



HEAR
ME

BRINGING
YOUTH AND
MUSEUMS
TOGETHER

EIN PROJEKT-LEITFADEN

HEAR ME | BRINGING YOUTH AND MUSEUMS TOGETHER

EIN PROJEKT-LEITFADEN

An HearMe-Workshops beteiligt waren:

4 Projektpartner, 20 KunstvermittlerInnen, 125 Schulen, 7.000 Jugendliche,
700 LehrerInnen, 150 Studierende, 100 ExpertInnen and SpezialistInnen



Kofinanziert durch das
Programm Kreatives Europa
der Europäischen Union



REPUBLIC OF SLOVENIA
MINISTRY OF CULTURE



Republic of Serbia
Ministry of Culture and Information

**[Today] people feel
unheard, which
makes them shout
even louder, which
further destroys
conversation.**

David Brooks, *The Governing Cancer of Our Time*,
New York Times, 26. Februar 2016



**Ich dachte, dass
das bloß wieder
so eine Art von
Kreativitätsförderung
sein wird, aber es
stellte sich heraus, dass
es viel mehr war.**

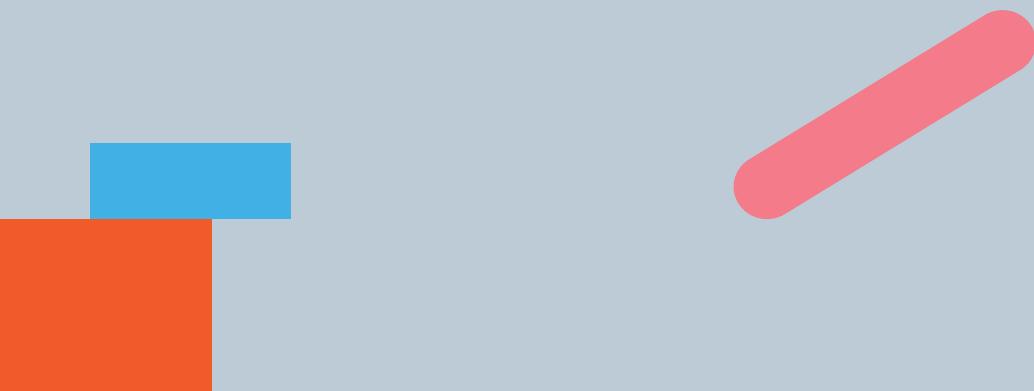
Teilnehmer eines Workshops GMS

INDEX

DAS HEARME-PROJEKT	5
Vorwort der Direktorinnen	6
Über das Projekt	7
Die Partner	8
EMOTIONEN IM MUSEUM AUFBAUEN	11
BRICKme	12
LEGO® SERIOUS PLAY® open source	14
Design Thinking, Gamification	15
DIE WORKSHOPS	17
3 Museen - 3 unterschiedliche Ansätze	18
Toolbox	19
Workshop in der NGS	20
Workshops im KHM	28
Workshops in der GMS	36
FEINSCHLIFF BEI DER DURCHFÜHRUNG	45
Was wir gelernt haben	46
Was die Erfahrungen bereichert hat	49
ERFAHRUNGEN - EMOTIONEN	53
HÖR MIR ZU - LASS UNS REDEN!	59
Aspekte der Kommunikation	60
Zitate	62



Das HearMe Projekt



Vorwort der Direktorinnen

Jedes Museum, sei es klein oder groß, mehr oder weniger bekannt oder als kulturelles und touristisches Ziel wahrgenommen, strebt so viel Kommunikation wie möglich mit einem breiten Publikum an. Jugendliche in ein Museum, in eine Galerie zu bringen, ihnen mit einer maßgeschneiderten Methode attraktive Themen anzubieten, war eine Herausforderung, die die Narodna galerija in Ljubljana, das Kunsthistorische Museum in Wien und die Galerija Matica srpska in Novi Sad zusammenbrachte. Daniel Weiss half mit seiner BRICKme-Methode, den Weg zu finden, und unsere Vermittlungsabteilungen setzten das konzipierte Programm erfolgreich in die Praxis um. Heutige Themen, die junge Menschen an Kunstwerken in unseren Sammlungen beschäftigen könnten, wurden analysiert. Die Vermittlungsteams stellten ihnen Werke vor, lauschten ihren Gedanken und ermutigten sie, ihre Standpunkte mit LEGO®-Steinen zu bauen, preiszugeben und wertzuschätzen. Hinter all dem steht die Idee, zu zeigen, dass das Museum ein Ort ist, Fragen zu stellen, ein Ort, der das Denken anregt und mögliche Antworten bereitstellt. Zu zeigen, dass Kunstwerke aus der Vergangenheit für Jugendliche in der Gegenwart inspirierend, attraktiv und herausfordernd sein können.

Die Realisierung dieses Projektes brachte unsere Museen zusammen, verknüpfte bisherige Erfahrung und Wissen unserer ExpertInnen, ermöglichte einen gemeinsamen Fortschritt in der Programmierung der Vermittlungsabteilungen und bot jungen Menschen in Ljubljana, Wien und Novi Sad die Möglichkeit neuer Erfahrungen durch Unterhaltung und Dialog im Museum. Die HearMe-Publikation präsentiert dies alles mit dem Wunsch, auch andere MuseumskollegInnen in ganz Europa und der Welt zu ermutigen, neue Sichtweisen auf ihre Sammlungen und ihr junges Publikum zu entwickeln.

Dr. Barbara Jaki, Direktorin der Narodna galerija, Ljubljana

Dr. Sabine Haag, Generaldirektorin Kunsthistorisches Museum Wien

Dr. Tijana Palkovljević Bugarski, Direktorin der Galerija Matice srpske, Novi Sad

Über das Projekt

Museen sind per definitionem konservativ, aber die Welt um sie herum hat sich in den letzten digitalen Jahrzehnten dramatisch verändert. Historisch gesehen, war das Hauptziel der Institution, kulturelles Erbe zu schützen und zu studieren. Inzwischen wird diese Aufgabe als untrennbar von der Einbindung eines vielfältigen Publikums gesehen. Museen können ihre ursprüngliche Sendung nicht erfüllen, wenn die Öffentlichkeit Kunst und all die Emotionen, Sichtweisen und Erzählungen, die mit ihr einhergehen, nicht als Teil der menschlichen Verfassung sieht.

Für Museen stellen Jugendliche eine besondere Herausforderung dar; die meisten von ihnen haben entweder keine, oder eine negative Meinung zu Museen.*

Das Hauptziel des HearMe-Projektes war es, diese Dynamik aufzubrechen und Jugendliche und Museen einander näher zu bringen.

HearMe ist im Wesentlichen eine neue Methode, mit Jugendlichen in Museen zu arbeiten. Ihr wichtigste Errungenschaft ist der HearMe-Workshop, ein Set an Werkzeugen, das an unterschiedlichste Voraussetzungen in Museen oder Sammlungen, spezifisch kulturelle und soziale Verhältnisse angepasst werden kann. Es vereint eine Reihe von Zugängen wie BRICKme (Gamification, Design Thinking) oder offenes Kunstgespräch.

In den Monaten, in denen die Workshops von den Partnern weiterentwickelt wurden, waren Tausende von SchülerInnen und Hunderte von LehrerInnen in das Projekt eingebunden. Mittels Fokusgruppen, Testläufen, LehrerInnen-Workshops, Fragebögen und Hunderten von Workshops konnten wir die Werkzeuge verfeinern, die in diesem Handbuch präsentiert werden. Verfasst wurde es von 5 KoordinatorInnen und 15 KunstvermittlerInnen, die gemeinsam rund 2.000 Stunden in intensiver Interaktion mit jungen Menschen verbracht haben.

Adoleszenz ist eine Zeit, in der ein Kind in einem erwachsenen Körper wohnt. Lebenslange Gewohnheiten, Meinungen und Persönlichkeit beginnen sich zu bilden. Der Druck von Schule, Freunden, Familie und erster Beziehung scheint wenig Raum für Museen und die großen Fragen (in unserem Fall heutige Migrationsbewegungen) zu lassen. Teenager leben in ihrem eigenen Film, in dem sie die HauptdarstellerInnen sind. Aus diesem Grund haben wir das Projekt HearMe und nicht HearUs genannt. Die Meinung und Ansicht jedes einzelnen Jugendlichen standen im Zentrum unserer Workshops. Obwohl es gelegentliche Langeweile und keinen Willen zur Zusammenarbeit von ihrer Seite gab, fanden wir die Jugendlichen in den doch sehr unterschiedlichen Ländern gleich: verspielt, offen, und vor allem erwartungsvoll. Falls es eine Botschaft für diejenigen gibt, die dieses Handbuch nützen, dann diese: keine Angst vor dem, was vor Euch liegt. The kids are all right.

*Die Trends wurden im internen Audience Insight Paper katalogisiert.

Die Partner

Narodna galerija, Ljubljana (NGS)

Schon seit einiger Zeit dachte die Galerie darüber nach, wie mit der stagnierenden Anzahl junger BesucherInnen – insbesondere der 14-19jährigen – umzugehen sei. Obgleich jedes Jahr mehr als 20.000 SchülerInnen unser Museum besuchen, ist diese Zielgruppe (6 % Anteil an der GesamtbesucherInnenanzahl) deutlich unterrepräsentiert. Auf der Suche nach den Ursachen kamen uns zahlreiche Fragen in den Sinn. Was fehlt unseren Jugendprogrammen? Sprechen wir langweilige Themen an oder präsentieren wir sie nur langweilig? Sind wir zu sehr damit beschäftigt, mit unseren Führungen die gesteckten Ziele zu erreichen, statt uns mit den Erfahrungen der BesucherInnen zu befassen? Können wir die Ergebnisse innerhalb der Galerie alleine verändern oder muss diese Aufgabe auf regionaler, nationaler oder europäischer Ebene angegangen werden?

Innerhalb der Galerie wurde die Publikumentwicklung seit 1963 von der damals neu gegründeten Bildungsabteilung gesteuert, sodass wir uns in der Lage sahen, die Aufgabe zu meistern. Wir gingen Partnerschaften mit drei Organisationen ein: dem Kunsthistorischen Museum Wien mit seiner Tradition und Expertise auf dem Gebiet des musealen Engagements, der Galerija Matice srpske mit ihrem beachtlichen Einfallsreichtum und SISE, einem agilen sozialen Unternehmen. Gemeinsam würden wir die Herausforderung der „Insta“-Generation meistern.

Kunsthistorisches Museum Wien (KHM)

Rund 1.800 Schulklassen haben 2010-2016 durchschnittlich pro Jahr die Vermittlungsangebote des Kunsthistorischen Museums in Anspruch genommen. Die Frage, ob wir diesen jährlich etwa 33.000 Kindern und Jugendlichen das Richtige bieten, stellen wir uns immer wieder. Zwar haben wir unser Programm ständig weiterentwickelt – weg von den primär auf Informations- und Wissenstransfer ausgerichteten Führungen hin zu Atelierworkshops und Angeboten mit Diskussions- und anderen aktivierenden Elementen – aber ein Format wie HearMe fehlte: ein Workshop, bei dem – unausgesprochen – die Interaktion, die Dynamik innerhalb der Gruppe im Zentrum steht, wobei die Kunstwerke zum Medium oder Katalysator eines Prozesses werden, der den verletzungsfreien Austausch über Individualität und Diversität im weitesten Sinne ermöglicht. Dieser offene, emotionale und intensive Zugang war für die TeilnehmerInnen eine starke Erfahrung und hat sie das Museum als einen Ort eigenen, selbstbewussten Handelns erleben lassen. Als höchst willkommener Nebeneffekt kamen dadurch etwaige Schwellen- oder Berührungsängste gegenüber den Alten Meistern gar nicht erst auf.

Das Team der KunstvermittlerInnen hat durch HearMe zahlreiche ermutigende Anregungen empfangen, sowohl von den teilnehmenden SchülerInnen als auch im Austausch mit den MuseumskollegInnen in Ljubljana (Narodna galerija) und Novi Sad (Galerija Matice Srpske) sowie nicht zuletzt von Daniel Weiss (SISE). Anregungen, die über dieses neue Format hinaus unsere Arbeit inspirieren werden!

Galerija Matice srpske, Novi Sad (GMS)

Die Galerija Matice srpske entwickelt seit Jahren museumspädagogische Programme für unterschiedliche BesucherInnengruppen, insbesondere für die Jüngsten. Nach dem Sammeln wertvoller Erfahrungen mit Kindern entwarf die Galerie mehrere Programme für Jugendliche. Das HearMe-Projekt war ein wichtiger Schritt hin zur Gestaltung eines nachhaltigen Programms für Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren. Die neu entwickelten Workshops mit ansprechender Methodik eröffneten neue Möglichkeiten, Museen und Jugendliche einander näher zu bringen. Dank einer Vielzahl von Workshops hatten das Museum und seine MitarbeiterInnen Gelegenheit, unterschiedliche Herausforderungen kennenzulernen, zu bewältigen und sich dabei zu professionalisieren.

Während der Durchführung des gesamten Projektes stand die Galerie vor einem Problem: Sie war wegen der Restaurierung der Fassade sechs Monate lang für das Publikum geschlossen. Dies führte dazu, dass die HearMe-Workshops von Januar bis Mai 2017 in Unterrichtsräumen der Schulen abgehalten wurden. Das verlieh dem Projekt einen zusätzlichen Mehrwert, die angepassten Workshops hatten eine neue, unvorhergesehene Qualität. Es zeigte sich, dass die angestrebten Ziele erreicht werden konnten, obwohl die Workshops an einem außermusealen Ort stattfanden.

Am Ende waren dank des Projektes drei Museen und eine zivile Organisation zu einer professionellen und freundschaftlichen Gruppe von Menschen mit unterschiedlichen Erfahrungen und Kenntnissen zusammengewachsen, die auf kreative Weise mehr als 700 Workshops, ein vier sprachiges Handbuch und eine große Konferenz für KunstvermittlerInnen aus der ganzen Welt realisierten.

Social Innovation - Social Entrepreneurship (SISE)

Das HearMe-Projekt entwickelt neue Formen, wie sich die Sammlungen von Museen und Galerien dem Publikum präsentieren lassen. Dabei bietet sich die Gelegenheit, eine neue Wertschöpfung für die Gesellschaft zu generieren.

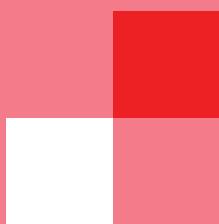
Museumsräume beherbergen Gemälde und Artefakte, die dank ihrer Themen als Beitrag zur gesellschaftlichen Inklusion und Problemlösung geradezu prädestiniert sind. Erstmalig in Verbindung mit Schulen und den TeilnehmerInnen eine Stimme gebend, werden die Kunstwerke aus einem anderen Blickwinkel analysiert. Museen erhalten, jenseits der Zahlen, einen Begriff davon, wer ihre BesucherInnen sind und wie diese über die Kunstwerke denken. Sie beginnen zu verstehen, dass es bei einem Museumsbesuch nicht um Wissen, sondern um Emotionen geht.

Bei diesem Projekt laufen drei Prozesse nebeneinander ab: Das Museum entwickelt ein neues Businessmodell, die KunstvermittlerInnen begeben sich auf einen persönliche Reise und die BesucherInnen erleben Gefühle und erfahren Relevanz bei einem Museumsbesuch.

Auf unserem Weg haben wir viele neue Möglichkeiten entdeckt, unerwartete Ergebnisse erzielt und vor Augen geführt, wie sich andere Institutionen mit ähnlichen Bedürfnissen unterstützen lassen.



Emotionen im Museum aufbauen



BRICKme (Building Resilience Innovation Co-creation Knowledge Methodology) ist eine ganzheitliche Methode für eine persönliche Reise.

Sie verbindet die besten Eigenschaften unterschiedlicher Methoden wie LEGO® SERIOUS PLAY® open source, Design Thinking, Business Model You®, SCRUM und Agile and Systemic Constellations.

Im HearMe-Projekt wird BRICKme verwendet, um ein neues Erlebnis zu schaffen, das Jugendliche und Museen einander näher bringt.

Das HearMe-Projekt konzentrierte sich auf die Frage:

„Wie können Museen und Galerien Jugendliche erreichen und ihnen Empathie erfahrbar machen?“

Die Ziele des Projektes waren:

1. Eine engere Beziehung zwischen den Jugendlichen und den Partnermuseen/-galerien herzustellen.
 2. Die KunstvermittlerInnen zur Entwicklung eines Jugendprogrammes zu befähigen, das auf der Mitwirkung, sowie auf Erwartungen, Wünschen und Bedürfnissen der Jugendlichen basiert, und
 3. fortschrittliche Methoden in das Museumsprogramm zu integrieren.
-

Mit BRICKme entstand ein sechsstufiger Prozess für das HearMe-Projekt:

1. Vier Fragen an die Museen und Galerien

- Was ist Ihre Absicht in dem Projekt (Kunstwerke im Projektzusammenhang)?
- Was möchten Sie an der jetzigen Form Ihrer Angebote ändern?
- Was benötigen Sie Ihrer Meinung nach für das Projekt und Ihre Organisation?
- Was sollte sich aus Ihrer Sicht nach dem Workshop geändert haben?

2. Eine Auswahl von Kunstwerken, die in die Workshops integriert werden

Anhand der Kunstwerke muss über viele verschiedene Themen reflektiert werden, u. a. über grundlegende Fähigkeiten, die in der modernen Welt nötig sind:

**EINFALLSREICHTUM
KRITISCHES DENKEN
PROBLEMBEWÄLTIGUNG
TEAMWORK
WETTBEWERBSFÄHIGKEIT
SOZIALE UND EMOTIONALE FÄHIGKEITEN**

Während des Prozesses arbeiten die Jugendlichen an EU-Kompetenzen:

KOMMUNIKATION IN DER MUTTERSPRACHE
LERNEN LERNEN
INTERKULTURALITÄT
EIGENINITIATIVE UND UNTERNEHMERGEIST
KULTURELLES BEWUSSTSEIN UND KULTURELLER AUSDRUCK

3. Interne Diskussion zu Fragen und Themen, die Inhalt und Ziele des Projekts miteinander verknüpfen

Beispiele:

- Völliges Fehlen von Solidarität/Empathie
- Terror, Betrug, Neid
- Regeln, die innerhalb einer Gruppe gelten, Gruppenzwang, -dynamiken
- AnführerIn - RädelnsführerIn - Macht
- Mobbing - schwarzes Schaf
- Vergewaltigung
- Migration

4. Durchführung einer fünftägigen BRICKme-Schulung in der Narodna galerija in Ljubljana

Die Schulung ist eine Kombination aus unterschiedlichen Methoden. In den ersten drei Tagen geht es um das Kennenlernen der Werkzeuge. In den letzten beiden Tagen entstehen Prototypen für Workshops, indem Kunstwerke, Themen und Werkzeuge miteinander kombiniert werden.

Während der Schulung wurden Workshop-Prototypen entwickelt. Jedes Museum präsentierte eigene Ideen und nutzte das Feedback, um diese zu modifizieren.

Da die Workshops die Organisation in verschiedener Hinsicht beeinflussen würden, wurden Businessmodelle entwickelt, um Folgendes zu klären:

- den Mehrwert, der das HearMe-Projekt einzigartig macht
- die wichtigsten Tätigkeiten zur richtigen Umsetzung
- die Kommunikationswege und die Frage, welche Botschaft der Zielgruppe übermittelt werden soll
- die Kernkompetenzen der KunstvermittlerInnen

Aus der Struktur des Schulungsworkshops ergibt sich eine Reihe von Aktivitäten, die sich in drei zentralen Punkten zusammenfassen lassen:

- das Publikum einstimmen
- sich auf das Hauptthema konzentrieren
- die Ergebnisse überdenken

Entscheidend ist, das richtige Gleichgewicht zwischen Kunstwerk, Thema, Fragestellung und KunstvermittlerIn zu finden.

5. Erstellen eines Prototyps aus dem in Slowenien entwickelten Workshop in den Museen/Galerien

Die Prototypen wurden getestet. Der Nutzen neu gewonnener Erfahrungen wird sichtbar, die KunstvermittlerInnen sind bereit, Feedback von TeilnehmerInnen, LehrerInnen und KollegInnen zu empfangen bzw. dieses zu geben.

6. H ospitation, Dokumentation der Workshops

Aus der Beobachtung ergaben sich Informationen ebenso wie Fragen für einen weiteren Denkprozess.

- Gespräch mit den KunstvermittlerInnen, die an Workshops beteiligt waren
 - Interviews mit LehrerInnen und SchülerInnen
 - Teilnahme an den Workshops
 - Mediale Dokumentation, die auf 15 Fragen basiert. Leitgedanke ist dabei, was ein Museum/eine Galerie tun muss, um die HearMe-Methode zu implementieren. Wie muss man die Implementierung angehen, welche Schritte müssen für eine erfolgreiche Umsetzung beachtet werden? Dies zu verstehen, ist Teil der auf das Publikum zugeschnittenen Entwicklungsstrategie.
-

Die Methoden in der Praxis

BRICKme beinhaltet unterschiedliche Übungen; die Museen/Galerien können sie unbegrenzt miteinander kombinieren, um die Umsetzung an die Bedürfnisse ihrer BesucherInnen anzupassen.

Die wichtigsten Methoden, die für die Prototypen ausgewählt wurden, waren LEGO® SERIOUS PLAY® open source, Design Thinking und Gamification

LEGO® SERIOUS PLAY® open source

Es gibt zahlreiche Gründe, warum sich LEGO®-Steine für diesen Prozess besonders gut eignen. Das Material ermöglicht es den TeilnehmerInnen, überzeugende Modelle anzufertigen, mit denen sie veranschaulichen können, was sie kommunizieren möchten. Hierfür benötigen sie keine besonderen technischen Fähigkeiten.

LEGO®-Steine gibt es in vielen Formen und Farben und sie regen oft rein zufällig zu Metaphern an. Sie können zu einfachen oder komplexen Formen zusammengebaut werden, je nachdem, wie es der Persönlichkeit des Erbauers entspricht. Die Forschung hat gezeigt, dass Menschen aus allen Lebensbereichen den LEGO®-Steinen gerne die verschiedensten metaphorischen Bedeutungen verleihen.

Die vier Schritte in dieser Methode sind:

Ich stelle eine Frage, du baust ein Modell, du zeigst es vor, wir reflektieren darüber.

In jedem Stadium von LEGO® SERIOUS PLAY® sieht der Prozess das Bauen mit Steinen und damit die Verbindung zwischen Kopf und Händen vor. Zu keinem Zeitpunkt lehnen sich die TeilnehmerInnen einfach nur zurück und machen Notizen oder unterhalten sich über die Themen, ohne zuvor ihre Antwort gebaut zu haben.

Alles, worüber diskutiert wird, geht daher aus dem Bauprozess hervor, bei dem Kopf und Hände gemeinsam daran arbeiten, Bedeutungen, Emotionen und Beziehungen eine sichtbare und metaphorische Gestalt zu geben.

Der eingebaute Prozess sieht einfach aus und ist zugleich kompliziert, wenn man die falsche Frage stellt. Deshalb sind die ersten Schritte der BRICKme-Methode besonders wichtig.

DESIGN THINKING

Die BRICKme-Methode entmystifiziert Design Thinking, indem sie es von der abstrakten Ebene auf die der praktischen Anwendung hebt.

In der Trainings-Sitzung verwendeten wir drei grundlegende Werkzeuge des Design Thinking: die Empathy Map, das Divergieren in weiterführende Konzepte, und die guten und schlechten Erfahrungen mit den derzeitigen Angeboten.

Eine der praktischen Tätigkeiten bestand im Zuordnen von Fragen, die man Immigranten stellen würde. Daraus ergab sich eine neue Auswahl von Konzepten.

Die Empathy Map ist ein Mittel zur Teambildung, das zu verstehen hilft, wer wer ist und welche Rolle sie/er innerhalb des Teams spielt. Im Falle des HearMe-Projekts verwendeten wir sie, um gemeinsame Berührungspunkte hinsichtlich der Erwartungen herauszufinden.

Ursprünglich mit Polaroid-Fotos konzipiert, wurde sie in der NGS in innovativer Weise mit gezeichneten Selbstporträts der TeilnehmerInnen eingesetzt.

GAMIFICATION

Das HearMe-Projekt kennt keine Bestenlisten, Punkte oder gegenständlichen Belohnungen. Es ist eine tiefergehendere Anwendung dieser Methode, die sie mit dem Kern des Projekts verbindet

- Sie implementiert einen Lernprozess, der die Fähigkeiten der SpielerInnen fördert, z. B. kreatives Denken.
- Eine Aufgabe mit konkreten Zielen bringt eine emotionale Belohnung mit sich, z. B. das Verständnis dafür, wer man ist.
- Mit Anderen an einem gemeinsamen Ziel arbeiten (Turmbau).
- Regeln stützen das System, z. B. alle stellen ihre Modelle vor.
- Ein auf Zusammenarbeit basierender Mechanismus verstärkt die Interaktion zwischen den TeilnehmerInnen.
- Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die BRICKme-Methode dank ihrer Flexibilität vielseitige Umsetzung ermöglicht. Zahlreiche Kombinationen sind denkbar und das HearMe-Projekt hat gezeigt, dass sich die Methode auf unterschiedliche Weise erfolgreich anwenden lässt.





Die Workshops

3 Museen - 3 unterschiedliche Ansätze

In diesem Projekt arbeiteten drei verschiedene Museen zusammen. Das Motto und der neue methodische Ansatz sind die Bindeglieder für alle Workshops. Dennoch waren bei jedem der Partner die Grundvoraussetzungen andere: die Sammlungen, die Kunstwerke, örtliche/räumliche Gegebenheiten, das junge Publikum, die jeweiligen Teams.

Jedes Museum fand daher für seine Workshops sehr unterschiedliche Lösungen. Diese Vielfalt wurde von den Partnern als besondere Bereicherung empfunden und diente auch als Grundlage für Austausch und gegenseitige Anregungen.

Trotz aller Unterschiede gibt es aber eine Reihe von Aktivitäten, die wir teilen, die die Workshops verbindet. Es sind dies in erster Linie Bauaufgaben zur Einführung und zum Aktivieren, sowie die Voting-Plattform Mentimeter. Diese werden im Folgenden kurz beschrieben; in den Kapiteln zu den Workshops der einzelnen Museen wird auf sie nur noch mit der Kurzbezeichnung verwiesen.

Toolbox

AUFWÄRMPROGRAMM FÜR DIE TEILNEHMERINNEN

- Vorbereitung für das SPIEL

Wenn man LEGO® SERIOUS PLAY® spielt, muss man die Verbindungen zwischen Kopf und Händen aufwärmen. Der kreative Prozess, bei dem man mit den Händen agiert, regt das Hirn an, anders zu denken und neues Wissen freizusetzen.

Es wurde eine Reihe von Aktivitäten entwickelt, die die Workshops begleiten sollten. Ziel war es, die TeilnehmerInnen in einen Flowzustand zu versetzen oder sie nach einer Pause wieder anzuregen.

Mit einigen dieser Aktivitäten lassen sich besonders eindrücklich wichtige Konzepte erklären, die anders erläutert, weniger Wirkung entfalten würden. Nachfolgend führen wir einige Beispiele auf.

1. Baue eine Ente

Jede/r Teilnehmer/in erhält hinsichtlich der Anzahl, Form und Farbe dieselbe Auswahl an Bausteinen und hat nun die Aufgabe, eine Ente zu bauen. Das Ergebnis ist immer dasselbe: Alle Enten sind unterschiedlich. Hauptziel ist es, den TeilnehmerInnen Gelegenheit zu geben, die Vielfalt der Interpretationsmöglichkeiten zu erleben, und zu unterstreichen, wie wichtig es ist, einander zuzuhören.

Die zweite Überlegung ist: Wie verständigt man sich über eine Vorstellung, die man im Kopf hat und die andere möglicherweise unterschiedlich interpretieren? Auch wenn man dieselben Ideen verfolgt, sollte doch berücksichtigt werden, dass es auch andere Ergebnisse geben kann.

2. 10-Steine-Modell

Mit dieser Übung soll gezeigt werden, dass es sich beim Geschichtenerzählen um

eine wesentliche Form der Kommunikation handelt. Die TeilnehmerInnen werden aufgefordert, mit nur zehn Bausteinen ein Modell zu bauen; dann wirft die/der Kunstvermittler/in fünf verschiedene Wörter in die Runde. Die TeilnehmerInnen suchen sich eines aus und beschreiben, inwiefern ihr Modell die Bedeutung dieses Wortes erklärt. Sie müssen in Echtzeit kreativ werden, gleichzeitig können sie aber beobachten, welch erstaunliche Geschichten die anderen erzählen.

3. Minifigur

Eine Auswahl an Köpfen, Körpern, Kopfbedeckungen und fantasievollen Ergänzungen dienen den TeilnehmerInnen zum Bau einer Minifigur. Die Minifigur ermöglicht konstruktive Auseinandersetzung und Dialog darüber, wer man ist.

Die Aufgabe zielt auf Gefühle, Vorlieben und Abneigungen und steht im Zusammenhang mit der Selbstwahrnehmung der betreffenden Person. Die Minifigur stellt den ersten Schritt hin zum Verständnis für die Identität der Gruppe dar. Außerdem gewinnen die TeilnehmerInnen auf diese Weise neue Erkenntnisse.

4. Superpower - deine Superkräfte

Das Superpower-Modell nährt positives Denken und Selbstverständnis. Das ist ein sensibles, aber essentielles Thema, um junge Erwachsene schnell zu fördern.

5. Baut den größten Turm

Diese Aufgabe hilft bei Teambildung und Förderung der Zusammenarbeit, was im Schulalltag heutzutage weitgehend vernachlässigt wird. Diese Übung fördert Spaß und Spielfreude, sie bringt zum Lachen und macht allseits gute Laune.

6. Dein schlimmster Albtraum

Mit dieser wirkungsvollen Methode erhält man schnell einen Überblick über Ängste und Albträume der TeilnehmerInnen. Eine informative Einführung zu diesem Konzept durch die KunstvermittlerInnen ist unerlässlich. Alle TeilnehmerInnen notieren je drei wesentliche Wörter zu ihrem Albtraum. Dann werden sie aufgefordert, einen Platz weiter zu rücken, sodass ihr Albtraum vorüber ist. Nun haben sie allerdings einen neuen vor sich, den sie mithilfe der drei Wörter erklären müssen.

7. Mentimeter tool

www.mentimeter.com

Mentimeter ist gänzlich webbasiert, es sind keine Downloads oder Installierungen erforderlich. Es kann mithilfe der eigenen Geräte – Smartphone, Computer oder Tablet – von jedem beliebigen Standort aus gestartet werden. Mentimeter ist ein teamorientiertes und interaktives Tool. Es wurde in den Workshops benutzt, um den KursteilnehmerInnen die Möglichkeit zu geben, anonym ihre Meinungen zu oft kontroversen Themen austauschen, über die sie vor der Gruppe nicht sofort offen geredet hätten.

WORKSHOP IN DER NGS

Delavnica PrisluhniMi

Worum geht es?

Ivana Kobilca (Ljubljana, 1861 – 1926)

Kobilca zählt zu den erfolgreichsten slowenischen Kunstschaffenden. Sie verbrachte den größten Teil ihres künstlerischen Lebens in europäischen Hauptstädten (Wien, München, Paris, Sarajewo, Berlin) und kehrte erst zu Beginn des Ersten Weltkrieges nach Ljubljana zurück. Ihr Œuvre umfasst Porträts ihrer Familie, Porträts des Mittelstandes, Genreszenen und vor allem Blumenbilder.



Ivana Kobilca,
Sommer,
1889/90



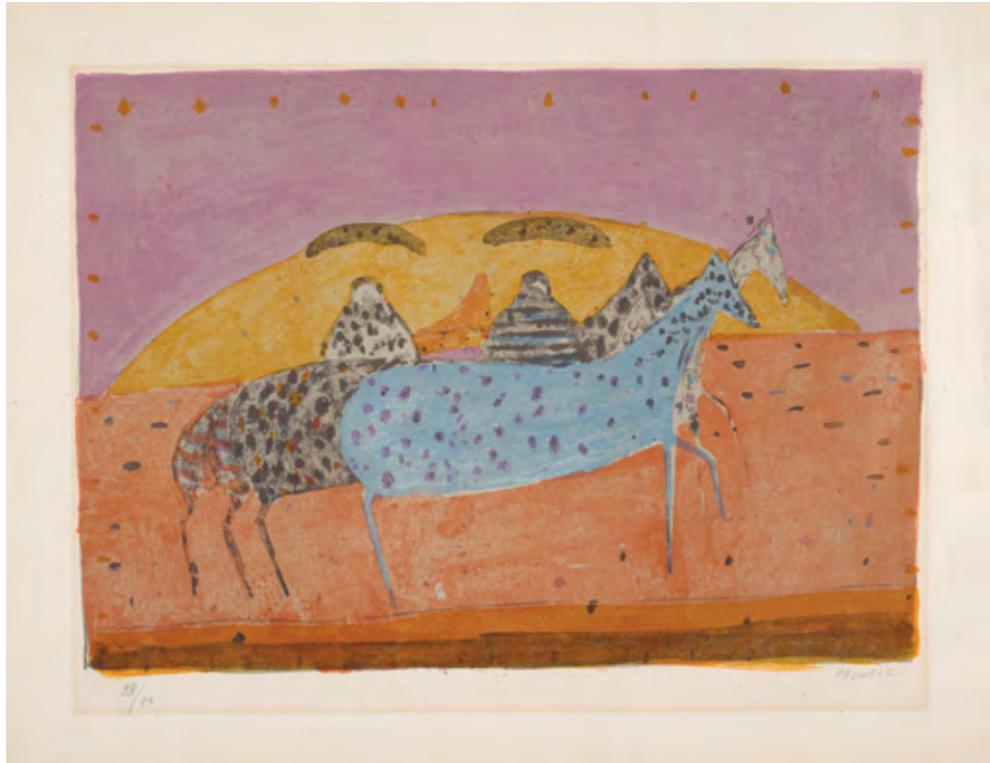
Jožef Petkovšek, *Zu Hause*, 1889

Jožef Petkovšek (Verd 1861 – 1898 Ljubljana)

Petkovšek litt an geistiger Beeinträchtigung (Schizophrenie?) und war nur ein Jahrzehnt künstlerisch tätig. Er verbrachte drei Jahre im Ausland (München, Paris, Venedig), war aber gezwungen, nach Hause zurückzukehren, als sich seine Gesundheit verschlechterte. Viele seiner Werke überlebten nicht – er übermalte einen Teil, andere zerstörte er in Anfällen von Zorn. Er starb in einer Heilanstalt, größtenteils vergessen von seinen Künstlerkollegen. Petkovšeks Ideen und Schöpfungen gelangten erst wieder in den Jahrzehnten nach seinem Tod in den Fokus, als er von der jüngeren Künstlergeneration wiederentdeckt wurde.

Zoran Mušič (Bukovica bei Gorica 1909 – 2005 Venedig)

Mušič wurde als Kind während des Ersten Weltkriegs zum ersten Mal Flüchtling. Während des Zweiten Weltkrieges war er im Konzentrationslager Dachau interniert; diese Erfahrung hinterließ entscheidende Spuren in seiner Kunst. In Venedig und Paris seßhaft, war er der erste Maler der slowenischen Moderne, der Anerkennung im Westen gewann. Er wurde auf der Biennale in Venedig mehrmals mit Preisen ausgezeichnet.



Zoran Mušič, *Kleine Pferde*, 1949

Themen

Die Workshops konzentrierten sich auf das Leben und Werk dreier slowenischer Künstler, die ihre prägenden Jahre unter unterschiedlichen Umständen im Ausland verbrachten. Die bekanntesten Kunstwerke von Kobilca und Petkovšek, Sommer und Zu Hause, entstanden im selben Jahr. Beide stellen die Familie der Künstlerin bzw. des Künstlers nach deren Rückkehr aus dem Ausland dar, aber ihre jeweilige Stimmung und Wirkung stehen in krassem Gegensatz zueinander.

Vergleich zwischen Kobilcas Sommer und Petkovšeks Zu Hause:

hell - dunkel

Optimismus - Pessimismus

bürgerliche Sichtweise - ländliche Sichtweise

starke familiäre Bindungen - heruntergekommene familiäre Verhältnisse

emotionale Nähe der Figuren - emotionale Distanz der Figuren

von der Familie unterstützte Auswanderung - von der Familie abgelehnte Auswanderung

Gemälde, das sofort Erfolg hatte - Gemälde, das lange in Vergessenheit geraten war

Themen, die in Teil 2 besprochen wurden:

- Ehrgeiz
- ERASMUS Programme
- Wie kann ich meine Familie, Freunde, Schule, Gesellschaft beeinflussen?
- Leben in einem nicht-westlichen Land
- mentale Krankheit
- in verschiedene Länder auswandern, um die eigenen Träume zu verfolgen
- Berufe, die traditionell als „unpassend“ für Frauen / Männer angesehen wurden
- Kräfteverhältnis zwischen den Geschlechtern
- Rückhalt der Eltern, um Ziele zu erreichen
- Was ist möglich, wenn man jung ist – wenn man älter ist?
- Wann ist der richtig Zeitpunkt, von zu Hause fortzugehen?
- Wer entscheidet, was angemessen, modern, aufregend, neu ist?

Ein Überblick über die Sammlung von Zoran Mušić bietet sehr persönliche und dennoch allgemein gültige Aussagen über Liebe, Leben, Krieg und Erinnerung.

Themenstränge der Kunstwerke von Zoran Mušić:

- Kunst als eine Form des Gedächtnisses
- Nebeneinander von Schönheit und Schmerz
- persönliche Symbole in Kunst und Leben
- das Andauern von Hoffnung in dunklen Zeiten
- Unsichtbare Gewalt hinterlässt sichbare Spuren
- Zeugen der Geschichte werden

Themen, die in Teil 3 besprochen wurden:

- BotschafterInnen von Ländern (SportlerInnen, KünstlerInnen, MusikerInnen, WissenschaftlerInnen, Models, ...)
- Selbstfindung ist eine niemals endende Geschichte.
- Diskriminierung aufgrund von Nationalität
- den Beruf finden; was man tun kann, um erfolgreich zu sein?
- Freundschaften in einem neuen Land
- Wie geht man mit Trauma um?
- Einflüsse aus meiner Umgebung
- in jungen Jahren die Heimat verlieren
- politische Gründe für die Auswanderung
- für andere sprechen, um eine weitere Tragödie zu verhindern
- Gewalt ist einfach, Kompromiss ist schwierig. Was ist zu tun, um in extremen Situationen zu überleben?

Workshop-Ablauf

Gruppengröße: 15 Jugendliche (im Durchschnitt)

Dauer: 180 Minuten (im Durchschnitt)

Teil 1: Einführung

30 Minuten

Polaroid-Wand / Empathy Map*

Baue eine Ente

10-Steine-Modell

Superpower

Dein schlimmster Albtraum*

Reflexionsrunde

Teil 2: Ivana Kobilca und Jožef Petkovšek

60 Minuten

1. Diskussion über die beiden Kunstschaffenden (siehe Themen)
2. „Stelle Dir vor, wie die Geschichte eines dieser Bilder weitergehen könnte und schreibe die wichtigsten Punkte nieder.“
3. „Formiert Euch in Gruppen, entsprechend der gewählten Bilder.“
4. „Baue ein Modell Deiner Geschichte.“
5. „Verbindet die einzelnen Geschichten und schafft eine neue, gemeinsame.“
6. „Präsentiert Euer gemeinsames Modell dem Rest der Gruppe.“

Pause

15 Minuten

Zum »Aufwärmen«: Turmbau

2 Minuten

Teil 3: Zoran Mušić

60 Minuten

1. „Wie würdest Du Dich fühlen, wenn Du genau jetzt ins Unbekannte aufbrechen müsstest? Baue ein Modell dieses Gefühls, beschreibe es mit drei Wörtern.“
2. „Finde zu Deinem Modell ein Bild in der Dauerausstellung von Zoran Mušić, dass die Gefühle deines Modells widerspiegelt.“
3. „Präsentiere Dein Modell der Gruppe und erkläre Deine Wahl des Bildes.“
4. Kurze Pause
5. Diskussion über das Leben des Künstlers (siehe Themen)
6. „Verbindet die Modelle und schafft so eine Landschaft der Gefühle.“

Fragebögen

10 Minuten

*optional/gelegentlich

Wie funktioniert es?

Teil 1:

Die **Polaroid-Wand / Empathy Map** wurde verwendet, falls die Jugendlichen einander noch nicht kannten.

Baue eine Ente stellt die Kerntexte der Workshops vor: Wir alle haben unterschiedliche Sichtweisen auf Dinge und Sachverhalte. Wichtig ist das gegenseitige Zuhören.

Das **10-Steine-Modell** enthält eine Anweisung, die gleichzeitig sehr konkret und doch mehrdeutig ist. Das Spiel befähigt auch die Fantasie.

Superpower lässt Jugendliche über sich selbst nachdenken, darüber, wie andere sie sehen. Manchmal wurde die Anleitung gegeben, keine Figuranteile zu verwenden, um abstraktere Modelle zu fördern.

Dein schrecklichster Albtraum wurde eingesetzt, falls die TeilnehmerInnen die emotionale Fähigkeit zeigten, mit der Aufgabe konstruktiv umzugehen. Manchmal wurde Superpower in Teil 2 und den Albtraum in Teil 3 eingesetzt.



Teil 2:

Dieser Teil soll Empathie, Vorstellungskraft und Zusammenarbeit fördern und die SchülerInnen zum Nachdenken über das Arrangieren mit verschiedenen Lernentwicklungen anregen.

1. Offenes Kunstgespräch erlaubte den SchülerInnen, den/die Künstler/in kennenzulernen und Bezüge zu heutigen Fragestellungen zu finden.

2. Die SchülerInnen sollten ihre eigene Version erfinden, was dem familiären Treffen folgen könnte, und wurden so motiviert, sich die Auswirkungen unterschiedlicher Familienverhältnisse **vorzustellen**.

3., 4., 5. Im Studio bauten die SchülerInnen zunächst ihre eigenen Modelle und verbanden diese dann mit denen anderer. So wurde eine **Abfolge von Ereignissen** geschaffen, die nicht immer linear war und auch logisch widersprüchlich sein konnte.

6. Trotzdem mussten sie die „Landschaft“ der Modelle als eine Geschichte präsentieren. Dies bedeutete, dass sie Gründe für die Unterschiede finden mussten.

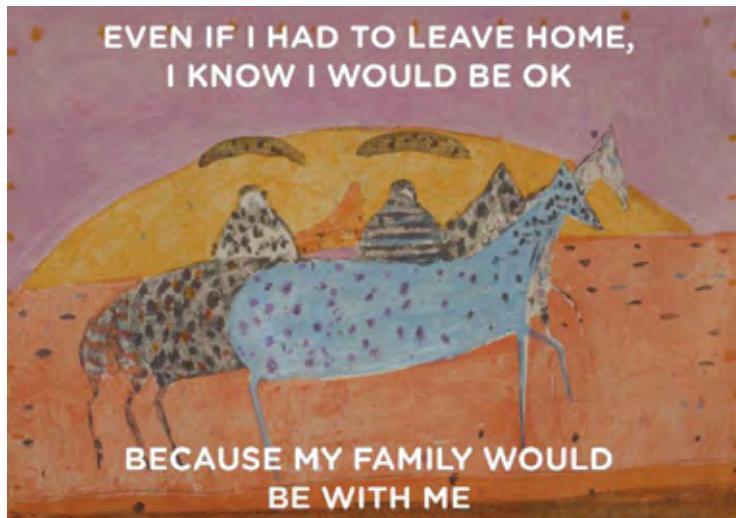
Teil 3:

In diesem Teil wollten wir den SchülerInnen zeigen, wie man Gefühle analysieren kann, wie man eine emotionale Verbindung zu Kunst aufbaut, und wie man mit Widersprüchlichkeiten, die unser Leben begleiten, besser zurecht kommen kann.

- 1.** Die SchülerInnen wurden gebeten, sich zu überlegen, wie sie reagieren würden, wenn sie ihr Zuhause verlassen müssten, und dies mittels der Bausteine auszudrücken. Fragen wie „Wohin?“ und „Wer würde mich begleiten?“ blieben offen und so wurde die Stimmung nachdenklicher.
- 2., 3.** Danach wurden die SchülerInnen in die Ausstellung gebracht und ohne etwas über den Künstler zu wissen, suchten sie sich entsprechende Kunstwerke zu ihren Modellen. Jede/r präsentierte ihr/sein Modell der Gruppe.
- 4.** Die Pause diente dazu, die persönlichen Interpretationen der SchülerInnen von der mehr biografischen Diskussion danach zu trennen. Die beiden Teile sollten nicht in Konkurrenz zueinander stehen, die Ansichten der SchülerInnen nicht korrigiert, sondern in einen breiteren Kontext gestellt werden.
- 5.** Es folgte ein chronologischer Überblick über die Sammlung und eine Diskussion über die gesamten Themen.
- 6.** In der Sammlung oder im Studio sammelten die SchülerInnen positive und negative Aspekte von Migration und schufen so ein breites Spektrum von menschlichen Reaktionen auf widrige Umstände.



In Ljubljana notierten die KunstvermittlerInnen interessante Äußerungen, die SchülerInnen über die Kunstwerke machten, vor allem in der Dauerausstellung von Zoran Mušić. Manche der Bemerkungen wurden in Form von *image macros* festgehalten, die gebräuchlichste Form von Internet Memes, wo Text über Bilder gelegt wird. Sie zeigen emotionale Zugänge zu Kunstwerken, die die SchülerInnen davor nicht kannten oder über die sie wenig wussten.



WORKSHOPS IM KHM

Workshop 1

Amazonensarkophag / Gefangennahme Simsons



Amazonensarkophag, Griechisch/Hellenistisch, 2. Hälfte 4. Jh. v. Chr.



Anthonis van Dyck, *Gefangennahme Simsons*, um 1620/30

Worum geht es?

In beiden Werken geht es um zwei fremde, feindliche Gruppen, die aufeinander treffen. Beide Male sind Konfliktsituationen dargestellt.

Die Rollenbilder der Frauen sind dabei sehr kontrastierend: Am *Amazonensarkophag* übernehmen die Amazonen eine Männerrolle, sie kämpfen. In *Gefangennahme Simsons* wird der Frau eine klassische Frauenrolle zugewiesen: die listige Verführerin.

Amazonensarkophag

- zwei fremde Kulturen/gesellschaftliche Gruppen im Konflikt
- Geschlechterrollen/Geschlechterkampf
- Rollen/Verhalten in Anspruch nehmen, die gesellschaftlich Anderen zugesprochen sind
- fremde Völker, Feinde - was wird als fremd wahrgenommen?
- das Eigene - das Fremde, Selbstdefinition über Abgrenzen vom Anderen, Fremden
- Angstbilder - Projektionen
- selbstbewusste Frau, selbstbestimmte Frau
- Sieger - Verlierer - Wer gewinnt in einem Konflikt?

van Dyck, Gefangennahme Simsons

- Konfliktsituation - zwischen zwei verfeindeten Völkern, aber auch eine sehr persönliche
- Liebespaar stammt aus unterschiedlichen Kulturen, feindlichen Lagern
- Ambivalenz der Gefühle
- Verrat, Liebesgeschichte, Liebesverrat, Verführung
- Wer lässt sich wodurch verführen?
- Wer spielt welche Rolle? Täter - Opfer - Kupplerin.
- Frauenrolle - Frauenklischee
- wiederstrebendes Gefühl: lustvoll etwas getan zu haben, was jemanden Schaden zugefügt hat und gleichzeitig Mitgefühl mit demjenigen zu verspüren - die Tat zu bereuen
- lustvolle Gewalt derjenigen, die endlich Oberwasser haben

Workshop-Ablauf

Einführung (Studio)	30 min
Gruppeneinteilung (max. 15 Personen pro Gruppe) und Einführung Einführende Bauaufgaben: Baue eine Ente / Minifigur / Superpower	
 Teil 1: Amazonensarkophag	50 min
In der Sammlung	ca. 20 min
<ul style="list-style-type: none">• Mentimeter - Quiz „Wer gewinnt“ (Frauen / Männer / Niemand)• Deine Geschichte! „Was ist vorher passiert?“ (Selbstständiges Arbeiten in Kleingruppen, allgemeine Diskussion)	
Im Studio (Modellbauen und Präsentation)	ca. 30 min
<ul style="list-style-type: none">• „Stelle Dir einen Konflikt vor, der jetzt beendet ist. Wie geht es Dir?“	
 Pause	20 min
 Teil 2: Gefangenennahme Simsons	60 min
Im Studio (Modellbauen, kurzes „Warm-up“)	ca. 15 min
<ul style="list-style-type: none">• Dein schlimmster Albtraum	
In der Sammlung:	ca. 15 min
<ul style="list-style-type: none">• Mentimeter - Quiz „Wie viele Füße siehst Du in diesem Bild?“ (5 Möglichkeiten)• „Welches dieser Objekte befindet sich nicht im Bild?“ (5 Möglichkeiten)• Wordcloud - „Welche Stimmung herrscht in diesem Bild?“ (3 Wörter)	
Im Studio (Modellbauen, in kleinen Gruppen zu 2-4 SchülerInnen)	ca. 10 min
<ul style="list-style-type: none">• „Was passiert hier?“ „Stelle die unterschiedlichen Rollen der Figuren im Gemälde und deren Verhältnis zueinander dar.“	
In der Sammlung	ca. 20 min
<ul style="list-style-type: none">• Präsentation der Modelle und Endbetrachtung des Kunstwerkes	
Im Studio: abschließende Reflexionsrunde, Fragebögen	10 min

Wie funktioniert es? (siehe auch Workshop 2, S. 35)

Einführende Bauaufgaben*

- Sie dienen als Einstimmung und „Aufwärmübung“.
- Sie führen von sehr konkreten Aufgaben zu immer abstrakteren.
- Die letzte Bauaufgabe lässt sich inhaltlich schon mit den folgenden Teilen des Workshops verbinden.

Kein Vorwissen*

- Es gibt zu Beginn keine genaueren Erklärungen zum Inhalt des Bildes.
- Die TeilnehmerInnen sollen eigenen Gedanken und Meinungen entwickeln.
- unvoreingenommenes Herangehen an das Kunstwerk und die Bauaufgaben

Mentimeter - Quiz*

- einfache Fragen, die aber auf bestimmte Aspekte des Kunstwerkes abzielen
- eine Methode, die in der Regel (fast) alle dazu bringt, näher hinzusehen und sich aktiv mit dem Gemälde auseinanderzusetzen

Amazonensarkophag - deine Geschichte!

- Die SchülerInnen sollen in kleinen Gruppen zu den Ursachen des Konfliktes eine eigene Geschichte erarbeiten und diese anschließend kurz präsentieren.
- Gemeinsam werden dann die Darstellung und ihr Inhalt aufgelöst, dabei werden immer wieder Bezüge zu heute hergestellt.

Zeit zum Bauen*

- Eher knapp bemessene Zeit für die Bauaufgaben hat sich als sinnvoll erwiesen.
- Zeitvorgaben sind gut, sollten aber je nach Situation in der Gruppe angepasst werden.
- einführende Bauaufgaben: 1-2 Minuten
- Bauaufgaben zu den Kunstwerken, Albtraum: 5-8 Minuten

“Wie fühlst Du Dich nach einem Konflikt?”

- Diese Bauaufgabe zielt nicht direkt auf die Darstellung des Kunstwerkes ab, sondern stellt das Thema in einen sehr persönlichen Zusammenhang.

“Was passiert hier?” (Gefangenannahme Simsons)

- Die Fragestellung zielt darauf ab, die Darstellung im Bild, vor allem die Beziehung der Figuren zueinander, genauer zu erfassen.
- Ohne den Inhalt genau zu kennen, können die SchülerInnen ihre eigenen Varianten der Geschichte erzählen.

* gilt sowohl für Workshop 1 als auch für Workshop 2

Workshop 2

Bacchanal / Diana und Callisto

Worum geht es?

In diesem Workshop geht es um Gruppendynamik, -zugehörigkeit und -regeln. In beiden Kunstwerken gibt es einen Anführer, jedoch mit verschiedenen Ansprüchen, in gegensätzlichen Situationen.

Woutiers, Bacchanal

- Party! Über die Stränge schlagen, Regeln brechen, Ausbruch, Exzess, sich Ausrutscher leisten, sich nicht nach Konventionen verhalten, Freunde dabei zu haben, wenn man mal daneben haut, Solidarität, Zusammenhalt – auch die Nachteile davon (mitgegangen, mitgefangen)
- Selbstinszenierung und -darstellung
- Geschlechterrollen
- Unterschiedliche Sicht und Wahrnehmung: kulturell - geschlechterspezifisch - individuell
- Von einer Frau gemalt! Welche Fantasien sehen wir hier (weibliche, männliche)?



Michaelina Woutiers, *Bacchanal*, um 1659

Tizian, Diana und Callisto

- Völliges Fehlen von Solidarität/Emphatie
- Terror, Verrat, Neid
- Regeln, die zu einer Gruppe dazugehören, Gruppenzwang, Gruppendynamik
- AnführerIn - RädelsführerIn - Macht
- Mobbing - schwarzes Schaf
- Was schafft Zusammenhalt in einer Gruppe?
- Wie zeigt man die Zugehörigkeit zu einer Gruppe?
- Hierarchien innerhalb einer Gruppe
- Vergewaltigung
- lesbische Liebe



Tizian, *Diana and Callisto*, um 1560

Workshop-Ablauf

Einführung (Studio)	30 min
Gruppeneinteilung (max. 15 Personen pro Gruppe) und Einführung Einführende Bauaufgaben: Baue eine Ente / Minifigur / Superpower / „Was ist eine Gruppe für Dich?“	
 Teil 1: Bacchanal	 50 min
In der Sammlung	ca. 20 min
<ul style="list-style-type: none">• Mentimeter - Quiz „Wie viele menschliche Köpfe siehst Du in dem Bild?“ (5 Möglichkeiten) „Welcher Gegenstand ist auf dem Bild zu sehen“ (5 Möglichkeiten)	
Im Studio (Modellbauen, in kleinen Gruppen zu 2–4 SchülerInnen)	ca. 10 min
<ul style="list-style-type: none">• „Was passiert hier? Welche Beziehung haben die Figuren zueinander?“	
In der Sammlung	
<ul style="list-style-type: none">• Präsentation der Modelle und Endbetrachtung des Kunstwerkes	ca. 20 min
 Pause	 20 min
 Teil 2: Diana and Callisto	 60 min
Im Studio (Modellbauen, kurzes „Warm-up“)	ca. 15 min
<ul style="list-style-type: none">• Dein schlimmster Albtraum	
In der Sammlung:	ca. 15 min
<ul style="list-style-type: none">• Mentimeter - Word-Cloud „Welche Stimmung herrscht in diesem Bild?“ (Schreibe 3 Wörter)	
Im Studio (Modellbauen, in kleinen Gruppen zu 2–4 SchülerInnen)	ca. 10 min
<ul style="list-style-type: none">• Gruppe A „Was ist vorher passiert?“• Gruppe B „Was passiert danach?“	
In der Sammlung	ca. 20 min
<ul style="list-style-type: none">• Präsentation der Modelle und Endbetrachtung des Kunstwerkes	
Im Studio: abschließende Reflexionsrunde, Fragebögen	10 min

Wie funktioniert es? (siehe auch Workshop 1, S. 31)

Einführende Bauaufgaben

- „Was ist eine Gruppe für Dich?“ ist eine direkte Vorbereitung für die Themen in beiden Bildern, in denen es um Gruppendynamik, Regeln in einer Gruppe geht.
- Lässt man bei den Bausteinen Kleinteile wie Körper, Köpfe, bestimmte Accessoires weg, entstehen insgesamt abstraktere, oft auch interessantere Modelle. Bei älteren Jugendlichen hat sich das sehr bewährt.

Keine inhaltlichen Infos zum Bild*

- Wie schon in WS 1 werden zunächst keine Erklärungen zu den Bildern gegeben.

Mentimeter - Word Cloud*

- Emotionen im Bild – Emotionen, die beim Betrachter ausgelöst werden. Auf jeden Menschen wirkt ein Kunstwerk anders – Meinungsvielfalt.
- Visuelle Eindrücke werden von den TeilnehmerInnen (und nicht von den VermittlerInnen) in Sprache übersetzt.
- Zu Beginn nur für diesen Workshop vorgesehen, wurde die Word Cloud dann auch im WS 1 vor Gefangennahme Simsons verwendet.

Warum gerade diese Bauaufgaben?*

- Die Fragen bauen darauf auf, dass die Jugendlichen die Geschichte des Bildes noch nicht kennen.
- Sie zielen darauf ab, die Stimmung, die Situation im Bild, die Beziehung der Figuren zueinander zu erfassen.
- Die SchülerInnen sollen ihre eigenen Geschichten entwickeln. „Was passiert hier?“, „Was passiert vorher/nachher?“, scheinen uns die geeigneten Fragen zu sein, um genauer über das Bild nachzudenken, auf das Bild einzugehen, aber sie lassen auch genug Spielraum für eigene Interpretationen.
- Die Fragen sprechen die Themen der Workshops, wie Streit und Konflikt, Freiheit und Rechte, Zugehörigkeit zu oder Ausschluss aus einer Gruppe, nicht immer direkt an. Anhand der Darstellung in den Kunstwerken wird aber genau auf diese Themen eingegangen, sie bilden den Grundton des jeweiligen Workshops.

Präsentation der Modelle vor den Kunstwerken*

- Die Modelle werden vor den Kunstwerken präsentiert, dabei können Bezüge zum Gemälde hergestellt werden (wo findet sich die Entsprechung im Bild?). Der eigentliche Inhalt des Bildes wird erst danach aufgelöst, verschiedene Aspekte gemeinsam diskutiert. Dabei kann mit den SchülerInnen besprochen werden, ob sich ihre Wahrnehmung, Interpretation jetzt geändert hat.

*gilt sowohl für Workshop 1 als auch für Workshop 2

WORKSHOPS IN DER GMS



Bogdan Šuput,
Carinska-Straße in
Novi Sad, 1937



Bogdan Šuput, *Hinterhof in Paris*, 1938



Bogdan Šuput, *Eine Bar in Paris/Boule blanche - Bal nègre*, 1939

Warum gerade diese Themen?

Die Galerija Matice srpske entwickelte zwei Workshops mit Themen, die sich speziell auf die Migrationsfragen im serbischen Umfeld beziehen. Die Fragen und Probleme, mit denen wir die Jugendlichen konfrontieren wollten, waren:

1. Was sind die Konsequenzen, wenn Jugendliche die Entscheidung treffen, das Land zu verlassen, um bessere Lebensumstände und Ausbildung zu suchen?
2. Wie können Medien und visuelle Medien im Besonderen, Meinungen über historische und zeitgenössische Fragen der Migration beeinflussen?

Workshop 1 Bogdan Šuput

Worum geht es?

In dem Umfeld, in dem die Jugendlichen leben, treffen immer mehr von ihnen die Entscheidung, im Ausland zu studieren oder zu leben (Braindrain). Im Wissen um die Situation ihres Landes, um die Arbeitslosigkeit und andere Probleme haben sich die meisten von ihnen irgendwann einmal die Frage gestellt, ob sie das Land verlassen oder hier bleiben sollen. Während ihrer Ausbildung denken die Jugendlichen ganz konkret darüber nach zu gehen, weniger jedoch darüber, welche Konsequenzen das mit sich bringt. Deshalb handelt dieser Workshop von individueller Migration und er regt dazu an, Meinungen zu diesem Thema auszutauschen. Bogdan Šuputs Kunstwerke aus der Sammlung der Galerija Matice srpske sollen eine Diskussion darüber anstoßen, was für Jugendliche Heimat oder Wechsel in eine neue Umgebung bedeutet.

Bogdan Šuput ist ein serbischer Künstler, der in der Zeit zwischen dem Ersten und dem Zweiten Weltkrieg tätig war. Er lebte seit seiner Kindheit in Novi Sad und verlieh seinem Gefühl von Sicherheit und Heimat in dem Gemälde *Carinska-Straße in Novi Sad* Ausdruck. Als wissbegieriger junger Künstler, der neue Erfahrungen sammeln wollte, lebte er mehrfach in Paris. Dort fand er sich in einem völlig anderen kulturellen Milieu wieder und kam mit den künstlerischen Strömungen und neuen Ideen der damaligen Zeit in Berührung. Auf dem Gemälde *Bar in Paris/Boule blanche - Bal nègre* zeigte er die Stadt als eine moderne Welt, eine, die serbische Kunstschaffende in den 1920er und 1930er Jahren in ihrer Heimat nicht zu sehen bekamen. Auf dem Bild ist der Künstler in Gesellschaft seiner Freunde, ebenfalls serbische Künstler, in einer Bar in Montmartre zu sehen. Und doch waren das Nachtleben, der Status eines ungebundenen Künstlers, die Jazzmusik und die Vorstellung einer liberalen Gesellschaft nur die eine Seite des Pariser Lebens, das Šuput kennenlernte. Den Künstler quälten das Gefühl der Einsamkeit in der Großstadt, die ständigen Geldprobleme, die mangelhaften Französischkenntnisse und Heimweh. Das Gemälde *Hinterhof in Paris* zeigt den Blick von seinem Atelier auf die Fassaden und Fenster der Pariser Gebäude mit leicht melancholischer Note.

Workshop-Ablauf

Gruppengröße: 15 Jugendliche (im Durchschnitt)

Dauer: 100 Minuten (im Durchschnitt)

Einführung (Studio) 20 min

Einführende Bauaufgaben: **Baue eine Ente**

Modellbauen: „**Was ist Zuhause für Dich?**“

In der Sammlung 40 min

- **Einführung zu den drei Gemälden von Bogdan Šuput**
- **Mentimeter: „Welches dieser drei Gemälde erinnert Dich an Zuhause?“**
- **eine Geschichte über das Leben von Bogdan Šuput in Novi Sad und Paris**

Im Studio 30 min

- **Baue ein Modell: „Wie würdest Du Dich fühlen, wenn Du die Möglichkeit hättest, Dein Land zu verlassen?“**
- **Schreibe zwei, drei Gefühle auf einen Notizzettel**
- **Sortieren der Notizen über Gefühle auf einem Flipchart**
- **Reflexionsrunde über positive und negative Gefühle**
- **Diskussionen über die positiven und negativen Auswirkungen, dass Land zu verlassen**

Fragebögen 10 min



Wie funktioniert es?

Nach einem ersten Eindruck von der Galerie werden die SchülerInnen aufgefordert, aus Bausteinen das Modell einer Ente zu bauen. Für zahlreiche Jugendliche ist das der erste Kontakt mit der Galerie. Diese Übung bietet ihnen daher Gelegenheit, sich gleich zu Anfang zu entspannen und mit der Umgebung vertraut zu machen. Danach folgt eine kompliziertere Bauaufgabe: Die TeilnehmerInnen sollen ein Modell anfertigen, das zeigt, was für sie Zuhause bedeutet. Wenn diese ihre Modelle präsentieren, sprechen sie in Wirklichkeit über ihre Gedanken und Gefühle. Obwohl die Frage sehr persönlich ist, reagieren die SchülerInnen sehr offen und frei, so als sprächen sie nur über ein Modell und nicht über sich selbst.

Der/die Kunstvermittler/in stellt den SchülerInnen drei Bilder von Bogdan Šuput vor, ohne dabei sofort die wesentlichen Details preiszugeben; gemeinsam stellen sie im Laufe einer Diskussion Vermutungen über die Gemälde an. Mithilfe von Mentimeter und der Frage „Welches dieser drei Bilder erinnert dich an Zuhause?“ assoziieren sie das Thema mit dem vorangegangenen Spiel, aber auch mit der Vorstellung des Künstlers von Heimat auf dessen Gemälde *Carinska-Straße in Novi Sad*. In den meisten Fällen bauen die TeilnehmerInnen zu ihrem Landsmann eine Verbindung auf, obwohl der Künstler bereits vor hundert Jahren lebte.

Während der Betrachtung Gemälde *Eine Bar in Paris/Boule blanche – Bal nègre* und *Hinterhof in Paris* werden die Erwartungen, die der Künstler an Paris hatte, sowie die Probleme, denen er während seines Aufenthalts begegnete, besprochen. Wichtig ist darauf hinzuweisen, dass die SchülerInnen nicht zu irgendeiner Schlussfolgerung hinsichtlich Šuputs Entscheidung hingeführt werden, sondern nur das kritische Thema des Umzugs ins Ausland zu Studien- oder Berufszwecken aufgeworfen wird. Nach Bogdan Šuputs Geschichte werden die TeilnehmerInnen aufgefordert, diese Thematik persönlich durchzuspielen. Die Jugendlichen bauen Modelle zu der Frage, wie sie sich fühlen würden, wenn sie ihr Land verlassen und für unbestimmte Zeit umziehen müssten. Alle SchülerInnen präsentieren ihre Modelle, beschreiben ein paar Gefühle und halten diese schriftlich fest. Gemeinsam diskutiert die Gruppe über die Modelle und sortiert sie nach positiven und negativen Beispielen – diese reichen von Verängstigung und Trauer beim Gedanken an den Abschied bis hin zur Zuversicht jener, die für sich anderswo eine neue Chance sehen.

Diese Meinungsvielfalt zeigt, dass die KunstvermittlerInnen nicht lenkend auf die Gespräche einwirken, wenn es um die Frage geht, ob es besser sei zu bleiben oder fortzugehen. Am Ende des Workshops sind die TeilnehmerInnen durch die Diskussion sensibilisiert und finden ihre eigene Antwort auf die Frage. Sie stellen fest, dass beide Optionen ihre Vor- und Nachteile haben.

Workshop 2

Paja Jovanović



Paja Jovanović, *Die Wanderung der Serben*, 1896 (Museum der serbisch-orthodoxen Kirche)



Lithographie des Gemäldes von Paja Jovanović, *Die Wanderung der Serben*, 1896

Worum geht es?

In der Zeitspanne vom 14. bis zum 19. Jahrhundert war das Gebiet des heutigen Serbiens auf das Osmanische und das Habsburgische Reich aufgeteilt. 1690 fand die größte Wanderung der Serben statt, als diese vom Staatsgebiet des Osmanischen Reiches in das der Habsburger zogen, in das Gebiet der heutigen Woiwodina. Bei dieser Gelegenheit lud der habsburgische Kaiser Leopold I. den serbischen Patriarchen Arsenije III Čarnojević ein und stattete ihn mit besonderen Privilegien aus. Dieses Ereignis ist als die „Große Wanderung der Serben“ bekannt und nahm in späteren Zeiten im kollektiven Gedächtnis der Serben einen wichtigen Platz ein. Dies vor allem im 19. Jahrhundert, als ein Anwachsen des nationalen Bewusstseins stattfand und man bestrebt war, Ereignisse hervorzuheben, die zum Entstehen des serbischen Staates nach dem Rückzug der Türken beitrugen.

Paja Jovanović schuf die Große Wanderung der Serben Ende des 19. Jahrhunderts als Auftrag für die Millenniumsausstellung in Budapest, die das tausendjährige Bestehen des Ungarischen Staates feierte. Jovanović fertigte zwei Versionen des Gemäldes an. Da der Auftraggeber den ersten Entwurf nicht schätzte, musste der Künstler ihn verändern. Die erste Version wiederum gefiel einem Mitglied der Kaufmannschaft, und für diese malte Jovanović ein weiteres Gemälde. Die beiden Werke von Paja Jovanović sind die berühmtesten künstlerischen Interpretationen dieses Ereignisses. Der Workshop baut auf beide Versionen von Paja Jovanovics *Wanderung der Serben* auf, die dasselbe Ereignis mit leicht differenzierten Bedeutungen schildern.



Workshop-Ablauf

Gruppengröße: 15 Jugendliche (im Durchschnitt)

Dauer: 100 Minuten (im Durchschnitt)

Einführung (Studio) 30 min

Einführende Bauaufgaben: **Baue eine Ente**

Baut den höchsten Turm

Modellbauen: **Superpower**

Modell der Gefühle - „Der/die Superheld/in hat seine/ihre Kräfte verloren und ist in der Dunkelheit verloren gegangen.“

In der Sammlung 40 min

- **Überlegungen zu den Gefühlen des/der Superhelden/in und Vergleich zu den Figuren im Gemälde**
- **Einführung über die beiden Gemälde von Paja Jovanović, die dasselbe historische Ereignis darstellen.**
- **ein Vergleich der beiden Gemälde**

Im Studio 20 min

- **Diskussion darüber, wie Bilder und Medien unsere Meinungen und Einstellungen zu Migration beeinflussen**

Fragebögen 10 min



Wie funktioniert es?

Der Workshop beginnt mit der Aufgabe, ein Modell einer Ente aus vorgegebenen Bausteinen zu bauen. Die Idee dahinter ist, den SchülerInnen zu zeigen, dass ihre Modelle unterschiedlich sind, dass es zu einem Begriff verschiedene Vorstellungen geben kann. Außerdem wird eine weitere Bauaufgabe benutzt, um Teamwork, Dialog und gegenseitigen Respekt zu fördern. Die TeilnehmerInnen werden in mehrere Gruppen geteilt und bekommen die Aufgabe, innerhalb einer bestimmten Zeit den höchstmöglichen Turm aus den Bausteinen zu bauen und im Anschluß gemeinsam über den Bauvorgang, die Größe und das Aussehen des Turmes zu reden. Diese Aufgabe wird manchmal auch im vorigen Workshop verwendet.

Nach den einführenden Übungen müssen die TeilnehmerInnen aus den Bausteinen ihre SuperheldInnen bauen. Jede/r präsentiert ihre/seine Figur und zählt drei Superkräfte auf. Die TeilnehmerInnen identifizieren die SuperheldInnen zunächst mit sich selbst und ihren eigenen Sehnsüchten. Dann wird eine neue Aufgabe gestellt: der Superheld, die Superheldin hat seine/ihre Kräfte verloren, ist gestrandet, verloren im Dunkel der Nacht, sieht sich realen Problemen gegenüber. Die Herausforderung besteht darin, die Gefühle der SuperheldInnen in diesem Moment darzustellen und gleichzeitig, unter Verwendung der Modelle, mögliche Lösungen zu überlegen. Dann werden den TeilnehmerInnen die erste und die zweite Version des Gemäldes *Wanderung der Serben* präsentiert. Im Vergleich der beiden Gemälde und durch die Diskussion entdecken die SchülerInnen von sich aus Unterschiede zwischen den Gemälde und sie erfassen, was die Auftraggeber der Werke auszudrücken bestrebt waren. Die beiden Versionen weisen Charaktere mit unterschiedlichen Gefühlen auf – die eine zeigt die Personen in Angst und auf der Flucht, die andere tapfere und stolze Figuren. Die TeilnehmerInnen sprechen darüber, wie die Menschen in den Gemälden geschildert werden, und versuchen, die aussagekräftigen Gefühle mit denen ihrer verlorenen SuperheldInnen zu verbinden. Auf diese Weise entdecken sie, welche Version der Gemälde dieses historische Ereignis wahrheitsgetreuer schildert.

Durch den Vergleich lässt sich der Schluss ziehen, dass die zwei Gemälde unterscheidbare Botschaften über dasselbe historische Ereignis senden können. Wie in der Vergangenheit verleiten auch heutige visuelle Medien häufig zur Bildung von abweichenden Einstellungen und Wahrnehmungen der Gesellschaft zu bestimmten Themen. Am Ende des Workshops werden die SchülerInnen ermutigt, darüber zu diskutieren, wie Medien die Belange der Migranten behandeln, und sich über das Ausmaß des Einflusses auszutauschen, den Medien auf ihr Denken und das Verständnis dieses sozialen Problems haben.



Feinschliff bei der Durchführung

WAS WIR GELERNT HABEN

Da diese Art von Workshops für uns völlig neuartig war, wussten wir nicht, was uns erwarten würde. Würden die einzelnen Aktivitäten so funktionieren, wie wir sie geplant hatten? Waren die Fragestellungen, die wir uns überlegt hatten, geeignet, um sinnvolle Modelle bauen zu können? Von Anfang an war klar, dass diese Workshops einen sehr viel persönlicheren Zugang erfordern und ermöglichen. Doch welche dynamischen Prozesse würden dadurch in Gang gesetzt werden? Viele unserer Bedenken erwiesen sich als grundlos, die Workshops funktionierten von Beginn an sehr gut. Dennoch sind einige Probleme, schwierige Situationen aufgetaucht, die wir hier zusammenfassen.

Gruppeneinteilung

Wenn strenge Regeln über die Gruppeneinteilung aufgegeben wurden (und sie den LehrerInnen oder SchülerInnen selbst überlassen wurde), bestanden bestimmte Gruppen häufig aus SchülerInnen, die als weniger problematisch betrachteten oder bevorzugt wurden. Anfängliche Teilung ist besonders wichtig in Hinblick auf Gruppendynamik und gleichmäßige Verteilung, daher sollte immer auf eine zufällige Auswahl der Gruppe bestanden werden.

Gruppendynamik

Häufig zeigten die TeilnehmerInnen in den Workshops eine Empfindlichkeit, die typisch für dieses Alter ist. Es kam vor, dass manche SchülerInnen Modelle bauten, die einen provozierenden Charakter hatten. Zudem besuchten meist Gruppen aus derselben Klasse die Workshops, was manchmal zu Problemen wie endlosen Diskussionen, gegenseitigem Lächerlichmachen und Verspotten führte. Die Methode, die den Workshops zugrundeliegt, geht sehr viel mehr in persönliche, emotionale Bereiche. Dabei werden sowohl starke individuelle als auch gruppendynamische Prozesse in Gang gesetzt. Die VermittlerInnen waren dadurch bisweilen mit schwierigeren Situationen konfrontiert als in anderen Workshops oder Führungen.



Problematische Kommentare

Die Jugendlichen sind viel expliziter gefragt, ihre eigene Meinung zu äußern; das Workshop-Setting ist ein viel entspannteres. Der Freiraum, der damit geboten wird, wurde

von den Jugendlichen oft auch in ihrer ganz eigenen Weise genutzt. Provokante Bemerkungen tauchten auf. Gewalt, Sexualität, beides in den Kunstwerken schon vorhanden, wurde von den SchülerInnen in bisweilen verstörender Weise thematisiert. Eigene Gedanken in Modellen auszudrücken und diese dann zu präsentieren, führte manchmal zu übertriebener Selbstdarstellung. Einerseits hinzunehmen, was kommt, andererseits aber allzu absurde oder aggressive Aussagen zu korrigieren oder dagegenzuhalten, kann die richtige Mischung sein, damit umzugehen. Darüber hinaus sollten alle Kommentare kontextualisiert werden: Wo findet sich das im Kunstwerk? Diese Vorgehensweise stellt sicher, dass die Diskussion am Werk bleibt und unpassende Bemerkungen können so richtiggestellt werden.

Teilnahmslose SchülerInnen

Manche SchülerInnen wollten während der Workshops nicht am Modellbauen teilnehmen. Die häufigsten Gründe dafür waren, ihnen selbst zufolge, ein Mangel an Kreativität und Geschicklichkeit für das Bauen oder aber auch fehlendes Interesse. Das bedeutete aber nicht, dass sie von der Teilnahme ausgeschlossen waren, weil sie bereit waren, sich durch verbale Kommunikation einzubringen.

Teilnehmende LehrerInnen

Einerseits ist es den LehrerInnen wichtig, mit den Themen des Workshops vertraut zu sein und dem Verlauf zu folgen, andererseits bedeutet ihre Abwesenheit größere Freiheit des Ausdrucks für die SchülerInnen. Wenn LehrerInnen am Workshop selbst teilnahmen, indem sie die Antworten der SchülerInnen kommentierten oder eigene Modelle präsentierten, sabotierten sie diesen im Grunde genommen. Die Anwesenheit der LehrerInnen ist daher gut, solange ihre Teilnahme beschränkt ist und den SchülerInnen Vorrang und genügend Raum gegeben wird, sich auszudrücken.



#Social Media - wirkungslos

Der Einsatz von Mobiltelefonen wird nicht nur geduldet, sondern sogar ermutigt! Der ursprüngliche Gedanke dahinter war, für die Jugendlichen einen Anreiz zu bieten, Fotos ihrer Modelle zu machen, diese auf den Social-Media-Plattformen unter Verwendung des Projekt-Hashtags zu teilen und so eine Debatte über die Workshop-Themen zu initiieren. Smartphones wurde zwar verwendet, aber meistens nicht mit dem Effekt, den wir uns erhofft hatten.

Zu lang, spät, jung

In den Workshops des KHM und der NGS verbrachten die VermittlerInnen eine längere Zeit mit der Gruppe. Die Vielfalt der Aktivitäten sorgte für Abwechslung innerhalb des Programmes. Dennoch dauerten für manche Jugendlichen die Workshops zu lange. Vor allem bei den Gruppen am Nachmittag waren schneller Ermüdungserscheinungen zu bemerken. In einigen Klassen gab es 13-jährige SchülerInnen, die sich meist als zu jung für dieses Programm erwiesen. Es war viel schwieriger, mit ihnen auf die gewählten Themen einzugehen, mit der Anforderung, eine Verbindung der Bauaufgaben mit den Kunstwerken zu schaffen. Der Workshop *Bacchanal - Callisto* im KHM über Gruppendynamik und Sexualität stellte sich als zu problematisch für Jüngere heraus, daher wurde er nur mit älteren SchülerInnen (16- bis 18-Jährige) durchgeführt.



WAS DIE ERFAHRUNG BEREICHERT HAT

Liebe auf den ersten Blick

Die Reaktionen der Jugendlichen auf das Umfeld, in dem die Workshops stattfanden, war vom ersten Moment an sehr positiv. Die SchülerInnen freuten sich, dass sie mit Bausteinen spielen sollten und oft nahmen sie die Steine und begannen sie spontan zusammenzustecken. Die Bausteine haben eine positive Wirkung auf die Jugendlichen, da sie an frühere Erfahrungen aus der Kindheit erinnern. Die SchülerInnen erweiterten häufig ihre Modelle während des Workshops, ohne dass dies ihre Teilnahme daran beeinträchtigte. Dies fand vor allem im zweiten Teil des Workshops in der GMS statt, der stärker auf verbale Kommunikation angelegt war.

In Form kommen

Obwohl manche SchülerInnen zu Beginn Schwierigkeiten hatten, und sich fragten, was und wie sie bauen sollten, löste sich dieses Problem im Laufe des Workshops, da auch sie oft interessante Modelle bauten und damit selbst zufrieden waren. Besonders ergiebige Momente gab es in Workshops, in denen ganz unterschiedliche Modelle entstanden und die SchülerInnen einerseits Gemeinsamkeiten entdeckten, aber auch die Vielfalt der Interpretationen zu Diskussionen anregte.

Gesprächsgegenstand: Ein gutes Kunstwerk ist entscheidend

Der erste Impuls, die Workshops auf Werken berühmter KünstlerInnen aufzubauen, war strategisch: Wir wollten, dass sich LehrerInnen und SchülerInnen von den Workshops angezogen fühlen. Aber der Status der Bilder und die wohlerprobte Art, darüber zu sprechen, bedeutete auch, dass neue Betrachtungsweisen mehr Wirkung haben würden. Wir stellten den SchülerInnen die Werke nicht einfach nur vor, sondern wir veränderten die Art, wie sie wahrgenommen werden. Frauenrechte, Selbstinitiative, Einfallsreichum, Rollen innerhalb der Familie, Auslandsstudium, Migration, Konflikt, Krieg, Heimatlosigkeit sind Themen, die sonst häufig außer Acht gelassen werden, wenn über diese Werke gesprochen wird. Sie machten die Hear-Me-Diskussionen viel tiefgreifender.





Mit relevanten Themen verknüpfen

Drei Museen sind an das Hauptthema des Workshops aus der Sicht der SchülerInnen herangegangen. Die KunstvermittlerInnen versuchten für Teenager relevante Themen zu finden, wobei sie heutige soziale Fragestellungen mit bildender Kunst zu verbinden suchten. Sie wählten Themen, die entscheidend für dieses Alter sind und sie regten die Jugendlichen an, mehr über ihr eigenes Leben und ihre Meinungen zu sprechen.

Länge der Workshops: So lange wie notwendig, so kurz wie möglich

Während des Projektes testeten wir Workshops, die zwischen 90 Minuten und 240 Minuten dauerten. Nachdem die KunstvermittlerInnen vertrauter mit den Gruppendynamiken wurden, konnten sie die Workshops auf die Bedürfnisse und die Erwartungen der Gruppen, die auch in der Größe variierten, anpassen. Während wir nicht sagen können, ob irgendwelche Workshops zu kurz waren, wurden 4-stündige letztendlich aufgegeben und an ein 180-Minuten-Schema angepasst.

Mentimeter-Aufgaben

Mentimeter erwies sich als besondere Bereicherung des Programmes. Die Jugendlichen zeigten sich überrascht, dass sie ihre Mobiltelefone einsetzen durften. Alle waren auf diese Weise gefordert, sich mit den Fragen zum Kunstwerk auseinanderzusetzen und selbst Antworten zu finden. Die Word Cloud („Welche Stimmung herrscht in diesem Bild?“) zu einzelnen Gemälden brachte meistens schöne Ergebnisse, oft wurden mehr oder weniger alle Aspekte des Bildes aufgegriffen. So wurde die Vielfalt der Meinungen und Gefühle anschaulich, die ein Kunstwerk bei jeder einzelnen Person hervorrufen kann.

Einige LehrerInnen nahmen dies als Anregung, Mentimeter auch im Unterricht zu verwenden und es gab sogar Feedback zu Workshops mittels Word Cloud.

Einen besonderen Ort schaffen

Der Museumsraum, in seiner anderen Zusammensetzung des Umfelds und des Rollenverhaltens, trug zu einer entspannteren Atmosphäre bei, in der sich die SchülerInnen wohl fühlten und weniger eingeschüchtert waren. Die SchülerInnen erkannten so zusätzliche Möglichkeiten im Museum, das zu mehr wurde, als bloß einem Ort, an dem Kunstwerke ausgestellt werden. Durch die Workshops gelingt es Museen, für eine gewisse Zeit eine Plattform für den Austausch von Meinungen, Wissen und Kreativität zu werden. Das Museum ist zu etwas Anderem geworden, zu einem besonderen Ort.

Lasst sie ausreden

Die Diskussionen, in denen die SchülerInnen ihre Gedanken miteinander austauschten, bildeten einen erheblichen Teil der Workshops. Die KunstvermittlerInnen förderten diese Diskussionen durch Fragen, die die SchülerInnen dazu brachten, über bestimmte Themen nachzudenken, die während der Analyse der Kunstwerke aufkamen. Wie wichtig diese Diskussionen waren, zeigte sich in den Fragebögen. Die Jugendlichen gaben an, neue Sichtweisen über bestimmte Themen gewonnen zu haben, äußerten aber auch ihre Befriedigung darüber, die Gedanken anderer gehört zu haben. In diesem Teil der Workshops war es die Aufgabe der KunstvermittlerInnen, die Diskussion zu koordinieren, damit sie nicht ausuferte, sondern innerhalb der Themenbereiche des Workshops blieb.



HEAR ME

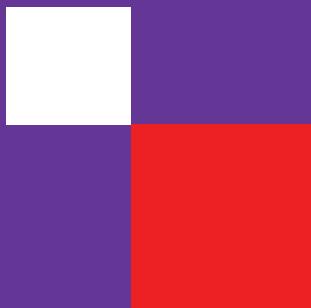
BRINGING
YOUTH AND
MUSEUMS
TOGETHER

РАДИОНИЦЕ ЗА МЛАДЕ
у оквиру пројекта Креативне Европе

1. децембар 2016. – 30. октобар 2017.
Галерија Матице српске



Erfahrungen – Emotionen



DIE TEILNEHMERINNEN

Einer der teilnehmenden Jugendlichen sagte bei der Reflexionsrunde:

„Was Sie mit uns heute gemacht haben, war Psychologie, oder? Aber es war urgeil!“

Auch wenn es gelegentlich TeilnehmerInnen gab, die kaum zu motivieren waren, nahmen doch die meisten der SchülerInnen die Erfahrung mit, dass Museumsbesuch eine spannende Sache sein kann. Wichtige Aspekte, die in den Fragebögen immer wieder auftauchten, waren einerseits der Spaßfaktor, andererseits die Möglichkeit bekommen zu haben, selbst tätig zu werden, eine eigene Meinung äußern zu können. Wichtig war vielen auch der gegenseitige Austausch, die Gedanken und Interpretationen der Anderen zu hören. Das Modellbauen ist dabei ein unverzichtbarer Katalysator.

„Weil es nicht wie in einem typischen Museum war.“

Die spielerische Atmosphäre, die Abwechslung, das Andersartige der Workshops, die nicht dem entsprachen, was die Jugendlichen normalerweise im Museum erwarten würden, wurde als besonders positiv wahrgenommen. Ihre eigenen Interpretationen zu Themen und Kunstwerken äußern zu können, Gefühle und Gedanken zu bauen und darüber zu reden, ohne dass es sofort ein Richtig oder Falsch gab, war ein wichtiger Aspekt für viele TeilnehmerInnen.

Oft ergaben sich gegen Ende des Workshops hin fruchtbare Diskussionen, die SchülerInnen öffneten sich der Kunst gegenüber und einander. Im besten Falle nahmen sie positive Impulse für ihr Leben mit.

„Erkennen, wie andere Menschen denken.“ „Selbsterfahrung“

Die Tatsache, dass der Dialog über visuelle Anregungen nicht nur auf einer sprachlichen Ebene stattfand, sorgte für außergewöhnlich positives Feedback. Die Modelle ermöglichten eine Deutung des Kunstwerkes durch bildlichen Ausdruck. Diese Art und Weise, ein Kunstwerk kennenzulernen, war neuartig, sowohl für die SchülerInnen als auch die KunstvermittlerInnen. Durch die HearMe-Workshops ließen sich neue und andere Bedeutungsebenen der Kunstwerke entdecken. Die HearMe-Workshops waren für Jugendliche ein wichtiger und interessanter Weg, sowohl über das kulturelle Erbe zu lernen, als auch das Museum als ihnen nahe und zugänglich zu erfahren.

Viele SchülerInnen gaben in den Fragebögen an, wiederkommen zu wollen, um mehr zu erfahren, die Kunstwerke näher anzusehen. Auch wenn davon ausgegangen werden kann, dass es bei typischen Jugendlichen in diesem Alter bestenfalls beim Vorsatz bleiben wird, blieb zumindest die positive Erfahrung, die möglicherweise später einmal motiviert, wiederzukommen, da mit Museum eine gute Erfahrung, ein persönliches Erlebnis verbunden wird. Oder, wie einige Schüler es ausdrückten:

„Ich möchte wiederkommen, aber wahrscheinlich nicht so bald.“

„Vielleicht in ein paar Jahren.“

„Wenn ich älter bin.“

„Weil man die Bilder in jedem Alter anders interpretiert.“

Anders als sonstige MuseumsbesucherInnen bringen Jugendliche eine besondere Energie mit und in ihrer Begeisterung können sie selbst etwas zu einem neuen Verständnis der Kunst und Kunstinstitutionen beitragen. Aus diesem Grund sehen wir sie als aktiv Beitragende in der Entwicklung zukünftiger Programme des Museums und als Mitträger bestimmter Ereignisse, und nicht als bloße EndverbraucherInnen und RezipientInnen der Kulturinhalte eines Museums.



DIE KUNSTVERMITTLERINNEN

Vor dem HearMe-Projekt hatten die KunstvermittlerInnen gelegentlich Schwierigkeiten, in der Kommunikation mit jugendlichen MuseumsbesucherInnen den richtigen Ton zu treffen. Nach der Durchführung von hunderten Workshops sind die KunstvermittlerInnen viel entspannter und offener Jugendlichen gegenüber. Die Arbeit mit älteren SchülerInnen verschaffte ihnen ein besseres Wissen über die Bedürfnisse dieses Publikums.

In den Monaten der Umsetzung der Workshops waren die KunstvermittlerInnen bei der Diskussionen der TeilnehmerInnen mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert. Sie mussten deren Ansichten kontextualisieren und manchmal Struktur und Aktivitäten der Workshops anpassen. In diesem Sinne waren Erfahrung und Geschicklichkeit von wesentlicher Bedeutung. Trotz methodischen Trainings und Erfahrung in der Anwendung, verlangten manche Momente von den KunstvermittlerInnen zusätzliche Fähigkeiten in der Kommunikation mit den Jugendlichen.



Gespräch untereinander

Die Kunstvermittlung ist eine der geschäftigsten Abteilungen jedes Museums, und meist bleibt wenig Zeit zum gegenseitigen Hospitieren. Das ist ein Fehler und langfristig gesehen nicht vorteilhaft. Einander bei der Arbeit zu beobachten, sollte nicht nur auf die Trainingszeit beschränkt sein, sondern ein fixer Bestandteil der Weiterentwicklung von Vermittlungsprogrammen und Kompetenzen der MitarbeiterInnen sein.

Durch die intensive Auseinandersetzung mit den Werken und die Gespräche mit den SchülerInnen konnten auch die VermittlerInnen vieles lernen: über Details in den Bildern, die bisher unentdeckt blieben, über andere Sichtweisen und Interpretationen der Darstellung, aber auch über Ideen und Vorstellungen der Jugendlichen.

Zwischen dem/der Vermittler/in und der Gruppe entstand eine viele engere, persönlichere Beziehung, Barrieren wurden abgebaut. Das konnte zu anstrengenden Situationen führen, im besten Fall aber zu gesprächsbereiten Jugendlichen, die Fragen stellten und auf Hinweise reagierten, in einer Art und Weise, die sonst in konventioneller Art der Vermittlung nicht so leicht herzustellen ist. Die oft merkbaren Auswirkungen auf die Gruppe machten den VermittlerInnen ihre eigene Arbeit sehr schön greifbar.

„Mit neuartigen, schwierigeren aber auch besonders schönen Situationen konfrontiert zu sein, mitzuerleben, wie sich Jugendliche auf einmal zu öffnen beginnen, auch der Kunst gegenüber, mit Jugendlichen während des Workshops und in der Pause über Themen zu sprechen, die sie besonders beschäftigen, die Anregungen und verschiedenen Sichtweisen, die sich daraus ergeben haben: all dies ist eine Bereicherung und ein Mehrwert dieser Workshops.“

„Durch diese Workshops erfährt das Museum eine thematische und emotionale Erweiterung und wird zu einem Aktionsraum.“





Hör mir zu
—
lass uns
reden!

ASPEKTE DER KOMMUNIKATION

Die Verwendung der BRICKme-Methode unter besonderem Einsatz von LEGO® hatte einen äußerst positiven Einfluss auf das Freisetzen von Kreativität bei den SchülerInnen. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass sie keinerlei besondere Fähigkeiten oder „künstlerische Talente“ vonseiten der NutzerInnen erfordert. Auf diese Weise wird künstlerischer Ausdruck gefördert, was ein besseres Verständnis visueller Sprache ermöglicht. Die SchülerInnen beginnen zu erkennen, wie sehr visuelle Sprache Bestandteil täglicher Kommunikation, täglichen Lebens ist, und wie sie diese selbst, bewusst oder unbewusst, verwenden.

Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit, beim Spielen alleine oder in der Gruppe zu arbeiten. Die Dynamik der HearMe-Workshops war bestimmt von dem Wechsel zwischen unterschiedlichen Übungen und Bauaufgaben. Dank dem brachten sich die TeilnehmerInnen aktiv in die Workshops ein und es wurde auf mehreren Ebenen kommuniziert: zwischen KunstvermittlerIn und TeilnehmerInnen, innerhalb kleiner Gruppen von Jugendlichen und zwischen allen TeilnehmerInnen insgesamt. Das Bauen der Modelle förderte und ermutigte den persönlichen Ausdruck der SchülerInnen, sowohl bildlich als auch sprachlich. Diese Tätigkeit führte zu einer besseren Verbindung zwischen den SchülerInnen einer Gruppe oder Klasse und zu freieren Antworten und Diskussionen. Bei der Arbeit in Workshops mit den SchülerInnen gewannen die KunstvermittlerInnen neue Erkenntnisse über die Bedürfnisse und Denkweise der BesucherInnen und konnten ihre kommunikativen Fähigkeiten verbessern.

Die Reaktion der SchülerInnen hat gezeigt, dass es ihnen ein Bedürfnis war, ihre Meinungen zum Ausdruck zu bringen, sodass es in den Workshops gelegentlich zu hitzigen Debatten unter den Jugendlichen kam. Bei solchen Gelegenheiten kam den KunstvermittlerInnen die wichtige Aufgabe zu, jeder Äußerung Raum zu geben und eine Atmosphäre des gegenseitigen Respekts zu schaffen, ohne jedoch vom Hauptthema des Workshops abzuschweifen.

Offene Kunstgespräche

Die Workshops boten den KunstvermittlerInnen die Gelegenheit, länger und auf neue Art und Weise vor einem Kunstwerk zu verweilen und die Jugendlichen dazu zu ermutigen, in vielfältiger Art über dieses zu reflektieren. Wichtig ist, dass die Gemälde, die während der Workshops interpretiert werden, von Anfang an präsent sind, sodass das Verständnis der Teilnehmer dafür kontinuierlich wachsen kann.

Die BRICKme-Methode förderte in den Workshops eine natürlichere und einfachere Kommunikation mit den SchülerInnen über die gewählten Themen und ihre Verbindung zur Kunst. Ganz nebenbei erlangten die SchülerInnen ein Bewusstsein für die unterschiedlichen Ebenen, die ein Kunstwerk ausmachen können. Gleichzeitig wurde den jungen Leuten deutlich vor Augen geführt, wie sehr kulturelles Wissen zu einem besseren Verständnis der eigenen Umgebung und Gesellschaft beitragen kann, indem die Kunstwerke dazu genutzt wurden,

die uns gewählten Themen besser zu verstehen und zu vertiefen.

In Anbetracht der Tatsache, dass visuelle Kommunikation heutzutage allgegenwärtig ist, und dass wir von Informationen aus verschiedenen Medien im Alltag geradezu überschwemmt werden, ist das Wissen um Bildkultur von größter Bedeutung. In diesem Sinne ist es notwendig, eine kritische Einstellung gegenüber Nachrichten zu entwickeln, die sich visueller Sprache bedienen.

Social Media - viral werden

Ein wesentlicher Bestandteil unserer Workshops war es, die TeilnehmerInnen dazu anzuregen, etwas von den Inhalten der Workshops in sozialen Netzwerken zu verbreiten und den Dialog dort fortzusetzen. Die generelle Vorstellung, Jugendliche seien hauptsächlich Nutzer sozialer Netzwerke, führte uns zu der Annahme, dass ihr Engagement auf diesen Plattformen so gut wie sicher sei. Diese Einschätzung war jedoch voreilig. Vom ersten Tag an fragten wir die SchülerInnen, ob sie daran interessiert seien, Inhalte der Workshops auf ihren Social-Media-Profilen zu teilen. Die Antwort war in allen Gruppen stets eine kategorische Ablehnung. Obgleich die SchülerInnen Bilder von ihren Modellen machten und sie vielleicht sogar auf ihren Profilen veröffentlichten, hatten wir keinen Zugang zu derlei Inhalten, weil sie nicht den Projekt-Hashtag benutztten. Die SchülerInnen interessierten sich dafür, gemeinsam über die Themen in den Workshops zu diskutieren, doch sie zeigten zu keiner Zeit das Bedürfnis, diese Diskussion auf die sozialen Netzwerke zu übertragen.

Kommunikation mit Schulen/LehrerInnen

Jedes Museum beschritt unterschiedliche Wege, um mit Schulen und LehrerInnen in Kontakt zu treten. Das KHM versandte Newsletter an Schulen und die Workshops wurden gebucht, ohne dass die LehrerInnen im Vorfeld deren Inhalt genau kannten. Die NGS und die GMS luden sowohl in offiziellen Briefen als auch per Newsletter zu Workshops für LehrerInnen und VermittlerInnen ein. Diese konnten so den Workshop für Jugendliche selbst auszuprobieren und Ratschläge zu dessen Inhalt und Struktur zu geben. Nachdem die Museen monatelang Workshops durchgeführt hatten, erhielten sie ein sehr positives Feedback von den LehrerInnen. Diese hoben insbesondere hervor, dass sie ein besseres Verständnis für die Denkweise ihrer SchülerInnen entwickelt hätten.

Kommunikation mit einem breiteren Publikum

Neben den üblichen Verteilerwegen wie Social Media, Flyern oder Buttons, verbreiteten wir die Kenntnisse und Methoden aus den Workshops auf verschiedenen Veranstaltungen und in diversen Institutionen. Wir besuchten Universitäten oder Festivals und präsentierten dort unsere Erfahrungen anhand praktischer Beispiele einiger Workshopübungen.

„Kunst, die unberührt lässt, hat kein Recht zu existieren.“

- Giovanni Segantini, 1899

ZITATE VON TEILNEHMERINNEN

„Was ich zu dem Workshop beitrage? Vor allem Sarkasmus.“

-Eva, 16

„So etwas hat mich noch nie jemand gefragt.“

Kommentar eines Teilnehmers zur Aufgabe

„Wie fühlst Du Dich nach einem Konflikt?“

„Ich habe ein paar Erklärungen über das Leben bekommen ... nicht schlecht.“

- Anonym

„Ich dachte, dass das bloß wieder so eine Art von Kreativitätsförderung sein wird, aber es stellte sich heraus, dass es viel mehr war.“

- Anonym

„Interessant und tiefgehend.“

-Fanika, 17

„Mir gefiel der andere Blick auf die Gemälde.“

-Peter, 14

„Wir hörten nicht einfach nur einem Guide zu, wir lernten über Kunst durch Spiele und Kreativität.“

-Ria, 16

„Ich konnte fühlen, denken und kreativ werden, und nicht nur die Künstler kennenlernen, sondern auch mich selbst.“

- Anonym

Was hat dir am besten gefallen?

Lego im Kunst entwickeln

Aus einem Fragebogen KHM

ZITATE VON KUNSTVERMITTLERINNEN

„HearMe hat mir vor allem geholfen, junge Menschen und ihre Sicht der Welt zu verstehen, und das Wissen, das ich erworben habe, wird für mich als Vermittlerin eine gute Basis für einen interessanten und qualitätsvollen Austausch mit Jugendlichen sein.“

-Andreja

„Ich habe gelernt, den SchülerInnen gegenüber toleranter zu sein. Man bekommt ein Gefühl dafür, dass sich zwei völlig verschiedene Personen in ein und demselben Körper befinden - eine erwachsen, die andere immer noch ein kleines Kind.“

-Kristina

„HearMe gab mir Gelegenheit zu einer viel persönlicheren Verbindung mit den SchülerInnen, etwas, das in unseren normalen Führungen fehlt.“

-Ajda

„Unterschiede zu respektieren, Gespräch und Zuhören zu fördern, waren wesentliche Elemente der Workshops, die im Zeitalter der Twitterkultur zu kritischem Denken beitrugen und eine wertvolle Gelegenheit boten, initiativ zu werden und für Frieden und Gewaltlosigkeit zu stehen.“

- Jaka

Mentimeter - Word Cloud zu einem Workshop KHM Feedback von SchülerInnen



Das HearMe-Projekt wäre nicht möglich gewesen ohne:

Ajda, Alexander, Andrea, Andreas, Andreja, Barbara, Bojana, Benjamin, Cigdem, Claudia, Daniel, Jaka, Jelena, Kristina, Ksenija, Michel, Miroslava, Nataša, Rolf, Stanislava, Tjaša, Veronika.

Obwohl wir aus vier verschiedenen Ländern stammen, sind wir in dem Projekt zu einem Team zusammengewachsen.

Wir alle möchten unseren Dank ausprechen an:

Bojan Kuhar, Katja Nahtigal und Zsuzsanna Pinter, die uns halfen, durch alle finanziellen Aspekte zu navigieren.

Davit, Maria Ana und Ivana, die dem Projekt visuelle Gestalt gaben.

Und vor allem:

Die Direktorinnen der Museen: Barbara Jaki (NGS), Sabine Haag (KHM), Tijana Palkovljević Bugarski (GMS) und den Creative Europe Desks in Slowenien und Serbien, deren Unterstützung die Durchführung des Projektes ermöglichte.





Projekt-Info

HearMe - Bringing Youth and Museums Together
Ein von Kreatives Europa, Sub-Programm Kultur gefördertes Projekt

Ausschreibung: CE Culture Cooperation Projects 2016

Dauer: 1. Juni 2016 – 30. Oktober 2017 (17 Monate)

Schwerpunkte des Projektes: Zielgruppenarbeit

Kompetenzentwicklung - Training und Ausbildung

Projektmanager: Bojan Kuhar

KoordinatorInnen: Nataša Braunsberger, Laura Ferreiro, Michel Mohor, Jelena Ognjanović, Andreas Zimmerman

Assistenz der KoordinatorInnen: Tjaša Debeljak Duranović, Barbara Herbst, Daniel Weiss, Miroslava Žarkov

Verwaltung: Katja Nahtigal, Zsuzsanna Pinter

Film: Davit Gimenez, Maria Ana Botelho Neves

Social Media: Ksenija Plečaš, Ajda Šubelj, Rolf Wienkötter

KunstvermittlerInnen: Nataša Braunsberger, Tjaša D. Duranović, Barbara Herbst, Claudia Hogl, Stanislava Jovanović, Kristina Kupljenik, Veronika Lux, Andrea Marbach, Michel Mohor, Bojana Obradović, Jelena Ognjanović, Andreja Otoničar, Cigdem Özsel, Alexander Pirker, Ksenija Plečaš, Jaka Racman, Benjamin Rowles, Ajda Šubelj, Daniel Weiss, Rolf Wienkötter, Andreas Zimmermann, Miroslava Žarkov

projecthearme.org

HearMe - Bringing Youth and Museums Together

Ein Projekt-Leitfaden

Publiziert von: Narodna galerija, Kunsthistorisches Museum Wien, Galerija Matice srpske, Innovación Social Emprendedores Sociales

Vertreten durch: Barbara Jaki, Sabine Haag, Tijana Palkovljević Bugarski, Daniel Weiss

Redaktion: Barbara Herbst

Texte: Nataša Braunsberger, Barbara Herbst, Stanislava Jovanović, Michel Mohor, Bojana Obradović, Jelena Ognjanović, Ksenija Plečaš, Daniel Weiss, Andreas Zimmermann, Miroslava Žarkov

Übersetzung aus dem Englischen: Katja Naumann, Barbara Herbst

Lektorat: Benjamin Mayr

Bildrechte und -bearbeitung: Narodna galerija, Kunsthistorisches Museum Wien, Galerija Matice srpske, Innovación Social Emprendedores Sociales

Grafische Gestaltung: Ivana Radmanovac

Druck: OFFSET Print, Novi Sad, Serbia

Auflage: 500

© Narodna galerija, KHM-Museumsverband, Galerija Matice srpske, Innovación Social Emprendedores Sociales, und AutorInnen, 2017

ISBN 978-3-99020-143-5

Das Projekt wurde unterstützt von:



Kofinanziert durch das
Programm Kreatives Europa
der Europäischen Union



REPUBLIC OF SLOVENIA
MINISTRY OF CULTURE



Republic of Serbia
Ministry of Culture and Information

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

