

Wissen für Anfänger Um das Interesse der jungen Besucher zu wecken, müssen sich die Museen etwas einfallen lassen – zum Beispiel spezielle Multimedia-Guides, die Kinder und Jugendliche durch die Ausstellung führen. Die Glyptothek hat am Dienstag ihr neues Angebot vorgestellt, andere Einrichtungen haben eigens von Schülern Führungen entwickeln lassen



Inmitten römischer Herrscherporträts löst dieser Junge eine Aufgabe zu einem Mosaik. Das bedeckte 200 nach Christus den Boden einer Villa.

FOTOS: CATHERINA HESS

Mit göttlichem Beistand

Wie erweckt man Statuen zum Leben? Die Glyptothek schickt Kinder zwischen sechs und 14 Jahren mit einem Tablet auf die Reise durch die Antike. Sie können raten, puzzeln, spielen – oder einfach zuhören

VON BARBARA HORDYCH

Diese Medusa ist schon ein arg gruseliges Geschöpf: Jeder, der ihr in die Augen blickt, erstarrt sofort zu Stein. Dieses Schicksal hat schon viele antike Helden ereilt, die versucht hatten, sie zu töten. Doch Perseus, der griechische Held, ist clever. Mit einem Trick gelingt es ihm, ihr das Haupt mit den gefährlich züngelnden Schlangen abzuschlagen. Aber wie genau schaffte er das?, fragt Glauki, die Museumseule, die Zweitklässler einer Grundschule aus Tutzing. Die wandern am Dienstagvormittag durch die Säle der Glyptothek. Sie testen als erste Versuchsgruppe auf Tablets einen Multimediaguide, den vom 1. Februar an alle Besucher ausleihen können. Mal hoch konzentriert in Rätseln und Spiele vertieft, mal fröhlich plaudernd vor den Statuen mit ihren abgeschlagenen Nasen, Armen und Beinen verweilend, ziehen sie einzeln oder in Gruppen durch die Säle. Geleitet von der vorwitzigen Glauki und der goldglänzenden, klugen Statue der Göttin Athena.

Trug Perseus nun eine Sonnenbrille? Oder hat er die Augen zugemacht?

An zwölf Stationen stellt das Duo den Kindern im Dialog verschiedene Objekte vor, zu denen es im Multiple-Choice-Verfahren Fragen zu beantworten gilt; alternativ stehen aber auch Spiele mit Museumsobjekten zur Verfügung, darunter Memory, ein Puzzle oder ein Labyrinth. Doch zurück zu Perseus: Vier mögliche Antworten werden angeboten: Trug er beim Kampf mit der Medusa vielleicht eine Sonnenbrille? Kichernd zeigt ein Junge auf das entsprechende Bild, ein antiker Perseuskopf, geschmückt mit einer dunklen Brille. „Sieht aus wie dieser Smiley auf den Han-

dys.“ Oder hat er sich eher feige „von hinten angeschlichen“? Er könnte aber auch einfach „die Augen zugemacht“ haben. „Ich weiß, er hat einen Spiegel benutzt!“, ruft da der siebenjährige Andreas. „Den hatte er bei sich. So musste er der Medusa nicht direkt in die Augen schauen, sondern sah im Spiegel, wohin er hauen musste“, erklärt er den anderen. Die drücken nun alle auf das entsprechende Feld auf ihrem Tablet – siehe da, die Antwort stimmt! Wobei Andreas einräumt, die Geschichte schon zu kennen. „Von meinem Papa. Der ist hier stellvertretender Direktor.“

Währenddessen haben sich die Freundinnen Emma, Lisa-Marie und Johanna vor der Grabplatte der Plangon versammelt. Die zeigt ein junges Mädchen, das in

der rechten Hand eine Puppe, in der linken einen kleinen Vogel hält. Zu Füßen der Figur sitzt eine Gans und schaut zu ihr auf. „Das waren meine liebsten Spielsachen“, beginnt sie jetzt zu erzählen. „Und die Gans, die möchte mit mir spielen.“ Die Kinder damals hatten nicht so viele Spielsachen wie die heute, erklärt dazu die kluge Athena. Dafür lebten die Menschen in der Antike aber oft mit ihren Haustieren zusammen. „Cool, lebende Spielgefährten!“, kommentiert Glauki. Die Mädchen sollen nun herausfinden, aus welchem Material wohl die Puppe ist, die Plangon ihrer Gans zu zeigen scheint. Dies zu beantworten, reizt die Mädchen allerdings doch weniger als das alternativ angebotene Videospiel: In einem Puzzle setzen sie auf dem Tablet

Teile zu dem Barberinischen Faun in Saal I zusammen.

„Schon als wir 2013 unseren ersten Media-guide für Erwachsene herausbrachten, dachte ich, dass wir unbedingt auch etwas für Kinder machen müssen“, sagt Florian Knauf, Direktor der Glyptothek und der Antikensammlungen. Doch er wollte dafür ein ganz anderes Konzept: „Keine konventionelle Wissensvermittlung von Objekt zu Objekt. Sondern spannend gestaltet, viel bunter, interaktiv und mit einem Augenzwinkern.“ Die Auswahl aus den rund 400 Objekten in der Glyptothek oblag den Museumswissenschaftlern, neben Knauf noch seinem Stellvertreter Christian Glitzky und der Konservatorin Astrid Fendt. Sie entschieden sich für 24 Exponate und Inhalte, schrieben die Drehbücher und die Dialoge – je zwölf für zwei einstündige Führungen. Die eine richtet sich an Neun- bis Vierzehnjährige, die andere an Sechs- bis Neunjährige. Das Tempo können die jungen Museumsbesucher individuell bestimmen. „Das war uns ganz wichtig. Die Animationen und die Quizfragen sind so angelegt, dass jeder selbst entscheidet, wann es weitergeht“, sagt Knauf.

„Schon traurig, sie war ja nicht viel älter als wir“, überlegt derweil die achtjährige Johanna vor der Grabplatte der Plangon. Wie finden die Freundinnen den Vormittag, den sie nicht in der Schule, sondern in der Glyptothek verbringen? „Ich hatte mich schon drauf gefreut“, antwortet Johanna. „Aber ich hätte nicht gedacht, dass es so cool ist!“ Sie war noch nie hier, genauso wenig wie ihre Freundin Lisa-Marie. „Aber ich war schon mit Oma und Opa im Museum in Frankfurt. Da haben wir auch eine Führung mit Kopfhörern gemacht. Das war aber viel langweiliger, denn da wurde nur erzählt. Da gab es keine Spiele und keine Rätselfragen.“ Und schon sind sie wieder weiter, zum nächsten Saal, zur nächsten Statue, zur nächsten Aufgabe.



Die kleine Eule Glauki begleitet die Kinder via Mediaguide durch das Museum. Sie ist so etwas wie ein vorwitziger, tollpatschiger Kamerad für die jungen Besucher.

Sagenhafter Drachenpfad

Unglaubliches und Wahres raunt Katharina Ritter den Besuchern im Bayerischen Nationalmuseum ins Ohr

München – Als die Geschichtenerzählerin Katharina Ritter 2011 von den Macherinnen des Familienprogramms im Bayerischen Nationalmuseum gefragt wurde, ob sie nicht eine Idee für einen „Audio-Guide“ habe, da musste sie nicht lange überlegen. Sie kannte das Museum mit seinen Exponaten ja schon bestens als langjährige Führerin der Reihe „Museumsuffel-Bande“, in der Kunstwerke, aber auch ganz unscheinbare nützliche Gegenstände zum Ausgangspunkt fantastischer Erzählungen werden.

„Mir fiel sofort dieses wunderschön bestickte Drachensymbol ein, das mindestens 500 Jahre alt ist“, erinnert sich Ritter. Eher unspektakulär nehme dieses Emblem sich in seiner Vitrine aus, obwohl es doch weltweit das einzig erhaltene Abzei-

chen der 1408 von Kaiser Sigismund und seiner Frau Barbara gegründeten „Ritterlichen Gesellschaft vom Drachenorden“ ist. „Das Metropolitan Museum of Art in New York hat es sich vor einigen Jahren einmal für eine Ausstellung ausgeliehen und tolles Briefpapier mit diesem Emblem gedruckt“, sagt Ritter. Sie selbst ließ sich von dem Stoff-Kunstwerk zum sagenhaften „Drachenlehrpfad“ inspirieren: Als Angebot für Besucher, die einfach so, ohne Termin ins Museum kommen.

Seit Dezember 2011 können sich Interessierte auf die versteckten Wege des Drachenpfades begeben und per Knopfdruck und über Kopfhörer an dreizehn Stationen Geheimnisvolles und Spannendes zu zahlreichen Orten und Exponaten des Museums erfahren. Seltene Fragen bekom-

men sie dort zu hören, auf die es die richtigen Antworten zu suchen gilt. Dabei liefert der zwölfjährige „Felix Fachverstand“, gesprochen von einem langjährigen Museumsuffel-Mitglied gleichen Vornamens, mit heller, klarer Stimme die Fakten – und Erzählerin Katharina Ritter, Meisterin des dunklen Tons, raunt dazu fantastische Geschichten.

So erfährt der bis dato ahnungslose Besucher etwa, dass seit Jahrhunderten unbekannt unter den Fundamenten des Bayerischen Nationalmuseums die Überreste eines mächtigen, vor Urzeiten an der Isar gestrandeten Drachens ruhen. In einigen Räumen des Museumslabrynth und vor besonderen Kunstwerken der Sammlung lässt sich angeblich noch etwas von der unsterblichen Kraft des Drachenswobenen

Tieres spüren. Aber was ist mit der von Felix Fachverstand so selbstbewusst vorgebrachten Behauptung, „dass besonders empfindliche Stellen am Drachenschwanz Drachmen genannt werden?“

Hier wie an den anderen Stationen des Drachenlehrpfades gilt es, mit detektivischem Spürsinn Unglaubliches und Wahres auseinanderzuhalten. „Unser Drachenpfad ist kein hermetischer Trip mit Stöpsel im Ohr, bei dem die Besucher Löcher in die Museumsluft starren – sondern ein akustischer Begleiter für alle, die neugierig sind, die Dinge hinter den Dingen zu erfahren und sich darüber auszutauschen“, sagt Katharina Ritter. Um als Lohn den Drachenorden zu erringen, müsse man sich zusammen, diskutieren und überlegen – am besten im Familien-Team. BY

Oscar-Verleihung mit Ptah

Was Jugendliche im Museum Ägyptischer Kunst entdecken

München – Was ist aktuell am Alten Ägypten? Und welche Geschichte verbirgt sich hinter der golden glänzenden Sargmaske der Sat-Djehuti? Fragen, die in den zwei Multimediale-Projekten „All included – Das Alte Ägypten ist Contemporary“ und „Aus dem Leben der Sat-Djehuti“ beantwortet werden. Der erste entstand in Zusammenarbeit mit Oberstufenschülern des Münchner Gisela-Gymnasiums, den zweiten konzipierten Schüler des Graf-Rasso-Gymnasiums in Fürstenfeldbruck. Die jeweils ganz eigene Sicht der Jugendlichen auf die Ausstellungsexponate sei überaus spannend, sagt Museumspädagogin Roxane Bicker, die die Projekte begleitet hat. Die Ergebnisse stellt das Staatliche Museum Ägyptischer Kunst deshalb seit 2015 beziehungsweise 2016 allen Besuchern zur Verfügung.



Die Ägyptologin Roxane Bicker ist seit 2007 als wissenschaftliche Mitarbeiterin mit Schwerpunkt Museumspädagogik im Staatlichen Museum Ägyptischer Kunst beschäftigt. FOTO: ANJA PRESTEL/ BAYERISCHES SOZIALMINISTERIUM

SZ: Frau Bicker, wie frei waren die Jugendlichen bei der Entwicklung der Multimediale-Guides?

Roxane Bicker: Sie konnten ganz frei agieren. Zwar haben sie erst durch Führungen die thematischen Schwerpunkte unseres Hauses kennengelernt, aber danach konnten sie völlig selbstständig entscheiden, welche Aspekte sie herausgreifen und wie sie diese gestalten wollten. Beide Kooperationen hatten dabei sehr außergewöhnliche Komponenten.

Was genau meinen Sie damit?

Das Besondere an der Zusammenarbeit mit dem Gisela-Gymnasium war, dass es neben der Frage „Was ist aktuell am Alten Ägypten?“ auch um einen barrierefreien Zugang zur Sammlung in jeder Hinsicht ging. Das Projekt wurde in Kooperation mit einer Klasse der inklusiven Q1 durchgeführt, also mit hörgeschädigten Schülern. Die Oberstufenschüler haben die Ergebnisse deshalb auch in einer Variante für Schwerhörige aufbereitet.

Wie kann man sich diese Variante konkret vorstellen?

Die Informationen sind auf dem Tablet in zwei Versionen parallel verfügbar. Das gesprochene Wort ist dann untertitelt oder in

Gebärdensprache übersetzt. Bei der Arbeit im Tonstudio und bei den Filmaufnahmen standen den Schülern Medienpädagoginnen und Ägyptologen zur Seite.

Welche Parallelen entdeckten die Jugendlichen zur ihrer heutigen Welt?

Erstaunlich viele! Denken Sie nur an die Oscar-Verleihung, bei der dem Preisträger eine „altägyptische“ Figur übergeben wird – die ähnelt dem Gott Ptah! Auch folgt die christliche Figurengruppe der Heiligen Mutter mit Kind dem Vorbild der Isis mit dem Horuskind. Eine Liste, die sich unendlich fortsetzen lässt: Im vergangenen Jahr wurden 500 Jahre Reinheitsgebot in Bayern gefeiert. Bier wurde aber auch schon in Ägypten vor 5000 Jahren gebraut! Auch stolze Löwen wie in Bayern wurden damals schon hergestellt. Interessanterweise haben die Schüler auch festgestellt, dass die deutsche Gebärdensprache wie die alten Hieroglyphen, also die Schriftzeichen der Ägypter funktionieren. Viel Spaß hatten sie auch an dem Spiel: Wer wäre wer im Alten Ägypten?

Ein Who's Who mit Prominenten?

Nicht direkt. Es ging vielmehr darum, Entsprechungen zu finden zwischen Ämtern in der heutigen Staatsregierung und Posten von damals: Wer wäre heute Ministerpräsident, und umgekehrt, welche Funktion hätte der heutige Landwirtschaftsminister damals ausgeübt?

Der zweite Multimediale-Guide erfüllt eine Totenmaske mit Leben...

Genau. Von ihr ausgehend haben sich die Schüler gefragt: Wie könnte das Leben der Sat-Djehuti ausgesehen haben? Sie lassen verschiedene Stationen vor den Zuhörern vorbeiziehen: Wie kann man sich ihre Schulbildung vorstellen, wie war ihre Auseinandersetzung mit den Göttern, die oft Tiergestalt hatten; wie machte sie sich für eine Feier schön – und wie verhielt sie sich vor dem Totengericht?

Interessanterweise wurde dieser Multimediale-Guide von Fürstenfeldbrucker Schülern in ihrem Projekt-Seminar in Musik konzipiert...

Das ist in der Tat der ungewöhnliche Aspekt an dem zweiten Projekt, das in Zusammenarbeit mit dem Bayerischen Rundfunk und der Stiftung Zuhören entstand: Die Schüler komponierten selbst eine Musikbegleitung für ihren Audioguide. Nicht nur das. Alle Musik und Gesangsstücke spielten und sangen sie selber ein, zur Endproduktion in einem Studio des Bayerischen Rundfunks brachten sie ihre eigenen Instrumente mit.

INTERVIEW: BARBARA HORDYCH

Erzengel als Jedi-Ritter

„Hörstücke“ von Kindern für Kinder im Museum Villa Stuck

München – „Weißt du noch, wie du letztes erzählt hast, dass dein Gitarrenlehrer sich die Ohren zugehalten hat, als Du vorgespielt hast?“, fragt ein Junge den anderen. Der antwortet kichernd: „Ja natürlich. Er hat gesagt, mein schräges Spiel wäre voller Dissonanzen!“ Dissonanzen – so lautet auch der Titel des Bildes von Franz von Stuck aus dem Jahr 1910, auf dem sich ein Faun gequält die Ohren zuehlt, während neben ihm ein kleiner Junge aus vollen Backen in seine Panflöte bläst. Was es denn mit dieser Dissonanz genau auf sich habe, wollen die beiden Jungs nun von der Museumsmitarbeiterin Kitty von Korff wissen:

Die Kinder haben die Exponate selbst ausgesucht. Die Pädagogin hätte wohl andere empfohlen

„Eine Dissonanz ist, wenn man zwei Töne gleichzeitig spielt, die ein bisschen komisch klingen; das heißt, die keinen harmonischen Klang ergeben“, erklärt sie auf dem Audioguide. Den können sich Kinder und Jugendliche für einen ungewöhnlichen Rundgang durch die historischen Räume der Villa Stuck ausleihen. Sechs „Hörstücke“ sind es insgesamt, erdacht, erzählt und produziert von den Kindern der sechsten Klasse der Mittelschule an der Wittelsbacherstraße in München.

Mit Aufnahmegerät und Mikrofon sind sie in die magische Welt der Jugendstilvilla eingetaucht und bieten ihren gleichaltrigen Museumsbesuchern seit 2012 einen sehr individuellen Einblick: Hörspiele, Rätsel, Geräusch- und Musikcollagen sowie ein Interview – produziert in den Tonstudios des Bayerischen Rundfunks. Ein Projekt der Stiftung Zuhören, das gemeinsam mit der BR-Journalistin Isabelle Auerbach und Anne Marr, der Leiterin des Kinder- und Jugendprogramms „Fränzchen“ im Museum, umgesetzt wurde.

„Die Kinder haben sich ihre Exponate selbst ausgesucht – auch wenn es nicht immer die waren, die wir selbst als Schlüsselwerke empfohlen hätten“, sagt Anne Marr. Wobei Franz von Stucks „Wächter des Himmels“, dem ein weiteres Hörstück gewidmet ist, auch in ihren Augen eine besondere Rolle zukommt. Schließlich sei es das erste große Ölgemälde überhaupt, das Franz von Stuck öffentlich ausgestellt habe. Dem Erzengel Michael verlieh er seine

eigenen Gesichtszüge; da er damals aber noch unbekannt war, konnten das nur diejenigen erkennen, die mit ihm persönlich bekannt waren. Mehr als das Gesicht des Erzengels, seine Flügel und sein Heiligenschein faszinierte die Sechstklässler aber offensichtlich die Bewaffnung des wehrhaften himmlischen Wesens: „Aus was besteht das Schwert?“, wollten sie denn von Sammlungsleiterin Margot Brandlhuber in dem Hörstück wissen. „Sein Schwert besteht nicht aus geschmiedetem Stahl, sondern aus Feuer, deshalb nennt man das auch ein Flammenschwert“, sagt sie. „Warum brennt das Schwert?“, haken die Schüler nach. Damit der Erzengel Adam und Eva, die aus dem Paradies vertrieben wurden, die Rückkehr verwehren könne, erklärt Brandlhuber. Aber wieso der Griff nicht abbrenne, wollen die Museumsforscher wissen. Ein Zeichen für die Vorstellung, dass der „Held des Himmels“ immer bereit sei zum Kampf gegen das Böse.

„In Zeiten von Star Wars war es naheliegend, dass die Kinder sofort die Parallele zu Laserschwertern zogen“, erinnert sich Marr an die Gespräche der Schüler. Gewissermaßen seien ja auch die Jedi-Ritter unermüdlich im Einsatz gegen das Böse. BY



Mit schiefen Tönen erzeugen zwei Schüler „Dissonanz“. FOTO: VILLA STUCK

SH20170201S3805011