

'De Kunstkraker'

De Kunstkraker is een samenwerkingsproject van Museum Jan Cunen (Oss, Nederland) en het Provinciaal Suske en Wiske Kindermuseum (Kalmthout, België).

1. Achtergrond

Het project richt zich op twee uiteenlopende musea: een kindermuseum over strips en een museum voor hedendaagse kunst. Ook de context waarin beide musea opereren is door geografie, historie en profiel verschillend.

In Nederland is de betekenis van educatie museumbreed sterk in de aandacht, zodanig zelfs dat op rijksniveau gesproken wordt over een onderzoek naar een meer éénduidige visie op cultuureducatie met daarbinnen die van kunsteducatie.

Bovendien wordt zowel in België als in Nederland vrij los en zelfstandig van elkaar gekeken wat de betekenis is van musea. Deze achtergrondvisies hebben ook zo hun eigen geschiedenis en het is het streven van zowel Museum Jan Cunen als het Provinciaal Suske en Wiske - Kindermuseum om de internationaal verschillende achtergrondvisies naast elkaar te leggen. Het is juist de sterkte van een internationale uitwisseling om te komen tot een integrale uitspraak over wat het museum met het publiek doet. Zien we het *museum als contactzone*, een instelling gericht op meer dan kennis- en informatieoverdracht (verwondering), een onderzoekende houding naar de relatie tussen onderwerp en publiek en het verwerven van betrokkenheid door authentieke ervaringen, scholing en activiteiten. Of is een beschrijving als *het museum als forum en/of leeromgeving* meer van toepassing: een ontmoetingsplaats voor debat, discussie en/of leren over cultuur en kunst? Kortom, meerwaarde van de internationale samenwerking is het verder openstellen van de kijk op museumeducatie.

2. Doelstelling van het project

In de museale wereld is de promotie en het verbeteren van de toegankelijkheid van de kunst in zijn algemeenheid en van musea in het bijzonder een continu aandachtsveld. De aandacht voor de jeugd is daarbij zeer belangrijk want kinderen zijn de toekomstige hoeders van het kunsterfgoed. Er wordt in musea dan ook permanent gezocht naar nieuwe communicatiemethodes, presentatievormen, etc. om kinderen vertrouwd te maken met kunst en ze op het gebied van kunst iets te leren.

Voor Museum Jan Cunen en het Provinciaal Suske en Wiske Kindermuseum zijn kinderen van uiteenlopende leeftijden een belangrijke doelgroep. Gezamenlijk hebben beide musea zich gebogen over de vraag op welke manier musea op een aantrekkelijke, interessante en uitdagende wijze kinderen iets kunnen leren over kunst.

Deze samenwerking heeft geleid tot het project '*De Kunstkraker*'. Het Suske en Wiske-album *De Kunstkraker* vormde hierbij een inspiratiebron.

De doelstelling van dit project is om op een innovatieve manier de rol van musea in het veld van kunst en kunsteducatie naar kinderen te promoten en te verdiepen. Daarnaast streeft men er naar om de toegankelijkheid van kunst in zijn algemeenheid en musea in het bijzonder te verbeteren.

Het innovatieve van dit project is dat aan de hand van de strip kinderen uitgenodigd worden en gestimuleerd worden om zich te verdiepen in en te interesseren voor de (hedendaagse) kunst en musea en het verhaal achter de kunst(enaar). De consequente manier waarop de strip ingezet wordt bij alle uitingen, voorlichting en vormen van communicatie is innovatief en uniek in zowel Vlaanderen als Zuid-Nederland.

Stripboeken spreken kinderen tot de verbeelding en kunnen kinderen 'spelenderwijs' interesseren voor en iets leren over kunst. De strip kan als een aantrekkelijke vorm van beeldende kunst als instap worden gebruikt. Hiertoe lenen zich de kwaliteit van de strip als visuele kunst en het feit dat het medium direct en expressief werkt.

3. Werkwijze

De twee betrokken musea ontwikkelen, implementeren en begeleiden tal van producten en activiteiten die een bijdrage leveren aan het bereiken van de doelstelling waaronder een (strip)boek (een kunsteducatieboek met eventuele kijk- en doeopdrachten), een interactieve website i.f.v. kunsteducatie voor of na of onafhankelijk van een museumbezoek; workshops, projectdagen en evenementen; Kunstkraker 'on the scene'; presentaties in de provincies over de resultaten etc.

Daarnaast is er een expertengroep geformeerd die zorgt voor de theoretische omkadering en monitoring van het experiment. In deze expertengroep nemen o.a. musea en instellingen uit het Benelux Middengebied zitting die zich engageren naar de visieontwikkeling en discussie. De resultaten die gepresenteerd worden, dienen uit te monden in bredere samenwerkingsverbanden vanuit de gezamenlijk onderbouwde visie. Activiteiten die ontwikkeld worden zijn; bijeenkomsten van de expertengroep, visieontwikkeling en een slotconferentie.

Doel van de expertengroep is om regelmatig in de voortgang van het project en de pilootactiviteiten te toetsen en beide musea te adviseren.

De **interactieve stripbeleving** vormt binnen *De Kunstkraker* een sleutelbegrip.

Met het inzetten van de strip als aantrekkelijke kunstvorm kan men een stripbeleving ondergaan. Van groot belang hierbij is tevens de interactie tussen strip en kijker/lezer/doener enerzijds en beeldende kunst anderzijds.

De interactie tussen strip en kijker/lezer/doener kan door de gelaagdheid van de strip: door het verhaal, de inhoud, de vorm etc en vragen en opdrachten ter verdieping ingezet worden.

De interactie tussen strip en beeldende kunst kan met de inzet van parallellen (formeel-technische en inhoudelijke aspecten tot stand worden gebracht.

De kunsteducatie die de beide musea voor ogen staat heeft betrekking op de directe kunstbeleving en het voorbereiden op kunstbeleving van kinderen in de leeftijdscategorie 8 tot 12 jaar.

De kunstbeleving wordt gezien als:

- ervaring met kunst: zelf kijken, zich inleven in het kunstwerk, het kunstwerk bevragen, mening vormen d.m.v. creatief denken en/of creatief handelen
- leren over kunst, maar ook van kunst en over zichzelf, de anderen, de omgeving
- dialogoog met het kunstwerk, interpretatie vanuit het eigen referentiekader (verschillende visies): de projectie van de kijker is essentieel
- confrontatie met kunst als (her)interpretatie van de werkelijkheid

De musea streven naar het op gang brengen van een proces waarbij impressie leidt tot expressie

- zowel voelen als denken
- 'het hoofd op hol': nieuwe ideeën, beelden, vragen...
- ontdekken, uitvinden, dromen
- drang tot creëren, experimenteren, uitdrukken, integreren
- plezier beleven, genieten!

