

Chinesischer Korb ist nicht gleich chinesischer Korb

Interaktiv lernen im Museum

Sofija Popov-Schloßer

Den »Chinesischen Korb« hat Heiderose Hildebrandt erfunden.¹ Sie hat diese Methode der freien Assoziation entwickelt, um Kindern Zugang zur abstrakten Kunst zu ermöglichen: Jeder Teilnehmer zieht aus einem Beutel, einer Tasche oder einem Korb einen alltäglichen Gegenstand und ordnet ihn, entsprechend seiner Farbe, Form oder Material, einem Kunstwerk zu. Was spricht dagegen, diese Methode auch in der Bildungsarbeit mit Erwachsenen zu verwenden? Kann man sie auch in anderen als Kunstmuseen nutzen, und was muss dabei berücksichtigt werden?

Die aktivierenden subjektorientierten Methoden der Museumspädagogik werden in zwei große Gruppen eingeteilt: die der verbalen und die der performativen. Über erstere wird in mehreren Beiträgen dieses Buches geschrieben und sie wird unter diversen Blickwinkeln analysiert. Im Folgenden geht es überwiegend um solche Methoden, die den Einsatz von Requisiten verlangen.

Die Vermittlung von Ausstellungsinhalten durch den Einsatz haptischer Elemente hat eine Reihe von Vorzügen:

- Sie berücksichtigt alle Lerntypen bzw. Lernstile,
- sie regt die Wahrnehmung an,
- sie fördert das eigene Handeln,
- sie verstärkt das emotionale Erleben (Überraschung, Staunen, Aha-Effekt),
- sie kann Alltagsbezüge aufdecken,
- sie befriert die Kommunikation in der Gruppe.

Erwachsene Besucher, die sich bewusst für einen Ausstellungsrundgang in einer Gruppe entschieden haben, möchten nicht vorgefertigte Inhalte konsum-

¹ | http://de.wikipedia.org/wiki/Chinesischer_Korb [10. 9. 2012].

mieren, wie zum Beispiel einen Vortrag oder einen Audioguide. Sie möchten Fragen stellen können, sich in einer Gruppe austauschen und sich mit den Ausstellungsinhalten aktiv auseinandersetzen. Außerdem verfügen sie über umfangreiche Lebens- und Berufserfahrung, manchmal auch über Fachwissen. Der Museumsmoderator sorgt dafür, dass Motivation und Interesse der Besucher erhalten bleiben, wenn nicht sogar gesteigert werden. Er schafft Situationen, in denen Besucher im Denken, Sprechen und Tun probieren und experimentieren.

Wenn man davon ausgeht, dass das individuelle Wissen und die Deutung des Erlebten stets neu konstruiert und umstrukturiert werden, indem neues Wissen und neue Erfahrungen mit dem bereits vorhandenen in Verbindung gebracht werden, dann ist damit das Potential beschrieben, mit dem der Moderator arbeitet. Auch die soziale Situation spielt für diesen Vorgang eine große Rolle. Manche Besucher nehmen ausschließlich an Führungen teil, die von angeblichen Spitzenexperten geleitet werden. Sie geben an, es interessiere sie nicht, was andere Besucher denken oder sagen. Aber unbewusst nehmen auch sie das Verhalten der anderen in der Gruppe wahr. Sie beobachten, wie intensiv diese zum Beispiel ein Objekt betrachten oder welche Kommentare sie dazu abgeben. Die Skeptiker fragen sich schließlich doch neugierig, was ein Objekt, das sie selbst übersehen haben, für die anderen so interessant macht. Auch sie prüfen, wie alle anderen, ihr Wissen, ihre Ansichten und ihre Erfahrungen, indem sie sie mit denen ihrer Mitmenschen vergleichen. So kommt das situative Lernen allen zugute. Der Moderator gibt viel Raum für Meinungen und Ansichten der Besucher, um diese zu bestätigen, zu erweitern oder zu verändern.

Auch Ausstellungsmacher berücksichtigen die Tatsache, dass wir gleichzeitig sowohl mit dem Verstand als auch mit allen Sinnen Räume und Situationen wahrnehmen. In der Ausstellung »*Tür an Tür. Polen – Deutschland: 1000 Jahre Kunst und Geschichte*«² hat der Künstler Miroslaw Bałka einen Ausstellungsraum für ein ganzheitliches und komplex-widersprüchliches Erlebnis gestaltet: Die Wände hatten einen dunkelgrauen Farbton, das kalte Licht war sehr gedämpft, das Geräusch eines Kaminfeuers, das zuerst als solches nicht zu identifizieren war, war laut und der Boden war mit einem Gitter belegt, an dem die Schuhsohlen beim Gehen hakten. Auf die Frage nach der Wirkung dieses Environments gaben die Besucher an, es sei bedrückend, unangenehm, sie würden den Raum am liebsten schnell wieder verlassen. Solche Empfindungen waren vom Künstler beabsichtigt, schließlich themisierte seine Installation die nationalsozialistische Besatzung Polens.

Das Beispiel zeigt deutlich, wie Museumsräume und Objekte auf Sinne und körperliches Empfinden einwirken. Allein der Tastsinn wurde nicht angesprochen. Doch gerade ihn sollte ein Museumsmoderator bei der Vorbereitung

² | 23. September 2011 bis 9. Januar 2012 im Martin-Gropius-Bau in Berlin.

von Interaktionen und Requisiten berücksichtigen.³ Menschen sind multisensorische Wesen, die die Welt gleichzeitig über mehrere Sinneskanäle wahrnehmen.

Interaktives Lernen als Bestandteil der personalen Vermittlung im Museum beinhaltet zwei Aspekte: Zum einen die soziale Interaktion der Besucher untereinander, die ein Museumsmoderator sorgfältig vorbereitet, anregt und begleitet, zum anderen die Interaktion zwischen dem Besucher und dem Objekt. Wie kann eine Interaktion, ein »Dialog« mit einem Objekt erfolgen, wenn es nicht angefasst werden darf und es die gestellten Fragen nicht beantwortet, da es statisch, ja »tot« ist? Museumsmoderatoren lenken die Anschauung durch Hinweise und Fragen. Wenn ein Objekt zum Beispiel Gebrauchsspuren aufweist, ist das ein dankbarer Umstand für die Gesprächsführung. Als Bedeutungsträger verweisen Objekte auf unsichtbare komplexe Kontexte, denen sie entstammen und lassen somit vielfältige Interpretationen zu. Ihnenwohnt ein Unsichtbares inne, das über das Anschauliche hinausgeht. Durch Hilfsmittel kann es veranschaulicht werden. Sie unterstützen objektbezogen die Vermittlung von Inhalt, weil sie in ihrer Aufbereitung und Beschaffenheit, in ihrem wohlüberlegten strukturierten Einsatz im Sinne des aktiven und ganzheitlichen Lernens unterschiedliche Sinneskanäle ansprechen.

Wenn ein interaktiver, moderierter Ausstellungsroundgang angestrebt wird, dann muss er im Vorfeld angekündigt werden. Die Besucher sollen erfahren, was sie erwartet, sonst fühlen sie sich überfallen und im schlimmsten Fall ziehen sie sich zurück. Viele zögern zunächst, sich am Gespräch zu beteiligen, weil sie glauben, sie könnten sich blamieren. Darunter sind auch Menschen mit einem umfangreichen akademischen Wissen, die einfach Angst davor haben, sich einem Thema auf eine ungewohnte Art zu nähern. Die meisten Erwachsenen sind durch ihre schulische und berufliche Ausbildung darin geübt, sich allein auf ihr analytisches Denken zu verlassen. Museumsmoderatoren dagegen bemühen sich, daneben auch das analoge Denken zu aktivieren, das ihnen hilft, »zunächst unbeachtete oder verborgene Hintergründe einzubeziehen, Zusammenhänge zu entdecken und unsere Sichtweise zu erweitern.«⁴

3 | Dass der Mensch ein homo hapticus ist, zeigt uns das Verhalten der Kinder in einem Museum: ihr Bedürfnis nach Berührung ist sehr ausgeprägt und sie müssen immer wieder daran erinnert werden, dass Museumsobjekte nicht angefasst werden dürfen. Kaum anders bei den Erwachsenen: »Gerade bei plastischen Objekten ist das Verlangen nach Berührung besonders groß: Beobachtungen, die während einer Ausstellung von Plastiken gemacht wurden, ergaben, dass trotz Berührungsverbot 57 % der Besucher die Objekte anfassten; bei einer Ausstellung ohne Berührungsverbot gebrauchten sogar 84 % der Besucher die Hände.« (M.-L. Schmeer-Sturm: »Sinnenorientierte Museumpädagogik«, in: H. Vieregg et al.: Museumspädagogik in neuer Sicht, Band 1, S. 54).

4 | H. Haerdtl: Verborgene Netze, S. 548.

Museumsmoderatoren haben Verständnis für die Zurückhaltung der Besucher. Es ist schon viel gewonnen, wenn auch die Reservierten sich im Verlauf des Rundgangs doch aktiv und vor allem *freiwillig* am Geschehen beteiligen. Hier ein Beispiel für die Ankündigung:

»Herzlich willkommen in dieser Ausstellung. Ich werde Sie begleiten.« (»Begleiten« ist hier ein wichtiger Begriff, er impliziert die Akzeptanz des mündigen Besuchers.)⁵ »Um den gemeinsamen Rundgang lebendig zu machen, schlage ich vor, dass wir es in Form eines Gesprächs tun. Dazu habe ich einige Aktivitäten vorbereitet und ich freue mich, wenn Sie sich daran beteiligen und Ihre Eindrücke (!) den anderen in der Gruppe mitteilen.« (Hier reagieren einige Besucher erfreut und einige verschreckt. Es ist schon mal die Frage vorgekommen: »Muss man ein Vorwissen haben?« »Es geht nicht um Ihr Fachwissen, das Sie unter Beweis stellen sollen. Es ist nicht meine Aufgabe, Ihr Wissen zu prüfen (sichtbare Erleichterung), sondern es geht um Ihre Eindrücke, um Ihre persönliche Meinung!« (Natürlich geht es um das Wissen der Besucher: um ihr Alltagswissen, um ihre Erfahrung und auch, falls vorhanden, um das Fachwissen, von dem andere Besucher profitieren können! Vorrangig muss man aber den Besuchern ihre Angst nehmen.) »Selbstverständlich werde ich Ihnen die wichtigsten Daten und Fakten liefern, und die Interaktionen sollen allein Ihnen zugute kommen, Sie profitieren vom Austausch untereinander.« (Wenn der Rundgang so oder ähnlich angekündigt wird, ist das Eis meistens schon gebrochen! Es ist davon abzuraten, die Besucher erst zu fragen, ob sie mit einer aktiven Beteiligung einverstanden sind. Am besten geht man davon aus, dass sich alle beteiligen werden. Diejenigen, die sich wirklich bis zum Schluss nicht beteiligen möchten, werden es schon deutlich zeigen und ihre Entscheidung muss respektiert werden.) »Darf ich fragen, was führt Sie gerade in diese Ausstellung?« (oder) »Warum haben Sie sich entschieden, gerade diese Ausstellung zu besuchen?« (Die Antworten geben dem Museumsmoderator wichtige Hinweise zu Motivation, Interessen, Erwartungen und Vorwissen seiner Gäste).

Interaktive Methoden, mit denen Museumsmoderatoren arbeiten, basieren auf den Methoden der Erwachsenenbildung und der Kunstpädagogik. Einige werden schon lange in den Museen verwendet. Im Folgenden werden sie eingeteilt in

1. Assoziationsbildung,
2. Analogie,
3. Visualisierung,
4. Rollenspiel.

5 | Vgl. dazu den Beitrag von C. Heiß: »Wie etwas gesagt wird...« in diesem Buch.

In der museumspädagogischen Praxis ist es üblich, die Aktivphasen der Teilnehmer in einen Workshop-Abschnitt nach dem Ausstellungsrundgang zu verlegen. Ein historisches Rollenspiel z.B. kann ein bis zwei Stunden in Anspruch nehmen. Die Museumsmoderatoren können aber auch Methoden, die üblicherweise viel Zeit erfordern, auf eine kurze Zeitspanne reduzieren und Aktionen direkt vor den Exponaten durchführen. Dann dauert ein Rollenspiel nur zehn bis fünfzehn Minuten. Auch können sie die Methoden so modifizieren, dass sie dem Objekt bzw. den didaktischen Erfordernissen der Museumsseite entsprechen. Einige Beispiele zu diesen Anpassungen werden im Folgenden geschildert.

ASSOZIATIONSBILDUNG AM BEISPIEL EINER FOTOGRAFIE UND AN OBJEKten AUS DER GESCHICHTE

In Herlinde Koelbls Fotoserie »Das deutsche Wohnzimmer« (1980) geht es der Fotografin um die Grammatik der Dinge, mit denen sich ein Mensch ausdrückt, indem er sich mit ihnen umgibt. Der »Chinesische Korb« eignet sich hier vor allem, weil die vielen Teile in ihrer Menge und ihrem alltäglichen Charakter den vielen Details im Bild entsprechen. In der konkreten Situation wurden kleine Gruppen von etwa vier Teilnehmern gebildet. In einem Korb befanden sich eine Muschel, eine Sandrose, ein Kristall, ein altes Miniaturgemälde, ein Souvenir. Die Gruppen zogen verdeckt einen Gegenstand und brachten ihn zu einer Person oder zu einem Detail auf dem Foto in Beziehung. Anschließend begründeten sie die Zuordnung und deckten ihre Assoziationen auf: Warum haben sie ausgerechnet die Sandrose in dieses Wohnzimmer gestellt?

Durch die Aufteilung in Gruppen verringert sich die Menge an Objekten, die anzubieten sind. Das ist ein Vorteil im Transport. Noch wichtiger ist aber, dass mehrere Personen gemeinsam eine Aufgabe lösen und darüber ins Gespräch kommen.

Im Deutschen Historischen Museum in Berlin steht eine Vitrine zur deutschen Kolonialpolitik in der Abteilung »Kaiserreich und Erster Weltkrieg 1871 – 1918«. Gezeigt werden in ihr unter anderem eine schwarz-weiß-rote Flagge an einem afrikanischen Speer, eine blecherne Vorratsdose für »Elefanten-Kaffee« und eine Offiziersuniform. Im moderierten Rundgang wurde diese Station angesteuert, um das Weltmachtstreben des Deutschen Kaiserreichs anhand des Umgangs mit seinen Kolonien zu verdeutlichen. Im Requisitenkorb befanden sich, jeweils einzeln verpackt, ein Stück Elfenbein, eine Kakaobohne, ein Glas-Kristall in Form eines Diamanten, eine Packung Fair Trade Kaffee, eine Baumwollblüte (Abbildungen 1 und 2).



Abbildungen 1 und 2: Eine Packung Fair Trade Kaffee (links) und eine Baumwollblüte (rechts)

Der Korb wurde an einer Stelle präsentiert, an der die Vitrine nicht zu sehen war. Die Gruppen erhielten je einen Gegenstand und tauschten ihre Assoziationen dazu aus. Dann wurden die Gegenstände nebeneinander gestellt, um ihre inhaltliche Verwandtschaft zu entdecken und in der Diskussion zu bestätigen. Nachdem sich die Gruppe auf das gemeinsame Thema »Kolonialismus in Afrika« geeinigt hatte, wurde die Vitrine »Deutsche Kolonien in Südostafrika« gezeigt. Jede Gruppe hatte nun die Aufgabe, ihren Gegenstand dem Objekt in der Vitrine zuzuordnen, das für sie am deutlichsten die Kolonialisierung im Sinne von Ausbeutung und Unterwerfung zeigt.

Im Geschichtsmuseum werden historische Objekte selten isoliert gezeigt. Meistens werden sie als Symbole, als Stellvertreter, die die Geschichte erzählen, mit anderen Objekten zusammen präsentiert.⁶ Entsprechend sollten die Requisiten im »Geschichtskorb« in Menge und Zusammenstellung den Exponaten in einer Vitrine entgegenkommen, einen weiten und vielschichtigen Bedeutungshorizont haben und gerade in ihrer Gesamtheit der Assoziationsbildung dienen. Ganz anders das obige Fotografie-Beispiel: Hier wurde nur ein Gegenstand gegriffen und direkt einem anderen Gegenstand zugeordnet. Er sollte nicht das Abbild eines Objekts auf der Fotografie sein. Es wäre verfehlt, eine Kerze in den Korb zu packen, weil eine Kerze auf dem Bild zu sehen ist. Eher bietet sich eine Sandrose an, die wie eine Kerze als Zimmerdekoration z.B. auf einem Sideboard stehen könnte.

ANALOGIE AN EINEM BEISPIEL AUS DER KUNST, DER TECHNIK UND DER GESCHICHTE

Analogie als Methode bedeutet, ähnliche Erscheinungen oder Merkmale zu vergleichen und eine Lösung zu finden, die auf eine andere Situation übertragen

6 | Vgl. dazu B. Altendorf »Museen der Geschichte« in diesem Buch.

werden kann. In der Ausstellung »Kompass. Zeichnungen aus dem Museum of Modern Art, New York«⁷ hat die Museumsmoderatorin Christine Heiß eine Analogiemethode benutzt, die ganzen Körpereinsatz erforderte. Sie wollte eine abstrakte Zeichnung den Besuchern näher bringen: Merce Cunningham's Skizze für eine Choreographie mit dem Titel »Suite by Chance (Space Chart Entrance and Exit)« (1952). Ihr Ziel war, durch eine Aktion den Besuchern Cunninghams Zufallsmethode begreiflich zu machen. Christine Heiß beschreibt ihr Vorgehen wie folgt:

»Es wurde Chinapapier ausgeteilt mit Unregelmäßigkeiten, die bei der Herstellung entstanden waren, zufällig (by chance). Die Besucher wurden gebeten, mit Bleistiften sechs bis sieben dieser unregelmäßigen Punkte zu markieren und diese ohne Nachdenken mit Linien zu verbinden. ›Stellen Sie sich nun vor, Ihr Papier sei der Raum vor Ihnen. Bitte gehen Sie auf ein Startsignal hin den Linien auf Ihrem Blatt hier im Raum nach. Wenn Sie am letzten Punkt angekommen sind, bleiben Sie bitte einfach stehen.‹ Das wurde von allen, seien es Banker oder Schüler, Experten oder Ausflugsgruppen, gerne getan. Als alle wieder standen, wurde die Aktion erläutert: ›Vielen Dank, Sie haben soeben eine Choreographie nach Merce Cunningham getanzt. Alle lachten und staunten und tauschten sich über das Erlebnis aus und betrachteten nun die kleine Zeichnung mit neuen Augen.› Merce Cunningham beschäftigte sich mit der Frage, wie er den Zufall einfangen könnte. Ihr Rhythmus, in dem Sie gingen, Ihre Begegnungen und Ihre Reaktionen auf den Anderen waren zufällig und nicht geplant. An diese Erfahrung anknüpfend war es ein Leichtes, die Arbeitsweise des Tänzers und Choreographen aufzuschlüsseln und den Kosmos an Strategien und Konzepten zu eröffnen, der sich hinter seiner Skizze verbarg. Am Ende wünschten sich viele, ihr Papier mitnehmen zu dürfen.«

Die Analogie-Methode eignet sich besonders für die Sparte Technik, wenn es darum geht, physikalische Phänomene zu verstehen oder einprägsam zu verdeutlichen wie zum Beispiel die Entstehung des Unterdrucks unter den Flügeln beim Fliegen. Eine ausführliche Beschreibung weiter hinten im Buch verdeutlicht dieses Vorgehen.⁸

Im Deutschen Historischen Museum hängt das Bild »Abschied der Auswanderer«⁹ (Abbildung 3). Nachdem die Gruppe über die Revolution von 1848 und ihr Scheitern gesprochen hatte, diskutierte sie vor diesem Bild über Auswanderer und ihre Motive. Die Teilnehmer sammelten mögliche Gründe für die Landesflucht: Hunger, Krieg, politische Verfolgung, Arbeit im Ausland, Liebe. Die Moderatorin bot ihnen dann eine kleine *Auswanderertasche* (Abbildung 4).

7 | 11. März bis 29. Mai 2011 im Martin-Gropius-Bau, Berlin.

8 | Ch. Schröbbers »Moderationslinien planen« in diesem Buch.

9 | Antonie Volkmar: *Abschied der Auswanderer*, 1860, Öl auf Leinwand, 112,4 x 190,5 cm, Berlin, Deutsches Historisches Museum.



Abbildung 3: Eine Gruppe vor dem Bild »Abschied der Auswanderer« (im Hintergrund Mitte)



Abbildung 4: Eine »Auswanderertasche«

Ein Auswanderer kann nur das Nötigste mitnehmen, was wird das sein? In der Tasche befanden sich eine handgearbeitete Mütze, ein Wörterbuch, ein Pass, ein Erinnerungsfoto, eine Geldbörse: Gegenstände, die heute jemand auf seiner Flucht mitnehmen könnte. Die Teilnehmer kombinierten nun die Gegenstände mit den Personen auf dem Bild und begründeten ihre Entscheidung. Das Wörterbuch zum Beispiel wurde meist dem schwarz gekleideten Mann mit dem Hut im Bild links zugeordnet, da er als Intellektueller und daher als politischer Flüchtling gedeutet wurde. Die Aktion bot die Möglichkeit, einen

Gegenwartsbezug und möglicherweise eine Identifikation herzustellen. Darin liegt die Analogie. Die Methode kann sowohl an einem Bild als historischer Sachquelle in der Sparte *Geschichte* als auch an einem Genre-Gemälde in der Sparte *alte Kunst* angewendet werden.

VISUALISIERUNG AN EINEM BEISPIEL AUS DER KUNST UND AUS DER TECHNIK

Visualisierung bedeutet die optische Darstellung von Gesagtem. Meinungen oder Ideen werden zum Beispiel in unterschiedlichen Papier- oder Schriftfarben dargestellt. Das Visualisieren steigert die Aufmerksamkeit und fördert das Behalten der Inhalte. Anhand der Fotografie »Mosselprom-Gebäude« (1926) (Abbildung 5, links) von Alexander Rodtschenko wird die Methode *Visualisierung* in der modernen Kunst erläutert.

Als Konstruktivist interessierte sich Rodtschenko für abstrakte geometrische Formen. Die Beschäftigung mit der Fotografie, die Verwendung der extremen Unter- und Aufsichtsperspektiven haben ihm ermöglicht, in der Architektur ganz neue geometrische Formen zu entdecken. Sie waren durch Visualisierung für die Teilnehmer leichter erfassbar und das Wesentliche wurde deutlich herausgestellt: Das Motiv des Fotos wurde in seine Einzelteile zerlegt. Die Gruppen von drei oder vier Besuchern bekamen entsprechende farbige Stücke aus Fotokarton (Abbildung 6, Mitte). Zuerst sollten sie die verschiedenen Formen betrachten und beschreiben. Danach wurde das Gebäude zusammengebaut (Abbildung 7, rechts). Da die Vorlage schwarz-weiß ist und das Puzzle farbig, bot für die Teilnehmer nur die Form der Einzelteile eine Orientierung für das Legen des Bildes.

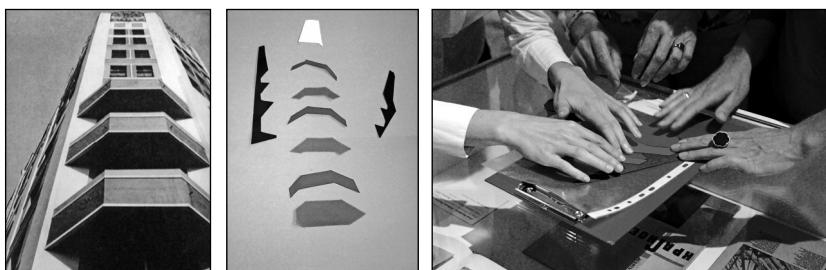


Abbildung 5, 6, 7: Alexander Rodtschenko: Mosselprom-Gebäude, 1926, Vintage-Print auf Silbergelatinepapier, 29 x 23,3 cm, Privatsammlung (links), Visualisierung (Mitte), Teilnehmer beim Legen des Puzzles (rechts)

Soweit ein Technikexponat nicht durch Vorführung oder durch die genaue Beobachtung erschlossen werden kann, ist die Visualisierung als Methode in der Sparte Technik besonders geeignet. In der Abteilung »Drucktechnik« des Deutschen Technikmuseums Berlin steht Peter Mitterhofers Schreibmaschine von 1864.¹⁰ Die Maschine hat Stechschriftbuchstaben, die von unten das plan liegende Papier durchlöichern. Da das Exponat in einer Vitrine steht, ist es den Besuchern nicht möglich, die Stechschriftbuchstaben zu sehen und die Funktionsweise der Maschine zu entdecken. Die Museumsmoderatorin Ines Linder hat hilfsweise aus Stecknadeln und Kapa-Platten einen Stechschriftbuchstaben »A« erstellt (Abbildung 8).

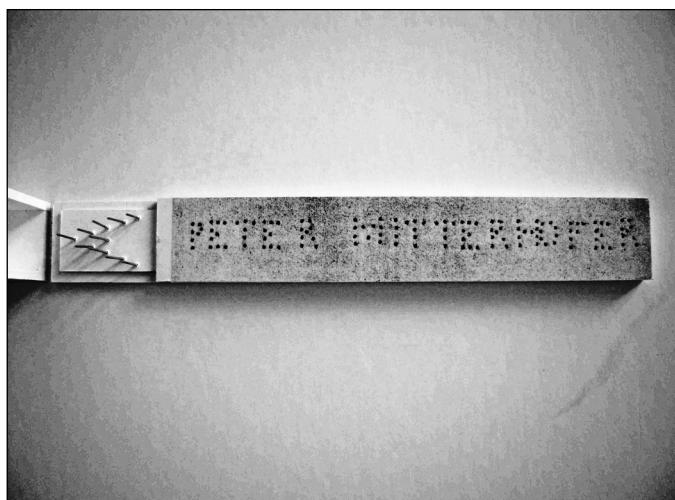


Abbildung 8: Der Buchstabe »A« und der Name von Peter Mitterhofer in Stechschrift

ROLLENSPIEL AN EINEM BEISPIEL AUS DER TECHNIK

In der Museumsprädagogik ist vor allem das historische Rollenspiel bekannt und verbreitet. Ziel der Methode ist, dass die Teilnehmer die Erfahrungen, die andere gemacht haben, nachempfinden, und dass komplexe soziale Situationen durch das Spiel veranschaulicht werden. Im Deutschen Technikmuseum Berlin gibt es in der Abteilung »Schifffahrt« ein Modell des Auswandererschiffes »Dorothea« im Querschnitt (Abbildung 9). Ursprünglich ein Frachter,

10 | Verschiedene solcher Maschinen sind gut zu sehen auf: <http://site.xavier.edu/polt/typewriters/mitterhofer.html> [3.10.2012].

wurde es zum Passagierschiff umgebaut. Um möglichst viele Reisende aufnehmen zu können, erhielt es außerdem ein Zwischendeck für die II. Klasse.

Die Museumsmoderatorin Yella Hoepfner hat für die Präsentation dieses Schiffes Bordkarten für die I. und die II. Klasse erstellt. Jeder Teilnehmer hat eine solche Karte gezogen. Es entstanden zwei verschiedenen große Gruppen: die Passagiere der II. Klasse waren in der Überzahl. Die Aufgabe lautete nun, die eigene Kabine auf dem Schiff zu finden. Anschließend haben die »Passagiere« ihre Kabinen in Bezug auf Größe, Breite und Höhe, Belüftung und Ausstattung beschrieben. Schließlich kam es zu der Bemerkung, dass das Zwischendeck sehr niedrig sei. Danach hat die Museumsmoderatorin die Information offengelegt: Das Schiff war ursprünglich ein Frachtschiff und das Zwischendeck wurde nachträglich eingebaut.

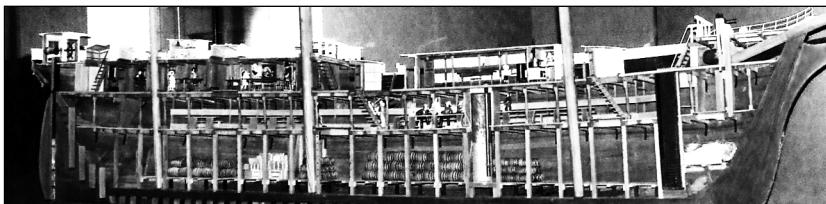


Abbildung 9: Bark »Dorothea« (Ausschnitt vom Modell)

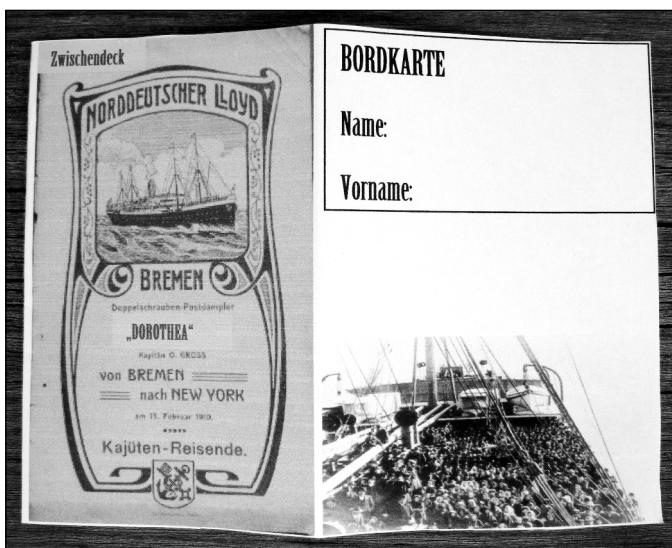


Abbildung 10: Bordkarte für die »Dorothea«

ZUSAMMENFASSUNG

Aktivierende Methoden gehören zum Standardangebot der subjektorientierten Museumspädagogik. Sie können in vielen Museumssparten, nicht nur in Kunstmuseen, eingesetzt werden. Sie werden auch von Erwachsenen gerne ausgeführt, vor allem, wenn sie Ähnliches aus anderen Bereichen wie z.B. der beruflichen Fortbildung kennen. Die Inhalte müssen allerdings sehr genau an die Objekte und Aspekte der Exponate angepasst werden. Dann bewirken sie einen hohen Erkenntnis-Zugewinn.

LITERATUR

- Haerdtl, Heinrich: Verborgene Netze. Analogien in unseren Ausdrucksformen. Wien/Köln/Weimar 2007.
- Vieregg, Hildegard/Schmeer-Sturm, Marie-Louise/Thinesse-Demel, Jutta/Ulbricht, Kurt (Hg.): Museumspädagogik in neuer Sicht. Erwachsenenbildung im Museum. 2 Bände, Hohengehren 1994.

BILDNACHWEISE

Abb. 1, 2, 3: Fotos Hilmar Werner

Abb. 4, 6, 9: Fotos Sofija Popov-Schloßer

Abb. 5: entnommen aus: Martin Gropius Bau, Berliner Festspiele (Hg.): Ausst.
Kat. Alexander Rodtschenko, Berlin 2008, S. 65

Abb. 7: Foto Antonio Morales O.

Abb. 8: Foto Ines Linder

Abb. 10: Foto Yella Hoepfner