

Speurenderwijs leren in het museum

Een onderzoek naar het Speurspel van het Kröller-Müller Museum



Marloes Tange, 5609860

Bachelor eindwerkstuk Kunstgeschiedenis

Universiteit Utrecht

Begeleider: Hestia Bavelaar

Utrecht, april 2019

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Theoretisch kader	3
Het Speurspel	4
Probleemstelling en werkwijze	5
Hoofdstuk 1 Aanspreken en vermaken van de doelgroep	7
Belang van vermaak in musea	7
Behoeften en interesses van de doelgroep	8
Succesfactoren van kinderprogramma's in musea	9
Hoofdstuk 2 Leren met het Speurspel	13
Navigeren en zoeken	13
Informatie over de kunstwerken	14
Denken	15
Doen	17
Speuren	18
Conclusie	19
Literatuurlijst	21
Bijlagen	23
Bijlage 1: Speurspel 'Kijk je ogen uit in het Kröller-Müller Museum'	23
Bijlage 2: Speurspel 'Maak een spannende voetreis door de beeldentuin!'	24
Bijlage 3: Speurspel 'Lekker neuzen in het Kröller-Müller Museum'	25
Bijlage 4: Speurspel 'Afval in het Kröller-Müller Museum?'	26
Bijlage 5: Speurspel 'Mooie punten... in het Kröller-Müller Museum!'	27
Samenvatting	28

Bron afbeelding voorpagina: Kröller-Müller Museum,
https://web.archive.org/web/20190410095317/https://krollermuller.nl/media/onderwijs/speurspel_12_.jpg (geraadpleegd 10 april 2019).

Inleiding

'Kijk je ogen uit', ga 'lekker neuzen' of verken het Kröller-Müller Museum aan de hand van één van de andere thema's: met het Speurspel kunnen kinderen en hun ouders de collectie spelenderwijs ontdekken terwijl ze leren over beroemde kunstwerken. Als detectives moeten spelers op zoek naar de details op de kaartjes, waarna ze vragen over de bijbehorende kunstwerken dienen te beantwoorden. De verschillende opdrachten laten bezoekers samen denken, doen en speuren in het museum. Actieve belevingen zoals deze zijn typerend voor de hedendaagse museumeducatie.

Theoretisch kader

George Hein beschrijft in zijn artikel "Museum Education" een aantal veranderingen die de afgelopen decennia hebben plaatsgevonden binnen het domein van ontwikkelingspsychologie en leertheorie.¹ De belangrijkste tendens is dat het opdoen van kennis niet langer wordt gezien als het passief 'absorberen' van leerstof, maar als een actief proces. Het traditionele behaviorisme wordt gekenmerkt door een nadruk op herhaling en het zogenaamde 'stampen', en wordt nog steeds veel toegepast op scholen. Alleen het waarneembare gedrag wordt hierbij in acht genomen, en leerresultaten worden gemeten door middel van toetsen. Aangezien kennis verwerven volgens deze theorie een passief proces is, zou iedereen op dezelfde manier leren – er wordt daarom geen rekening gehouden met verschillen tussen leerlingen. Musea lenen zich niet voor behavioristische strategieën, onder andere omdat educatieve activiteiten er meestal van korte duur zijn en sporadisch plaatsvinden in een onbekende omgeving. Deze omstandigheden zijn volgens Hein nadelig voor het toepassen van passieve leertheorieën. Daarom heeft de opvatting dat leren een actief proces is de laatste jaren sterk aan populariteit gewonnen binnen de museumeducatie. Het gevolg hiervan is dat er meer erkenning is voor de invloed die eerdere ervaringen en persoonlijke kenmerken van bezoekers kunnen hebben op het leerproces. Musea willen dan ook een persoonlijke en leerzame beleving creëren voor een zo breed mogelijke doelgroep, maar de manier waarop zij dit doen verschilt. Zo zet het Van Abbemuseum zich bijvoorbeeld in voor het ontwikkelen van educatieve programma's voor doelgroepen met speciale behoeften.² Het Stedelijk betreft een jong, divers publiek bij het museum door jaarlijks jongeren in dienst te nemen die als Blikopeners rondleidingen, evenementen en workshops voor leeftijdsgenoten organiseren.³

De uiteenlopende manieren om het publiek op een actieve, persoonlijke manier te interesseren voor kunst en cultuur worden vastgelegd in verschillende theorieën over museumeducatie. In "Bridging the Theory-Practice Divide in Contemporary Art Museum Education" brengt Melinda M. Mayer de heersende opvattingen op dit gebied in kaart. Zij merkt hierbij een aantal overeenkomsten op tussen de verschillende theorieën: allemaal erkennen ze dat bezoekers niet alleen iets willen leren van hun museumbezoek, maar dat het vooral ook een gemakkelijke ervaring moet zijn.⁴ Daarnaast staat bij ieder de bezoeker

¹ Hein, "Museum Education." 345-347.

² 'Inclusie'. Van Abbemuseum.

³ 'Blikopeners'. Stedelijk Museum Amsterdam.

⁴ Mayer, "Bridging the Theory-Practice Divide," 16.

zelf centraal, en het belang van diens eigen inbreng. Deze opvattingen zijn gebaseerd op bovenstaande idee dat mensen zelf actief kennis construeren – er moet dan ook ruimte zijn voor bezoekers in musea om zelf tot inzichten te komen en betekenis te geven aan kunst. De educatieve taak van een museum wordt daarom niet langer gedefinieerd als het moeten overdragen van kennis, maar als het creëren van een betekenisvolle ervaring.

Deze nieuwe opvatting over museumeducatie, waarbij het opdoen van een betekenisvolle ervaring centraal staat, roept de vraag op aan welke criteria educatieve programma's dan moeten voldoen.⁵ Ook verandert deze herdefiniëring de rol van curators en educators in musea: zij moeten de blik van de bezoeker nu in mindere mate sturen, en het publiek dus op een andere manier bij de kunst betrekken.⁶ Dit legt een grote verantwoordelijkheid bij de toeschouwer, maar mist die dan niet informatie die hij nodig heeft om eigen interpretaties te vormen? Enige inbreng van curators of educators blijft dus wel gewenst, maar in welke richting moeten zij de bezoeker dan sturen? En hoe kunnen ze kunstwerken ondertussen vanuit meerdere perspectieven blijven belichten? De meningen hierover zijn uiteenlopend: sommige experts willen enige (kunst)historische kennis meegeven aan bezoekers, terwijl andere vinden dat een museumbezoek vooral een persoonlijke ervaring moet zijn.

Het Speurspel

Bovenstaande vragen kan men ook stellen bij het Speurspel van het Kröller-Müller Museum, voor het eerst verschenen in juni 2007.⁷ Deze activiteit moedigt gezinnen met kinderen vanaf vier jaar aan om spelenderwijs het museum te verkennen. Iedere editie van het spel bestaat uit een plattegrond van het gebouw en vier uitscheurbare kaartjes met denken en doe-opdrachten.⁸ Gezinnen kunnen bij de entree kiezen uit verschillende thema's en de speurspellen gratis meenemen. Op ieder kaartje staat een detail van een kunstwerk met een vraag, wat het kind moet aansporen om het bijbehorende werk te zoeken met behulp van de plattegrond. Op deze plattegrond staan de vier locaties van de kunstwerken aangegeven, maar er is niet uit op te maken welk object op welke locatie te vinden is. Op de achterzijde van ieder kaartje staat een korte beschrijving van het betreffende kunstwerk gevolgd door drie soorten opdrachten: denken, doen en speuren.

De eerste editie van het Speurspel richtte zich op vier kunstwerken uit de vaste collectie.⁹ Tijdens de eerste educatieve beleidsperiode (2004-2008) maakte het museum naar eigen zeggen een 'grote inhaalslag' op educatief gebied en de eerste editie van het spel bleek een succes.¹⁰ Niet alleen kreeg het daarom in 2008 een tweede druk, ook maakte een particuliere gift een uitbreiding mogelijk waarin vier sculpturen in de beeldentuin werden uitgelicht. Daarnaast maakte het Kröller-Müller Museum van beide speurspellen een Engelstalige versie. Sindsdien heeft het Kröller-Müller Museum het aanbod verder uitgebreid met tijdelijke versies bij tentoonstellingen en een aantal vaste speurspellen met ieder een eigen thema.¹¹ Verder bracht het twee speciale edities uit die zijn gericht op specifieke

⁵ Hein, "Museum Education." 349.

⁶ Ibid. 347.

⁷ *Kröller-Müller Museum jaarverslag 2007*, 141.

⁸ 'Speurspel'. Website Kröller-Müller Museum.

⁹ *Kröller-Müller Museum jaarverslag 2007*, 141.

¹⁰ *Kröller-Müller Museum jaarverslag 2008*, 161-165.

¹¹ 'Speurspel'. Website Kröller-Müller Museum.

leeftijdsgroepen. Zo verscheen in 2017 een uitbreiding voor gezinnen met kinderen vanaf drie jaar, die aansluit op het prentenboek en gelijknamige lespakket *Zwaan zoekt een vriendje* dat het museum eerder had ontwikkeld.¹² Daarnaast bestaat er sinds 2018 een versie voor bezoekers vanaf 16 jaar genaamd *Love is in the art*.¹³

Probleemstelling en werkwijze

Hoewel veel musea in digitale media bij uitstek geschikte middelen zien om het moderne ideaal van (inter)actief leren te bewerkstelligen, gebruikt het Kröller-Müller Museum hier papieren kaartjes met prikkelende vragen voor. Het Speurspel sluit dus wel aan bij de heersende opvattingen binnen de museumeducatie, maar er worden geen digitale middelen bij gebruikt en er vindt geen direct contact plaats met een educator. Juist daarom is het interessant om het Speurspel nader te onderzoeken in het kader van de moderne museumeducatie: hoe zet het Kröller-Müller Museum dit concept in om bezoekers een betekenisvolle ervaring te bieden, en welke voor- en nadelen heeft deze strategie? Deze vraag staat centraal in dit werkstuk. Ik zal niet alleen analyseren bij welke kunsteducatieve theorieën het Speurspel aansluit, maar ook kritisch reflecteren op die wetenschappelijke basis vanuit zowel een didactische als een kunsthistorische invalshoek.

Ik heb in mijn onderzoeksvraag bewust gekozen voor de term 'betekenisvol' in plaats van 'educatief', omdat deze beter aansluit bij de eerdergenoemde heersende visie op museumeducatie. 'Betekenisvol' is echter geen concreet begrip, en het is daarom noodzakelijk om de term in het kader van dit onderzoek nader te definiëren. Hiervoor heb ik gebruik gemaakt van de kenmerken die Mayer onderscheidt waaraan een educatieve activiteit volgens verschillende moderne leertheorieën moet voldoen om 'betekenisvol' te zijn: de bezoeker moet er plezier aan beleven, hij moet kennis verwerven en hij moet gestimuleerd worden om tot eigen inzichten te komen. Op basis van deze kenmerken heb ik de volgende drie deelvragen opgesteld.

1. In hoeverre sluit het Speurspel aan bij de interesses en behoeften van de beoogde doelgroep?
2. Welke kennis en vaardigheden doet de bezoeker met het Speurspel op, en op welke manier?
3. Hoe wordt de bezoeker door het Speurspel gestimuleerd om eigen inzichten en interpretaties te vormen?

Bij het beantwoorden van ieder van deze deelvragen zal kritisch worden onderzocht welke leer- en kunsttheorieën aan het spel verbonden kunnen worden en wat hier de voor- en nadelen van zijn.

In mijn eerste hoofdstuk zal ik ingaan op de behoeften en interesses van de doelgroep die het Kröller-Müller Museum met het Speurspel wil bereiken, en kijken in hoeverre het spel daarop aansluit. Omdat educatie onderdeel is van de publieksfunctie van musea is het immers belangrijk om te onderzoeken of een educatieve activiteit ook daadwerkelijk het beoogde publiek bereikt en aanspreekt. Aangezien publieksbereik nauw samenhangt met recreatie, zal ik allereerst uiteenzetten hoe de relatie tussen amusement en educatie in musea wordt beschreven in bestaande literatuur. Vervolgens onderzoek ik welke

¹² *Kröller-Müller Museum jaarverslag 2017*, 18.

¹³ 'Speurspel: Love is in the art'. Website Kröller-Müller Museum.

visie het Kröller-Müller Museum hier op heeft, waarbij ik mij baseer op jaaroverzichten, de website en mijn gesprek met Herman Tibosch dat op 6 maart 2019 heeft plaatsgevonden. Tibosch is Hoofd Educatie van het museum en de ontwikkelaar van het Speurspel. Verder zal ik onderzoeken aan welke succesfactoren van kinderprogramma's in musea het Speurspel voldoet. Deze factoren zijn beschreven in een onderzoek over museumbeleving van kinderen, uitgevoerd door APE en Paul Postma Marketing Consultancy in opdracht van de Nederlandse Museumvereniging. Ook onderbouw ik mijn analyses met gegevens uit een evaluatieonderzoek naar de Art Detective Cards in het Getty Museum te Los Angeles, het concept waarop het Speurspel is gebaseerd.¹⁴ In dit onderzoek zijn zowel families die gebruik maakten van de kaartjes als gezinnen die dat niet deden geobserveerd, geïnterviewd en met elkaar vergeleken.

In het tweede hoofdstuk verdeel ik het Speurspel in stappen en zal ik ieder onderdeel nauwkeurig analyseren. Ik richt mij hierbij op de reguliere speurspellen die bedoeld zijn voor de oorspronkelijke doelgroep van gezinnen met kinderen vanaf vier jaar. Deze edities zijn te vinden in de bijlagen van dit werkstuk. Ik zal mijn bevindingen onderbouwen door middel van bestaande wetenschappelijke literatuur over leertheorieën, museumeducatie en kunsttheorie. Ook voor dit hoofdstuk is het interview met Tibosch een waardevolle bron van informatie, omdat het inzicht bood in de overwegingen en keuzes die zijn en worden gemaakt met betrekking tot het Speurspel.

Ten slotte zal ik in mijn conclusie niet alleen antwoord geven op de vragen die in deze inleiding zijn gepresenteerd, maar ook kritisch reflecteren op het Speurspel als geheel. Ik leg verbanden tussen bevindingen uit de voorafgaande hoofdstukken en zal aangeven hoe het spel verbeterd kan worden. Ook zal ik suggesties doen voor vervolgonderzoek.

In dit werkstuk wordt met de term 'gezin' of 'familie' iedere groep bedoeld bestaande uit één of meer volwassenen en één of meer kinderen, die buiten een institutioneel georganiseerd bezoek om naar het Kröller-Müller Museum gaan. Voor het gemak zal ik spreken over 'ouders' en 'kinderen', maar uiteraard kunnen de daadwerkelijke relaties tussen bezoekers van deze termen afwijken.

¹⁴ Interview met Herman Tibosch.

Hoofdstuk 1

Aanspreken en vermaken van de doelgroep

Belang van vermaak in musea

Recreatie als voorwaarde stellen van educatie lijkt niet vanzelfsprekend. Toch benadrukken verschillende auteurs en onderzoekers het belang van vermaak bij het ontwikkelen van educatiebeleid in musea. Zowel Falk en Dierking als Roberts wijzen er immers op dat plezier en ontspanning voor de meesten als één van de belangrijkste motivaties voor een museumbezoek geldt.¹⁵ Met name in de huidige samenleving waarin sensatie de boventoon voert, ontstaat er een zekere spanning tussen recreatie en educatie binnen culturele instellingen. In 2007 wees de Raad voor Cultuur op het ontstaan van een nieuwe beeldcultuur waar musea bij moeten aansluiten om relevant te blijven, en moedigde dan ook aan om te experimenteren en te vernieuwen.¹⁶ Verder wordt vermaak in culturele instellingen belangrijker door de toenemende financiële afhankelijkheid van de vrije markt, waardoor musea moeten concurreren met pretparken en andere bronnen van amusement.¹⁷ Ook kan meer aandacht voor recreatie ervoor zorgen dat cultuureducatie laagdrempeliger wordt voor jongeren; uit onderzoek van Letty Ranshuysen blijkt namelijk dat het aanbod van musea vaak niet aansluit op de kennis, interesses en voorkeuren van jeugd.¹⁸ Sommige culturele instellingen zijn van mening dat zij hierop moeten inspelen door te 'verpretparkiseren', andere vinden juist dat zij hun unieke, sterke eigenschappen in moeten zetten om zich te onderscheiden en om het publiek aan te spreken.¹⁹ Over het algemeen geldt het vergroten van plezier in het museumbezoek de laatste decennia als één van de belangrijkste doelstellingen van musea, waardoor het belang van inlevingsvermogen en beleving groeit. Door middel van bijvoorbeeld interactieve tentoonstellingen of het inzetten van digitale middelen en sociale media investeren culturele instellingen in publieksbereik, waarbij de grens tussen educatie en amusement vaak opgezocht wordt.²⁰ Ook ouders verwachten dat een museumbezoek leerzaam én leuk moet zijn, met als gevolg dat er niet alleen behoefte is aan educatieve programma's voor scholen, maar ook voor gezinnen.²¹ Het Kröller-Müller Museum speelt hier slim op in door het Speurspel te ontwikkelen als een leerzame maar vermakelijke activiteit voor gezinnen die het museum bezoeken.

Met het Speurspel heeft het Kröller-Müller Museum een activiteit in het leven geroepen die het publiek bij de collectie betreft zonder daarbij te zwichten voor de hedendaagse beleveniseconomie waarin snelheid, geluid en entertainment de boventoon voeren. Deze keuze lijkt direct in lijn te liggen met de missie van het museum, waarin het zichzelf profileert als een toevluchtsoord waar rust en 'aandachtige beschouwing' centraal

¹⁵ Mayer, "Bridging the Theory-Practice Divide," 16.

¹⁶ Vreede, de, *Ontwikkelingen in museumeducatie*, 7.

¹⁷ Ibid. 9.

¹⁸ Ibid. 8.

¹⁹ Ibid. 9-10.

²⁰ Ibid. 7.

²¹ Ibid. 8.

staan.²² Daarmee wil het Kröller-Müller Museum bewust tegenwicht bieden aan andere culturele instellingen die vaak toegeven aan verpretparkisering.

Dat er bij het Speurspel geen digitale middelen worden gebruikt, betekent overigens niet dat het museum krampachtig vasthoudt aan verouderde en onrealistische idealen – het maakt wel degelijk gebruik van moderne communicatiemiddelen. Zo heeft het museum niet alleen een gedigitaliseerde collectie, maar ook een online videokanaal op ARTtube en samenwerkingen met Google Art.²³ In het museum zelf kan men gebruik maken van een audiotour en kunnen bezoekers sinds kort kunstwerken maken met het digitale Schilderspel in het museumcafé. Het educatieve aanbod bestaat echter voornamelijk uit vernieuwende ‘analoge’ activiteiten, zoals het Dobbelspel en de Blind Dates.²⁴ Herman Tibosch wil dat bezoekers niet op een scherm kijken maar met elkaar in gesprek gaan, en zet dan ook alleen digitale middelen in als dat educatieve meerwaarde heeft. Hiermee lijkt het museum een goede balans gevonden te hebben tussen enerzijds inspelen op moderne ontwikkelingen en publieksgericht werken, en anderzijds vasthouden aan de eigen ideologie.

Behoeften en interesses van de doelgroep

Het spel is volgens het museum bedoeld voor gezinnen met kinderen vanaf vier jaar.²⁵ Leeftijdsgroepen tot twaalf jaar zijn alom vertegenwoordigd binnen de museumeducatie, maar in de periode dat het Speurspel werd ontwikkeld waren er minder programma’s voor kleuters dan voor leerlingen in de midden- en bovenbouw van de basisschool.²⁶ Op de website museumeducatie.nl wordt een aantal belangrijke verschillen benoemd tussen kinderen van basisschoolleeftijd en kleuters: de eerste groep heeft meer begeleiding nodig en is minder zelfstandig, terwijl kleuters een open houding hebben. Verder zou het overdragen van informatie op kleuters moeten gebeuren door ze zowel te laten denken, te voelen en te laten doen. Daarnaast kan deze doelgroep nog niet goed eigen interpretaties vormen en hebben ze een korte concentratieboog.

Door een activiteit te ontwikkelen voor kinderen vanaf vier jaar lijkt het Kröller-Müller Museum geen rekening te houden met de enorme verschillen die er bestaan binnen die brede doelgroep. Uit observaties van het Getty Museum bleek bijvoorbeeld dat peuters vrijwel nooit volledig gebruik kunnen maken van de Art Detective Cards, hoewel ze de kaartjes wel in hun hand houden.²⁷ Na verloop van tijd worden deze kinderen vaak gefrustreerd en ongeduldig wanneer de rest van hun familie het spel wel wil spelen. Daartegenover staat echter wel dat bezoekers vrij zijn om zelf te kiezen welke opdrachten van het Speurspel zij uitvoeren en welke niet, waardoor ouders de activiteit zelf kunnen aanpassen naar de voorkeuren van hun kind. In het Getty Museum beantwoorden veel families bijvoorbeeld alleen de vraag op de voorkant van de kaartjes.²⁸ In hoeverre de overige opdrachten worden voltooid, is afhankelijk van de energie en concentratie van het kind. Overigens heeft het Kröller-Müller Museum met de edities *Zwaan zoekt een vriendje* en

²² *Kröller-Müller Museum jaarverslag 2007*, 9.

²³ ‘Van Vincent tot vandaag’. Website Kröller-Müller Museum.

²⁴ Interview met Herman Tibosch.

²⁵ ‘Speurspel’. Website Kröller-Müller Museum.

²⁶ Vreede, de, *Ontwikkelingen in museumeducatie*, 18.

²⁷ Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 34.

²⁸ *Ibid.* 36.

Love is in the art extra aandacht voor specifieke leeftijdsgroepen. Zo probeert het museum toch om een breder publiek te interesseren voor het Speurspel.

Succesfactoren van kinderprogramma's in musea

In opdracht van de Nederlandse Museumvereniging hebben onderzoeks- en adviesbureau APE en Paul Postma Marketing Consultancy (PPMC) in 2011 onderzoek gedaan naar hoe musea bezoek door kinderen stimuleren. In het rapport wordt een aantal uitgangspunten genoemd waaraan een museum moet voldoen om een geslaagde educatieve activiteit te ontwikkelen voor kinderen.²⁹ Zo moet het museum kinderen serieus nemen en hen zo veel mogelijk zelfstandig aan de slag laten gaan. Het Kröller-Müller Museum doet dit door jonge bezoekers zelf op zoek te laten gaan naar de kunstwerken op de kaartjes van het Speurspel. Hoewel ouders hun kinderen hierbij kunnen helpen en ook als spelleider dienen bij de opdrachten, ligt de verantwoordelijkheid om de kunstwerken te vinden voornamelijk bij de kinderen zelf. Dit verantwoordelijkheidsgevoel komt in het Getty Museum ook tot uiting doordat jonge bezoekers de Art Detective Cards vaak zelf vasthouden.³⁰ Het kind neemt zijn eigen rol als speurder dus serieus en krijgt dankzij de activiteit ook vanuit het museum erkenning voor zijn kunnen en (her)kennen.

Door actief naar de juiste schilderijen op zoek te gaan, kunnen kinderen bovendien hun energie kwijt in het museum – een andere succesfactor die in het onderzoek van APE/PPMC wordt genoemd.³¹ Dit is te zien in het Getty Museum: kinderen die de Art Detective Cards gebruiken, houden soms hun ouders tegen om verder te gaan voordat ze alle kunstwerken hebben gevonden, of proberen zelf op onderzoek uit te gaan.³² Ook uiten ze regelmatig hardop enthousiasme. Dit vormt een schril contrast met gezinnen die het spel niet spelen, waarbij kinderen hun ouders richting de uitgang proberen te sturen of wachten tot hun familie klaar is om naar huis te gaan.

Verder maakt het Speurspel kunst toegankelijker, vanzelfsprekender en persoonlijker door verbindingen te leggen met het kind zelf en de eigen belevingswereld: vragen als 'Wie of wat op dit schilderij vind je het vrolijkst?', 'Kun je muziek maken zonder snaren?' en 'Ben je zelf wel eens vurig verliefd geweest?' brengen het kunstwerk dichterbij de bezoeker. Het schilderij wordt zo namelijk niet gepresenteerd als afstandelijk museumobject, maar als middel om te reflecteren op de werkelijkheid en de eigen gevoelens of gedachten. Het Speurspel construeert dus geen kinderwereld maar legt verbindingen met het echte leven – een ander pedagogisch uitgangspunt waaraan een geslaagde educatieve activiteit moet voldoen volgens het rapport van APE/PPMC.³³ Door kunst als iets vanzelfsprekends aan te bieden, maakt het Speurspel kinderen vertrouwd met kunst en cultuur en verlaagt het de drempel naar musea en cultuureducatie.

In *Stimulering van museumbezoek door kinderen* wordt verder benadrukt dat alleen cognitieve kennisoverdracht niet voldoende is bij een educatieve activiteit voor kinderen jonger dan dertien jaar.³⁴ Deze doelgroep heeft ook baat bij zintuiglijke ervaringen als manieren om kennis te vergaren. Hoewel het Speurspel niet alleen een beroep doet op

²⁹ Geukema et al., *Stimulering van museumbezoek door kinderen*, 138-141.

³⁰ Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 36.

³¹ Geukema et al., *Stimulering van museumbezoek door kinderen*, 140.

³² Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 22-23.

³³ Geukema et al., *Stimulering van museumbezoek door kinderen*, 140.

³⁴ Ibid.

cognitieve vaardigheden – speur- en doe-opdrachten vormen immers een belangrijk deel van het spel – prikkelt het niet zo zeer de verschillende zintuigen. Wel vereisen verschillende opdrachten het uitbeelden van een houding of beweging, wat het Speurspel een afwisselende, actieve en fysieke ervaring maakt.

Een ander uitgangspunt dat genoemd wordt in het onderzoek van APE/PPMC is dat persoonlijke begeleiding en interactie noodzakelijk zijn voor kennisoverdracht op kinderen in musea.³⁵ Bij het Speurspel vindt deze interactie alleen plaats tussen ouders en hun kinderen, niet tussen museummedewerkers en bezoekers. De auteurs van het onderzoeksrapport specificeren niet tussen welke partijen er contact dient te zijn of op welke manier en door wie kinderen begeleid moeten worden. Wel wijzen ze erop dat kinderen zich soms vrijer en opener opstellen zonder ouders in de buurt. Aangezien veel vragen en opdrachten van het Speurspel gaan over gevoelens en gedachten, is het noodzakelijk dat kinderen en hun ouders zich kwetsbaar opstellen en persoonlijke ideeën met elkaar delen. De vraag is dus of dit een realistische voorwaarde is, of dat kinderen zich hiervoor niet genoeg op hun gemak voelen. In het onderzoek van APE/PPMC staat niet beschreven in welke situaties kinderen zich vrijer of opener opstellen zonder ouders, dus dit is onduidelijk. Wellicht zou het Speurspel namelijk juist een open gesprek tussen ouders en hun kinderen faciliteren. Het is immers bedoeld voor gezinnen om samen te spelen, zonder directe tussenkomst van een museummedewerker. Hierdoor wordt er een intieme en vertrouwde omgeving gecreëerd waarin een gelijkwaardig gesprek kan worden gevoerd. In het Getty Museum viel het onderzoekers bijvoorbeeld op dat kinderen die gebruik maken van de Art Detective Cards juist de meeste vragen stellen, zowel aan zichzelf als aan hun ouders en de museummedewerkers.³⁶ Dialoog kenmerkt gebruikers van het spel, in tegenstelling tot 'gewone' bezoekers. Ook is er inderdaad een meer gelijkwaardige dynamiek te zien binnen deze families: volwassenen en kinderen werken vaak samen om de juiste kunstwerken te zoeken, terwijl in gezinnen die het spel niet spelen de volwassenen meestal de leiding namen.³⁷ Sommige kinderen die de Art Detective Cards gebruiken, nemen zelfs volledig het voortouw door hun ouders aan te sporen om de kunstwerken te zoeken. Volwassenen hebben vaak een ondersteunende en motiverende rol en lezen vragen voor, stimuleren discussie en actieve deelname en geven bevestiging wanneer een kind zijn antwoord wil controleren. Alle families die het Getty Museum heeft geïnterviewd gaven aan dat zij samenwerkten bij het gebruik van de Art Detective Cards, en sommige kinderen speelden zelfs samen met andere kinderen. Vrijwel niemand gaf aan dat het kind in zijn eentje de kaartjes gebruikte. Het viel onderzoekers op dat gezinnen die het spel niet spelen daarentegen minder vaak tekst hardop aan elkaar voorlezen, en dat kinderen regelmatig andere vormen van vermaak zoeken (zoals videospelletjes) terwijl ze wachten tot hun familie klaar is om te gaan. Een activiteit als het Speurspel zorgt dus niet alleen voor interactie met het museum en kunstwerken, maar ook voor interactie tussen bezoekers onderling. De aanwezigheid van en samenwerking met ouders lijkt bovendien alleen maar positief bij te dragen aan een open sfeer en gesprek.

In het onderzoek van APE/PPMC wordt verder genoemd dat interactie met authentieke objecten aantrekkelijk is voor een jonge doelgroep.³⁸ Daarnaast moet de activiteit

³⁵ Ibid.

³⁶ Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 29.

³⁷ Ibid. 22-24.

³⁸ Geukema et al., *Stimulering van museumbezoek door kinderen*, 140.

een logisch geheel vormen met het museum, de collectie of de tentoonstelling. Bij het Speurspel worden de echte kunstwerken gebruikt in hun normale context. Door de collectie en opstelling niet aan te passen brengt het Kröller-Müller Museum de bezoeker naar het kunstwerk in plaats van andersom. Zoals eerder in dit hoofdstuk is besproken, sluit het concept van het Speurspel niet alleen aan bij de collectie van het Kröller-Müller Museum maar ook bij de missie. De activiteit heeft dus een logische plek binnen het museum en maakt gebruik van authentieke objecten; hiermee voldoet het aan de twee bovengenoemde succesfactoren.

Een marketing- en communicatieplan waarbij de activiteit als zelfstandig product gepresenteerd wordt, bij voorkeur door middel van een eigen communicatiecampagne, zou volgens het onderzoeksrapport ook een positieve rol spelen bij het succes van een educatieve activiteit.³⁹ Hierbij dient het museum media in te zetten die door de doelgroep worden gebruikt. Een zodanig plan ontbreekt voor het Speurspel, omdat het Kröller-Müller Museum door de ligging in Nationaal Park de Hoge Veluwe vooral afhankelijk is van bestaande bezoekers.⁴⁰ Volgens Tibosch is het moeilijk om nieuw publiek te trekken omdat bezoekers niet alleen tickets voor het museum moeten aanschaffen, maar ook entree dienen te betalen voor het park. Daarom heeft het bestaande publiek prioriteit, en wil het museum deze bezoekers blijven verrassen en hen een zo waardevol mogelijke ervaring bieden. Het openbaar promoten van educatieve programma's om nieuw publiek aan te spreken heeft daarom weinig zin volgens Tibosch, en dit wordt dan ook niet uitgebreid gedaan. Alleen op de website van het museum zelf kan men informatie vinden over de activiteit, overigens op de pagina 'Bezoek - Gezinnen en groepen' en niet bij de overige educatieprogramma's.⁴¹ In het museum zelf liggen de spellen opvallend tussen de informatiebrochures bij de entree. Dit is een bewuste keuze geweest om zo min mogelijk onderscheid te maken tussen mensen op basis van bijvoorbeeld leeftijd of achtergrondkennis, aldus Tibosch.⁴² Hij verklaart dat zich onder bezoekers van het Kröller-Müller Museum veel toeristen bevinden, evenals mensen die nooit eerder in een museum zijn geweest. De educatie-afdeling vindt het daarom belangrijk om ook deze groepen een toegankelijke, interessante en leerzame ervaring te bieden. Bovendien is Tibosch van mening dat iedereen het museum moet kunnen verkennen op een manier die hem of haar aanspreekt. Door het Speurspel tussen de overige brochures te plaatsen en niet nadrukkelijk als speciale kinderactiviteit te presenteren, wil het Kröller-Müller Museum uitdragen dat de activiteit voor iedereen een verrijking kan zijn van het museumbezoek. Het spel zou een hulpmiddel moeten zijn om het museum te verkennen, net zoals de reguliere informatiefolders en plattegronden die ernaast liggen. Volgens Tibosch draagt dit bij aan de populariteit van het spel, omdat bezoekers het zo sneller meenemen dan wanneer het in een apart meubel zou staan; de meeste bezoekers beginnen hun museumbezoek immers bij dit informatiemeubel. Het is echter opvallend dat bij informatiemeubels op andere plekken in het museum alleen de reguliere brochures te vinden zijn. Dit lijkt tegenstrijdig met het idee dat het Speurspel een alternatieve optie moet zijn voor de algemene museumfolder.

De auteurs van het rapport van APE/PPMC merken op dat activiteiten die tijdelijk worden aangeboden in korte tijd een enorme groei in museumbezoek door kinderen kunnen

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Interview met Herman Tibosch.

⁴¹ 'Gezinnen en groepen'. Website Kröller-Müller Museum.

⁴² Interview met Herman Tibosch.

veroorzaken.⁴³ Door het permanente karakter van het Speurspel loopt het Kröller-Müller Museum die mogelijkheid mis. Anderzijds zou een doorlopende activiteit juist een reden kunnen zijn voor bezoekers om vaker terug te komen, zoals het evaluatieonderzoek van het Getty Museum aantoont. Vier van de zes terugkerende families die werden geïnterviewd stelden dat de Art Detective Cards reden waren voor hun bezoek, en ook nieuwe bezoekers waren door het spel gemotiveerd om later nog eens terug te komen.⁴⁴

Over het algemeen reageren jonge bezoekers enthousiast op de Art Detective Cards in het Getty Museum.⁴⁵ Zij geven aan dat het spel hun belangstelling in kunst en in het museum aanwakkert, zelfs als zij daar van tevoren geen interesse in hadden. Hoewel zaken als vormgeving, marketing, communicatie tussen de Art Detective Cards en het Speurspel verschillen, is het concept van de activiteit vrijwel hetzelfde. Hieruit kan worden geconcludeerd dat de activiteit bijdraagt aan een gemakkelijk museumbezoek en de doelgroep aanspreekt.

⁴³ Geukema et al., *Stimulering van museumbezoek door kinderen*, 141.

⁴⁴ Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 14.

⁴⁵ Ibid. 25.

Hoofdstuk 2

Leren met het Speurspel

Navigeren en zoeken

Op de voorzijde van ieder Speurspel-kaartje wordt een detail van een kunstwerk met een loep vergroot, terwijl de rest van het schilderij wazig te zien is op de achtergrond. Op de plattegrond staat aangegeven in welke ruimtes de werken te vinden zijn, maar er staat niet bij welk object waar hangt of staat zoals bij de Art Detective Cards van het Getty Museum. Dit voegt direct een extra spanningsfactor toe aan het spel: welk werk zal je tegenkomen als je eenmaal op één van de aangegeven locaties bent? Het Speurspel heeft geen vast begin- of eindpunt en geeft geen specifieke route aan, dus bezoekers zijn vrij om zelf hun weg door het museum te bepalen en de ruimtes op hun eigen tempo te verkennen. Deze vrijheid en ruimte voor eigen invulling doet constructivistisch aan.⁴⁶

Ruimtelijk inzicht en goed kijken zijn in dit eerste stadium van het Speurspel belangrijk; bezoekers oefenen met het lezen van een plattegrond en navigeren, en ze moeten tegelijkertijd goed opletten of ze een kunstwerk herkennen. Men kan zich afvragen of dit er niet toe leidt dat bezoekers alleen gericht naar de Speurspel-werken op zoek gaan en geen aandacht besteden aan overige ruimtes of objecten. Volgens Herman Tibosch is dit niet het geval; hij ziet in de praktijk dat families die het Speurspel gebruiken de overige ruimtes niet overslaan.⁴⁷ Ook uit het evaluatieonderzoek van het Getty Museum blijkt dat de meeste gezinnen die gebruik maken van de Art Detective Cards niet alleen de werken die ze moeten vinden bezoeken.⁴⁸ Zij gebruiken de kaartjes vaak wanneer ze in een ruimte zijn waar een Art Detective-object hangt of staat, maar gaan niet alleen op zoek naar dat werk. Ook wisselen gezinnen vaak af tussen gericht zoeken naar de uitgelichte objecten en het bekijken van andere kunstwerken.

Zoals in het vorige hoofdstuk is benoemd, maakt het gebruik van echte objecten zoals bij het Speurspel een activiteit aantrekkelijker voor kinderen. Objecten zijn intrinsiek motiverend voor kinderen en brengen hen in contact met de eigen cultuur en die van anderen.⁴⁹ Zo verbreden kinderen hun visies op de wereld. Verschillende wetenschappers stellen daarnaast dat authentieke objecten onderzoekend gedrag stimuleren en dat ze als hulpmiddel dienen om informatie te onthouden.⁵⁰ Ook zouden ze het fysiek ontdekken van kunstwerken aanmoedigen en affectieve reacties uitlokken. Dit sluit aan bij theorieën over *embodied cognition* die stellen dat kennis verbonden zou zijn aan percepties, emoties en lichamelijke beweging. Door bezoekers te betrekken bij de objecten zoals die in het museum gepresenteerd worden, wekt het Speurspel dus een meer leerzame en intense ervaring op dan een activiteit die het contact met kunst mogelijk maakt door middel van afbeeldingen of replica's.

⁴⁶ Hein, *Learning in the Museum*, 35.

⁴⁷ Interview met Herman Tibosch.

⁴⁸ Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 18.

⁴⁹ Piscitelli en Weier, "The Role of Social Interactions," 128-129.

⁵⁰ Schep et al., "Wat je kunt leren van een educatieve museumrondleiding," 35-36.

Op de voorkant van ieder Speurspel-kaartje staat bij elk detail een vraag. De meeste zijn vrij toegankelijk: 'Is deze man alleen?' 'Waar kijk deze persoon naar?' 'Welk instrument speelt deze man?' 'Welke bloem is dit?'. Sommige vergen wat meer denkwerk of inlevingsvermogen: 'Hoe voelt deze vrouw zich?' 'Zijn dit eigenlijk wel voeten?'. In tegenstelling tot de vragen op de achterzijde van de kaartjes, zijn er op deze goede en foute antwoorden mogelijk. Bij de Art Detective Cards staat het juiste antwoord op de achterzijde van het desbetreffende kaartje, wat volgens veel bezoekers van het Getty Museum een nadeel is.⁵¹ Het is zo namelijk te makkelijk voor kinderen om het goede antwoord op te zoeken op het kaartje, in plaats van er zelf achter te komen door het werk te zoeken en te bekijken. Het Speurspel geeft helemaal geen antwoord op de vragen op de voorkant van de kaartjes; dit is een goede oplossing, omdat de vragen zo alleen te beantwoorden zijn aan de hand van het volledige kunstwerk. Op deze manier maakt het spel bezoekers nieuwsgierig en motiveert het hen om op zoek te gaan naar de betreffende werken.

Informatie over de kunstwerken

Om verbanden te kunnen leggen tussen het onbekende en het bekende vereisen met name jonge kinderen enige hulp of sturing, aldus Piscitelli en Weier.⁵² Het is niet eenvoudig om de juiste balans te vinden tussen enerzijds het aanbieden van voldoende informatie en anderzijds het geven van genoeg ruimte om persoonlijke inzichten te vormen. De auteurs beargumenteren dat programma's nieuwsgierigheid moeten opwekken en een beroep dienen te doen op het voorstellingsvermogen van kinderen. Ook moet een activiteit ervoor zorgen dat een kind esthetische vaardigheden ontwikkelt. Wat dit betreft verstrekt het Kröller-Müller Museum op de juiste manier informatie op de achterzijde van de Speurspel-kaartjes: de teksten gaan over het verhaal achter het werk zelf en niet over de (kunst)historische context waarin het object is gemaakt. Door de opdrachten wordt het verhaal achter het werk of de kunstenaar gekoppeld aan de belevingswereld van het kind. Dit was een bewuste keuze van Tibosch – hij wilde de kunstwerken voor zichzelf laten spreken en toeschouwers aanmoedigen om persoonlijke betekenis te geven aan de objecten. Hij presenteert kunstwerken dus niet als historische objecten maar als op zichzelf staande voorwerpen. Door het gebrek aan historische context bij de werken draagt het Speurspel echter niet bij aan de ontwikkeling van historisch besef en inzicht in de rol van de kunstenaar in de maatschappij. Uit een rapport van het onderzoeksproject Rondleiden is een vak! blijkt dat experts dat wel belangrijke leeruitkomsten vinden voor een museumbezoek.⁵³ Het Speurspel lijkt in dit opzicht dus niet te voldoen aan de wensen en verwachtingen van deskundigen. Andere onderzoeken geven juist aan dat een museum niet de ideale omgeving is om feitenkennis en concepten te verwerven.⁵⁴ Het valt daarom niet met zekerheid te stellen of het gebrek aan historische context bij het Speurspel daadwerkelijk een nadeel is.

Volgens cognitief psycholoog Abigail Housen zoeken bezoekers zonder veel ervaring met of kennis van kunst in eerste instantie naar narratief in een werk.⁵⁵ Beginnende museumbezoekers worden dan ook het meeste aangetrokken tot werken waarin zij veel aanknopingspunten kunnen vinden met hun voorkennis, ervaringen en belevingswereld.

⁵¹ Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 35.

⁵² Piscitelli en Weier, "The Role of Social Interactions," 129.

⁵³ Schep et al., "Wat je kunt leren van een educatieve museumrondleiding," 44.

⁵⁴ Ibid. 40.

⁵⁵ Yenawine, "Jump Starting Visual Literacy," 8-9.

Figuratieve werken zijn volgens Housen en Yenawine daarom het meest geschikt om te gebruiken bij educatieve activiteiten; door hun relatieve toegankelijkheid zouden toeschouwers sneller betekenis kunnen geven en zo vaardigheden en zelfvertrouwen ontwikkelen bij het kijken naar kunst. Bij het Speurspel valt juist op dat de uitgelichte objecten zeer uiteenlopend zijn qua materiaal, periode, genre en stijl of stroming. Het spel stelt bezoekers bloot aan zowel figuratieve als abstracte werken en laat beginnende museumbezoekers zo wellicht uit hun comfortzone treden. Waar Housen en Yenawine aanraden bezoekers stapsgewijs kennis te laten maken met steeds minder toegankelijke kunstwerken, presenteert het Speurspel alle objecten dus als gelijkwaardig en begrijpelijk. Hierdoor wordt kunst vanzelfsprekend en toegankelijk, ook de werken waar een bezoeker in eerste instantie niet zelf betekenis aan kon geven.

Het Speurspel laat de toeschouwer kennis maken met verschillende manieren om naar objecten te kijken. De teksten over onder andere *Venus en Amor* (1524-1525) van Hans Baldung Grien en *Le clown musical* (1868) van Auguste Renoir zijn sterk iconografisch: het identificeert de figuren en andere elementen.⁵⁶ Volgens Panofsky zou na een iconografische beschrijving een iconologische analyse moeten volgen waarbij dieper wordt ingegaan op de historische en sociale context waarin het werk is gemaakt. Doordat deze context bij het Speurspel buiten beschouwing wordt gelaten, ontbreekt een iconologische analyse en blijft de informatie vaak redelijk oppervlakkig. In het kader van de activiteit in kwestie hoeft dit echter geen nadeel te zijn; het spel blijft zo namelijk toegankelijk voor kinderen, en het geeft meer ruimte aan spelers om persoonlijke betekenis te geven aan kunstwerken.

Andere speurspellen leggen meer nadruk op de kunstenaar en zijn werkproces, zoals de editie bij de tentoonstelling *Seurat. Meester van het pointillisme*. In de teksten op deze kaartjes worden biografische kenmerken en citaten van Seurat genoemd die betrekking hebben op het betreffende kunstwerk. Ook worden stilistische en technische aspecten van de werken beschreven die karakteristiek zijn voor de schilder. Deze invalshoek komt meer overeen met die van een connaisseur, en nodigt uit om niet alleen het narratief van kunstwerken te bestuderen.⁵⁷

Denken

De termen 'denken' en 'doen' roepen associaties op met de leerstijlen van Kolb. Volgens die theorie zou een denker behoefte hebben aan objectieve informatie, feiten en conceptuele uitleg over kunstwerken.⁵⁸ De denk-opdrachten van het Speurspel doen echter meer een beroep op het voorstellingsvermogen en gevoel, wat volgens het model van Kolb beter zou aansluiten bij de 'dromer'. In tegenstelling tot wat deze connotaties doen vermoeden, is het Speurspel volgens Herman Tibosch niet uitsluitend gebaseerd op de theorie.⁵⁹ Hij is van mening dat leren organischer verloopt en dat het leerproces van één persoon ook kan verschillen per discipline.

Meestal bestaan de denk-opdrachten uit meerdere vragen, waarvan in de eerste vaak een bepaalde aanname wordt gemaakt over het schilderij of over de intenties van de kunstenaar: 'Vind je dat het de kunstenaar gelukt is een vrolijk schilderij te maken?'. Er is zo minder ruimte voor eigen inzichten dan bij een vraag als 'Welke emotie denk je dat de

⁵⁶ Hatt en Klonk, *Art History*, 96-109.

⁵⁷ Ibid. 40-42.

⁵⁸ Kwak et al., *Leerstijlen in kunstmusea*, 11-12.

⁵⁹ Interview met Herman Tibosch.

kunstenaar wilde uitdrukken?', wat niet lijkt aan te sluiten bij het moderne uitgangspunt dat een toeschouwer zelf betekenis moet geven aan een werk. Dit is een bewuste keuze geweest van Tibosch, die bij het ontwikkelen van het Speurspel inspiratie haalde uit de filosofie, met name de socratische methode.⁶⁰ In een socratisch gesprek dient men een vraag te beantwoorden aan de hand van persoonlijke ervaringen, met als gevolg een kritische analyse van de eigen waarden en opvattingen.⁶¹ Dit moet gebeuren in de vorm van een dialoog waarbij deelnemers elkaar proberen te begrijpen en dus niet te overtuigen. Een klassiek socratisch gesprek begint met een vraag die voor iedereen te beantwoorden is, waarop één van de deelnemers antwoord geeft gebaseerd op een persoonlijke ervaring of opvatting. Vervolgens geven de gesprekspartners hun eigen meningen hierover en ontwikkelt zich een dialoog. Bij de denk-opdrachten van het Speurspel is een soortgelijke structuur te zien: de eerste vraag sluit meestal aan op de gegeven informatie en is voor iedereen te beantwoorden. Na een samenvatting van het verhaal dat Odilon Redon heeft afgebeeld in zijn werk *Le cyclope* (1914) volgt bijvoorbeeld de vraag 'Kun je aan Galatea zien dat ze verdrietig is?'. Dit lokt niet alleen een 'ja' of 'nee' uit, maar vraagt ook om een onderbouwing van het antwoord: hoe zie je dat? Ligt het aan de lichaamshouding of gezichtsuitdrukking van de figuur? Of spelen kleurgebruik en techniek ook een rol? Ouders gaan hierover in gesprek met hun kinderen en wisselen inzichten uit voordat ze de volgende vragen op het kaartje stellen: 'En hoe voelt de cycloop zich? Denk je dat hij nog dichterbij durft te komen?' Deze vragen bouwen voort op de eerste vraag en de opvattingen die zijn uitgewisseld tijdens het beantwoorden daarvan. Bezoekers passen die nieuwe inzichten zo meteen toe: als de lichaamshouding van Galatea volgens een bezoeker suggereert dat zij verdrietig is, wat valt er dan af te leiden uit de houding van de cycloop? Op deze manier brengen de denk-opdrachten een gesprek op gang dat automatisch leidt tot kritische reflectie op de vraag, elkaars antwoorden en de eigen opvattingen. Dit geeft bezoekers niet alleen nieuwe inzichten in zichzelf en in elkaar, maar ook in kunst. De toeschouwer wordt immers niet direct aangespoord om op elementen als kleur, vorm, techniek of voorstelling te letten, maar ontdekken gaandeweg zelf hoe dat soort factoren associaties en interpretaties oproepen. Overigens leert de bezoeker door deze socratische methode niet alleen hoe hij zelf naar een kunstwerk kijkt en hoe anderen dat doen, maar ook hoe hij deze interpretaties en ideeën kan formuleren en communiceren.

Het nadenken over bovenstaande vervolgvragen en het vormen van een beargumenteerd antwoord levert een persoonlijk verhaal over het kunstwerk op. Volgens Bruner bevordert het construeren van een narratief de cognitieve en sociale ontwikkeling van kinderen.⁶² Omdat iedere bezoeker vanuit een eigen invalshoek naar het kunstwerk kijkt, ontstaan er verschillende verhalen die onderling worden gedeeld. Het Speurspel voldoet op dit gebied dus aan het moderne uitgangspunt van multiperspectiviteit, dat door verschillende educators wordt onderschreven. Onder andere Housen en Yenawine, Roberts en McKay en Monteverde benadrukken dat er een betekenisvol leerproces ontstaat wanneer bezoekers met elkaar in gesprek gaan in plaats van met experts, en zo hun interpretaties te delen.⁶³ Volgens Mayer ligt het sociaal-constructivisme van Vygotsky aan de basis van die opvatting. Deze theorie stelt dat mensen actief kennis en inzichten construeren door voort te bouwen

⁶⁰ Ibid.

⁶¹ Rossem, van, "What is a socratic dialogue?" 48.

⁶² Paris en Hapgood, "Children Learning with Objects," 44-45.

⁶³ Mayer, "Bridging the Theory-Practice Divide," 16.

op gesprekken en opmerkingen binnen een sociale groep. Door deze nadruk op leren door middel van sociale interactie vertoont het sociaal-constructivisme enige kenmerken met het socratisch gesprek.

Doen

De doe-opdrachten van het Speurspel zijn meestal concreter dan de denk-vragen en laten minder ruimte open voor dialoog of verschillende interpretaties. Waar denk-vragen meestal betrekking hebben op het verhaal achter een kunstwerk en aansluiten op de gegeven informatie, zijn doe-opdrachten vaak gericht op wat er direct te zien is aan het kunstwerk qua zowel voorstelling als vormgeving. Het is om deze vragen te beantwoorden dan ook niet altijd nodig om eerst de teksten op het kaartje te lezen. Terwijl ze het kunstwerk goed bekijken, moeten bezoekers bijvoorbeeld omstebeurt kleuren in het schilderij opnoemen, de initialen van de kunstenaar zoeken, bepaalde vormen tellen of iets uitbeelden. Uit het onderzoek van het Getty Museum blijkt dat bezoekers die de Art Detective Cards gebruiken nauwkeuriger naar kunstwerken kijken dan bezoekers die het spel niet spelen.⁶⁴ Families kijken naar details in schilderijen en vergelijken het object met de afbeelding op de kaartjes. Het Speurspel stimuleert bezoekers dus om een actieve en onderzoekende houding aan te nemen.

Piscitelli en Weier stellen dat kinderen niet altijd verbaal en beschrijvend reageren op kunst.⁶⁵ Het kan voor sommige jonge bezoekers daarom effectief zijn om zich non-verbaal te uiten door middel van beweging, geluid of een rollenspel. Ook korte, non-competitieve spellen die de toeschouwer betrekken bij het kunstwerk kunnen volgens de auteurs motiverend werken. Door onder andere kleuren te zoeken en identificeren of de houding van een figuur na te bootsen, ontwikkelen bezoekers inzicht in visuele en artistieke concepten. Met de doe-opdrachten betreft het Speurspel dus ook families die zich niet aangetrokken voelen tot de filosofische denk-vragen bij het leerproces in het museum.

Veel moderne musea bieden activiteiten aan waarbij bezoekers kunnen leren door te doen, voortbouwend op de theorie van psycholoog John Dewey die het belang van fysieke beleving bij het leerproces benadrukt.⁶⁶ Een omgeving zoals het museum, waar men kennis verwerft aan de hand van objecten, leent zich volgens George Hein bij uitstek voor dit zogenaamde ontdekkingsleren.⁶⁷ De auteur merkt echter wel op dat wanneer leerlingen volledig vrij worden gelaten in het zelf ontdekken, de kans bestaat dat zij niet datgene leren wat de bedenkers van de activiteit verwachten. Ook is het voor de leerling niet altijd duidelijk op welke manier hij het materiaal of object moet gebruiken tijdens het leerproces. Er moet dus enige vorm van sturing zijn vanuit het museum. Verschillende auteurs pleiten voor educatieve activiteiten die zowel een 'minds-on' als een 'hands-on' ervaring opleveren. Door de combinatie van filosofische vragen en doe-opdrachten, allemaal duidelijk gekoppeld aan een kunstwerk, lijkt het Kröller-Müller Museum de methode van het ontdekkingsleren op een geslaagde manier te implementeren in het Speurspel. Wel moet opgemerkt worden dat het begrip 'doen' niet precies de aard van de opdrachten omvat, aangezien niet alle vragen fysieke activiteit vereisen. Het woord roept opnieuw associaties op met de theorie van Kolb, waarin de leerstijl van de 'doener' wordt gekenmerkt door actief experimenteren en concreet

⁶⁴ Jackson et al., *Art Detective Cards Program Evaluation*, 30.

⁶⁵ Piscitelli en Weier, "The Role of Social Interactions," 126.

⁶⁶ Brok, den, *Denken, dromen of doen?* 18.

⁶⁷ Hein, *Learning in the Museum*, 31-32.

ervaren.⁶⁸ Hoewel het zoeken naar kleuren of vormen en het nabootsen van figuren concrete (visuele) ervaringen zijn, is er van experimenteren bij het Speurspel meestal geen sprake. 'Ontdekken' zou wellicht een betere term zijn voor de categorie, omdat deze wel een actieve houding van bezoekers en de nadruk op objecten impliceert, maar niet noodzakelijk lichamelijke beweging of een doelgericht experiment.

Speuren

Ook de speur-opdrachten zijn een voorbeeld van ontdekkingsleren. Deze vragen geven bezoekers de opdracht om andere werken in het museum te zoeken en die te vergelijken met het object op het kaartje. Sommige hebben betrekking op een figuur dat op meerdere schilderijen is afgebeeld, andere op materiaal, techniek, kleur, genre of andere aspecten. Verschillende onderzoeken tonen aan dat rondleidingen waarbij bezoekers worden gestimuleerd om goed te kijken naar het object, vrij te associëren en om te praten over kunst bijdragen aan de ontwikkeling van kritische denkvaardigheden.⁶⁹ Door kunstwerken met elkaar te vergelijken, passen bezoekers de visuele concepten die ze hebben geleerd door de denk- en doe-vragen toe op andere objecten dan alleen het Speurspel-werk zelf. Over deze nieuwe werken hebben zij geen achtergrondinformatie; zij maken dus kennis met iets onbekends waarbij ze aanknopingspunten moeten vinden met informatie die zij wel beheersen. De objectspecifieke kennis en vaardigheden die een bezoeker heeft verworven bij de eerste opdrachten wordt nu geconceptualiseerd. Het Speurspel biedt een cognitieve ervaring die blijvende invloed kan hebben op bezoekers: door een activiteit als deze creëren bezoekers aanknopingspunten voor informatie en ervaringen die zij later zullen opdoen.⁷⁰ De speur-opdrachten zijn hier een eerste voorbeeld van voor spelers van het spel. Dit maakt het Speurspel een activiteit die niet alleen een bezoek aan het Kröller-Müller Museum verrijkt, maar ook het begin kan zijn van een duurzame connectie met en waardering voor kunst en cultuur.

⁶⁸ Kwak et al., *Leerstijlen in kunstmusea*, 8.

⁶⁹ Schep et al., "Wat je kunt leren van een educatieve museumrondleiding," 37, 42.

⁷⁰ Paris en Hapgood, "Children Learning with Objects," 50-51.

Conclusie

Moderne idealen binnen de museumeducatie verwezenlijken zonder daarbij onnodig gebruik te maken van moderne middelen: dat is de rode draad in het educatiebeleid van het Kröller-Müller Museum. Het Speurspel is daar een succesvol voorbeeld van en heeft al sinds 2007 een vaste plek in het educatieve aanbod voor gezinnen.

Hoewel Tibosch het Speurspel niet gebaseerd heeft op één specifieke leertheorie, heeft hij zich wel laten inspireren door de filosofische methode van het socratisch gesprek en, in mindere mate, door de leertheorie van Kolb. Die eerste strategie is te herkennen in de denk-vragen, die het kunstwerk niet alleen relateren aan de belevingswereld van de spelers, maar bezoekers ook kritisch laat reflecteren op de eigen ideeën en die van elkaar. Door de nadruk op het uitwisselen van inzichten en hierover in gesprek gaan binnen de eigen sociale groep, vertoont dit deel van het Speurspel ook overeenkomsten met de sociaal-constructivistische uitgangspunten van Vygotsky. De rol van de educator is tijdens het spelen minimaal: via de kaartjes bevordert hij sociale interactie binnen families, maar doordat hij geen actieve rol meer heeft tijdens de activiteit zelf wordt de groepsdynamiek niet verstoord.

De verschillende categorieën opdrachten zorgen voor afwisseling en bieden spelers zowel een hands-on als een minds-on ervaring. Hierdoor is de activiteit aantrekkelijk en gemakkelijk voor een breed publiek: het spel daagt niet alleen mensen uit die filosofisch en beschrijvend nadenken over werken, maar spreekt ook (jonge) bezoekers aan die non-verbaal reageren op kunst. Uit deze verdeling van de opdrachten in verschillende categorieën blijkt de inspiratie die Tibosch heeft gehaald uit de leertheorie van Kolb. 'Denken' en 'doen' zijn termen die sterke associaties oproepen met de leerstijlen die Kolb onderscheidt, maar de bijbehorende Speurspel-opdrachten sluiten niet aan bij zijn definitie van denkers en doeners. Denk-vragen doen met name een beroep op het voorstellingsvermogen en het gevoel, niet op feitenkennis en logica. De doe-opdrachten vergen minder fysieke activiteit dan de term doet vermoeden, en zijn soms zelfs nauwelijks te onderscheiden van denk-vragen: 'Wat is het laatste (afval) dat jij zelf hebt weggegooid? Had het gepast in dit reliëf? Of had je er misschien nog iets heel anders van kunnen maken?'. Het verschil tussen de denk- en doe-opdrachten lijkt te zitten in de filosofische invalshoek van de eerste categorie, terwijl dat bij de tweede meestal ontbreekt. Dit is echter niet direct duidelijk, wat de structuur van het spel enigszins onduidelijk maakt; wanneer bezoekers op zoek zijn naar een hands-on activiteit en daarom de doe-opdrachten uitvoeren, zullen bovenstaande vragen niet voldoen aan hun verwachtingen en wensen. Ook overlappen doe- en speur-opdrachten regelmatig. Deze inconsistentie en onduidelijkheid doet af aan een verder afwisselend, uitdagend en gemakkelijk spel. Het valt daarom aan te raden om de categorieën te hernoemen en de verdeling van de opdrachten te herzien.

Het vrijblijvende karakter van het Speurspel sluit aan bij de moderne trend in musea om de bezoeker centraal te stellen. Families in het Kröller-Müller Museum kunnen het spel op hun eigen tempo spelen en de activiteit bijvoorbeeld afwisselen met het bekijken van kunstwerken die niet zijn afgebeeld op de kaartjes. Ze worden door het Speurspel niet via een bepaalde route door het museum geleid, maar kunnen zelf bepalen in welke volgorde zij de aangegeven locaties op de plattegrond bezoeken. Bovendien is het mogelijk om de opdrachten op de kaartjes in een andere volgorde uit te voeren of om sommige over te slaan.

Door middel van verhalende beschrijvingen en uiteenlopende opdrachten op de kaartjes laat het Kröller-Müller Museum bezoekers naar kunstwerken kijken door de ogen van zowel iconografen als connaisseurs. De toeschouwer maakt dus kennis met verschillende manieren om naar objecten te kijken en wordt gestimuleerd om een eigen verhaal over de werken te creëren en te delen. Dit resulteert in een uitstekende balans van aangeboden informatie en ruimte voor persoonlijke inzichten en interpretaties.

Deze vrijblijvendheid komt ook tot uitdrukking in de presentatie van het Speurspel, zowel online als in het museum zelf. Omdat het Kröller-Müller Museum ernaar streeft om toegankelijk en inclusief te zijn voor een divers publiek, wil het zo min mogelijk onderscheid maken tussen bezoekers op basis van bijvoorbeeld leeftijd of voorkennis. Daarom ligt het Speurspel onopvallend tussen de brochures bij de entree van het museum: het is een hulpmiddel om het gebouw te verkennen, een alternatief voor de reguliere plattegronden en informatiefolders. Om dit idee consistent door te voeren, zou het goed zijn om de spellen ook aan te bieden bij de andere informatiemeubels in het museum. Op dit moment zijn alleen de algemene plattegronden daar verkrijgbaar.

Het Speurspel biedt niet veel historische context en feitelijke informatie, maar heeft een uitdrukkelijk filosofische invalshoek met als doel om samen persoonlijke betekenis te leren geven aan kunstwerken. Door deze keuze draagt de activiteit niet bij aan de ontwikkeling van historisch besef, wat kan worden beschouwd als punt van kritiek volgens experts. Naar mijn mening is het juist bijzonder en verrassend dat het Kröller-Müller Museum kunstwerken niet presenteert als historische objecten, maar als voorwerpen waar persoonlijke betekenis aan kan worden gegeven. Dit maakt de werken actueel en relevant voor toeschouwers van alle leeftijden en achtergronden, en biedt aanknopingspunten en vaardigheden die bezoekers ook in andere situaties of op andere objecten kunnen toepassen. Het is een gemakkelijk spel waarbij de toeschouwer en een actief leerproces centraal staat. Het Speurspel is tijdloos en vereist geen enkele voorkennis, wat een bezoek aan het Kröller-Müller Museum aantrekkelijk en toegankelijk maakt voor een breed publiek. Het concept verlaagt de drempel om andere musea te bezoeken en bevordert interesse in, kennis over en waardering van kunst. Het Speurspel is dan ook een geslaagde en waardevolle activiteit te noemen, en kan een voorbeeld zijn voor andere musea.

In dit onderzoek heb ik mij voornamelijk gericht op inhoudelijke criteria waar een activiteit voor kinderen aan moet voldoen. Om een volledig beeld te krijgen van in hoeverre een programma aansluit bij de doelgroep, is het echter ook nodig om rekening te houden met praktische zaken. Zo kunnen ook de zichtbaarheid van kunstwerken of de vormgeving van de Speurspel-kaartjes invloed hebben op de aantrekkelijkheid en toegankelijkheid van de activiteit. Daarnaast bestaat er geen verder onderzoek naar het Speurspel waarop ik mij heb kunnen baseren. Mijn analyses zijn daarom overwegend theoretisch onderbouwd door middel van bestaande literatuur, maar niet met concrete resultaten uit de praktijk. Hoewel mijn bevindingen inzicht geven in voor- en nadelen van het Speurspel, zou evaluatieonderzoek moeten worden uitgevoerd om de daadwerkelijke effecten en uitkomsten van het spel te kunnen bepalen. Hierbij zouden ook praktische criteria waaraan een activiteit dient te voldoen in acht kunnen worden genomen.

Literatuurlijst

'Blikopeners'. Website Stedelijk Museum Amsterdam,
<https://web.archive.org/web/20190407121419/https://www.stedelijk.nl/nl/museum/blikopeners>
(geraadpleegd 7 april 2019).

Brok, L. den. *Denken, dromen of doen? Educatietheorieën en hun belang voor de onderbouwing van het educatiebeleid in musea*. Utrecht, 2010 (Masterscriptie cultureel erfgoed Universiteit Utrecht).

Geukema et al. *Stimulering van museumbezoek door kinderen. Resultaten en verantwoording van de experimenten*. Den Haag/Nieuwegein, 2011 (Onderzoeksrapport APE en Paul Postma Marketing Consultancy).

'Gezinnen en groepen'. Website Kröller-Müller Museum,
<https://web.archive.org/web/20190302151605/https://krollermuller.nl/gezinnen-en-groepen>
(geraadpleegd 2 maart 2019).

Hatt, Michael en Klonk, Charlotte. *Art History: A critical introduction to its methods*. Manchester : Manchester University Press, 2006.

Hein, George E. *Learning in the Museum*. New York : Routledge, 1998.

Hein, George E. "Museum Education" In: MacDonald, Sharon, red. *A Companion to Museum Studies*. Hoboken, NJ : Blackwell Publishing, 2006, 340-352.

'Inclusie'. Van Abbemuseum,
<https://web.archive.org/web/20190407121153/https://vanabbemuseum.nl/educatie/inclusie/>
(geraadpleegd 7 april 2019).

Interview met Herman Tibosch, hoofd Educatieve afdeling Kröller-Müller Museum, Otterlo, 6 maart 2019.

Jackson et al. *Art Detective Cards Program Evaluation*. 2006 (Onderzoek Claremont Graduate University in opdracht van het J. Paul Getty Museum).

Kröller-Müller Museum jaarverslag 2007. Otterlo, 2008 (Jaarverslag Kröller-Müller Museum).

Kröller-Müller Museum jaarverslag 2008. Otterlo, 2009 (Jaarverslag Kröller-Müller Museum).

Kröller-Müller Museum jaarverslag 2017. Otterlo, 2018 (Jaarverslag Kröller-Müller Museum).

Kwak, S. et al. *Leerstijlen in kunstmusea. In hoeverre zetten leerlingen de verschillende leerstijlen van Kolb in bij museumbezoek?* Utrecht, 2012 (Praktijkgericht onderzoek Centrum voor Onderwijs en Leren, Universiteit Utrecht).

Mayer, Melinda M. "Bridging the Theory-Practice Divide in Contemporary Art Museum Education." *Art Education* 58(2005)2: 13-17.

Paris en Hapgood. "Children Learning with Objects in Informal Learning Environments." In: Paris, Scott G., red. *Perspectives on Object-Centered Learning in Museums*. Mahwah, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 2002, 37-54.

Piscitelli en Weier, "Learning With, Through, and About Art: The Role of Social Interactions." In: Paris, Scott G., red. *Perspectives on Object-Centered Learning in Museums*. Mahwah, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 2002, 121-148.

Rossem, Kristof van. "What is a socratic dialogue?" *Filosofie* 16(2006)1: 48-51.

Schep, M. et al. "Wat je kunt leren van een educatieve museumrondleiding." *Cultuur + Educatie* 15(2015)42: 33-54.

'Speurspel'. Website Kröller-Müller Museum,
<https://web.archive.org/web/20190212102651/https://krollermuller.nl/speurspel>
(geraadpleegd 12 februari 2019).

'Speurspel: Love is in the art'. Website Kröller-Müller Museum,
<https://web.archive.org/web/20190407123743/https://krollermuller.nl/speurspel-love-is-in-the-art>
(geraadpleegd 7 april 2019).

'Van Vincent tot vandaag'. Website Kröller-Müller Museum,
<https://web.archive.org/web/20190218122609/https://krollermuller.nl/van-vincent-tot-vandaag>
(geraadpleegd 18 februari 2019).

Vreede, Melissa de. *Zicht op... ontwikkelingen in museumeducatie, Achtergronden, literatuur en websites*. Utrecht, 2008 (Inleidend artikel bij geannoteerd overzicht Cultuurnetwerk Nederland).

Yenawine, Philip. "Jump Starting Visual Literacy: Thoughts on Image Selection." *Art Education* 56(2003)2: 6-12.

Bijlagen

Bijlage 1: Speurspel 'Kijk je ogen uit in het Kröller-Müller Museum'

SPEURSPEL

Kijk je ogen uit
in het Kröller-Müller Museum

4 JAAR
SPECIAL LOOR
KINDEN MET
KUNSTEN




Welk instrument speelt deze man?

Waar is het andere oog?

Waar kijkt deze persoon naar?

Is deze vrouw alleen?

SPEURSPEL

Met de speurspellen van het Kröller-Müller Museum ontdek je spannende, leuke en bijzondere weetjes over beroemde kunstwerken uit de collectie. Scheur de vier kaartjes uit (voeg eventueel nog kaartjes toe van een ander speurspel) en laat de kinderen zoeken naar het afgebeelde detail. Draai vervolgens het kaartje om, beantwoord de vragen en voer samen de opdrachten uit. Leuk, leerzaam en inspirerend voor het hele gezin!



Colofon
Samenstelling: Educatie KMM
Ontwerp: PLOT, Rijnhof Den Haag
© 2014 Kröller-Müller Museum

Kijk ook je ogen uit in het Kröller-Müller Museum!

Foto: voorwoord: detail Odilon Redon - Le cyclope (ca. 1914)

Kröller-Müller
www.kmm.nl

SPEURSPEL

Cyclopen (van het Griekse woord 'κύκλωπ', 'rond-oog') zijn reuzen met maar één oog. Ze komen voor in oude Griekse mythen. De cycloop op dit schilderij heet Polyphemus en hij is verliefd op de knappe zeeinnij Galatea. Als hij ontdekt dat zij niet verliefd is op hem, maar op de jonge herder Acis, is hij zo jaloeus dat hij hem verplettert onder een rotsblok. Galatea is ontroostbaar en verandert het bloed van haar geliefde in een rivier: de (huidige) rivier Acis in Sicilië.

Denken
Kun je aan Galatea zien dat ze verdrietig is? En hoe voelt de cycloop zich? Denk je dat hij nog dichterbij durft te komen?

Doen
Odilon Redon gebruikte in dit werk veel kleuren. Noem om de beurt een kleur. Als de kleur al gezegd is (of als je te lang wacht) ben je af.

Speuren
Redon schilderde vaak fantasiefiguren. Kun je op andere schilderijen nog meer fantasiefiguren vinden?

Odilon Redon - Le cyclope (ca. 1914)

SPEURSPEL

Auguste Renoir schilderde deze muzikale clown in opdracht van een circuscafé in Parijs. De eigenaar wilde op deze manier reclame maken voor de voorstelling. Later bedacht hij zich en ging het werk naar een kunsthandelaar. De clown was in die tijd heel beroemd. Hij heette James Bollinger Mazurkew en stond bekend om zijn bijzondere vlinderpak en om zijn haar, dat als een vlam omhoog stond.

Speuren
De naam van de clown stond ooit op het schilderij. Maar later schilderde Renoir er overheen. Kun jij ontdekken waar de naam stond?

Doen
Hoeveel vlinders zie je op het pak van de clown? Kijk eens naar de andere werken in deze ruimte. In welk schilderij zouden echte vlinders zich het meest thuis voelen?

Denken
De café-eigenaar twijfelde, maar nu vind jij? Is het schilderij goede reclame voor het circus? En hoe zou jij zelf een reclameposter schilderen?

Auguste Renoir - Le clown musical (1888)

SPEURSPEL

De vrouw op het schilderij is Venus, de Romeinse godin van de liefde. Naast haar staat haar zoon Amor (die ook wel bekend is onder de naam Cupido). Amor zorgt er met zijn pijl en boog voor dat mensen verliefd op elkaar worden.

Denken
Wat valt je op aan de pijl die Amor vast heeft? Waarom denk je dat deze er zo uit ziet? Ben jij zelf wel eens vurig verliefd geweest?

Doen
Ergens op het schilderij staan de eerste twee letters van de naam van de schilder. Kun jij ze vinden?

Speuren
Vakbij dit schilderij vind je nog een werk met Venus en Amor. Loop naar dit schilderij en kijk goed naar Amor. Noem zoveel mogelijk verschillen tussen de twee jongetjes.

Hans Baldung Grien - Venus en Amor (1524-1525)

SPEURSPEL

Bart van der Leek hield van rechte lijnen, hoekige vormen en grote kleurvlakken. Hij probeerde alles zo eenvoudig mogelijk te schilderen. Op dit schilderij zie je twee vrouwen die wachten tot hun mannen terugkomen van de visvangst op zee.

Denken
Aan zee kan het hard waaien. Kun je dat in het schilderij zien?

Doen
Hoeveel kleuren zie je op het doek? Kun je nog een ander schilderij vinden met precies dezelfde kleuren?

Speuren
Bart van der Leek hield van eenvoudige vormen, maar hij zorgde (meestal) wel dat je nog kunt zien wat het voorstelt. Soms zie je het meteen, maar soms moet je heel goed kijken. Kun jij in deze ruimte het schilderij met de fabriek vinden? En zie je ook de arbeiders, op weg naar huis?

Bart van der Leek - De storm (1916)

Bijlage 2: Speurspel 'Maak een spannende voetreis door de beeldentuin!'

SPEURSPEL

Maak een spannende
voetreis
door de beeldentuin!

4 JAAR
SPECIAL TOEGANG
VANGEN MET
TOEGANG

Kröller Müller



Hoe voelt deze vrouw zich?



Waar kijkt deze vrouw naar?



Zijn dit eigenlijk wel voeten?



Hoeveel hoofden heeft dit beeld?



SPEURSPEL

Met de speurspellen van het Kröller-Müller Museum ontdek je spannende, leuke en bijzondere weetjes over beroemde kunstwerken uit de collectie. Scheur de vier kaartjes uit (voeg eventueel nog kaartjes toe van een ander speurspel) en laat de kinderen zoeken naar het afgebeelde detail. Draai vervolgens het kaartje om, beantwoord de vragen en voer samen de opdrachten uit. Leuk, leerzaam en inspirerend voor het hele gezin!



Colofon
Samenstelling: Ingrid van Kesteren
Ontwerp: Rudolf van der Vlist
© 2015 Kröller-Müller Museum

Maak ook eens een voetreis door het Kröller-Müller Museum!

Foto: voor kaartje: detail Constant Permeke - Niobe (1912)

Kröller Müller
www.krollermuller.nl

Een oud Grieks verhaal vertelt over Penelope en haar man Odysseus. Na een oorlog verdwaalt deze Griekse held op zee en Penelope hoort helemaal niets meer van hem. Veel mannen willen met haar trouwen maar Penelope weet zeker dat Odysseus zal terugkeren. Twintig jaar lang wacht ze op hem en iedere dag kijkt ze uit over zee... tot zijn schip verschijnt en ze elkaar weer in de armen sluiten.

Denken
Waarom zou Penelope zo lang op Odysseus hebben gewacht? Zou je zelf ook zo lang op iemand wachten?

Doen
Door de houding van het beeld zo goed mogelijk nà. Stel je nu voor dat Penelope ineens het schip van Odysseus ziet. Hoe zou het beeld dan veranderen?

Speuren
Veel beelden op dit veld 'kijken' in een bepaalde richting. Welke beelden kunnen elkaar zien? Zijn er ook beelden die helemaal niets zien?

Ancine Bourdelle - La grande Pénélope (1912)

Koningin Niobe heeft 14 kinderen, en een grote mond. Tijdens een feest ter ere van de godin Leto, moeder van de tweeling Apollo en Artemis, roept ze dat het eigenlijk haar feest moet zijn. Want zij heeft toch veel meer kinderen? Leto is woedend. Ze stuurt Apollo en Artemis op pad om alle 14 kinderen te vermoorden en ze verandert Niobe in een rots. Haar tranen vormen volgens dit oude verhaal de grootste rivier van Griekenland: de Achelous.

Denken
Bij welk deel van dit oude verhaal hoort dit beeld? Kan een beeld moeder worden als je het verhaal kent?

Doen
Als je zelf een beeld bij dit verhaal zou maken, hoe zou het er dan uitzien? Wordt het Niobe, Leto, of iets heel anders? Kun je het ook uitbeelden?

Speuren
Niobe heeft een grote mond, maar ook grote voeten! Welk beeld op dit veld heeft de kleinste voeten?

Constant Permeke - Niobe (1912)

Een spannend Bijbeverhaal vertelt over Holofernes, een gemene legersvoerder, die de stad Betulia wil veroveren. Door alle waterbronnen af te sluiten, hoopt hij dat de bewoners zich overgeven. Anders zullen ze omkomen van de dorst. De knappe Judith reist de stad door te net te doen of ze verliefd is op Holofernes. Als hij blijft slapen, hakt ze samen met haar dienstmeisje zijn hoofd eraf. De soldaten schrikken hier zo van, dat ze de stad met rust laten.

Denken
Welke personen uit het verhaal herken je in dit beeld? Kun je zien hoe ze zich voelen? Zijn ze blij of toch ook een beetje geschrokken?

Doen
Loop om het beeld heen. Van welke kant is het beeld het mooist? En is er ook een plekje waar je bijna niet kunt zien wat het voorstel?

Speuren
Het beeld is gemaakt van kalksteen. Op dit veld staat ook een bronzen meisje ('Ritratto di Franca'). Kun je ontdekken welk beeld er het best tegen kan om buiten te staan?

Arturo Martini - Giuditta e Oloferne (1932-1937)

Dit kunstwerk heet Wolkenherder. Dat klinkt sprookjesachtig en zo is het door de kunstenaar ook bedoeld. Wolkenherder houdt de wolken in de gaten, zoals een herder er zijn schapen. In zijn spiegelende lijf kun je zo zien: op zijn wit en in alle vormen die bestaan. Jean Arp laat zien hoe de natuur steeds weer verandert.

Denken
Lijkt Wolkenherder op een herder? Wat denk je dat hij tegen de wolken zou zeggen?

Doen
Zie je ook jezelf? Loop langzaam een rondje en kijk steeds naar het spiegelbeeld. Verander je zelf ook? Zou je Wolkenherder nu ook Kinderherder kunnen noemen?

Speuren
Wolkenherder is gemaakt van glimmend brons. Zie je meer beelden die (een beetje) spiegelglanzen? Welk beeld spiegelt helemaal niet?

Jean Arp - Berger de nuages (1933)

Bijlage 3: Speurspel 'Lekker neuzen in het Kröller-Müller Museum'

SPEURSPEL

Lekker neuzen

in het Kröller-Müller Museum

ZOMEREDITIE 2015

4 JAAR
SPECIAL VOOR KINDEREN MET INTERES IN KUNST

Hoort deze man muziek?

Waar kijkt deze man naar?

Waar werkt deze man?

Is deze man alleen?

SPEURSPEL

Met de speurspellen van het Kröller-Müller Museum ontdek je spannende, leuke en bijzondere weetjes over beroemde kunstwerken uit de collectie. Scheur de vier kaartjes uit (voeg eventueel nog kaartjes toe van een ander speurspel) en laat de kinderen zoeken naar het afgebeelde detail. Draai vervolgens het kaartje om, beantwoord de vragen en voer samen de opdrachten uit. Leuk, leerzaam en inspirerend voor het hele gezin!

Colofon
Samenstelling: Educatie KMM
Ontwerp: Rudolf Ezz, R. O. F.
© 2015 Kröller-Müller Museum

Georges Seurat gebruikte alleen de kleuren van de regenboog (geel, oranje, rood, groen, blauw, donkerblauw en paars), die hij in kleine stipjes op het doek zette. Deze techniek heet 'pointillisme' (van het Franse woord voor 'punt'). 'Le Chahut' moest een vrolijk schilderij worden, met zo feestelijk als een echt café. Daarom koos de kunstenaar voor warme kleuren en vormen die omhoog wijzen.

Denken
Vind je dat het de kunstenaar gelukt is een vrolijk schilderij te maken? Wie of wat op dit schilderij vind je het vrolijkst?

Doen
Noem om de beurt (ouders mogen ook meedoen!) een vorm die omhoog wijst. Wie kan er de meeste opnoemen?

Speuren
In dit deel van het museum vind je nog meer schilderijen met puntjes. Kijk eens rond. Kun je er één vinden die nog vrolijker is dan 'Le Chahut'? Waarom vind je dat?

SPEURSPEL

Georges Seurat - 'Le Chahut' (1889-1890)

De pierrot speelt gitaar. Of toch niet? Want zijn gitaar heeft geen snaar en aan de muur hangt een muziekstuk zonder noten. De kunstenaar deed die expres. Zijn schilderijen lijken echt. Maar als je iets beter kijkt, zie je dat er iets niet klopt. Dat het een soort doornwiel is, bedacht door de kunstenaar. De pierrot past hier goed bij. Deze serieuze clown komt uit het Italiaanse theater (de Commedia Dell'Arte) en kan dus goed doen alsof hij gitaar speelt!

Denken
Kun je muziek maken zonder noten? En zonder snaar?

Doen
Kijk nog eens goed. Zie je nog meer details die een beetje raar zijn, of beter passen in een droom? (Mogelijke antwoorden: de tweede gitaar, de deur, twee keer hetzelfde fruit)

Speuren
In het schilderij zie je boven de deur nog een klein schilderijtje. Ga naar de zaal met de * (zie plattegrond). Welk schilderij dat hier hangt, lijkt het meest op dit mini-kunstwerk?

SPEURSPEL

Gino Severini - 'Pierrot' (1923)

Kom ook eens lekker neuzen in het Kröller-Müller Museum!

Foto voor kaart: detail uit 'Gogh - Portret van Vincent' (1889)

Kröller Müller
www.kröller-müller.nl

Marino Marini maakte veel beelden (maar ook schilderijen en tekeningen) met paarden en ruiters. Hij wilde laten zien dat mensen niet altijd sterker zijn dan dieren en niet altijd alles onder controle hebben. Soms wint de mens en soms wint het paard. Dit beeld zit er precies tussenin. De ruiter is bang en kan elk moment van het paard vallen. Door het beeld met verf nog wat kleur te geven, maakte Marini er een spannend moment van.

Denken
De ruiter is bang, maar hoe zit het met het paard? Is het vrolijk, boos of bang? Hoe kun je dat zien?

Doen
Kijk eens goed naar de ruiter en doe zijn houding na. Wat kan hij nog doen om te zorgen dat hij niet valt? En hoe blijft hij zitten als het paard steigerf?

Speuren
Hoeveel neuzen tel je in deze ruimte? Welk kunstwerk heeft de mooiste neus? En welke de lelijkste?

SPEURSPEL

Marino Marini - 'Cavallo e cavaliere' (1951-1955)

Joseph Roulin werkte bij de post in het Franse stadje Arles. Daar woonde ook Vincent van Gogh, die vaak aan zijn latet kwam om brieven en schilderijen op te sturen naar zijn broer Theo. Die vrolijke postbode werd vriend en de schilder werden goede vrienden. Toen Vincent verward raakte en een stukje van zijn oor afsneed, bleef Joseph voor hem zorgen. Als dank kreeg hij één van de portretten die Vincent van hem had gemaakt.

Denken
Kun je zien dat Joseph Roulin een goede vriend is? Stel je voor dat jij een goede vriend zou schilderen: wie zou dat dan zijn en hoe zou jij dat doen?

Doen
Vincent maakte ook portretten van de vrouwen van Joseph: mevrouw Roulin. Kun je haar vinden? En lijken de schilderijen op elkaar?

Speuren
Op een ander schilderij (dat Vincent maakte in Arles) zie je een brief, die misschien wel is bezorgd door Joseph Roulin. Vincent hield van schrijven, maar het is de enige brief die hij ooit schilderde. Kun jij hem vinden?

SPEURSPEL

Vincent van Gogh - 'Portret van Joseph Roulin' (1889)

Bijlage 4: Speurspel 'Afval in het Kröller-Müller Museum?'

SPEURSPEL

Afval

in het Kröller-Müller Museum?

4 JAAR SPECIAAL VOOR KINDELEN VANAF 4 JAAR

Kröller-Müller

Hoeveel tenen heeft dit uiltje?

Is deze bol geschilderd?

Welke bloem is dit?

Wat eet dit muisje?

SPEURSPEL

Met de speurspellen van het Kröller-Müller Museum ontdek je spannende, leuke en bijzondere weetjes over beroemde kunstwerken uit de collectie. Scheur de vier kaartjes uit (voeg eventueel nog kaartjes toe van een ander speurspel) en laat de kinderen zoeken naar het afgebeelde detail. Draai vervolgens het kaartje om, beantwoord de vragen en voer samen de opdrachten uit. Leuk, leerzaam en inspirerend voor het hele gezin!

Colofon
Samenstelling: Educatie KMM
Ontwerp: PLOT, Rudolf Das
© 2019 Kröller-Müller Museum

Ik zag een afval-Uiltje in het Kröller-Müller Museum!

Foto voorbeeld: detail Vincent van Gogh - Vier uitgebloeide zonnebloemen (1887)

Kröller-Müller
www.kmm.nl

Dit werk noemt je een reliëf. Het is een kruising tussen een beeld en een schilderij. Kurt Schwitters maakte zijn reliëfs van materialen die hij toevallig op straat vond. Schwitters beeldt van afval. Hij wilde laten zien dat je niet afval vaak nog hele bijzondere dingen kunt maken. Als je anders durft te kijken en creatief bent, wordt de wereld vanzelf een beetje mooier!

Denken
Wat vind jij is dit reliëf meer een schilderij, of meer een beeld? Waarom?

Doen
Wat is het laatste afval dat jij zelf hebt weggegooid? Had het gasp in dit reliëf? Of had je er misschien nog iets heel anders van kunnen maken?

Speuren
Het gele vierkantje is ook populair bij andere schilders. Kijk goed rond in de omringende zalen. Welk geen vierkantje lijkt het meest op dat van Kurt Schwitters? En is het net zo mooi?

SPEURSPEL

Kurt Schwitters - Reliëf mit geltem vieriek 2 (1928)

Pablo Picasso is één van de beroemdste kunstenaars ter wereld. Hij maakte veel (hele kostbare) schilderijen en ook een paar beeldjes, waaronder dit uiltje. Hij kwam op het idee toen hij een gewond uiltje verzorgde. De materialen vond hij op de plaatselijke vuilnisbelt en met behulp van gips maakte hij er een beeldje van. Op oude foto's zie je dat zijn atelier vol lag met gevonden voorwerpen.

Doen
Van welke materialen is dit beeldje gemaakt?

Denken
Is iets eigenlijk wel kunst als het helemaal gemaakt is van afval?

Speuren
Kijk goed rond in de zaal bij het Uiltje. Zie je op de schilderijen en tekeningen een andere vorm of een figuur die je na kunt maken met schroeven, spijkers en gips?

SPEURSPEL

Pablo Picasso - Petite chouette (circa 1951-1953)

Dit schilderij is een stilleven. De kunstenaar heeft voorwerpen bij elkaar gelegd en heel precies nageschilderd. Het muisje heeft hij er zelf bij bedacht. In het werk zit ook een grapje. De kunstenaar heeft het kastje zo geschilderd dat je van afstand in de war kunt raken: is het een schilderij of toch een echt kastje? Dat noemen ze een 'trompe l'oeil' ('bedrieg het oog').

Denken
Beijkij alle voorwerpen. Welke voorwerpen kun je ook nu nog in een kast aantreffen?

Doen
Ga iets verder weg staan en knijp je ogen een beetje dicht. Lukt het de kunstenaar om jouw 'oog te bedriegen'? Wat zou jij doen om het kastje nog echter te laten lijken?

Speuren
In deze ruimte zie je nog een paar stilleven. Stel je voor dat het muisje op zoek gaat naar een ander schilderij. Welk werk zou het dan kiezen? En wat gebeurt er dan in dat schilderij?

SPEURSPEL

Ontastende kunstenaar (uit het huidige België) - Stilleven in een kast (1938)

Vincent van Gogh en zonnebloemen horen bij elkaar. Het waren zijn favoriete bloemen. Ze deden hem denken aan de zomer en aan Zuid-Frankrijk. Die zomer zie je terug in de kleuren: in het oranje (van de zon) en het blauw (van de lucht). In die tijd schilderden de meeste kunstenaars verse bloemen. Vincent liet zien dat ook oude bloemen nog prachtig kunnen zijn!

Denken
Vind je het een vrolijk schilderij of juist niet? Waarom?

Doen
Vincent schilderde met snelle vetstreken. Zo kon hij zijn gevoel kwijt in het schilderij. Kies één bloem en kijk goed naar de streepjes. Kun je deze in de lucht naschilderen? Hoe voelt dat?

Speuren
Vincent vond oranje en blauw goed bij elkaar passen. Als je vloer je ooghaart kijkt, gaat blauw 'naar achter' en oranje komt naar je toe! Zoals bij de steel, die bijna uit het schilderij steekt! Kijk eens rond. Zie je in een ander schilderij ook dit bijzondere 3D-effect?

SPEURSPEL

Vincent van Gogh - Vier uitgebloeide zonnebloemen (1887)

Bijlage 5: Speurspel 'Mooie punten... in het Kröller-Müller Museum!'

SPEURSPEL

Mooie punten...

in het Kröller-Müller Museum!

4
JAAR
KINDEREËN VAN AF
SPECIAL VOR
GEËNNEEM MET

SPECIALE EDITIE!
 Bij de tentoonstelling
 'Seurat. Meester van het pointillisme'

Kröller
Müller



Is dit meisje alleen?



Hoeveel boten ziet de vuurtorenwachter?



Hoort dit paard muziek?

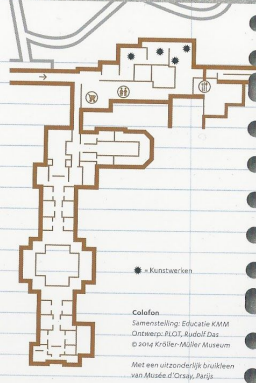


Zien de bewoners het water?



SPEURSPEL

Met de speurspellen van het Kröller-Müller Museum ontdek je spannende, leuke en bijzondere weetjes over beroemde kunstwerken. Dit spel gaat over Georges Seurat en zijn beroemde stippensteektechniek. Scheur de kaartjes uit en laat de kinderen zoeken naar het afgebeelde detail. Draai vervolgens het kaartje om, beantwoord de vragen en voer samen de opdrachten uit. Leuk, leerzaam en inspirerend voor het hele gezin!



Calafon
 Samenstelling: Educatie KMM
 Ontwerp: R.C.T., Rüdolf Das
 © 2014 Kröller-Müller Museum
 Met een uitzonderlijk drukkeken van Musée d'Orsay, Parijs.


Bout de la jette à Honfleur (1896), Kröller-Müller Museum

Georges Seurat is beroemd om zijn speciale schilderij: het pointillisme. Hij schilderde met alleen maar hele kleine puntjes, in allerlei kleuren. Door deze dicht bij elkaar te zetten, maakt je oog er (van een afstandje) vanzelf een vuurtoren van, of een boot. Seurat vond dit belangrijk. Hij wilde niet zijn gevoel laten zien of een spannend moment, maar onze eigen ogen en hersenen aan het werk zetten.

Speuren
Kijk eens goed naar het gras. Hoeveel verschillende kleuren kun je ontdekken? En wat vind je de meest verrassende kleur (voor in een gravelveld)?

Denken
Wanneer vind je dit werk het mooist: als je van veraf kijkt, of juist van heel dichtbij? En wordt het anders als je je ogen een klein beetje dichtknijpt?

Doen
Georges Seurat hield van boten. Hoeveel te je er in deze zee? Met welke zwaarden jultie wel op reis willen?




Port-en-Bessin, le pont et les quais (1893), Minneapolis Institute of Arts

In de zomer ging Seurat naar de zee, om landschappen te schilderen. Zelf zei hij dat hij aan de kust het (beperkte) licht van zijn atelier 'uit zijn ogen wilde wassen', om alles weer helder te zien. In Port-en-Bessin maakte hij zes schilderijen. Op dit werk zie je de haven, de centrale pier en de vismarkt.

Denken
Ben je wel eens bij de zee geweest? Hoe was het licht daar? En heb jij ook 'je ogen gewassen'?

Doen
Seurat zocht in de haven naar rechte lijnen en hij paste ook de vorm van de rotsen in de achtergrond een beetje aan, zodat alles goed bij elkaar paste. Teken met je vinger (in de lucht) een vorm die je op het schilderij ziet. Kunnen de anderen raden wat het is?

Speuren
Kun je nog een ander schilderij ontdekken dat Seurat in de haven maakte? Welke vormen zie je op allebei de werken?




Le Cirque (1890-1891), Musée d'Orsay

In 1890 maakte Seurat zijn laatste vier landschappen, in een klein, stil dorp in Noord-Frankrijk. Op zijn schilderij lijkt het nog stiller. Hij liet alles weg dat afleidt en koos alleen voor de belangrijkste vormen: de lijn van het baraal, de rechte dakken en kaarsrechte masten. Er gebeurt eigenlijk niets dat de rust en onze blik verstoort. Terwijl je toch blijft zoeken: want iemand moet hier toch wonen?

Fantaseren
Kun jij bedenken wie in dit dorp wonen? Als jij één besouwer macht toevoegen op het schilderij, waar zou je deze dan zetten? Wat zou deze persoon doen? Wordt het schilderij dan spannender?

Doen
Kan je andere schilderijen ontdekken die Seurat in het dorp schilderde? Schilder je altijd op hetzelfde tijdstip? Hoe kun je dat zien?

Speuren
Seurat zocht naar rust, ook in zijn schilderijen. Welk landschap vind jij het aller-rustigst? Kies je eigen favoriet en denk wat de rust in dit werk zou kunnen verstoren? Wie bedenkt het gekste voorbeeld?




Le Canal de Gravelines, Grand-Franc-Philippe (1890), Indianapolis Museum of Art

In Seurats laatste schilderijen is de rust helemaal weg. Er wordt gedanst en de stemming is uitgelaten. Het is veel andere kunstenaars schilders hij het circus, dat in die tijd zeer populair was. Met heldere kleuren en ronde vormen wilde hij de vrolijkste uren laten zien. Een paar dagen nadat dit werk voor het eerst te zien was, overleed hij. Georges Seurat werd 31 jaar oud.

Speuren
Welke kleuren koos Seurat voor dit vrolijke schilderij? En welke ronde vormen kun je allemaal ontdekken? Welke vorm en welke kleur vind jij het vrolijkst?

Doen
Doe om de beurt de houding na van één van de figuren op het schilderij. Als je het raadt, kopieer je de houding en ben jij aan de beurt!

Onderzoeken
Je hebt vast al gezien dat Seurat ook de lijst beschilde. Het schilderij 'Le Chahut' had ook zo'n bijzondere lijst, maar deze ging helaas verloren. Stel je voor dat Georges Seurat jultie zou vragen om een nieuwe te maken. Wie zou dat het best kunnen, met al die kleine stipjes? En welke kleur(en) zouden jultie kiezen?



27

Samenvatting

Musea geven op verschillende manieren invulling aan de moderne opvatting dat leren een actief proces is. Waar eerder werd gedacht dat mensen informatie passief absorberen, geldt de laatste decennia het uitgangspunt dat kennis actief geconstrueerd wordt.

Persoonlijke kenmerken en ervaringen van de leerling spelen hierbij een rol, en musea streven er dan ook naar om een waardevolle ervaring te bieden aan een divers publiek. Een 'betekenisvolle' activiteit sluit aan bij de behoeften en interesses van de doelgroep, geeft de bezoeker enige kennis mee en stimuleert tot het vormen van eigen inzichten en interpretaties. In dit onderzoek analyseer ik in hoeverre het Speurspel van het Kröller-Müller Museum aan deze uitgangspunten voldoet en bij welke kunsteducatieve theorieën het aansluit. Ook reflecteer ik op kritische wijze op deze wetenschappelijke basis vanuit zowel een didactische als een kunsthistorische invalshoek.

Het Speurspel is bedoeld voor gezinnen met kinderen vanaf vier jaar. Hoewel dit een brede doelgroep is, maken de afwisselende opdrachten en het vrijblijvende karakter de activiteit toch aantrekkelijk en gemakkelijk voor een divers publiek. Bezoekers kunnen immers zelf bepalen hoe ze de kaartjes gebruiken door bijvoorbeeld bepaalde opdrachten over te slaan of alleen de informatie over de kunstwerken te lezen.

Samenwerken en praten over kunst staan centraal bij het Speurspel. De activiteit bevordert sociale interactie binnen families zonder daarbij de groepsdynamiek te verstoren. Het spel heeft een sterk filosofisch karakter en is sterk geïnspireerd door het socratisch gesprek. Volgens deze methode moeten vragen voor iedereen te beantwoorden zijn, wat leidt tot een dialoog waarin kritisch wordt gereflecteerd op de eigen ideeën en die van elkaar. Spelers ontwikkelen dus sociale vaardigheden terwijl ze samen op zoek gaan naar kunstwerken en de opdrachten uitvoeren. Deze strategie, in combinatie met biografische en iconografische informatie over de kunstwerken, laat toeschouwers kennismaken met verschillende manieren om naar objecten te kijken. Historische context bij de werken ontbreekt, waardoor het Speurspel niet bijdraagt aan de ontwikkeling van historisch besef. Anderzijds ontstaat er zo wel meer ruimte voor bezoekers om persoonlijke betekenis te geven aan de objecten.

Spelers die niet zo zeer verbaal of beschrijvend reageren op kunst kunnen met de doe- en speur-opdrachten inzicht ontwikkelen in visuele en artistieke concepten. Deze vragen zijn concreter en brengen bezoekers op een actieve manier in contact met kunst, vaak door te bewegen. Ze doen een beroep op onderzoeksvaardigheden, zoals het nauwkeurig bestuderen en het met elkaar vergelijken van objecten. Bij het uitvoeren van de speur-opdrachten passen bezoekers de visuele concepten die zij bij de vorige vragen hebben geleerd toe op kunstwerken die niet in het Speurspel zijn opgenomen. Zo demonstreert het spel dat het toeschouwers aanknopingspunten biedt die ook waardevol zijn buiten de activiteit en het museumbezoek om.

De verschillen tussen de vraagsoorten zijn niet altijd duidelijk en de categorieën overlappen elkaar soms. Ook roepen de termen 'denken' en 'doen' associaties op met de leertheorie van Kolb, maar sluiten de bijbehorende opdrachten niet aan bij de verwachtingen die deze connotatie wekt. Het valt daarom aan te raden om de categorieën te hernoemen en de verdeling van opdrachten te herzien.

Door een zeer diverse selectie aan kunstwerken uit de collectie uit te lichten, maakt het Kröller-Müller Museum ook werken toegankelijk waar geen duidelijk narratief in te herkennen is. Zo biedt het alle bezoekers, ongeacht hun voorkennis, de mogelijkheid om betekenis te geven aan kunst en eigen inzichten erover te vormen. Hierdoor verlaagt het Speurspel de drempel om musea te bezoeken of kunst te bekijken.