Zwecke genutzt werden. Die Fülle an Material lädt zum spielerischen Ordnen der Karten, zum Sortieren und Kategorisieren, aber auch zum Aussortieren ein. Die Aktivität kann als Basis für Gespräche über Kuratation und Auswahlverfahren, Sammlungsakquise oder Entsammlung bzw. Objektausgang genutzt werden. Welche Objekte ein Museum sammelt ist Teil seiner Sammlungsstrategie. Diese ist veränderbar, wandelt sich mit gesellschaftlichen Entwicklungen sowie wissenschaftlichen Erkenntnissen und reflektiert somit die dynamische Beziehung zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Sie definiert sich auch darüber, was nicht gesammelt wird und birgt potenzielle Leerstellen. Mit den Besucher:innen kann die Sammlungsstrategie eines Museums spielerisch thematisiert, hinterfragt und erweitert werden.¹⁴

Weltraumkapsel – vom Objekt zum Exponat

Bei dieser Methode geht es in erster Linie darum, die Funktion eines Museums und dessen Alltagspraxis handlungsorientiert zu vermitteln und gleichzeitig inhaltlich an die Vermittlung anzuknüpfen. Als Teil einer Führung kann ein mobiles Objekt im Ausstellungsraum inszeniert werden (bzw. auch vor Ort zwischengelagert und erst bei Bedarf herausgeholt werden). Dafür sind ein kleines Podest, ein Glassturz, eine leere Objektlegende und ein Modell – in diesem Fall die Kapsel eines Raumschiffs im Maßstab 1:50 – notwendig. Je nach Situation kann über das Objekt gesprochen oder dieses als Exponat inszeniert werden.

Folgende Fragen in Bezug auf das Museum wurden in diesem Beispiel einer Kindergartengruppe gestellt: Was ist das – ein Original, ein Modell oder doch ein Spielzeug? Warum stellt das Museum nicht die ›echte‹ Kapsel aus? Warum stellen wir es auf ein Podest, unter einen Glassturz? Wem ge-

13 Czech/Kirmeier/Sgoff 2014, S.207.

14 Czech 2020.

hört die Kapsel? Was würdet ihr auf die Objektlegende schreiben? In der Praxis wurde dies mehrmals als Teil einer Führung erprobt. Ziel war nicht nur, unterschiedliche Aspekte von Technik im Museum altersgerecht zu vermitteln, sondern auch allgemein über die Funktion von Museen zu sprechen.¹⁵

Be your own Curator

Im Rahmen eines Workshops können eigene Ausstellungen gestaltet werden. Bei diesem Beispiel aus dem Schaudepot des Museums für Gestaltung Zürich fungiert ein Rundgang durch die Schausammlung als Einführung. Voraussetzung sind ein Workshopraum (mit Tischen) und Objekte, die sich für eine Inszenierung eignen: eine Sammlung von ›Handling Objects‹, weiße Kartonpodeste unterschiedlicher Größe, vorgedruckte Objektlegenden zum Ausfüllen und idealerweise ein paar Spots zur Beleuchtung. Die Tische dienen als Basis für eine eigene Ausstellung, welche die Teilnehmenden nach eigenen Kriterien zusammenstellen. Dabei können grundsätzliche kuratorische Fragestellungen thematisiert werden: Was wird gezeigt, was nicht? Welche Objekte stehen in Beziehung zueinander und werden gemeinsam ausgestellt? Was ist der Titel der Ausstellung? Je nach vorhandener Zeit kann auch der gemeinsamen Themenfindung sowie der Rollenverteilung in der Gruppe mehr Gewicht beigemessen werden.

Grundsätzlich ist diese Methode auch abstrakt umsetzbar: nur mit Postkarten oder – bei Vorhandensein eines Architekturmodells des Ausstellungsraumes – mit maßstabsgerechten verkleinerten Abbildungen. Aufgrund der vielfältigen Optionen der Referentialität¹⁶ in digitalen Sammlungen können diese auch in personalen Formaten genutzt werden, etwa um individuell nach Objekten zu suchen und sie miteinander in Beziehung zu setzen.

Während die Methode ›Ausstellung entwerfen‹¹⁷ als Aufgabe zur Raumgestaltung für eigene Werke gesehen werden kann, geht es bei ›Be your own Curator‹ mehr darum, kuratorische Prozesse zu verstehen und eine alternative Objektpräsentation zu schaffen.

15 Beigetragen von Franziska Mühlbacher, TMW.

16 Stalder 2016, ›Referentialität: definiert als Herstellen eines persönlichen Netzwerks von Bedeutungen und Bezügen.

17 Czech/Kirmeier/Sgoff 2014, S.217.

Museumskoffer unterwegs

Das ›Museum unterwegs‹ widmet sich den Hauptaufgaben von Museen – dem Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen und Vermitteln. Dabei geht es von den Bedürfnissen der Schüler:innen aus und stellt Fragen wie: Was macht Museumsarbeit aus? Wie funktioniert eine Ausstellung? Die entsprechende Vermittlung ist in drei Phasen aufgeteilt: Eine digitale Videobotschaft im Vorfeld stellt der Klasse die Aufgabe, eigene Objekte zu sammeln, die einen persönlichen Wert haben und gesellschaftlich relevant sind. Warum sind diese Objekte wichtig und warum sollte man sie sammeln? In Phase zwei wird ein ›mobiles Museum‹ in die Schule mitgebracht – ein alter Koffer, der mit unterschiedlichen Dingen befüllt ist, die mit dem Museum zu tun haben: Museumsobjekte, Handschuhe, Luftpolsterfolie, Kataloge etc. Diese werden von den Vermittler:innen inszeniert und vorgestellt. Anschließend dürfen die Kinder ihre eigenen Objekte vorstellen, aus denen ein ›Museum des 21. Jahrhunderts‹ im Klassenzimmer entstehen soll. Die Objekte werden gemeinsam entdeckt, archiviert, angeordnet und inszeniert. Mit Kärtchen, Sockeln, Lichtquellen und Hilfsmitteln entsteht eine persönliche Ausstellung, die auch gemeinsam eröffnet wird. In der dritten Phase – ›Grüße aus dem Museum‹ – schreiben die Teilnehmenden Botschaften an die Vermittlung. Auf bereits frankierten Postkarten können die Schüler:innen zeichnen, schreiben, reflektieren oder Feedback geben: Was ist am meisten in Erinnerung geblieben?¹⁸

Museum in der Kiste

Ähnlich wie der ›Museumskoffer unterwegs‹ fungiert das ›Museum in der Kiste‹ als Bindeglied zwischen Kindergarten und Museum. Entweder bringen die Kinder von ihnen gestaltete Kisten (Schuhkarton mit Fächern) mit gesammelten Objekten ins Museum mit oder sie erhalten nach ihrem Museumsbesuch eine Kiste mit einem Referenzobjekt. In beiden Fällen dient die ›Museumskiste‹ als Impuls, um den Sinn und die Funktion einer Sammlung oder eines Museums mit den Kindern zu besprechen und ihre eigene Objektauswahl einzubeziehen. Die Methode erfordert jedoch Vorbereitung seitens des Kindergartens bzw. auch die Erstellung von Nachbereitungsmaterialien für die Nutzung der ›Museumskiste‹ im Kindergarten.¹⁹

18 Beigetragen von Anna Döcker, Neue Galerie Graz, UMG.

19 MuK, Nr.41, Badisches Landesmuseum Karlsruhe.

Beratung

Die Teilnehmenden übernehmen die Rolle externer Berater:innen, die aus ihrer persönlichen Sicht ›professionelle‹ Tipps für potenzielle Veränderungen oder Ergänzungen geben. Die Vorschläge können sich sowohl auf eine Ausstellung, das Museum insgesamt als auch auf einzelne Exponate und deren Inszenierung beziehen, womit die Teilnehmenden in die Rolle von Kritiker:innen schlüpfen. Die Beratung durch die Teilnehmenden kann spezifische Kontexte ansprechen – z. B. die in Bildern dargestellte und getragene Mode – aber auch weiter gefasst sein. Hier kann eine Adaption an den fachlichen Hintergrund der Gruppe Sinn machen, z. B. von Lehrlingen, die ihr professionelles Wissen einfließen lassen können. In Kleingruppen wird ein Beratungskonzept erarbeitet und anschließend präsentiert. So wird das Museum aus einem transdisziplinären Blickwinkel heraus betrachtet, was zu neuen Ideen anregt; das Wissen der Teilnehmenden und verschiedene Perspektiven werden sichtbar.²⁰

Museumsreporter:innen

Diese Methode gibt einen Einblick in die Institution Museum anhand der Berufe und Aufgaben von Museumsmitarbeiter:innen, welche zu ihren Tätigkeiten befragt werden (**#Texte und Bilder produzieren**). Neben den für Besucher:innen sichtbaren Bereichen – wie Aufsicht, Kassa oder Kulturvermittlung etc. – können auch nicht zugängliche Bereiche (wie Direktion, Restaurierung, Werkstätten, Depot oder Fotografie) eingebaut werden.²¹ Die Interviews können mit einem Spielmikrofon oder einem Aufnahmegerät durchgeführt werden, wobei im Vorfeld die Zeit zum Anhören bzw. die spätere Nutzung der Aufnahmen bedacht werden muss, da eine nachträgliche Bearbeitung einen hohen technischen und zeitlichen Aufwand nach sich zieht. Liegt der Fokus auf Medienkompetenz, kann sich daraus auch ein Podcast-Format entwickeln. Zur Vorbereitung der Interviews können sich Teilnehmende Fragen überlegen (**#fragen und diskutieren**) und vorab die Interviewsituation miteinander üben. Die terminliche Abstimmung mit Kolleg:innen kann aufwendig sein. Im Format *Meet the Scientist*²² im Ferienprogramm des Technischen Museums Wien wird jeweils eine Person befragt.

²⁰ xponat.net, Brosch, Beratung.

²¹ MuK, Nr.45, Kunstmuseum Bonn.

²² Beigetragen vom Team TMW.

Bei der ›Museumsbefragung‹²³ hingegen geht es darum, sich mit der Rezeption des Museums zu beschäftigen. Besucher:innen werden von den Teilnehmenden nach ihren Meinungen und Vorlieben bezüglich ihres Museumsbesuchs befragt.

Crossmapping

Bei der Methode des ›Crossmappings‹²⁴ werden Schüler:innen in einem kreativen Prozess angeleitet, eigene Ideen zu entwickeln. Das Potenzial der Methode für die Vermittlung in Archiven und Museen besteht darin, dass die Schüler:innen sich einen spielerischen Zugang zu den Objekten erarbeiten und dafür eine Sprache entwickeln können. Sammlungsobjekte werden dabei vor allem als Ideengeber für das Entwerfen von neuen Ideen und Assoziationen verstanden. Die Sammlung bzw. das Archiv wird als Denkraum interpretiert, der »als Generator von Wissen, Ordnung und Klassifizierung [...] die Rolle des Museums als Deutungsmacht in Frage stellt.«²⁵

Die Leitidee des ›Crossmappings‹ beruht auf dem Kontextwechsel. Unterschiedliche Objekte werden miteinander zu einem neuen Objekt kombiniert: »Das ist eine Fantasie-Fusion«²⁶, wie ein Schüler sich ausdrückt. Hierfür ist eine Sammlung von ›Handling Objects‹ nötig, die auf einem Podest zur Auswahl positioniert wird. Zudem braucht es eine Gruppenmoderation.

Die Methode ist als Spiel mit Regeln strukturiert (**#spielen**):

1. Jede Kleingruppe wählt zwei bis drei Objekte aus und legt sie auf einen Tisch.
2. Mit Stichworten werden die Objekte einzeln auf einem Plakat beschrieben.
3. Diese Notizen werden gemeinsam besprochen und kombiniert.
4. Die dabei entstehenden Eigenschaften und Geschichten werden zu einem neuen Objekt zusammengeführt.

23 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.245.

24 Beigetragen von Franziska Mühlbacher, konzipiert von Bruno Heller, ZHdK 2015.

25 Bruno Heller, Semesterarbeit im Rahmen des MAE *ausstellen&vermitteln*, ZHdK, unveröffentlichtes Manuskript, 2015, S.4.

26 Zitat eines Schülers aus Bruno Hellers Semesterarbeit, s.o.

Zur Anregung von Ideen im Prozess können Aktions- und Filterkarten dienen: Aktionskarten sind Handlungsanweisungen (»Gehe einen Umweg!«, »Hinterlasse Spuren!«, »Denke das Ganze in Groß!«, »Was scheint unmöglich?«, »Was fehlt?«, »Tausche die Rollen!« etc.). Filterkarten wiederum sollen helfen, die Aufgabe aus einem speziellen Blickwinkel heraus zu betrachten, und enthalten Hinweise auf Bereiche wie z. B. Musik, Emotion, Kunst, Politik, Mobilität, Stadt, Konsum, Körper etc.

5. Gegenseitige Vorstellung der Resultate.

Die Objekte und Spielkarten sind Werkzeuge, die ein Sprechen über (Design) Archive möglich machen. Dabei können eigene Zugänge formuliert werden, und das Wissen der Schüler:innen findet Eingang in das Museum. Es wird Raum geschaffen für unterschiedliche Beschreibungen, Gespräche und Diskussionen: Ein »Raum der Verhandlung, in dem die Bedeutung von Worten und Dingen nicht festgelegt ist, sondern die Debatte offen steht[sic]«²⁷ (**#kontextualisieren**).

Objekttheater

Im Objekttheater werden alltägliche Gegenstände und Materialien zum Leben erweckt. Sie erhalten Charaktereigenschaften und agieren wie lebendige Wesen auf der Bühne. Durch die Kontextverschiebung wird mit den Eigenschaften und Bedeutungen von Objekten gespielt und die Teilnehmenden entwickeln zu ihnen eine eigene Beziehung. Die Objektgeschichten des Museums können, müssen aber nicht in die Auslegung der Figuren einfließen. Es entstehen alternative Erzählungen, deren Aura nicht vom Kontext Museum, sondern durch die Bewegung definiert wird. Durch die Vorstellungskraft der Teilnehmenden und deren Fähigkeit, die Objekte zum Leben zu erwecken, können eigene Erkenntnisse und Ideen generiert werden²⁸ (**#darstellen/agieren**).

²⁷ Sternfeld/Ziaja 2012, S.63.

²⁸ Siehe hierzu die Methodenbeschreibung von Gyula Molnár, Molnár 2011.

von Kunst ausgehen

