

Im Hinblick auf die Neugestaltung der lab.Bode-Räume im Bode-Museum, konzipierten die Schüler*innen ihre ganz eigenen Visionen von idealen Lernorten im Museum. Gemeinsam mit zwei Gestaltern aus dem Bereich Design Thinking und Produktdesign fragten sie sich: Wie lerne ich am liebsten und wie sieht mein idealer Lernort aus? Wie sieht ein jugendfreundliches Museum der Zukunft aus? Was zeichnet gute Aufenthaltsqualität für junge Menschen in Museen aus und wie kann sie geschaffen werden?

Im Bode-Museum entstanden modellhaft Entwürfe von Raumgestaltungen und speziellem Mobiliar. Darunter waren Rückzugsräume wie fahrende Betten oder Sitzmöbel, die einen vom Außen abschotten und einen konzentrierten Blick auf die Kunstwerke zulassen, aber auch Stationen, an denen im Museum Spiele gespielt werden konnten, wurden von den Schüler*innen entwickelt. Einige der Ideen wurden von den Schüler*innen als Prototypen gebaut und konnten im Museumsraum getestet werden.

Objektbezug

Im Fokus des Projekts stand nicht der Objektbezug bezogen auf die Kunstwerke, sondern die Museumsarchitektur und die darin vorhandenen innenarchitektonischen Angebote wie zum Beispiel Sitzmöglichkeiten. Was für Aufenthaltsmöglichkeiten bietet der Museumsraum seinen Nutzer*innen? Was existiert? Was fehlt? Die Bestandsaufnahme wurde zum Anlass genommen, um neue Ideen zu entwickeln, die die Aufenthaltsqualität im Bode-Museum für junge Menschen steigern können.

Formen der Zusammenarbeit

Die Projektidee wurde von lab.Bode an die museumsbeauftragte Lehrkraft Sandra Braun aus dem Thomas-Mann-Gymnasium herangetragen. Mit Blick auf die zu planenden Vermittlungsräume von lab.Bode stand die Frage nach Räumen und Aufenthaltsqualitäten für junge Menschen im Museum im Fokus des Projekts. Ziel war es, auch die Nutzer*innen selbst nach ihren Bedarfen und Ideen zu befragen. Frau Braun sah in der Auseinandersetzung mit Architektur und in der Gestaltung von Möbelstücken einen guten Anschluss für ihren Kunst Leistungskurs.

Unterrichtsbezug / Bezug zu kompetenzbezogenem Lernen

Design und Architektur sind Bestandteil des Rahmenlehrplans für den Kunstunterricht. Es bot sich daher an, diese Themen an einem Praxisbeispiel im Museum zu behandeln. Berücksichtigt wurden dabei sowohl die kritische Betrachtung des existierenden Museumsraums und dessen Architektur als auch die Aufenthaltsqualität für Besucher*innen und die gestalterische Komponente von Mobiliar. Die Zusammenarbeit mit den Designern ermöglichte das Erproben von Designprozessen von der Idee bis zum Test von Prototypen. Gerade der Bau von Möbelstücken im Maßstab 1:1 findet im Schulalltag selten statt. Diese Erfahrung wurde als sehr bereichernd wahrgenommen. Im Fokus stand außerdem die Zusammenarbeit in der Gruppe: Entscheidung über weiter zu verfolgende Projekte mussten zusammen getroffen werden, es wurde gemeinsam gebaut und Feedback zu Ideen und Entwürfen wurde gegenseitig formuliert.

Methodische Herangehensweise

Die Methoden stammen aus dem Bereich Design Thinking und Produktdesign. Die Zusammenarbeit mit professionellen Designern ermöglichte es, die Prozesse von der Bestandsaufnahme des Vorhandenen über die Idee bis zum Prototypen zu begreifen. Erprobt wurden auch Methoden zur Entscheidungsfindung in der Gruppe. Zum Aufwärmen und Stärken der Gruppe wurden immer wieder spielerische theaterpädagogische Übungen eingebracht.

Projektphasen

Termin: 7.4.2017 | Dauer: 3 Std. | Ort: Museum

Einführung in Themen „Lernen und Lehren im Museum“, Erkundung des Museums, Diskussion und Erstellung eines Clusters: Wie lernst du am liebsten und wie sieht der ideale Ort dazu aus? Wie kann ich im Museum lernen? (Bestandsaufnahme)

Termin: 26.4.2017 | Dauer: 3,5 Std. | Ort: Museum

Warm-up, Einführung in Methoden der Ideenentwicklung, Entwicklung von drei Konzepten

Termin: 19.5.2017 | Dauer: 3,5 Std. | Ort: Museum

Rekapitulation Konzepte, Variantenbildung, Weiterentwicklung der Ideen anhand von Pappmodellen

Termin: 26.6.2017 | Dauer: 5 Std. | Ort: Museum

Präsentation der Ideen vor Museumsexpert*innen und Feedback, 1:1 Prototypenbau, Testen der Prototypen, Modifizierung der Prototypen, Testen der modifizierten Prototypen

Termin: 7.7.2017 | Dauer: 5 Std. | Ort: Museum

Weiterentwicklung der Prototypen, Test der Prototypen gemeinsam mit Besucher*innen, Abschlussrunde mit Feedback zum Projekt

Sichtbarkeit/Künstlerische & praktische Arbeiten

Durch das Testen der Prototypen war die Gruppe und ihre Entwicklungen punktuell im Museumsraum sichtbar. Auch wurden reguläre Besucher*innen in die Tests einbezogen und damit ebenfalls angeregt, über das Museum als Lernort und seine Aufenthaltsqualitäten nachzudenken.

Räume der Vermittlung /Projektsettings

Das Projekt fand vor der Einrichtung der lab.Bode-Vermittlungsräume statt und wurde in einem leerstehenden Raum realisiert. Für den Bau der Prototypen war viel Platz von Nöten. Die Nähe des Raums zur Sammlung ermöglichte es, die Ideen und Prototypen schnell und unkompliziert zu testen.

Ressourcen: Technik und Verbrauchsmaterialien

Technik: Computer, Beamer

Verbrauchsmaterial: Flipcharts, Post-it, Stifte, A5 Karten, Styrodur, Pappen, Schneidematten, Cutter, Klebeband, Knete

Ressourcen: Honorare

2 freie Mitarbeiter*innen, jeweils 15 Stunden Vorbereitung, 20 Stunden Durchführung, 4 Stunden Dokumentation und Reflexion

Projektkoordination (Wissenschaftliche Mitarbeiter*in lab.Bode:

Andrea Günther

Workshopleiter*innen (Freie Mitarbeiter*in):

Yi-Cong Lu, Ferdinand Pechmann

Projektzeitraum:

7.4.–7.7.2017

Termine & Dauer:

5 Einzeltermine Tag 1: 3 Std. Tag 2: 3,5 Std. Tag 3: 3,5 Std. Tag 4: 5 Std. Tag 5: 5 Std.

Schule:

Thomas-Mann-Gymnasium

Klasse/Lehrkraft:

LK Kunst, 12. Klasse /Sandra Braun

Gruppengröße:

12

Oberthema/Unterthema:

Museum als System

Autor*innen der Dokumentation:

© lab.Bode – Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen, 2026
Ein gemeinsames Programm der Kulturstiftung des Bundes und der Staatlichen Museen zu Berlin
<https://www.lab-bode-pool.de/de>