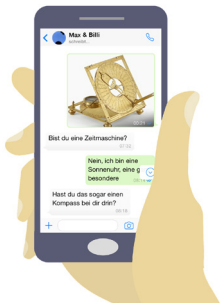


#MuseumsTandem #1



»Museums-Chat«

Wie wäre es, wenn wir mit Museumsobjekten chatten könnten? In Form eines Rollenspiels soll dies ausprobiert werden. Zwei Partner (oder Teams mit mehreren Personen) schlüpfen in unterschiedliche Rollen: die des Objektes und die des neugierigen Museumsbesuchers, der mit dem Objekt über einen Instant-Messenger-Dienst in Austausch treten möchte. Der schriftliche Dialog – möglicherweise ergänzt durch Bilder oder Soundspuren – ermöglicht Momente der Reflexion und führt zu neuen Fragen. Und natürlich ist es nicht ausgeschlossen, dass auch das Objekt selbst oder in einem Gemälde dargestellte Akteure Fragen an den Besucher stellen.

Lernziele: Auseinandersetzung mit der Sammlung oder mit Kunstwerken (darauf Dargestelltem); Formulieren von Fragen und Antworten rund um das ausgewählte Werk, Identifikation mit Sammlungsobjekten

Zielgruppe: Ab 14 Jahren (für TeilnehmerInnen sollten Messenger-Dienste zum »Alltag« gehören)

Museumstyp: alle

App: Instant-Messaging-Dienste, wie Whatsapp, Telegram, Threema, Nachrichten, WeChat, Facebook-Messenger u. a.

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#MuseumsTandem #2



»Beziehungskiste«

Zumeist dürfen Museumsobjekte nicht berührt werden – dennoch sind Interaktionen nicht ausgeschlossen! Durch gestische oder mimische Reaktion auf das Gesehene können sich Besucher Objekten annähern und sich selbst zu ihnen in Beziehung setzen. Gemälde können durch Inszenierung im Museumsraum ergänzt oder konfrontiert werden. Mittels Foto oder Video lassen sich solche Reaktionen und Interaktionen festhalten. Die fotografische Dokumentation visualisiert diese »Beziehungskiste« und macht uns zu einem Teil der Museumspräsentation – als Gruppe oder Einzelperson.

Lernziele: Anregung zu subjektiven Denkprozessen und aktiver Wahrnehmung, Identifikationsmöglichkeiten mit Objekt, Ähnlichkeiten und Gemeinsamkeiten feststellen und sich hierzu in Kontext setzen

Zielgruppe: abhängig vom Objekt und konkreter Aufgabenstellung – die Nachahmung etwa der Pose einer Skulptur kann unter Anleitung auch von Kindern erfolgen.

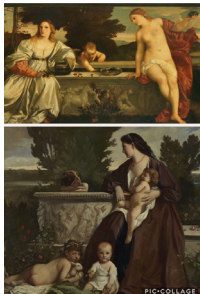
Museumstyp: alle

App: Foto- oder Videofunktion von Smartphones, Digitalkamera

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#MuseumsTandem #3



Bayerische Staatsgemäldesammlungen/CC-BY-SA 4.0

»Blind Date«

In Ausstellungen stehen Objekte in vielfältigen Beziehungen zueinander. Besucher können diese Verbindungen aufnehmen oder neue „Partnerschaften“ finden durch Gegenüberstellung. Ebenso kann sich eine Geschichte in Form von Storyclips oder Bildfolgen umgesetzt zwischen Objekten entspinnen. Seien es ähnliche Bildthemen aus verschiedenen Epochen, gemeinsame Künstler, Porträts von Zeitgenossen, ein Objekt und sein Abbild, oder Ausstellungsstücke mit regionaler Verbindung. Bekannterweise ziehen sich aber auch Gegensätze gerne einmal an: Museumsobjekte, die auf den ersten Blick überhaupt nichts miteinander zu tun haben, können dennoch zusammengehören: etwa durch eine gleiche Funktion bei gänzlich anderem Design oder das gleiche Motiv durch die Jahrhunderte hindurch.

Lernziele: (Kunst-)Historisches Einordnen, vergleichendes Sehen, Erkennen verschiedener Stile/Kunstrichtungen/Objekttypen

Museumstyp: Kunstmuseen, Designmuseen, Technikhistorische Museen, Stadtmuseen

App: Fotocollage/-montage (Pic Stich, Pic Collage, Adobe Spark, Instagram Layout) oder Storytelling-Sequenzen (Animoto, Adobe Spark Video, Instagram Story); Per Zeichenapps oder mit Papier und Bleistift ebenfalls umsetzbar.

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de



#MuseumsTandem #4



StudentInnenprojekt der LMU München »Blickwechsel«

Wer aufmerksam durch ein Museum geht, entdeckt für sich ein subjektiv besonders faszinierendes und ansprechendes Exponat. Ob ein kleines Detail oder das ganze Objekt die Aufmerksamkeit erhält, liegt ganz am subjektiven Empfinden des einzelnen Besuchers. Spannend wird es, wenn das Objekt vom „Tandem-Partner“ erraten oder skizziert werden soll. Denn die Beschreibung von Gegenständen, Farben, Komposition und Material setzt eine genaue Beobachtung voraus. Durch den kommunikativen Austausch erlebt man die Werke durch die Augen des Anderen.

Lernziele: Schärfung der eigenen Wahrnehmung, Erweiterung des Sprachwortschatzes durch Bildbeschreibung, aufmerksames Zuhören, Entwicklung einer universellen Bildsprache, Detailwahrnehmung der einzelnen Objekte

Zielgruppe: für alle Altersstufen geeignet

Museumstyp: alle

Apps: Zeichenapps (www.museumstag.de/fuermuseen/blog/top5derzeichenapps/), sowie Umsetzung mit Stift und Papier möglich

13. Mai 2018
Internationaler Museumstag
www.museumstag.de

