

## **Experiment „Fremdes Museum“**

### **Ein künstlerischer Vorschlag mit vielen Möglichkeiten**

Am Anfang jedes Experimentes stehen eine oder mehrere Fragen. Es wird ein Prozess in Gang gesetzt, der zu neuen Erkenntnissen führen soll. Dazu wird etwas ausprobiert ohne mit Sicherheit zu wissen, was am Ende dabei herauskommt. Zur Natur eines Experimentes gehört also ein ungewisser Verlauf mit ungewissem Ausgang.

In meinem alten Biologielehrbuch stoße ich bei der Erklärung von Experimenten auf folgenden Satz: „Neue Erkenntnisse entstehen oft, indem man sich über Selbstverständliches (Altbekanntes) zu wundern beginnt und dann nach den Ursachen des bisher Hingenommenen forscht.“ (Linder 1983) Am Beginn jeder neuen Erkenntnis steht demnach häufig die Irritation, das „erstaunt Sein“.

Das alleine reicht jedoch nicht aus. Das Experiment wird durchgeführt und es wird dabei genau beobachtet, was passiert. Experimentieren als ein spielerisches Ausprobieren und im Gegensatz dazu das Beobachten, welches eher auf Konzentrationsprozessen basiert. In diesen beiden Aspekten ist auch die Essenz künstlerischer Prozesse zu sehen.

Die beiden Begriffe „Fremdes“ und „Vertrautes“ stellen Gegenpole dar. Fremdes als etwas Neues kann neugierig machen, Interesse wecken, Faszination aber auch Irritation bis hin zu Angst hervorrufen. Im Gegensatz dazu gibt das Vertraute ein Gefühl von Sicherheit. Gleichzeitig kann es uns jedoch so bekannt erscheinen, dass wir es keines ausführlichen Blickes mehr für würdig befinden. Alltägliche Dinge werden oft rein mechanisch und nur unbewusst wahrgenommen. Aus den „ausgelatschten“ Wahrnehmungspfaden und aus dem Trott kann uns eigentlich nur ein Stolperstein – Fremdes – herausholen.

Experiment „FremdesMuseum“: Das bedeutet darüber nachzudenken, ob so ein Museum überhaupt machbar ist, ob es „funktionieren“ kann. Es bedeutet Überlegungen anzustellen, wie so ein Museum ganz konkret aussehen könnte, was dort gezeigt werden könnte und wie es gezeigt werden könnte.

Die Art und Weise, wie Dinge präsentiert werden, ist einer der Hauptfaktoren der Bedeutungsherstellung im Museum. Welchem Text wird das „Ausstellungsstück“ untergeordnet, welcher Museumsart, welcher Abteilung zugeteilt, wie viel oder welche Bedeutung überhaupt wird ihm zuerkannt durch Lichtinszenierungen, Vitrinen, Sockel oder auch Kontextzuordnungen wie z. B. in Dioramen oder Medieninszenierungen? Jede der genannten Präsentationsformen entfremdet die Gegenstände ihren ursprünglichen, zeitlichen, räumlichen und alltäglichen Kontexten. Das Experiment „FremdesMuseum“ kann diesen Aspekt spielerisch aufgreifen, ihn wieder spiegeln, ihn sogar noch verstärken und dadurch bewusst machen. (Wir geben den Dingen erst ihre Bedeutung.)

Peter Sloterdijk forderte schon vor Jahren in einem Artikel mit dem Titel „Museum. Schule des Befremdens“, Museen sollten ihrem Publikum „einen intelligenten Grenzverkehr mit dem Fremden“, auch eigenem Fremden ermöglichen, es sogar in eine „aufgeklärte Weltfremdheit“

einführen, anstatt das Fremde durch Aneignen, Durchschauen, Anpassen und Erklären zu vernichten. Erst ein „umfassendes Befremden über die Welt“, ein „Staunen können“ rege überhaupt das „Selbstgespräch der Seele“ an (Sloterdijk 1989).

Experiment „FremdesMuseum“ ist ein künstlerisches Vermittlungskonzept, welches ich ursprünglich für die Berliner Arbeitstagung „Neuere Bildende Kunst in der Grundschule“ zum Thema „Fremdes“ 2003 entwickelt und seither mehrfach in Lehrerfortbildungen sowie mit verschiedenen Schulklassen durchgeführt habe. Jedes Mal ist das Experiment anders verlaufen und die Ergebnisse sahen völlig unterschiedlich aus. Die Idee kann generell in viele verschiedene Richtungen weiterentwickelt und umgesetzt werden. Durchführung und Ergebnisse sind dabei jeweils abhängig von folgende Faktoren:

- 1) den individuellen Voraussetzungen der Teilnehmenden: z. B. persönliche Erfahrungen, Wissensstand, Können, kultureller Hintergrund oder Interessen der Schülerinnen und Schüler oder auch Lehrerinnen und Lehrer
- 2) den äußeren Rahmenbedingungen: z. B. Institution, zur Verfügung stehender Zeitrahmen, räumliche Bedingungen, technische Ausstattung, organisatorischer Rahmen
- 3) den Lernzielen

Je nachdem, welches Versuchsfeld eingegrenzt wird und wie die Aufgabenstellung lautet, werden unterschiedliche Schwerpunkte für den Auseinandersetzungsprozess festgelegt.

Für eine zweitägige Lehrerfortbildung im Herbst 2004 während der zweiten Arbeitstagung zum Thema „Fremdes“ in Berlin habe ich beispielsweise die Teilnehmenden mit der folgenden Versuchsanordnung konfrontiert und sie vor die Aufgabe gestellt:

Aus einem dieser Billigcontainershops hatte ich viele verschiedene Haushaltsgegenstände mitgebracht: Abflusssiebe, Eierschneider, Flaschenöffner, Schuhlöffel, Staubwedel, Scheuerschwämme, Küchenreiben, Mausefallen, Schneebesen ..., alles industrielle Massenware, die frisch aus dem Regal noch keine Gebrauchsspuren aufweist. Die Dinge sind als Gebrauchsgegenstände den meisten bekannt, sind jedoch nicht mit persönlichen Erinnerungswerten aufgeladen, wodurch man von einer vertrauten Neutralität der Gegenstände sprechen könnte. Man schaut die Dinge an und weiß, wozu sie benutzt werden.

Bei unserem Experiment ging es nun darum, diese Gegenstände in einen fremden Kontext zu bringen, bzw. sie umzufunktionieren. Die sogenannten Wahrnehmungsroutinen sollten aufgelöst werden, indem etwas über die Gegenstände behauptet wird, das sie in einen völlig neuen Zusammenhang stellt. Am Ende sollte ein Museum dabei herauskommen, ein „FremdesMuseum“, im Sinne von Peter Sloterdijk ein Museum als „Schule des Befremdens“. Die Lehrerinnen und Lehrer sollten selbst zu Ausstellungsmachern werden und in dieser Rolle Arbeitsweisen der Musealisierung adaptieren.



*Allein schon durch die serielle Anordnung der Gegenstände wurden sie ihrer ursprünglichen Funktion entfremdet und konnten unter völlig neuen Gesichtspunkten, wie z. B. Farbe und Form betrachtet werden.*

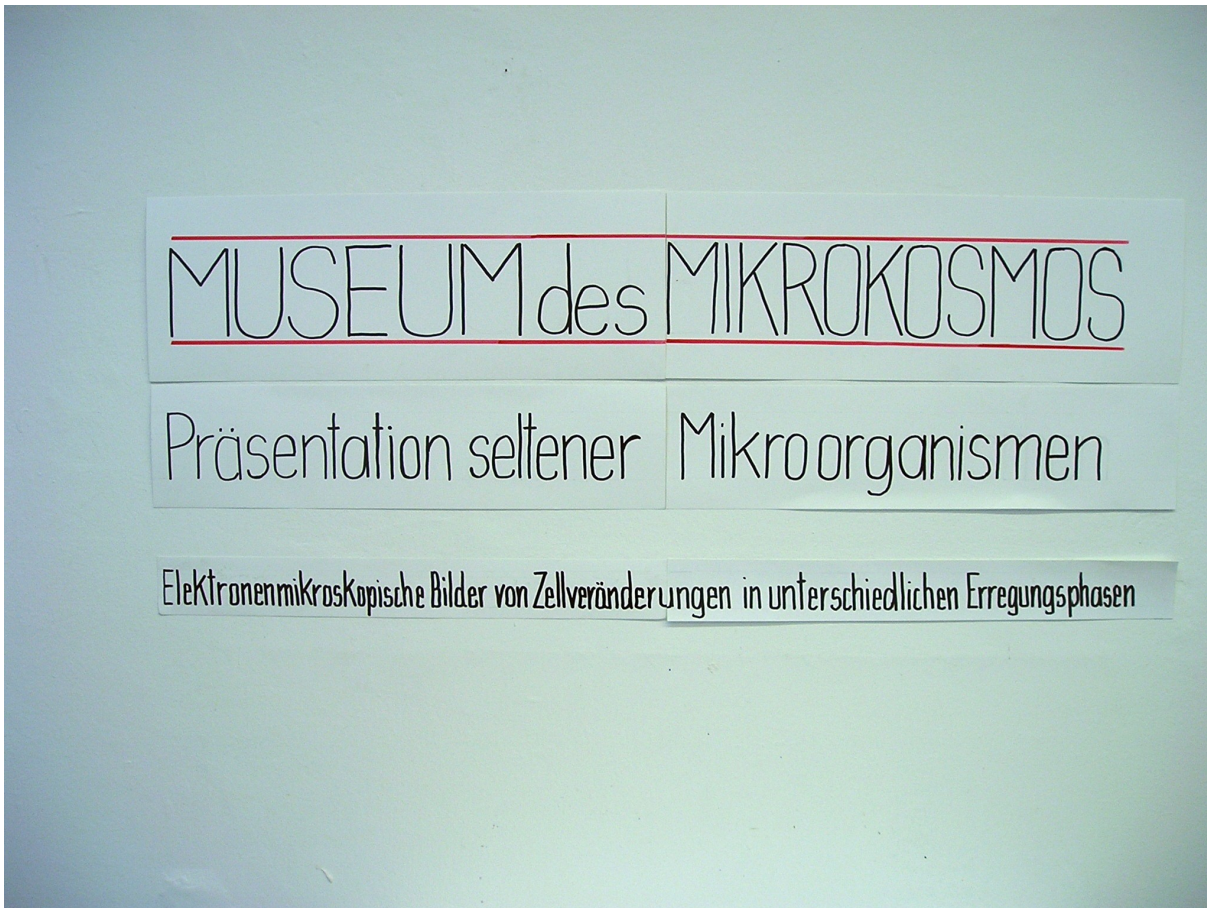
### **Umsetzung des Museums**

Kinder machen das ständig – sie funktionieren Dinge im Spiel um, aus einem Stuhl wird ein Auto, eine Schüssel wird zum Hut und ein Topf zur Trommel. Wozu sind diese Gegenstände außerdem zu gebrauchen?

Beim freien Assoziieren bildeten sich wie selbstverständlich Teams heraus.

Heinz und Ute begannen gemeinsam mit den Gegenständen zu spielen. Sie zogen einen Plastikschwamm auseinander und legten ihn auf den Kopierer um auszuprobieren, welche Verfremdungseffekte durch das technische Gerät erzielt werden können. Durch den

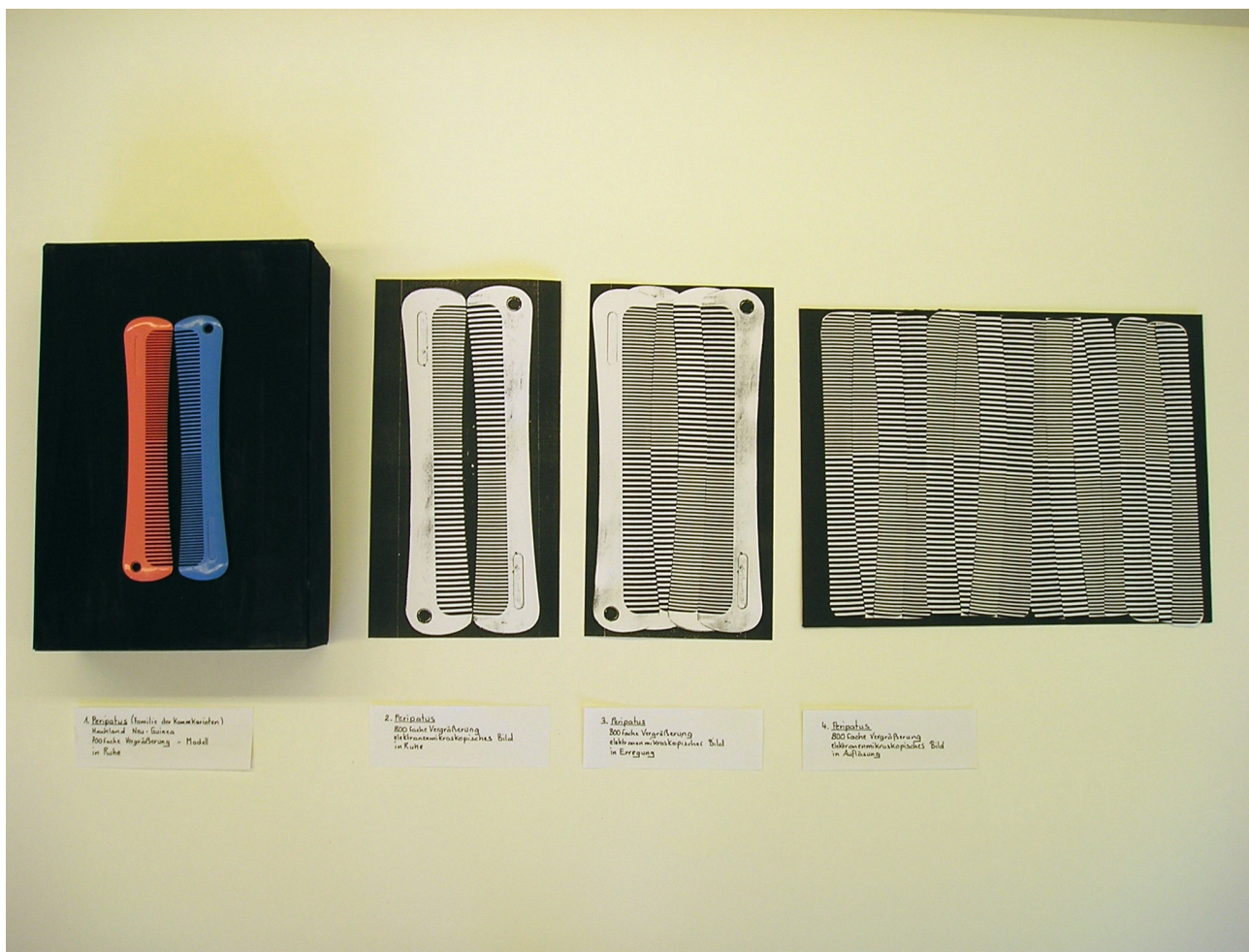
spielerischen Umgang mit den Dingen und die zur Verfügung gestellten Hilfsmittel und Materialien entstand die Idee, die Haushaltgegenstände zu stark vergrößerten Mikroorganismen umzufunktionieren. Sie entschieden sich spontan für ein Museum des Mikrokosmos.



*Museum des Mikrokosmos. Beschriftung durch die Lehrer*

Alle vor ihnen liegenden Dinge wurden nun aus diesem neuen Blickwinkel heraus betrachtet und geprüft. Es ging jetzt darum einen möglichst überzeugenden, realitätsnahen Kontext herzustellen. Dazu blätterten sie in einem Biologielehrbuch, das ich ihnen zur Verfügung gestellt hatte. Plötzlich wurden Formverwandtschaften entdeckt. Z. B. stellte Ute fest, dass die Kieselalge *Navicula* an die Form von beieinander liegenden Haarkämmen erinnert oder der auseinander gezogene Topfschwamm wie eine Nierenzelle aussieht. Den Haushaltsobjekten wurden neue Namen gegeben und Lebensräume zugeordnet. Teils wurden Originalbegriffe verwendet, teils neue Worte aus verschiedenen Teilen zusammengesetzt. Durch ganze Auszüge aus dem Biologielehrbuch wurden Artgenossen vorgestellt, die durch ihre Ähnlichkeit Verwandtschaft zu den gezeigten „Mikroorganismen“ aufwiesen. Die Ideen wurden schrittweise weiterentwickelt und dabei eine Entscheidung nach der anderen gemeinsam getroffen und umgesetzt. Wie von selbst ergaben sich dabei Zuständigkeitsbereiche und eine sich ineinander verzahnende Arbeitsweise. Auch die Idee „elektronenmikroskopisches Bild“ holten die beiden aus dem Lehrbuch. Sie erschien ihnen die passende Erklärung für den Verfremdungseffekt auf

dem Kopierer (schwarz-weiß, andere Größe als im Original, Zweidimensionalität) zu sein. Um den Verfremdungsprozess für außenstehende Betrachter nachvollziehbar und glaubhaft zu machen brauchte es eine klare, einheitliche Präsentationsform und eine Reduktion der Inhalte. Die Wiederholungen im Text, die Nebeneinanderstellung der immer gleichen Abläufe (in Ruhe, in Bewegung, in Auflösung), ein einheitliches Schriftbild und das durchgehaltene Display bewirkten diese Konzentration auf das Wesentliche. Eine alte Flurvitrine diente als Präsentationshilfe.) Sie verstärkte den realitätsnahen Eindruck eines verstaubten Museums des 19. Jahrhunderts. (Eine moderne Glasvitrine sowie eine medial unterstützte Präsentation wie z. B. mit Computerbildschirm oder Videoprojektion hätten eher den Eindruck eines modernen Museums der Gegenwart erweckt.) Immer nach demselben Muster wurden die einzelnen „Mikroorganismen“ präsentiert. Die Wiederholung im Display sollte ein vertrautes Gefühl beim Betrachter erzeugen, ohne zusätzliche, vielleicht abschreckende Irritationen hervorzurufen.



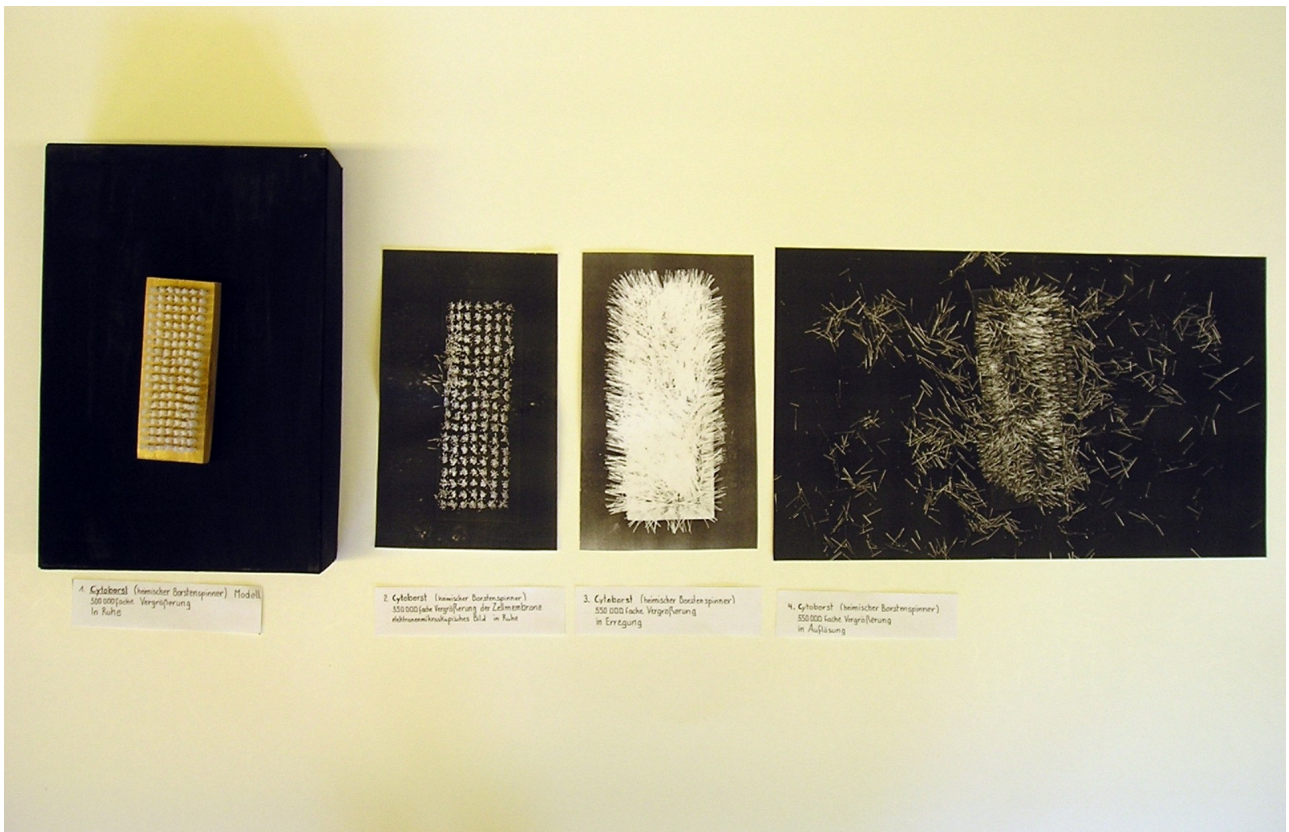
Haarkämme: *Peripatus* (Familie der Kammkarioten), Hochland Neu-Guinea, 700fache Vergrößerung im Elektronenmikroskop

Modell

in Ruhe

in Erregung

in Auflösung



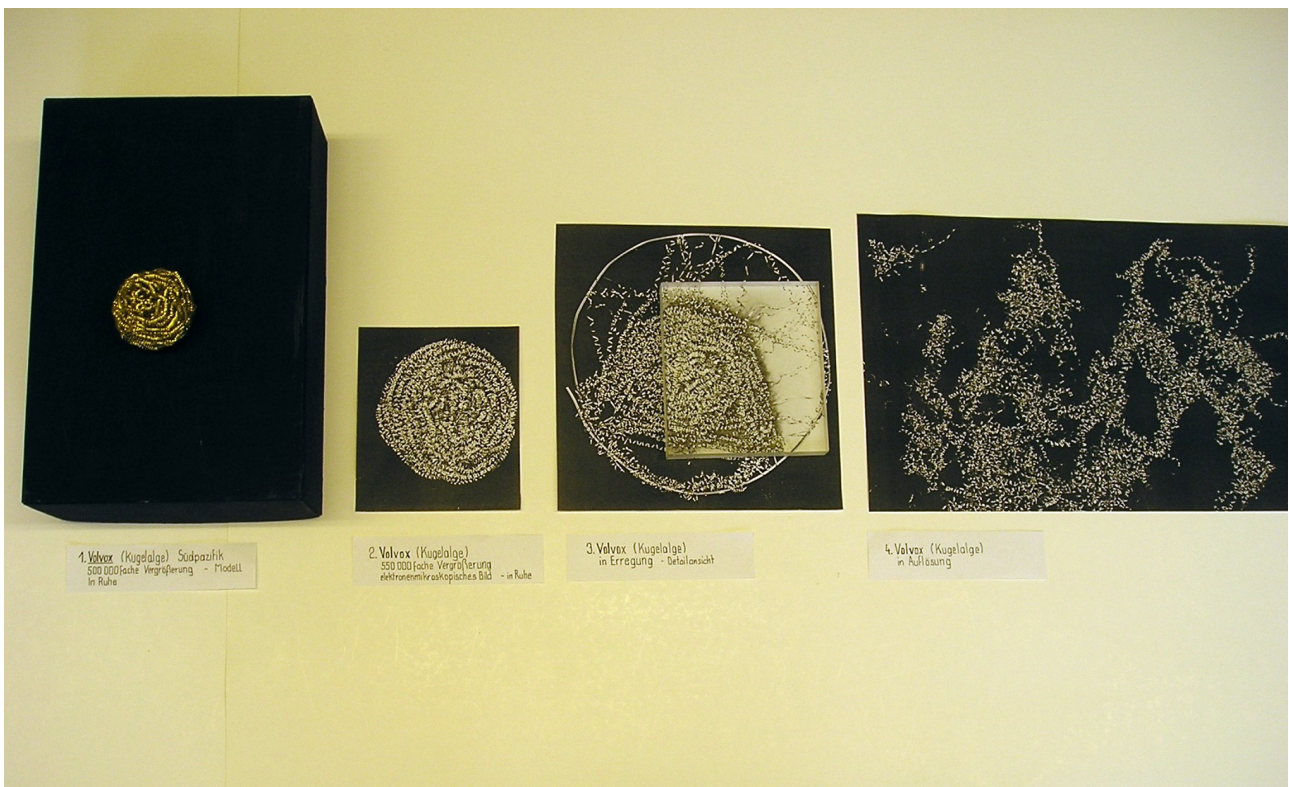
1. Cytoborst (heimischer Borstenspinner) Modell  
500 000fache Vergrößerung  
in Ruhe

2. Cytoborst (heimischer Borstenspinner)  
550 000fache Vergrößerung der Zellmembran  
elektronenmikroskopisches Bild in Ruhe

3. Cytoborst (heimischer Borstenspinner)  
550 000fache Vergrößerung  
in Erregung

4. Cytoborst (heimischer Borstenspinner)  
550 000fache Vergrößerung  
in Auflösung

Handbürste: Cytoborst (heimischer Borstenspinner), 550 000fache Vergrößerung der Zellmembrane im Elektronenmikroskop  
Modell in Ruhe in Erregung in Auflösung



1. Volvox (Kugelalge) Südpazifik  
550 000fache Vergrößerung - Modell  
in Ruhe

2. Volvox (Kugelalge)  
550 000fache Vergrößerung  
elektronenmikroskopisches Bild - in Ruhe

3. Volvox (Kugelalge)  
in Erregung - Detailansicht

4. Volvox (Kugelalge)  
in Auflösung

Topfchwamm: Volvox (Kugelalge), Südpazifik, 550 000fache Vergrößerung im Elektronenmikroskop  
Modell in Ruhe in Erregung in Auflösung

Das „Museum des Mikrokosmos“ stellt nur eines der Ergebnisse dar, welche bei der beschriebenen Versuchsanordnung innerhalb weniger Stunden realisiert wurden. Ich hatte viele der Gegenstände in mehrfacher Ausführung mitgebracht, so dass es auch möglich war ein und demselben Ding mehrere unterschiedliche Kontexte zuzuordnen. Was könnte dieses Ding beispielsweise in einem ägyptischen Museum sein, in einem Museum für Gegenwartskunst, in einem Technikmuseum oder auch in einem Heimatmuseum? Ein Team machte sich genau diesen Gedanken zunutze. Sie wählten einen Badewannenrutschstopper und gaben ihm viele unterschiedliche Funktionen. Ihre Arbeitsweise erinnerte dabei stark an den Spielfilm „Die Götter müssen verrückt sein“, in dem eine Colaflasche aus einem Flugzeug abgeworfen wird und eines Tages in einer abgelegenen Weltgegend vom Himmel fällt. Die Bewohner der Gegend befassen sich von da an damit, wozu dieses Ding wohl zu gebrauchen sei. Sie benutzen es bald für alle möglichen Tätigkeiten und jedes Mal ist das Ding etwas anderes. Es wird zum Kinderspielzeug, zum Küchenutensiel, zum nützlichen Werkzeug bei der Feldarbeit ... So wird aus dem Badewannenrutschstopper einmal eine seltene Baumschnecke, ein anderes Mal ein ägyptischer Kopfschmuck oder auch ein Teil der Badeschlappenmode unserer Zeit.

Die Schülerinnen und Schüler einer 5. Klasse der Wilhelm-Hauff-Grundschule im Berliner Wedding erfanden überhaupt ihre eigenen „fremden“ Objekte. Aus zwei Wörtern setzten sie ein neues zusammen. Dadurch entstanden z. B. ein Mutkissen und ein Lichtkissen, eine Freundschaftsvase oder eine Angstkerze, die sie dann auch selbst entwarfen und herstellten. Die Funktionen wurden jeweils mit einem kurzen Text beschrieben. Am Ende wurden die Objekte im Kindermuseum Labyrinth präsentiert und die Kinder führten die Besucher durch ihr eigenes „FremdesMuseum“. Der gesamte Prozess, den ich als Künstlerin nur hin und wieder begleitete und der ansonsten von der Lehrerin Regina Pols mit ihren Schülerinnen und Schülern gemeinsam weiterentwickelt wurde, dauerte insgesamt fast ein halbes Jahr.



*Ismail mit seinem Lichtkissen: Wenn man in der Dunkelheit ist, dann leuchtet das gelbe Teil. Wenn man auf dem Lichtkissen träumt, dann denkt man, dass man im Paradies ist. Ich träume gute Sachen, z.B. dass ich Elfen habe, die mir alles herbei zaubern"*

### **Zielsetzungen für den Unterricht**

Das Experiment „FremdesMuseum“ bietet viele Möglichkeiten alltägliche Dinge zu verfremden. Das Ziel dieser Verfremdung ist, das scheinbar Bekannte neu und anders kennen zu lernen. Die Wahrnehmung wird dadurch geschult und damit der vorurteilsfreie Blick. Darüber hinaus geht es um Fragen wie: Was nehme ich überhaupt wahr? Kann ich meinem eigenen Blick vertrauen? Ist mein Blick derselbe wie der eines anderen? Reflexives (auch selbstreflexives) Denken wird gefördert. Ein Denk- und Handlungsraum wird geöffnet, indem kreative Gestaltungsprozesse dicht mit der Reflexion über das eigene Tun verbunden sind.

Fächerübergreifendes, selbstständiges Arbeiten z. B. durch das Recherchieren der Schülerinnen und Schüler in Fachbüchern oder durch Museumsbesuche wird ermöglicht.

Das Thema „Museum“ wird näher beleuchtet. Dabei können neben einer Konzentration auf die Präsentationsformen (Beschriftung, Sockel, Vitrine ...) als den gestalterischen Elementen im Museum die Grundfunktionen von Museen (das Sammeln, Ordnen, Forschen, Konservieren, Ausstellen, Vermitteln) bewusst gemacht und handelnd nachvollzogen werden. Vielleicht wird dabei deutlich, dass die Dinge im Museum immer einer großen Erzählung angehören, in der ihnen ihre Bedeutung erst zugewiesen wird. Die Kinder werden zu einer eigenen Erzählung ermutigt, in der sie selbst Bedeutungskonstruktionen erfinden und visuell für andere erfahrbar



machen. Sie üben das Präsentieren und Vermitteln ihrer eigenen Ideen - Fähigkeiten, die gut zu gebrauchen sind.

Das „FremdesMuseum“ hat, wie ein Ding auch, viele Möglichkeitsformen. Diese gilt es frei zu phantasieren. Es kann auf einem Tisch Platz finden, in Buchform zusammengefasst werden, sich in einer Schulvitrine materialisieren oder sich sogar über mehrere Räume erstrecken. Es kann rein in der Phantasie existieren, für einen sehr kurzen Augenblick – vielleicht zum Ende der Schulstunde erschaffen werden oder als professionell gestaltete Dauerausstellung von Beginn an geplant sein bzw. sich im Verlauf der gemeinsamen Arbeit dazu entwickeln.

#### Literatur

Linder, Herrmann: Biologie. Stuttgart 1983

Sloterdijk, Peter: Museum. Schule des Befremdens. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, Magazin v. 17.3.1989