

Dieses Heft erscheint anlässlich des Projektabschlusses:

Museum für Alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung

©2025 Freunde des Museums für Kunst und Kulturgeschichte Marburg e.V.

Liebigstraße 38, 35037 Marburg

MUSEUM FÜR ALLE

Museum für alle

**Türen öffnen
für Menschen
mit Behinderung**

Türen öffnen für Menschen mit Behinderung



**Leichte
Sprache**



INHALT

S. 03	VORWORT
S. 07	01 DER ANFANG Interview mit Dr. Catharina Graepler und Dr. Bernhard Conrads von den Museumsfreunden Interview mit Dr. Christoph Otterbeck und Samira Idrisu vom Kunstmuseum Marburg Auftaktveranstaltung
S. 37	02 ZUSAMMENARBEIT Mit dem Lebenshilfswerk Marburg-Biedenkopf e.V. (LHW) Mit der Deutschen Blindenstudienanstalt e.V. (blistra) Expertinnen und Experten in eigener Sache
S. 47	03 KUNST ENTDECKEN Museum in leichter Sprache Museum digital Digitale Medienstation – Eine Reise durch die Bilderwelt Der Tastwagen – Museum mit allen Sinnen
S. 63	04 KUNST ERLEBEN Workshops – Gemeinsam Kunst machen Führungen – Spaziergänge durch das Museum Bei Anruf Kultur – Telefonführungen Kunst und Sport – Specials Kunst und Theater – KUTHEA Kunst feiern
S. 93	05 NEUE WEGE WEITERGEHEN Abschlussveranstaltung
S. 100	06 GLOSSAR & IMPRESSUM

VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

Museum für alle... unter diesem Leitgedanken stand ein Projekt, das die Freunde des Museums für Kunst und Kulturgeschichte Marburg e.V. in enger Zusammenarbeit mit dem Kunstmuseum Marburg und durch die finanzielle Förderung der Aktion Mensch realisiert haben.

Zwischen April 2022 und März 2025 verfolgten alle Projektbeteiligten das Ziel, das Museum nicht nur als einen Ort herausragender künstlerischer Qualität zu präsentieren, sondern es zugleich als Ort gelebter Teilhabe zu profilieren und dadurch noch attraktiver zu gestalten.

Zwar standen blinde und sehbehinderte Menschen sowie Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen im Fokus des Projekts, aber schnell wurde klar, dass seine Ergebnisse weit über diese Personengruppen hinaus Bedeutung und Wirkung entfalten. Die Aussage „behindertengerecht ist menschengerecht“ hat sich vielfach bewahrheitet.

***Wie das gelungen ist, was geschehen ist –
davon wollen wir in dieser Publikation berichten.***

Sie richtet sich an Menschen mit Beeinträchtigungen sowie an ihre Organisationen und möchte dazu einladen, über das Kunstmuseum Marburg hinaus die Welt der Museen zu entdecken.

Gleichzeitig wollen wir mit dieser Dokumentation das Konzept eines Museums für alle stärker ins öffentliche Bewusstsein rücken. Sie soll nicht nur inspirieren und motivieren, sondern auch als praktische Handreichung dienen - mit konkreten Hinweisen und Impulsen zu mehr Teilhabe im Museumsbereich.

Großer Dank gilt der Aktion Mensch für die Absicherung des finanziellen Rahmens, der Museumsleitung und dem gesamten Team des Kunstmuseums Marburg für die konstruktive und erfreuliche Kooperation, den Projektpartnern vor Ort – der Deutschen Blindenstudienanstalt e.V. und dem Lebenshilfework Marburg-Biedenkopf e.V., deren Expertise extrem wichtig war, allen weiteren Organisationen der Behindertenhilfe und -selbsthilfe in der Region, sowie unseren Projektleiterinnen Samira Idrisu und Revan Hasan Ahmed, die durch ihren engagierten Einsatz die Realisierung des Projekts entscheidend mit geprägt haben.

Ganz besonders danken wir den vielen Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen, die uns als Expertinnen und Experten in eigener Sache begleitet haben. Ihr Rat und ihre Tat waren maßgeblich dafür, dass wir Ihnen heute diese Publikation und seine Inhalte vorstellen können.

Neue Wege weitergehen... – so lautet der Untertitel dieser Dokumentation. Damit verbinden wir nicht nur die Hoffnung, dass das Projekt überzeugt, sondern auch die Absicht, das inklusive Konzept des Museums für alle weiterzuführen. Denn wir sind überzeugt, dass es ein Gewinn für alle Beteiligten ist und daher verdient, fortgeführt zu werden.

Wir wünschen Ihnen eine erkenntnisreiche Lektüre.



Dr. Bernhard Conrads



Dr. Catharina Graepler

**Was gut für Menschen
mit Behinderung ist,
ist oft gut für
alle Menschen**



**Leichte
Sprache**



Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Lesen!

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Ein Museum für alle... Das war die Idee von einem Projekt in Marburg.

Es ist ein Projekt von den Museums-Freunden Marburg.

Das Projekt wurde von der Aktion Mensch bezahlt.

Das Kunst-Museum Marburg hat dabei geholfen.

Das Projekt war von April 2022 bis März 2025.

Das Ziel:

- Alle Menschen sollen das Museum besuchen können.
- Auch Menschen mit Behinderung.

Im Projekt ging es vor allem um:

- Blinde oder sehbehinderte Menschen.
- Menschen mit Lern-Schwierigkeiten.

In diesem Heft berichten wir:

- Was ist im Projekt passiert?
- Was wurde im Museum verändert?

Wir wollen zeigen:

- Ein Museum für alle ist möglich.
- Und: Es ist eine gute Idee für andere Museen.

Ein großes Dankeschön an:

- Aktion Mensch
- Das Team vom Kunst-Museum
- Die Blinden-Studien-Anstalt (blistra)
- Das Lebenshilfe-Werk
- Unsere Projekt-Leiterinnen Samira Idrisu und Revan Hasan Ahmed.
- Viele Menschen mit Behinderung, die mitgemacht haben.

Ohne diese Menschen wäre das Projekt nicht möglich gewesen.

01 DER ANFANG

Seit seiner Wiedereröffnung im Jahr 2018 präsentiert sich das Kunstmuseum Marburg architektonisch barrierefrei. Rampen, Aufzüge sowie behindertengerechte Sanitäranlagen gehören zur baulichen Grundausstattung. Für Besucherinnen und Besucher mit eingeschränkter Mobilität steht zudem ein Rollstuhl kostenfrei zur Ausleihe bereit. Dass diese Maßnahmen allein nicht ausreichen, um das Museum als inklusiv zu bezeichnen, liegt auf der Hand. Inklusion bedeutet mehr, als lediglich physische Hürden zu beseitigen.

Doch was zeichnet ein inklusives Museum aus?

In erster Linie geht es darum, Voraussetzungen zu schaffen, die es allen Menschen – mit besonderem Blick auf Menschen mit Behinderungen – ermöglichen, das Museum als einen erfahrungsreichen und einladenden Ort zu erleben. Grundlegender noch ist der Abbau sichtbarer wie unsichtbarer Barrieren. Die Vorstellung vom Museum als Musentempel ist tief im gesellschaftlichen Bewusstsein verankert – eine Zuschreibung, die Teilhabe eher verhindert als ermöglicht. Umso wichtiger ist es, das Kunstmuseum Marburg als Ort der Begegnung und des Dialogs zu positionieren und dies auch nach außen sichtbar zu machen.

Die kulturelle Teilhabe von Menschen mit Behinderungen ist kein freiwilliges Zugeständnis, sondern ein gesellschaftlicher Auftrag – verankert in der UN-Behindertenrechtskonvention, die Deutschland 2009 unterzeichnet hat. Teilhabe darf nicht projektbezogen sein, sondern muss grundsätzlicher Bestandteil der Museumsarbeit sein. Denn Inklusion ist die Voraussetzung für kulturelle Gerechtigkeit.

Im Zentrum der Inklusionsarbeit steht seit April 2022 das Projekt „***Museum für alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung***“, initiiert vom Verein der Freunde des Museums für Kunst und Kulturgeschichte Marburg e.V. und gefördert von der Aktion Mensch. Bereits 2018 wurde der Verein mit dem Jürgen-Markus-

Preis: Marburg barrierefrei in Höhe von 15.000 € ausgezeichnet. Das Preisgeld wurde unter anderem verwendet, um unter Mitwirkung von Menschen mit Behinderung einen inklusiven Audioguide zu entwickeln und weitere Barrieren im Museum abzubauen.

Zwei vorangegangene, von der Aktion Mensch geförderte Projekte ermöglichen erste Tastmodelle sowie den Austausch mit dem Atelier Goldstein in Frankfurt, einer Einrichtung, die Künstlerinnen und Künstler mit Beeinträchtigung unterstützt und vertritt. Auch zwei Inklusions-Workshops im Jahr 2019 legten wichtige Grundlagen für das heutige Projekt „*Museum für alle*“. In den Workshops wurde deutlich: Der Wunsch nach persönlicher Ansprache, nach direkter Begegnung und einer emotionalen Annäherung an die Kunst stand im Vordergrund. Zugleich wurde der Mangel an konkreten, übertragbaren Beispielen aus der Praxis deutlich. Studienbesuche im Kunstmuseum Bonn und im Historischen Museum Frankfurt lieferten wichtige Impulse.

Ein Schwerpunkt des aktuellen Projekts liegt auf der barrierefreien Erweiterung des Angebots für blinde und sehbehinderte Besucherinnen und Besucher. Marburg blickt in diesem Bereich auf eine lange Tradition zurück: Vor über 100 Jahren wurde das weltweit erste Gymnasium mit Internatsbetrieb für blinde und sehbehinderte Schülerinnen und Schüler gegründet. Die Präsenz von blinden und sehbehinderten Menschen gehört im Marburger Stadtbild zum Alltag. Dass sich diese Realität auch im Kunstmuseum widerspiegelt, war überfällig. Besonders wertvoll ist in diesem Zusammenhang die enge Zusammenarbeit mit der Deutschen Blindenstudienanstalt e.V. (blista), die nicht nur technische Hilfsmittel, sondern auch fachliche Expertise eingebracht hat. Die blista begleitete das Projekt von Beginn an aktiv, unter anderem durch die Einbindung musealer Inhalte in den Kunstunterricht.

Ein weiterer Schwerpunkt gilt der kulturellen Teilhabe von Menschen mit Lernschwierigkeiten und sogenannter geistiger Behinderung, einschließlich ihrer Eltern und Angehörigen. Ziel war es hier insbesondere, geeignete Bildungsangebote in einfacher und Leichter Sprache zu gestalten. In diesem Bereich war das Lebenshilfswerk Marburg-Biedenkopf e.V. als zweiter zentraler Kooperationspartner Impulsgeber, Mitgestalter und verlässlicher Unterstützer.

Andere Organisationen der Behindertenhilfe und -selbsthilfe aus Marburg wurden ebenfalls einbezogen, wie etwa fib e.V., spectrum e.V., die AG Freizeit e.V., die Mosaikschule Marburg, der Deutsche Verein der Blinden- und Sehbehinderten in Schule und Beruf e.V. und Pro Retina e.V.



Leichte
Sprache



**Alle Menschen haben ein Recht auf Kultur.
Das steht in einem wichtigen Gesetz.**

**Das Gesetz heißt:
UN-Behinderten-Rechts-Konvention.**



EIN INKLUSIVES MUSEUM

- was heißt das genau?

Im Jahr 2018 hat das Kunst-Museum Marburg wieder geöffnet.
Seitdem ist das Museum barriere-frei.

Das heißt:

- Es gibt Rampen, Aufzüge und barrierefreie Toiletten.
- Ein Rollstuhl kann kostenlos ausgeliehen werden.

Aber das allein reicht nicht aus.

Ein inklusives Museum ist:

- Ein Ort für alle Menschen, mit und ohne Behinderung.
- Ein Ort, an dem alle Kunst erleben.
- Ein Ort, um einander zu begegnen.

Im Gesetz steht, Menschen mit Behinderung ...

- haben die gleichen Rechte wie alle anderen.
- sollen ohne Hindernisse leben können
- dürfen selbst entscheiden, was sie wollen.

Seit April 2022 gibt es das Projekt:

Museum für alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung

Mit wem wurde zusammengearbeitet?

- Die blista (Blinden-Studien-Anstalt)
- Das Lebenshilfe-Werk Marburg-Biedenkopf
- andere Vereine behinderter Menschen

INTERVIEW

***mit Dr. Catharina Graepler
und Dr. Bernhard Conrads
von den Museumsfreunden***

Der Verein der Freunde des Museums für Kunst und Kulturgeschichte Marburg blickt auf eine lange Geschichte zurück. Er wurde in seiner jetzigen Form 1988 gegründet. Heute zählt der gemeinnützige Verein rund 560 Mitglieder. Mit ihrem Engagement unterstützen sie das Kunstmuseum Marburg in vielfältiger Weise: ideell, organisatorisch und finanziell.

Die beiden Vorsitzenden, Dr. Catharina Graepler (CG) und Dr. Bernhard Conrads (BC), werfen gemeinsam einen Blick zurück und erläutern zugleich, warum das Engagement auch in Zukunft dringend gebraucht wird.

01 Frage:

Warum ist Inklusion dem Verein der Museumsfreunde ein so wichtiges Anliegen?

BC: Die „*Freunde*“ verstehen sich als Brücke zwischen dem Museum mit seinen beiden Stadtorten – Stadt und Landgrafenschloss – und der Marburger Bevölkerung. Zu den Marburger Bürgerinnen und Bürgern gehören auch Menschen, die man üblicherweise nicht in Kunstmuseen erwartet. Zum Beispiel blinde und sehbehinderte Menschen oder Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen. Ihnen, wie allen anderen auch, den gleichberechtigten Zugang zur Welt der Museen zu verschaffen, ist uns ein Anliegen. Auch sie sollen die Chance haben, Kunst und Kultur auch im Museum zu erleben. Ganz im Sinne des Projektnamens: „*Museum für alle*“.

CG: Als vielfältiger und offener Verein fördern wir den gesellschaftlichen Austausch. So tragen wir dazu bei, Barrieren abzubauen. Auch – ganz im Sinne der Inklusion – über den Weg des gemeinsamen Erlebens. Indem unser Verein aktiv inklusive Strukturen schafft, macht er das Museum zu einem Ort, an dem sich jeder willkommen fühlen soll. So leisten wir einen wichtigen Beitrag zur gesellschaftlichen Teilhabe.

02 Frage:

Welche Chancen haben Sie in dem Projekt Museum für alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung gesehen?

BC: Wer sich mit Inklusion befasst, wird diese These oft bestätigt sehen: „Behindertengerecht ist menschengerecht“. Man wird erkennen, dass Maßnahmen, die für die neuen Zielgruppen entwickelt werden, vielen anderen Besucherinnen und Besuchern von Museen zugutekommen, weil Barrieren abgebaut werden

CG: Eine große Hilfe ist es, dass Inklusionsprojekte häufig von sozialen Organisationen wie der Aktion Mensch oder auch von öffentlichen Stellen und Stiftungen gefördert werden, wodurch sich wichtige Finanzierungsmöglichkeiten eröffnen und neue Kooperations-Partnerschaften entwickeln, die dem Museum dann auch langfristig zugutekommen.

Durch die beiden in Marburg ansässigen Institutionen „*Lebenshilfework Marburg-Biedenkopf*“ und die „*Deutsche Blindenstudienanstalt (blist)*“ wurde der Kern eines Netzwerkes gebildet, für das viele andere Organisationen gewonnen werden konnten.

Das Projekt „*Museum für alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung*“ ist nicht nur ein wichtiger Schritt hin zu einer gerechteren Teilhabe, sondern auch eine große Chance für das Museum selbst, um sich weiterzuentwickeln, vielfältigere Perspektiven in der Museumsarbeit aufzuzeigen, neue Zielgruppen zu erreichen und eine nachhaltige Wirkung zu entfalten.

03 Frage:

Was ist notwendig für eine gute und fruchtbare Inklusionsarbeit?

BC: In unserem Projekt galt der Grundsatz, neue Gruppen von Nutzerinnen und Nutzern in alle Überlegungen einzubeziehen. Wie immer Menschen körperlich oder mental beeinträchtigt sein mögen: Sie sind Experten in eigener Sache. Und so kann Inklusion nur dann gelingen, wenn sie nicht über die Köpfe jener zu realisieren versucht wird, um die es geht.

Dies bedingt bei allen Beteiligten ein Menschenbild, dass den behinderten Menschen als gleichberechtigen und gleichwertigen Partner sieht. Hiermit einher geht eine Willkommenskultur, die jede Besucherin und jeden Besucher schätzt und respektiert – unabhängig von Bildungsgrad, Alter oder Herkunft.

CG: Inklusion muss als zentrales Leitprinzip des Museums verankert sein, nicht nur als Projekt, sondern als langfristige Strategie. Eine offene und

wertschätzende Haltung gegenüber allen Menschen, unabhängig von ihren Fähigkeiten, ist essenziell.

04 Frage:

Gibt es Hürden für gelingende Inklusion?

BC: Wie so oft: Die wesentlichen Hürden für neue Entwicklungen sind in den Köpfen. Behinderte Menschen sind trotz aller positive Entwicklungen der vergangenen Jahrzehnte immer noch vielen Vorurteilen ausgesetzt. Hierzu gehört auch die Vermutung, dass die Gruppen, die im Fokus des Projekts standen, aufgrund ihrer Beeinträchtigung kein Interesse an einem Museumsbesuch haben. Dies ist schlicht falsch! Der etwas provokative Satz: „Behindert ist man nicht, behindert wird man“ weist den Weg: Wenn es gelingt, entsprechende Voraussetzungen zu schaffen, eröffnen sich auch für Menschen, denen man einen Museumsbesuch nicht zutraut, neue Welten.

05 Frage:

Wie blicken Sie auf die drei Projektjahre zurück?

BC: Als Projektinitiator bin ich sehr glücklich. Einerseits, weil wir als projektverantwortliche Museumsfreunde im Museum, bei der Museumsleitung und im Team, nicht nur hohe fachliche Kompetenzen erlebt haben, sondern auch eine enorme Aufgeschlossenheit und Kooperationsbereitschaft, den inklusiven Weg gemeinsam zu gehen. Gleiches gilt für die Spitze der Philipps-Universität Marburg.

Hierfür bin ich zutiefst dankbar – genauso wie den Experten in eigener Sache. Wenngleich mein ganzes Berufsleben sich mit Belangen behinderten Menschen befasst, habe ich viel gelernt. Gerade die Begegnungen in Workshops oder inklusiven Führungen haben mir neue Dimensionen erschlossen.

Froh und dankbar bin ich auch, dass Mitgliedschaft und Vorstand in unserem Freundeskreisbereit waren, diesen Weg mitzugehen. Die äußerst erfreuliche Mitgliederentwicklung der letzten Jahre zeigt deutlich, dass der Weg der Inklusion wirkungsvoll und zukunftsweisend ist.

CG: Die vergangenen drei Jahre des Projekts waren eine intensive und für mich persönlich sehr lehrreiche und bereichernde Zeit, in der sich viel bewegt hat. Rückblickend lässt sich sagen, dass das Projekt „**Museum für alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung**“ in Vorbereitung und Durchführung das Vermittlungsangebot im Museum um zahlreiche neue inklusive Angebote erweitert und bereichert hat: Von Tastführungen für blinde und sehbehinderte Menschen mit speziell angefertigten Tastmodellen (ZACKI) und Audiobeschreibungen in Leichter Sprache für Menschen mit kognitiven Einschränkungen (oder geringen Deutschkenntnissen) bis hin zu Workshops für verschiedene Zielgruppen. Zudem trägt die Entwicklung einer inklusiven Museums-App mit Audiodeskriptionen und Informationen in verständlicher Sprache nicht nur zur Barrierefreiheit, sondern auch zu einer größeren Attraktivität eines Museumsbesuches bei. All das führt dazu, dass das Vermittlungs-Programm des Museums vielseitiger und inklusiver geworden ist. Durch den engen Austausch mit behinderten Menschen, Selbsthilfegruppen und Bildungseinrichtungen sind wichtige Impulse mitgegeben worden und gute Kooperationen und Netzwerke entstanden.

06 Frage:

Wie wünschen Sie sich ein Weitergehen der inklusiven Arbeit im Kunstmuseum Marburg?

CG: Unter dem Motto „**Neue Wege weitergehen**“ wurde der erfolgreiche Abschluss des Projekts gebührend gefeiert. Das Dreijahresprojekt war ein wichtiger Meilenstein auf dem Weg zu einem inklusiven „**Museum für alle**“, allerdings ist das Thema Inklusion kein abgeschlossener Prozess, sondern eine kontinuierliche Aufgabe: neue Wege nicht nur zu beginnen, sondern sie konsequent weiterzugehen.

Für die Zukunft wünsche ich mir, dass das Kunstmuseum Marburg weiterhin seine Türen für alle Menschen öffnet, neue barrierefreie Angebote entwickelt und den inklusiven Gedanken in allen Bereichen der Museumsarbeit verankert. Das Ziel sollte ein Museum sein, das nicht nur für alle zugänglich ist, sondern in dem sich jeder Mensch willkommen und wohl fühlt.

BC: Zuerst wünsche ich mir natürlich, dass es weiter geht. Inklusion ist eine Idee. Ideen sind Flügel, aber um gut fliegen zu können, braucht man auch ein solides „*Fahrgestell*“. Und dies sind primär Menschen. Im Klartext: Das Museum braucht ausreichende personelle Kapazitäten, auch für Kunstvermittlung und Museumspädagogik. Wünschenswert ist zudem, dass der Weg fortgesetzt wird, die Mitarbeitenden an der Kasse, in den Ausstellungsräumen oder bei Veranstaltungen zu befähigen, auch den Belangen von behinderten Menschen gerecht zu werden.

Eine Lehre können wir auch aus der vielbeachteten Ausstellung im Sommer 2024 von Julia Krause-Harder vom Atelier Goldstein der Lebenshilfe Frankfurt, während der Projektlaufzeit dankenswerterweise vom Kunstmuseum selbst organisiert – ziehen. Über den Katalog „*Die dünne Haut, auf der wir laufen*“ konnten wir uns einklinken. Die Ausstellung und die zugehörige Publikation haben gezeigt, dass es Künstlerinnen und Künstler mit Beeinträchtigung gibt, die Ausstellungen in Museen verdient haben. Nicht, weil sie in irgendeiner Form behindert sind, sondern weil sie einfach gut sind. Hier darf Behinderung kein Ausschlusskriterium sein. Womit wir wieder beim Thema der Vorurteile sind. Warum ist Inklusion so wichtig? Weil über diesen Weg Vorurteile abgebaut werden. Museen sind nicht nur ein Hort von Kunst und Kultur. Sie sind ein Ort mit gesellschaftlicher Wirkkraft. Dieses Selbst-Bewusstsein trägt in die Zukunft.

INTERVIEW

Die Museums-Freunde Marburg gibt es schon sehr lange.
Heute hat der Verein ungefähr 560 Mitglieder.
Der Verein ist gemeinnützig.

Catharina Graepler und Bernhard Conrads
leiten den Verein.

Sie erzählen vom Projekt.



Bernhard Conrads (unten) und
Catharina Graepler (oben) in Aktion

DER VEREIN DER MUSEUMS-FREUNDE

1. Warum ist Inklusion wichtig?

- Alle Menschen sollen ins Museum kommen können.
- Auch Menschen mit Behinderung.

2. Was ist gut am Projekt?

Barriere-Freiheit hilft vielen Menschen. Zum Beispiel:

- alten Menschen
- Familien
- Menschen mit anderen Einschränkungen

Leichte Sprache und Tast-Modelle machen das Museum verständlicher.

3. Was braucht man für gute Inklusion?

- Menschen mit Behinderung sollen mitentscheiden.
- Alle sollen sich willkommen fühlen.
- Inklusion gehört fest zum Museum.

4. Was ist noch schwierig?

- Viele Hindernisse sind im Kopf.
- Wenn alles gut vorbereitet ist, dann klappt es für alle.

**Manche Leute denken:
Menschen mit Behinderung mögen keine Kunst.
Aber das stimmt nicht!**

5. Was wurde im Projekt gemacht?

Es gab viele neue Angebote:

- Führungen
- Tast-Modelle
- Hör-Texte
- Kurse
- App mit einfacher Sprache und Bild-Beschreibungen



Sehbehinderte und sehende Besucher*innen „kauern“
Vorbild: Die Skulptur „Die Kauerende“ von Milly Stegers
- siehe S. 4.

**So sollen Museen sein:
Offen für alle –
ohne Vorurteile**

Viele Menschen haben mitgearbeitet.

6. Wie geht es weiter?

- Inklusion ist nie zu Ende.
- Das Museum muss weitermachen.
- Mit genug Personal.

Ein gutes Beispiel war die Ausstellung von Julia Krause-Harder:
Sie ist Künstlerin mit Behinderung.
Sie wurde gezeigt, weil ihre Kunst gut ist.

***So sollen Museen sein:
Offen für alle – ohne Vorurteile***



**Leichte
Sprache**

INTERVIEW

***mit Dr. Christoph Otterbeck
und Samira Idrisu
vom Kunstmuseum Marburg***

Das Kunstmuseum Marburg wurde im Jahr 1927 eröffnet und befindet sich im Herzen der Stadt. Es beherbergt eine vielfältige Sammlung bedeutender Kunstwerke und lädt Besucherinnen und Besucher dazu ein, Kunst in all ihren Facetten zu entdecken. Die Ausstellungsräume sind barrierefrei gestaltet und ermöglichen so Menschen mit und ohne Behinderung ein gleichberechtigtes Museumserlebnis.

Der Museumsdirektor, Dr. Christoph Otterbeck (CO), fördert die inklusive Ausrichtung des Hauses mit Überzeugung. Samira Idrisu (SI) war über viele Jahre als Museumspädagogin am Kunstmuseum Marburg tätig. In den ersten zweieinhalb Jahren leitete sie das von der Aktion Mensch geförderte Inklusionsprojekt mit großem Engagement.

Im Anschluss übernahm Revan Hasan im Rahmen einer Schwangerschaftsvertretung die Projektleitung und führte das Vorhaben gemeinsam mit dem Team erfolgreich zum Abschluss.

01 Frage:

Inwieweit ist Inklusion eine Bereicherung für das Kunstmuseum Marburg?

CO: Im Team des Museums besteht seit Jahren ein lebhaftes Interesse daran, das Haus für ein größeres und vielfältigeres Publikum zu öffnen. Bei den Workshops habe ich gelernt, dass es nicht hauptsächlich darauf ankommt, neue Vermittlungsmedien zu produzieren, sondern ein großer Wunsch nach menschlicher Begegnung und der gemeinsamen Beschäftigung mit Kunst besteht. Das Gespräch über Bilder oder die Möglichkeit, selbst Bilder zu machen sind letztlich noch wichtiger als Drucksachen oder digitale Hilfsmittel.

SI: Inklusion ist eine enorme Bereicherung für das Kunstmuseum Marburg, da sie neue Perspektiven eröffnet und die Kunstvermittlung vielfältiger gestaltet. Gleichzeitig ist sie eine essenzielle Voraussetzung dafür, das Museum für alle Menschen zugänglich zu machen. Als „*dritter Ort*“ und Ort des Dialogs – so verstehe ich das Kunstmuseum – muss dieses eine umfassende Zugänglichkeit bieten. Ich begreife Inklusion daher als Notwendigkeit, nicht nur als Bereicherung. Gleichzeitig sind Texte in Leichter Sprache nicht nur für Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung hilfreich, sondern auch für Personen, die Deutsch lernen, Kinder oder alle, die vielleicht gerade keine Lust auf komplexe Museumstexte haben. Auch Tastmodelle sind ein wahrer Magnet für Besucherinnen und Besucher. Sie fördern das Verstehen und unterstützen das Sehen.

02 Frage:

Wie bereichernd ist Kunst für Menschen mit Behinderung?

SI: Diese Frage wurde insbesondere im Zuge unserer Zusammenarbeit mit den Verbänden der Blinden- und Sehbehindertenhilfe häufig gestellt. So kam die provokante Formulierung auf: „Was will ein blinder Mensch im Museum?“ Dass diese Frage im Kunstmuseum, das sich primär mit visuellen Phänomenen befasst, gestellt wird, ist zunächst nachvollziehbar. Aber schon

vor dem Projektstart haben viele sehbehinderte und blinde Menschen ihr großes Interesse an Kunst und Museumsbesuchen geäußert. Die Mehrheit der Zielgruppe ist nicht von Geburt an blind, und viele sind sehbehindert oder hochgradig sehbehindert. Taktile Modelle, detaillierte Beschreibungen und eine individuelle Heranführung an Kunstwerke ermöglichen es, visuelle Wahrnehmungslücken zu schließen oder zu ersetzen und Kunst auf andere Weise zu erleben. In meiner Arbeit, bei Workshops, Führungen oder Veranstaltungen – konnte ich immer wieder beobachten, wie bereichernd diese Ansätze sind: Kunst wird nicht nur gesehen, sondern auch gefühlt und gehört.

03 Frage:

Welche Hürden gab es bei der Umsetzung des Projekts?

CO: Das Museum in Marburg bietet an zwei Orten Kunstwerke und Ausstellungen an: im Kunstmuseum und im Landgrafenschloss. Beide Gebäude sind einerseits im Betrieb und andererseits in Teilen Baustellen. Das macht es nicht leicht, andererseits erlaubt es, Änderungen zu planen und zu realisieren. Mit mehr Geld könnten mehr Menschen hier arbeiten und an zukünftigen Projekten mitwirken.

Im Rückblick erscheinen die drei Jahre als eine kurze Zeit. Es war schön, die vielen Wünsche zu sammeln. Aber es wird viel mehr Zeit brauchen, auch nur einen kleinen Teil der Wünsche zu erfüllen.

SI: Bei vielen Projektteilen tauchten kleinere und größere Hürden auf. Dabei muss gesagt werden, dass die Ansprechpartner bei blista und dem Lebenshilfewerk – insbesondere Sabine Zimmermann und Julian Pott –, die hinter den Kulissen wirkten, oft das eine oder andere Problem aus dem Weg räumen konnte. Die Herstellung taktiler Materialien war jedoch für mich eine besondere Herausforderung dar. Zum einen musste geklärt werden, welche Inhalte bearbeitet werden sollten, zum anderen war die Frage der methodischen Umsetzung komplexer als erwartet und für mich absolutes Neuland. Die Entwicklung erfolgte dann in enger Abstimmung mit Expertinnen und Experten

sowie potenziellen Nutzerinnen und Nutzern. Während der Ausbildung der Museumsguides zeigte sich, dass die finanziellen und personellen Bedarfe zur Etablierung von Tandemführungen größer waren als zunächst erwartet. Trotz Engagement und Interesse einzelner Personen konnten Führungen im Duo nur vereinzelt umgesetzt werden.

04 Frage:

Was ist nötig für gute und langfristige Inklusion?

CO: Zuerst braucht es die Begeisterung von Menschen, die die neuen Angebote vorbereiten und von Menschen, die sie nutzen. Das Team des Museums muss ausreichend groß sein und mit einem noch größeren Netzwerk zusammenarbeiten.

SI: Neben dem starken Willen zur Umsetzung von Inklusion braucht es vor allem drei zentrale Faktoren: Personal, Ressourcen und Kooperation. Dabei sei hervorzuheben, dass es insbesondere die vielen, zum Teil ehrenamtlich agierenden, sehr engagierten Personen aus dem Verein der Museumsfreunde, aus dem Umfeld der blista und der Lebenshilfe waren, die das Projekt beflügelten.

So wurde Inklusion zum lebendigen und selbstverständlichen Teil des Kunstmuseums.

INTERVIEW

Das Kunstmuseum Marburg gibt es seit 1927.

Es liegt in der Innenstadt.

Man kann dort viele Kunstwerke sehen.

Christoph Otterbeck leitet das Museum.

Er sagt: Das Museum soll für alle da sein.

Samira Idrisu hat viele Jahre im Museum gearbeitet.

Sie war die erste Leiterin des Inklusions-Projekt.

Später hat Revan Hasan Ahmed weitergemacht.

Leichte
Sprache



KUNST-MUSEUM MARBURG

1. Warum ist Inklusion gut für das Museum?

- Mehr Menschen sollen das Museum besuchen.
- Verschiedene Menschen sollen kommen.

In Workshops wurde deutlich:

- Viele Menschen wollen gemeinsam über Kunst sprechen.
- Viele Menschen wollen Kunst erleben.
- Inklusion bringt neue Ideen.

Leichte Sprache hilft:

- Menschen mit Lern-Schwierigkeiten
- Kindern
- Menschen, die Deutsch lernen

Tast-Modelle sind auch wichtig.

Man kann Kunst sehen und fühlen.

2. Ist Kunst auch für Menschen mit Behinderung wichtig?

Viele Menschen fragen:

Was will ein blinder Mensch im Museum?

Im Museum gibt es doch Bilder.

Aber:

Auch blinde Menschen mögen Kunst.

Viele sehen noch ein bisschen oder haben früher gesehen.

Blinden Menschen helfen:

- Tast-Modelle
- gute Beschreibungen
- Begleitung

So können sie Kunst fühlen und hören – nicht nur sehen.

3. Was war schwierig?

Es gab kleine und große Probleme.

Ein Beispiel: die Tast-Materialien.

Es war schwierig zu entscheiden:

- Welche Inhalte machen wir als Tast-Modell?
- Wie macht man das genau?

Wichtig war:

Gute Zusammen-Arbeit

- mit Fachleuten.
- mit Menschen mit Behinderung.

Sie wissen selbst am besten, was hilft.

Auch die Ausbildung für Führungen war schwierig.

4. Was braucht gute Inklusion?

Man braucht Menschen mit Begeisterung:

- Menschen, die etwas anbieten.
- Menschen, die mitmachen.

Das Museum braucht ein gutes Team.

Und starke Partner.

Drei Dinge sind besonders wichtig:

- gute Mitarbeitende
- genug Geld und Zeit
- gute Zusammen-Arbeit



Leichte Sprache



Museumsdirektor Christoph Otterbeck (vorherige Seite) und Museumspädagogin Samira Idrisu (rechts)

***Viele Menschen haben freiwillig geholfen.
Dank ihrer Hilfe war das Projekt ein Erfolg.***

AUFTAKTVERANSTALTUNG

Im November 2022 lud der Projektträger zu zwei Auftaktveranstaltungen ein. Die Teilnehmenden kamen von den beiden Kooperationspartnern Lebenshilfework Marburg-Biedenkopf e.V. und der Deutschen Blindenstudienanstalt e.V. (blista) sowie anderen Organisationen der Behindertenhilfe und -selbsthilfe.

Ziel dieser Veranstaltungen war es, Ideen und Anregungen für die geplanten Projektphasen zu sammeln. Alle Gäste hatten die Möglichkeit, ihre Wünsche und Vorstellungen aktiv zu einzelnen Projektstufen einzubringen.

Im ersten Aktionsworkshop stand die Perspektive von Menschen mit sogenannter geistiger Behinderung im Mittelpunkt. Rund 25 Teilnehmende aus dem Lebenshilfework Marburg-Biedenkopf, dem fib e.V., der AG Freizeit e.V., spectrum e.V., der Mosaikschule sowie der Stadt Marburg kamen zusammen. Es wurde eifrig debattiert – etwa über die Bedeutung einer freundlichen Begrüßung im Museum durch das Personal oder die Ansprechbarkeit der Aufsichtsführenden.

Außerdem wurde der Wunsch nach mehr Workshops in Leichter Sprache sowie die Möglichkeit, eigene Bilder auszustellen deutlich formuliert. Viele Teilnehmende äußerten auch den Wunsch, sich aktiv in das Projekt einzubringen und an der Entwicklung eines inklusiven Museums mitzuwirken.

Am 23. November 2022 fand ein zweiter Auftakt-Workshop statt – diesmal mit blinden und sehbehinderten Gästen. Sie kamen unter anderem von der blista, dem Deutschen Verein der Blinden und Sehbehinderten (DVBS), Pro Retina, der Stadt Marburg, der Philipps-Universität und weiteren Einzelpersonen und Institutionen.



Christoph Otterbeck mit Besuchenden
Tastmodell des Museums

Auch in diesem Workshop wurde deutlich: Das Fachwissen, die Alltagserfahrungen und konkreten Bedürfnisse der Teilnehmenden sind entscheidend für den Wandel des Kunstmuseums zu einem „*Museum für alle*“. Viele waren zum ersten Mal im Museum und brachten als Expertinnen und Experten in eigener Sache wertvolle Impulse ein.

Ein zentrales Ergebnis dieses Treffens: Blinde und sehbehinderte Besucherinnen und Besucher wünschen sich vor allem persönliche Ansprache sowie taktile Angebote – also Hilfsmittel zum Tasten, um Kunst barrierefrei erlebbar zu machen.

Erstes Arbeits-Treffen:

Menschen mit geistiger Behinderung

Wer war dabei?

- Lebenshilfe-Werk Marburg-Biedenkopf
- fib e.V.
- AG Freizeit e.V.
- spectrum e.V.
- Mosaikschule Marburg Stadt Marburg
- Weitere Einzelpersonen

Was war wichtig?

Wünsche an ein inklusives Museum:

- freundliche Begrüßung von Mitarbeitern
- mehr Kurse in Leichter Sprache
- möglichkeit, eigene Bilder zu zeigen
- alle sollen bei Entscheidungen mitreden können



Zweites Arbeits-Treffen:

Blinde und seh-behinderte Menschen

Wer war dabei?

- blista
- DVBS

Deutscher Verein der Blinden und Sehbehinderten in Studium und Beruf

- Pro Retina
- Stadt Marburg
- Philipps-Universität Marburg
- weitere Einzelpersonen

Was wurde besprochen?

Wünsche an ein inklusives Museum:

- mehr persönliche Gespräche im Museum
- Tast-Modelle, mit denen man Kunst fühlen kann
- mehr Hilfe durch Medien





Erste Veranstaltungen – hier vor
Arbeiten des Künstlers Hans Schohl

**Wichtiger noch sind das
Gespräch, die Begegnung
und das gemeinsame
Erleben von Kunst.**



Eine Gruppe unseres Kooperationspartners „Lebenhilfe“ unter Begleitung von Gertrud Nagel (Bildmittel) hat Spaß im Museum.

02 ZUSAMMENARBEIT

Ein wesentlicher Baustein für eine gelingende Inklusion ist die Zusammenarbeit. Um diese zu stärken, wurden zwei Kooperationsverträge geschlossen – mit:

- der Deutschen Blindenstudienanstalt e.V. (blista)
- dem Lebenshilfswerk Marburg-Biedenkopf e.V.

Diese beiden Institutionen sind zentrale Partner des Projekts. Im engen Austausch konnten wertvolle Impulse gesammelt und viele organisatorische Fragen gemeinsam geklärt werden.

Zu Beginn bildete sich eine feste Gruppe von Expertinnen und Experten, die ihre Vorstellungen zur inklusiven Kunstvermittlung einbrachten. Die Gruppe stand im Dialog mit anderen Museen, die bereits barrierefreie Angebote für Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen sowie blinde und sehbehinderte Besucherinnen und Besucher entwickelt hatten. So entstanden konkrete Anforderungen, die für die Inklusionsarbeit im Kunstmuseum Marburg richtungsweisend wurden.

Dabei wurde deutlich:

- Tastmodelle und „*Leichte Sprache*“ allein reichen nicht aus.
- Wichtiger noch sind das Gespräch, die Begegnung und das gemeinsame Erleben von Kunst.

Die praktische Umsetzung der Projektinhalte wäre ohne engagierte Kooperationspartner kaum möglich. Denn Teilhabe beginnt nicht erst im Ausstellungsraum, sie beginnt mit der Organisation.

Ein Beispiel dafür ist der Fahrdienst, der für viele Menschen entscheidend ist, um überhaupt teilnehmen zu können. Umso wichtiger ist eine sorgfältige Planung und Kooperation, die die Bedürfnisse aller Beteiligten im Blick behält.

02 ZUSAMMEN-ARBEIT

Inklusion geht nur mit guter Zusammenarbeit.

Deshalb wurden 2 wichtige Verträge unterschrieben:

- Mit der blista (Deutsche Blindenstudienanstalt e.V.) für blinde Menschen.
- Mit dem Lebenshilfe-Werk Marburg-Biedenkopf e.V. für Menschen mit Lern-Schwierigkeiten.

Diese Partner haben geholfen:

- beim Planen
- beim Umsetzen
- beim Klären von Fragen



MIT DEM LEBENSHILFEWERKS MARBURG-BIEDENKOPF E.V.

„Das Wichtigste aus Sicht des LHW (Lebenshilfeworks) ist, diesen gemeinsamen Spirit des Projekts zu bewahren und in partnerschaftlichen Aktivitäten fortzusetzen. Darum scheint uns wichtig, weiter im praktischen Tun zusammen zu wirken. Dazu gehört auch eine gesellschaftliche und sozial- sowie kulturpolitische Wertschätzung für ein inklusives Kunst-Erleben. Dies findet auf individueller Ebene genauso wie in öffentlichen und gemeinschaftlichen Formaten statt.“

Andreas Beck, Vorsitzender des Lebenshilfeworks Marburg-Biedenkopf

Damit Menschen mit Lernschwierigkeiten oder sogenannter geistiger Behinderung gleichberechtigt am kulturellen Leben teilhaben können, müssen auch Museen ihre Angebote sprachlich zugänglich machen

Aus diesem Grund hat das Lebenshilfework Marburg-Biedenkopf e.V. das Projekt „**Museum für alle**“ von Beginn an engagiert unterstützt und aktiv mitgestaltet.

Die Lebenshilfe setzt sich dafür ein, dass Menschen mit Behinderung ein selbstbestimmtes und gutes Leben führen können – in der Arbeit, beim Wohnen und in der Freizeit. Sie bringt dabei langjährige Erfahrung und wertvolle Expertise mit ein.

Ein wichtiger Meilenstein war die offizielle Unterzeichnung des Kooperationsvertrags im November 2022. Feierlich unterschrieben wurde er von Horst Viehl, dem ehemaligen Vorsitzenden des Lebenshilfeworks Marburg-Biedenkopf e.V., Dr. Bernhard Conrads und Dr. Catharina Graepler, als Zeichen der gemeinsamen Verantwortung für eine inklusive Museumsarbeit.

„Wir haben die Kooperation durchgehend als sehr angenehm und produktiv erlebt. Das lag sicher daran, dass alle Beteiligten sich auf ein gemeinsames Ziel und eine Haltung verständigt haben. In der Umsetzung hat es (meiner Beobachtung nach) stets gut geklappt, sich unkompliziert über die anstehenden Schritte zu verständigen. So hat das Projekt viel Erfolg gebracht und Freude gemacht. Dafür bedanken wir uns ganz herzlich!“

Andreas Beck, Vorsitzender des Lebenshilfeworks Marburg-Biedenkopf



ZUSAMMEN-ARBEIT MIT DEM LEBENSHILFE-WERK

Es gab eine Zusammen-Arbeit zwischen:

- den Museums-Freunden
- dem Lebenshilfe-Werk

Dafür haben sie einen Vertrag unterschrieben.

Die Zusammen-Arbeit im Projekt war gut.

Das Lebenshilfe-Werk hilft Menschen mit Behinderung.

Darum weiß es, was Menschen mit Behinderung brauchen.

***Alle haben gemeinsam an einem Ziel gearbeitet:
Ein Museum für alle.***

Wichtig war:

- Respekt
- gleiche Ziele
- gute Zusammen-Arbeit

Das Projekt wurde gemeinsam geplant.

Das Projekt hat allen Freude gemacht.

Für die Zukunft sagt das Lebenshilfe-Werk:

- Der gute Team-Geist soll bleiben.
- Auch andere sollen mitarbeiten.
- Politik und Gesellschaft sollen Inklusion unterstützen.
- Menschen mit Lern-Schwierigkeiten sollen das Museum verstehen können.
- Dafür braucht es einfache Sprache.



MIT DEM DEUTSCHEN BLINDENSTUDIENANSTALT E.V. (BLISTA)

Im Frühjahr 2023 konnte ein weiterer wichtiger Fortschritt im Projekt verzeichnet werden: Ein neuer Kooperationsvertrag wurde mit der Deutschen Blindenstudienanstalt e.V. (blista) geschlossen. Durch diese Partnerschaft konnten gezielt Angebote für blinde und sehbehinderte Menschen im Kunstmuseum entwickelt und umgesetzt werden.

Die blista, mit Sitz in Marburg, unterstützt Menschen mit Sehbehinderung dabei, ein selbstbestimmtes und aktives Leben zu führen. Sie bietet vielfältige Leistungen – von Beratung und Assistenz über Schulungen bis hin zu Freizeitangeboten – und bringt umfassende Erfahrung in die inklusive Arbeit des Museums ein.

„Durch die Kooperation haben sich für unsere Schüler*innen mehrere neue Möglichkeiten ergeben, im musealen Rahmen mit Kunst in Berührung zu kommen. Das ist ein weiterer Schritt zu Inklusion und Teilhabe am kulturellen Leben, der ohne das Projekt so nicht möglich gewesen wäre.“

Inklusion ist ein fortlaufender Prozess und sollte bei der weiteren Entwicklung des Museums immer mitgedacht werden. So können neue technische Entwicklungen wie zuletzt der 3D-Druck neue Zugänge zu Kunst schaffen, die vorher nur mit noch viel mehr Aufwand möglich gewesen wären. Dies im Blick zu behalten und die gesammelte Expertise weiter zu nutzen und auszubauen, ist eine Aufgabe für die Zukunft. Aus Sicht der blista könnte z.B. ein museumseigener 3D-Drucker mit kompetenter Bedienung verschiedene weitere Exponate berührbar machen.“

Patrick Temmesfeld, Vorsitzender der Deutschen Blindenstudienanstalt e.V.



Leichte Sprache



ZUSAMMEN-ARBEIT MIT DER BLISTA

Im Frühjahr 2023 gab es einen zweiten Vertrag.

Für eine Zusammen-Arbeit zwischen:

- den Museums-Freunden
- der Deutschen Blinden-Studien-Anstalt (blista)

Die blista hilft blinden und sehbehinderten Menschen.

Durch die gemeinsame Arbeit:

- gab es neue Angebote
- konnten Schülerinnen und Schüler Kunst im Museum erleben

Für die Zukunft ist wichtig:

- neue Technik hilft Inklusion
- zum Beispiel: 3D-Druck
- Angebote erweitern

EXPERTINNEN UND EXPERTEN IN EIGENER SACHE

Ein zentraler Grundsatz des Projekts „**Museum für alle**“ war das Konzept der „*Expertinnen und Experten in eigener Sache*“. Menschen mit Behinderungen wurden dabei aktiv in die Projektarbeit einbezogen: Sie unterstützten die Entwicklung von Tastmodellen und Hörführern, nahmen an Befragungen im Vorfeld teil und wirkten an Führungen und Workshops mit.

Ein ursprünglich angestrebtes Ziel war die Etablierung von Tandemführungen, bei denen eine Person mit und eine Person ohne Behinderung gemeinsam durch die Ausstellung führen. Dieses Format konnte im Rahmen des Projekts bislang bei einigen Führungen umgesetzt werden.

Ein weiterer Baustein gelebter Inklusion war ein Schnupperpraktikum für einen langjährigen Museumsbesucher mit großem Interesse an Kunst. In Zusammenarbeit mit der Schwerbehindertenbeauftragten der Philipps-Universität Marburg ermöglichte das Kunstmuseum ein einmonatiges Praktikum. Dabei erhielt der Praktikant vielseitige Einblicke in den Museumsbetrieb – insbesondere in die Aufgabenbereiche hinter den Kulissen.

Zur fachlichen Weiterentwicklung des Teams wurden zudem zwei interne Fortbildungen für das Führungs- und Aufsichtspersonal durchgeführt. Ziel der Schulungen war es, die Mitarbeitenden für die Bedürfnisse und Herausforderungen von Menschen mit Behinderung zu sensibilisieren und so die Voraussetzungen für einen barrierefreien und angenehmen Museumsbesuch für alle weiter zu verbessern.



Leichte
Sprache



Im Projekt war besonders wichtig:

- Menschen mit Behinderung durften mitgestalten.
- Sie sind Expertinnen und Experten in eigener Sache.
- Sie wissen am besten, was sie brauchen.

Sie haben mitgearbeitet:

- bei Tast-Modellen
- bei Führungen und Kursen
- sie haben Wünsche für das Museum gesagt

Ein Ziel war:

- Tandem-Führungen

Also Führungen von 2 Personen,
eine mit und eine ohne Behinderung.

Ein Besucher hat ein Praktikum gemacht.
Er hat einen Monat im Museum mitgearbeitet.
Die Universität Marburg hat dabei geholfen.

Es gab zwei Schulungen für das Personal.

Sie sollten verstehen, was Menschen mit Behinderung brauchen.

**Sie wissen am besten,
was sie brauchen.**



Arbeiten vor Ort

03 KUNST ENTDECKEN

MUSEUM IN LEICHTER SPRACHE

Das Kunstmuseum Marburg bietet verschiedene Möglichkeiten, Ausstellungen und Kunstwerke in leichter Sprache zu entdecken.

Dazu gehören:

- ein Begleitheft in Leichter Sprache
- ein Hörführer in leichter Sprache
- eine barrierearme Website, welche in Leichter Sprache verfügbar ist

Über die Startseite der Website der Museumsfreunde gelangen Besucherinnen und Besucher direkt zu diesen Angeboten.

Einige der Inhalte wurden gemeinsam mit der Mosaikschule Marburg entwickelt. Dort haben Schülerinnen und Schüler schwierige Ausstellungstexte in leicht verständliche Sprache übersetzt. Andere Texte wurden professionell geprüft und mit dem offiziellen „*Leichte Sprache*“-Siegel ausgezeichnet.

In Zusammenarbeit mit der Mosaikschule entstanden zudem Podcasts und begleitende Texte zu ausgewählten Kunstwerken. Die Schülerinnen und Schüler stellten dabei neugierige, kreative Fragen wie: „Wer versteckt sich unter dem Helm der kleinen goldenen Figur?“ oder „Was ist eine Seintoestellenfabrik?“ Durch diese Fragen, die Bezug auf die künstlerische Arbeit von Lou Loeber nimmt, vertieften sie beispielsweise spielerisch ihr Verständnis für Kunst und Ausstellungstexte.

Die Gruppe wählte fünf Kunstwerke aus, die sie gemeinsam intensiv betrachtete. Anschließend wurden die begleitenden Texte in einfache Sprache übertragen. Beteiligt war die Berufsorientierungsstufe der Mosaikschule. Die überarbeiteten Texte wurden schließlich als Podcast-Folgen für das Museum aufgenommen.

Hier folgt ein Beispiel für eine Übersetzung in leicht verständliche Sprache durch die Schülerinnen und Schüler der Berufsorientierungsstufe der Mosaikschule:

Über das Kunstmuseum Marburg

Seit fast 100 Jahren gibt es das Kunstmuseum in Marburg.

Viele Leute besuchen das Museum.

Das Museum ist sehr beliebt.

Auf dem Schloss gibt es auch noch ein Museum.

Beide sind sehr wichtig für Marburg.

Im Kunstmuseum kann man schöne Dinge sehen.

Das Kunstmuseum wurde renoviert.

Es wurde alles neu gemacht.

Dabei wurde geschaut, wie es früher war.

Das Gebäude ist sehr groß und sehr schön.

Auch mit Rolli kann man alle Räume anschauen.

In den Räumen gibt es viele Kunst-Werke.

Es gibt Moderne Kunst von Alexej von Jawlensky und

Ernst Ludwig Kirchner und anderen Künstlern.

Ganz besonders sind die Werke aus der Nach-Kriegs-Zeit.

Hilde Eitel hat ihre Kunst-Werke aus der

Nach-Kriegs-Zeit dem Museum gegeben.

Auch Bilder, die 200 Jahre alt sind, gibt es.

Berühmt sind die Bilder von Carl Bantzer, Johann Giebel und

Wilhelm Thielmann aus dem Dorf Willingshausen.

Auch Bilder von Otto Ubbelohde gibt es

Übersetzt von Angelo, Sebastian, Alia, Fynn, Abdul, Leon, Alberto, David, Julian, Mario, Ahmed, Joel und Herrn Stey aus der Mosaikschule Marburg.

LEICHTE SPRACHE...

im Kunst-Museum Marburg

Im Kunstmuseum Marburg gibt es Angebote in Leichter Sprache.
So können mehr Menschen die Kunst gut verstehen.

Zum Beispiel:

- ein Heft in Leichter Sprache
- einen Hör-Führer in leichter Sprache
- eine Internet-Seite in leichter Sprache

Die Mosaikschule hat mitgeholfen:

- Schülerinnen und Schüler haben schwierige Texte übersetzt.
- Einige Texte haben das Siegel für Leichte Sprache bekommen.
- Die Schule hat auch Podcasts gemacht.

Das sind kurze Hör-Texte über Kunst.

Die Schülerinnen und Schüler sind von der Berufs-Orientierungs-Stufe.
Ihr Lehrer heißt Andreas Stey.

Gemeinsam haben sie viel über Kunst gelernt.







Zu Besuch im Atelier Goldstein der Lebenshilfe Frankfurt
In der Bildmitte die Künstlerin Julia Krause-Harder und Sophia Edschmid (Geschäftsführerin)

MUSEUM DIGITAL

Im Rahmen des Projekts hat das Kunstmuseum Marburg zahlreiche Maßnahmen umgesetzt, um den Zugang zu Informationen und Kunstwerken für alle Menschen zu erleichtern, unabhängig von ihren individuellen Bedürfnissen.

Ein zentrales Element ist die Einführung einer barrierearmen Museums-App. Dieses digitale Angebot ermöglicht es den Nutzerinnen und Nutzern, das Museum und seine Ausstellungen bequem von zuhause oder unterwegs aus zu entdecken.

Die App schafft einen flexiblen Zugang zu Informationen und eröffnet einem breiteren Publikum neue Wege, Kunst zu erleben. Die Informationen in der Museums-App können auf unterschiedliche Weisen angehört oder gelesen werden.

Es gibt:

- Einen Audioguide (eine gesprochene Führung durch das Museum).
- Texte in einfacher Sprache.
- Eine Führung mit Bildbeschreibungen
(für blinde und sehbehinderte Menschen).
- Eine englische Version der Inhalte.

Auch die Internetseiten des Kunstmuseums und des Vereins der Museumsfreunde wurden überarbeitet, um sie noch benutzerfreundlicher zu gestalten. Ein besonderer Fokus lag dabei auf der Integration von Leichter Sprache. Besucherinnen und Besucher finden dort nun umfassende Informationen über inklusive und barrierearme Angebote des Museums sowie Hinweise zur Barrierefreiheit vor Ort.

INFOS FÜR ALLE

- digital und leicht zugänglich

Die Museums-App:

Es gibt jetzt eine App vom Museum.

Die App ist barrierearm.

Das heißt:

- Viele Menschen können die App gut nutzen.
- Man kann damit das Museum entdecken –
Zu Hause oder unterwegs.

In der App gibt es:

- einen Hörführer
- Texte in einfacher Sprache
- Führungen mit Bild-Beschreibungen

Die Führungen gibt es auch auf Englisch

Neue Internetseiten:

Die Internet-Seite vom Museum wurde neu gemacht.

Auch die Seite der Museums-Freunde ist jetzt neu.

Dort gibt es viele Infos in leichter Sprache:

- Infos für Menschen mit Behinderung
- Infos zur Barriere-Freiheit
- Tipps für den Besuch im Museum



Leichte
Sprache



Museum – auch ein Ort der Ruhe



www.museumsfreunde-marburg.de

Die Museums-Info ist auch in leichter Sprache verfügbar



www.uni-marburg.de/de/museum



DIGITALE MEDIENSTATION

- Eine Reise durch die Bilderwelt

Zum Projekt gehören zwei interaktive Medienstationen, die als Mitmach-Stationen konzipiert wurden. Sie eröffnen Besucherinnen und Besuchern die Möglichkeit, die Inhalte des Kunstmuseums ganz individuell zu erleben.

Eine der beiden Stationen ist digital gestaltet. Über ein Touchdisplay können die Nutzerinnen und Nutzer Kunst entdecken und aktiv werden.

Anhand von drei Fragen werden die Besucherinnern und Besucher durch eine Bildwelt geführt, bei der sie:

- Eigene Bilder gestalten, indem sie Teile aus Kunstwerken des Museums neu zusammensetzen.
- Mehr über die ausgestellten Kunstwerke erfahren.
- Einblicke in die Arbeit des Projekts „*Museum für alle*“ erhalten – also sehen, was in den drei Jahren Projektlaufzeit entstanden ist.

Dazu Thomas Rösser (Medienproduzent der Produktionsfirma Streiflicht), der zusammen mit dem Museumsteam das Konzept der Digitalstation erarbeitet und sie produziert hat:

„Ich finde es wichtig, dass wir auf die leichte Zugänglichkeit hinweisen, dass wir dies immer im Blick haben, auf einfache Sprache und Kontraste achten, um eine größtmögliche Barrierefreiheit zu erreichen und all dies in einem ansprechenden Design präsentieren. Zudem versuchen wir mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten einen spannenden interaktiven Zugang zu schaffen, der für viele erlebbar ist und so wenig Ausgrenzung wie möglich bietet.“

DIGITALE MITMACH-STATION

Zum Projekt gehören 2 Mitmach-Stationen.

Das heißt:

Besucherinnen und Besucher dürfen selbst mitmachen.

Sie können das Museum auf ihre eigene Art entdecken.

Eine Station ist digital.

Das heißt:

Es gibt einen Bildschirm zum Berühren (Touchscreen).

An dieser Station kann man:

- eigene Bilder gestalten
- Infos über Kunstwerke lesen
- etwas über das Projekt erfahren

Thomas Rösser hat die Station gebaut. Er sagt:

„Alle sollen die Station gut nutzen können“.

Thomas Rösser, Entwickler des Digitalwagens,
stellt „sein Werk“ vor.

Darum ist die Station:

- in Leichter Sprache
- mit guten Farben
- gut und einfach aufgebaut
- barrierefrei



**Leichte
Sprache**



DER TASTWAGEN

- Kunst mit allen Sinnen

Kunst hörend, riechend und fühlend erfahrbar zu machen – das war eines der zentralen Ziele des Projekts. Realisiert werden konnte es dank der Expertise der blista sowie der aktiven Mitwirkung blinder und sehbehinderter Menschen.

Ein besonders innovatives Angebot in der barrierefreien Kunstvermittlung ist der sogenannte Tastwagen: eine mobile Hands-on-Station, an der Kunst mit mehreren Sinnen erlebt werden kann. Ausgestattet mit Musikboxen, Tastmodellen, Duftdosen, Stoffproben der Trachtenstücke und verschiedenem Künstlermaterial ermöglicht der Tastwagen ein multisensorisches Kunstlebnis. Aufgrund seiner markanten, gezackten Front wurde er im Rahmen eines Ideenwettbewerbs auf den Namen „*Zacki – Der Tastwagen*“ getauft.

Funktionalität und ästhetisches Design gehen bei diesem Projekt Hand in Hand. Fritz Wolf, Mitinhaber der Firma Rabe Innenausbau und Partner bei der Konzeption und Herstellung des Wagens, erklärt: „Ziel war es ein hochfunktionales, mobiles Möbel zu gestalten, dessen Sinn und Zweck schon außen sichtbar und auch im wahrsten Sinne begreifbar ist. Das Thema ‚Tasten‘ ist schon auf der Außenhaut anschaulich erkennbar. Dabei nehmen die Fronten das expressionistische Gestaltungsthema der Museumsarchitektur gezielt auf.“

Besonders hervorzuheben sind die im Wagen enthaltenen Tastmodelle. In enger Zusammenarbeit mit Expertinnen und Experten der blista im Bereich taktile Medien und weiteren Expertinnen und Experten entstanden verschiedene Modelle. Drei Skulpturen aus den 1920er Jahren wurden per 3D-Druck in handliche Tastobjekte überführt. Auch Modelle des Museumsgebäudes und einzelner architektonischer Elemente wurden taktil umgesetzt.

„Der Zugang zu und die Teilhabe an Kunst wird damit für blinde und sehbehinderte Menschen erheblich erweitert. Wir sind als Mitgestaltende sehr stolz darauf, dass Kunst damit im wahrsten Sinne des Wortes ‚be-greifbarer‘

wird und finden es unglaublich spannend, die Auseinandersetzung mit Kunst auch unter dem Aspekt der Barrierefreiheit in den Mittelpunkt zu stellen“, sagt Patrick Temmesfeld, Vorsitzender der blista.

Ergänzend wurde auch das Gemälde „*Der Schwälmer Tanz*“ von Carl Bantzer in ein tastbares Relief übersetzt. Das Relief wurde von Michael Weitzel, der als Grafikdesigner auf taktile Medien spezialisiert ist, umgesetzt.

Blinde und sehbehinderte Menschen lieferten hierzu wertvolle Impulse.

Heekyung und Carsten Reimann übernahmen die technische Aufbereitung des Modells, bevor daraus – unter Betreuung von Knut Büttner – ein 3D-Druck entstehen konnte.

Der Tastwagen soll künftig bei Führungen und Workshops zum Einsatz kommen. Er erweitert das museumspädagogische Angebot sowohl für blinde und sehbehinderte Menschen als auch für andere Besuchergruppen.



DER TASTWAGEN

Der Tast-Wagen war eine wichtige Idee im Projekt.
Dabei hat die blista geholfen.

Der Tast-Wagen ist ein Möbel-Stück.
Es enthält viele Dinge:

- zum Anfassen
- zum Hören
- zum Riechen

Der Wagen sieht besonders aus.
Vorne hat er eine gezackte Form.

Darum heißt er: Zacki

Den Namen haben sich Besucherinnen und Besucher ausgesucht.

Fritz Wolf hat den Tast-Wagen gebaut.
Der Tast-Wagen steht im Museum.

Ein wichtiger Teil sind die Tast-Modelle:

- 3 Figuren aus den 1920er Jahren
- Modelle vom Museums-Gebäude
- das Bild vom Schwälmer Tanz zum Anfassen

Der Tast-Wagen wird genutzt:

- bei Führungen und Kursen
- für blinde und sehbehinderte Menschen
- für viele anderen Gruppen



Tastmodell des Gemäldes
„Schwärmertanz“ von Carl Bantzer



**Viele Gruppen haben
mitgemacht.**



**Leichte
Sprache**

04 KUNST ERLEBEN

Im Verlauf des dreijährigen Projekts fanden mehr als 50 Workshops und Führungen statt. Ergänzt wurde das Programm durch zwei Ausflüge, mehrere Workshops in den Werkstätten der Lebenshilfe sowie zahlreiche Besuche an verschiedenen Schulen.

Auch in einen Workshop zum Thema „**Barrierefreiheit**“ im Landgrafenschloss Marburg, der in Zusammenarbeit mit der Stadt organisiert wurde, sind Ergebnisse und Erkenntnisse des Museumsprojekts eingeflossen.

Workshops, Führungen und Ausflüge bildeten das Herzstück der Projektarbeit. Für Marburger Vereine und Initiativen aus den Bereichen Behindertenhilfe und Inklusion wurden kostenlose, individuell gestaltete Angebote entwickelt.

Dieses Angebot wurde unter anderem genutzt von Wohngruppen des fib, der AG Freizeit, der Freiwilligenagentur Marburg, dem Verein „*In Würde Teilhaben*“ sowie von Schulklassen der Mosaikschule, der Carl-Strehl-Schule, der Montessori-Schule und dem Ursula-Mutters-Internat.

KUNST ERLEBEN

Das Projekt dauerte 3 Jahre.

In dieser Zeit gab über 50 Veranstaltungen:

- viele Kurse und Führungen
- 2 Ausflüge
- mehrere Kurse in den Werkstätten der Lebenshilfe
- viele Besuche in Schulen

Ein besonderer Kurs war im Schloss Marburg.
Dort ging es um das Thema Inklusion.

WORKSHOPS

- Gemeinsam Kunst machen

Im Rahmen der Zusammenarbeit mit dem Lebenshilfswerk Marburg-Biedenkopf wurden in den vergangenen Jahren mehrere kreative Workshops mit besonderem Fokus auf Inklusion und Kunst durchgeführt. Ziel dieser Angebote war es, Menschen mit und ohne Behinderung den Zugang zu Kunst und Kultur zu erleichtern und gleichzeitig kreative Ausdrucksmöglichkeiten auf niedrigschwellige Weise zu fördern.

Einmal jährlich, jeweils im Sommer, wurde ein Wochenendworkshop gemeinsam mit dem Bereich Familie – Bildung – Kultur (FaBiKu) des Lebenshilfwerks entwickelt. Die zwei- bis dreistündigen Kurse widmeten sich dabei wechselnden Themen:

Im ersten Jahr standen die kinetischen Kunstwerke von Hans Schohl im Mittelpunkt. Die Teilnehmenden setzten sich mit dem Thema Bewegung in der Kunst auseinander und entwickelten eigene kreative Ideen. Im zweiten Jahr lag der Fokus auf der Künstlerkolonie Willingshausen und den Themen Stoff und Farbe. Die Teilnehmenden experimentierten mit verschiedenen Materialien und künstlerischen Techniken. Im dritten Jahr wurde eine Ausstellung der Frankfurter Künstlerin Julia Krause-Harder im Kunstmuseum Marburg besucht, die über drei Jahre hinweg an einer textilen Weltkarte gearbeitet hatte. Besonders beeindruckt zeigten sich die Teilnehmenden von der Detailgenauigkeit und Vielfalt des Kunstwerks.

Auf Wunsch der Teilnehmenden wurde bei den letzten beiden Workshops zusätzlich eine gemeinsame Kaffeerunde eingeführt. Der informelle Austausch zwischen Ausstellungsbesuch und kreativem Arbeiten im Atelier stärkte das Gemeinschaftsgefühl und ermöglichte eine Reflexion über das Gesehene und Erlebte.

Der vom FaBiKu organisierte Fahrdienst ermöglichte auch Menschen mit Mobilitätseinschränkungen die Teilnahme. Dieser Service trug wesentlich zum Abbau von Barrieren und zur kulturellen Teilhabe bei.

Weitere Kurse wurden in Zusammenarbeit mit der Inklusionsagentur unter Leitung von Gertrud Nagel angeboten. Zentrales Thema waren die Märchenbildern des Künstlers Otto Ubbelohde. In mehreren zweistündigen Workshops entdeckten die Teilnehmenden die Bilder und hörten dazu passende Märchenerzählungen.

Damit viele mitmachen konnten, wurden die Workshops gezielt in den Werkstätten der Lebenshilfe angeboten. Das war vor allem für die Mitarbeitenden der Hinterländer Werkstätten ein großer Vorteil, da so der oft aufwendige Weg von 25 km zum Kunstmuseum Marburg entfiel.

Zwei zusätzliche Workshops fanden direkt im Kunstmuseum Marburg statt. Unter dem Titel „*Kunst für Alle: Schnupper-Mitmach-Kurs im Museum*“ konnten die Teilnehmenden in einem ansprechenden Rahmen die Werke von Otto Ubbelohde betrachten, sich darüber austauschen und eigene künstlerische Arbeiten gestalten.

Das Ziel der Workshops im Rahmen des Projekts war es, den Teilnehmenden einen besseren Zugang zur Kunst zu ermöglichen. Sie sollten mehr über Kunst lernen und ihr Wissen vertiefen. Besonderes Augenmerk lag dabei auf den eigenen Gefühlen und Gedanken der Teilnehmenden.

Denn über die eigenen Emotionen fanden viele einen persönlichen Zugang zur Kunst. Diese Gefühle konnten kreativ ausgedrückt und in künstlerische Formen übersetzt werden – zum Beispiel durch Fragen wie:

- Welche Farbe hat ein Klang?
- Welche Gefühle löst Kunst aus?
- Welche Farben und Formen passen zu euren Gefühlen?

KREATIVE KURSE IM PROJEKT

Im Projekt wurde mit dem Lebenshilfe-Werk und FaBiKu gearbeitet.

Es wurden besondere Kurse angeboten.

Sie waren für Menschen mit und ohne Behinderung.

Jedes Jahr gab es im Sommer einen Kurs.

Themen waren:

- Kunst von Hans Schohl
- Arbeiten mit Stoff und Farbe
- Ausstellung von Julia Krause-Harder

Ein Fahrdienst hat geholfen.

Den Fahrdienst hat FaBiKu übernommen.

Menschen im Rollstuhl konnten so mitmachen.

Es gab auch Kurse mit der Inklusions-Agentur.

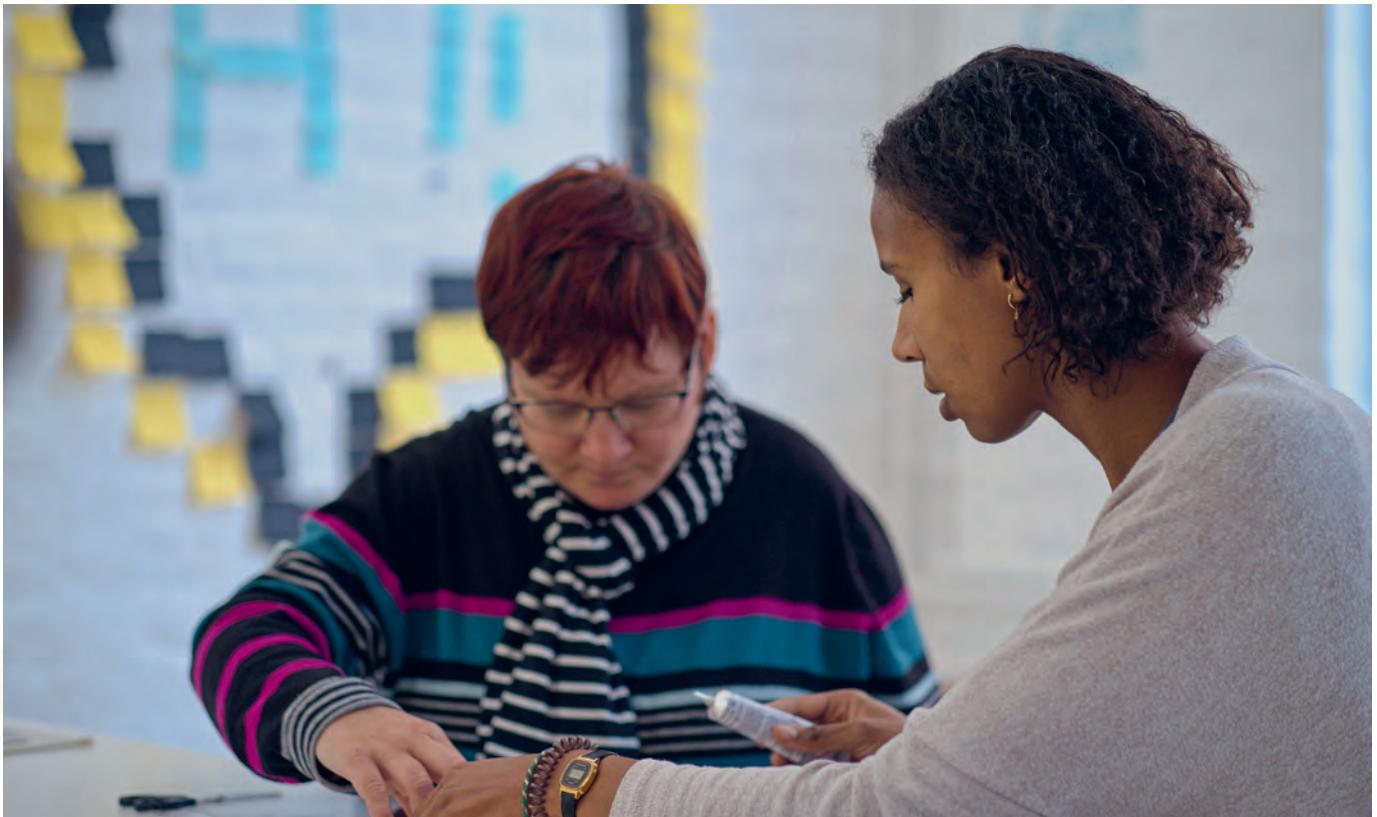
Dort haben die Teilnehmer:

- Bilder angeschaut
- Märchen gehört
- über Gefühle gesprochen
- selbst Kunst gemacht



Leichte
Sprache

Projektleiterin Revan Hasan bespricht im Kurs entstandene Märchenbilder. Mit dabei Teilnehmerinnen aus der Lebenshilfe und Gäste aus dem Kulturat der Stadt Marburg, sowie Vorstandmitglieder der Museumsfreunde.



FÜHRUNGEN

- *Spaziergänge durch das Museum*

Der vorliegende Text ist eine zusammenfassende Darstellung des Originaltextes „*Spaziergänge zur Kunst – Zur Entwicklung des inklusiven Vermittlungsangebots im Kunstmuseum Marburg*“ von Ulrike Schönhagen, die um zusätzliche Angaben ergänzt wurde.¹

Die „*Spaziergänge zur Kunst*“ im Kunstmuseum Marburg stehen exemplarisch für eine inklusive Öffnung des Museums in die Gesellschaft. Sie richten sich an Menschen mit und ohne Sehbehinderung und sind Teil eines zukunftsweisenden Vermittlungskonzepts, das auf Eigenständigkeit, Teilhabe und sinnliche Zugänglichkeit setzt. Die enge Zusammenarbeit mit der Deutschen Blindenstudienanstalt (blista) ermöglichte nicht nur technische Unterstützung, sondern auch die kontinuierliche Einbindung betroffener Expertinnen und Experten.

Der Weg bis zur ersten inklusiven Führung, die als dialogischer Spaziergang zur Kunst gestaltet ist, war lang: Über viele Jahre hinweg entwickelten blinde und sehbehinderte Sachverständige gemeinsam mit dem Museum zentrale Kriterien für eine barrierearme Kunstvermittlung. Ein zentrales Ziel war, den Zugang nicht allein über taktile Hilfsmittel zu ermöglichen, sondern multisensorische, dialogische Annäherungen an Kunstwerke zu fördern. Dabei kommen speziell entwickelte Tastmodelle, originale Materialien und gesprächsbasierte Vermittlungsansätze zum Einsatz, die eine vielschichtige Auseinandersetzung mit den Werken ermöglichen. Das taktile Erlebnis ist dabei Ausgangspunkt für eine persönliche, gemeinsam reflektierte Annäherung an Kunst.

Die Herstellung dieser Modelle erfolgte in enger Zusammenarbeit mit einer interdisziplinären Projektgruppe, die sich seit mehreren Jahren engagiert dem Thema „*3D-Druck in der Kunstvermittlung*“ widmet. Je nach Ausgangsmaterial und Objekt erfolgt die Umsetzung durch direkte Digitalisierung, computergestütztes Modellieren oder manuelle Übertragung

¹ Schönhagen, Ulrike (2024). *Spaziergänge zur Kunst: Zur Entwicklung des inklusiven Vermittlungsangebots im Kunstmuseum Marburg*. horus, 4, Kunst und Literatur.

von Bildinhalten in plastische Formen. Die entwickelten Modelle werden auf ihre Handhabbarkeit, Materialqualität und taktile Lesbarkeit hin geprüft und ggf. überarbeitet – stets im Dialog mit den zukünftigen Nutzerinnen und Nutzern.

Besonderen Stellenwert hat das Gebäude selbst als eigenständiges Exponat: Die architektonische Gestaltung der 1920er Jahre, seine Materialien und dekorativen Elemente werden zum Ausgangspunkt für tastende und visuelle Entdeckungen. Das multimediale Vermittlungsangebot reicht von 3D-Modellen über taktile Raumpläne bis hin zu biografischen Informationen zur Architekturgeschichte. Die Führungen folgen einem räumlichen Parcours, bei dem Details wie Türgitter, Figurenschmuck oder Marmorstück gemeinsam ertastet und in ihrer gestalterischen Bedeutung erschlossen werden.

Ein weiteres Format widmet sich der Malerei, insbesondere dem Werk „*Schwälmer Tanz*“ von Carl Bantzer. Die Vermittlung kombiniert narrative Elemente, originale Trachten zum Anfassen, Musik und tänzerische Bewegung. Ein Avatar-Paar im 3D-Druck visualisiert die Tanzhaltung, während die Besucher*innen einzelne Bewegungen selbst erproben können. Ein reduziertes Tastrelief des Gemäldes unterstützt die Einordnung der zuvor gesammelten Sinneseindrücke in die Bildkomposition. Die Kombination aus sinnlicher Erfahrung, taktiler Erschließung und offenem Gespräch führt zu einer tiefen Auseinandersetzung mit Kunst und Kontext.

Im neusten „*Spaziergang*“ werden Plastiken aus den 1920er Jahren thematisiert. Die Werke von Georg Kolbe und Milly Steger bieten Anknüpfungspunkte, um über Frauendarstellungen, Künstlerinnen früher und heute und die Rolle der Frau vor 100 Jahren ins Gespräch zu kommen. Unterstützt wird die Führung durch Tastmodelle in verschiedenen Größen.

Auch für Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen erwies sich die Entwicklung geeigneter Führungsformate als zentraler Bestandteil des inklusiven Vermittlungskonzepts. Dabei kommt der Verwendung Einfacher oder Leichter

Sprache eine besondere Bedeutung zu, um komplexe Inhalte barrierefrei und zugleich würdevoll zu vermitteln. Unterstützt wird der Zugang zur Kunst zusätzlich durch taktile Modelle und begleitende Materialien, die ein sinnlich erfahrbares und dialogisch anschlussfähiges Kunsterleben ermöglichen.

Ein innovativer Aspekt des Projekts besteht darin, dass Menschen mit Behinderung selbst als Vermittler*innen auftreten. So begleitete Joachim Henrichs mehrere dieser partizipativen Führungen aktiv. Bereits in der frühen Projektphase während der Corona-Pandemie formulierte er, was ihn an der Mitgestaltung besonders reizt:

„Das Interessanteste an Museen für mich ist – egal, um welches Museum es sich handelt: Man bekommt neue oder zusammenhängende Informationen des jeweiligen Sachgebiets in Form von Bildern, Skizzen oder Modellen gezeigt. Und man bekommt Antworten auf Fragen und neue Ideen.“

Beim ‚besser machen‘ seid Ihr ja auf dem Weg und offener für andere Zielgruppen.

Und für Hilfsmittel zum besseren Verstehen. Wenn es mit dem Coronavirus vorbei ist, liegt es an meinen Freunden, ob sie mit mir uns Museum gehen wollen. Ich werde sie fragen, weil mir das Museum gefällt. Ich kann mir gut vorstellen, anderen Menschen Bilder zu erklären und das mache ich auch gerne.“

***Achim Henrich, Mitarbeiter bei spectrum e.V.
und Teilnehmer am Inklusions-Workshop***



**Es ist wichtig, mitzumachen.
So kann man zeigen, was man
braucht – und was möglich ist.**

SPAZIEREN IM KUNST-MUSEUM

Im Kunst-Museum gibt es besondere Führungen.
Sie heißen: Spaziergänge zur Kunst.
Sie sind für alle Menschen.
Auch für Menschen, die blind sind.
Das Museum arbeitet dabei mit der blista zusammen.

Durch die Zusammen-Arbeit gibt es:

- technisches Wissen
- gute Ideen von betroffenen Menschen
- Hilfsmittel

Menschen mit Seh-Behinderung haben mitgeholfen.
Sie haben gesagt, was wichtig ist.
Denn sie wissen selbst am besten, was sie brauchen.

Die Führungen sind besonders:

Man soll Kunst mit allen Sinnen erleben.

Das heißt:

- hören
- fühlen und tasten
- sprechen

Hilfsmittel dabei sind zum Beispiel:

- Tast-Modelle von Kunstwerken
- Materialien wie Stoff oder Stein
- Gespräche über das Gesehene und Gefühlte

Die Tast-Modelle werden mit einem 3D-Drucker gemacht.

Seit 2 Jahren gibt es diese Führungen regelmäßig.

Themen der Führungen:

- Ein besonderes Thema ist das alte Museums-Gebäude.
- Ein anderes Thema ist das Bild „*Der Schwälmer Tanz*“ von dem Künstler Carl Bantzer.

Auch Menschen mit Lern-Schwierigkeiten können mitmachen.

Dafür gibt es:

- Leichte Sprache
- Einfache Sprache

Ein schöner Gedanke:

Menschen mit Behinderung leiten auch selbst Führungen.

Zum Beispiel Achim Henrich.

Er sagt:

***Es ist wichtig, mitzumachen.
So kann man zeigen, was man braucht –
und was möglich ist.***



BEI ANRUF KULTUR

- Telefonführungen

Die Initiative „*Bei Anruf Kultur*“ entstand während des Corona-Lockdowns mit dem Ziel, auch unter erschwerten Bedingungen kulturelle Teilhabe zu ermöglichen. Sie richtet sich an Menschen, denen der direkte Zugang zu Museen und Ausstellungen aus unterschiedlichen Gründen verwehrt ist, etwa aufgrund einer Sehbehinderung, eingeschränkter Mobilität, großer geografischer Distanz, sozialer Hemmschwellen oder finanzieller Hürden.

Mittlerweile beteiligen sich fast 100 Museen in ganz Deutschland an diesem inklusiven Vermittlungsformat. Getragen wird das Projekt unter anderem von der Aktion Mensch und der Behörde für Kultur und Medien Hamburg.

Auch das Kunstmuseum Marburg ist Teil dieser Initiative. Im Dezember 2023 und Februar 2024 fanden die ersten beiden telefonischen Führungen im Rahmen der Ausstellung „*Die Landschaft Otto Ubbelohdes – hier und jetzt*“ statt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer – jeweils zehn bis fünfzehn Personen – wurden dabei live per Telefon durch die Ausstellung begleitet. Die Kunstvermittlerin beschrieb die Werke präzise und bildhaft, sodass auch ohne physische Anwesenheit ein differenziertes Kunsterlebnis möglich wurde.

Im März 2025 fand eine weitere telefonische Führung statt mit dem Titel: „*Gar nicht träge - das veränderte Bild der Frau zu Beginn des 20. Jahrhunderts*“. Im Zentrum stand Die Kauernde von Georg Kolbe aus dem Jahr 1927.

Die Teilnahme an den Führungen war kostenfrei und setzte eine vorherige Anmeldung per E-Mail oder Telefon voraus. Am Vortag der Veranstaltung erhielten die Angemeldeten Zugangsdaten, mit denen sie sich über ein Konferenzsystem einwählen konnten.

Die etwa einstündigen Veranstaltungen wurden durch eine moderierende Person strukturiert. Während der Führung selbst waren die Mikrofone der



Teilnehmenden stummgeschaltet, um ungestörtes Zuhören zu ermöglichen. Zu festgelegten Zeitpunkten wurde die Leitung geöffnet, sodass Raum für Fragen und gemeinsamen Austausch entstand.

Mit diesem niederschwelligen, zugleich professionell gestalteten Angebot rückte das Kunstmuseum Marburg seinem Ziel Kunst allen Menschen zugänglich zu machen – unabhängig von körperlichen Voraussetzungen oder dem Wohnort – ein Stück näher.

**Leichte
Sprache**



Tastmodelle zu ausgewählten Skulpturen
von Georg Kolbe



BEI ANRUF KULTUR

- *Kunst am Telefon erleben*

Während Corona waren viele Museen geschlossen.

Darum wurde ein Projekt gegründet.

Das Projekt heißt: Bei Anruf Kultur.

Das Ziel ist:

Alle Menschen sollen Kunst erleben.

Auch wenn sie nicht selbst ins Museum kommen können.

Zum Beispiel, weil sie:

- blind oder seh-behindert sind
- schlecht laufen oder im Rollstuhl sitzen
- weit weg vom Museum wohnen
- sich in Gruppen nicht wohlfühlen
- kein Geld für den Eintritt haben

Heute machen fast 100 Museen in Deutschland bei der Aktion mit.

Auch das Kunstmuseum Marburg macht mit.

So geht das:

- Die Menschen rufen zu Hause im Museum an.
- Am Telefon spricht ein Experte für Kunst
- Der Experte beschreibt die Kunst ganz genau
- So können die Menschen die Ausstellung erleben – ohne selbst vor Ort zu sein.

Das gab es im Museum Marburg:

- Führungen im Dezember 2023 und Februar 2024:
Thema: „*Die Landschaft von Otto Ubbelohde – hier und heute*“
- Führung im März 2025
Thema: „*Die Kauernde*“ von Georg Kolbe

KUNST UND SPORT

- *Specials*

„Alle Menschen auf der Erde bilden zusammen eine wunderbar vielfältige und kreative Menschheitsfamilie, die wir jederzeit und an allen Orten für die Zukunft schützen, stärken und mit allen wichtigen Überlebensgütern versorgen müssen. Kulturelle Teilhabe und die Vermittlung von Kunst sind existenzielle Wegzehrung, die wir durch geeignete Werkzeuge besonders an Kinder und Menschen an den Rändern unserer Lebenswelten weiterreichen müssen. Nur so werden wir unsere Welt vor dem weiteren Auseinanderbrechen bewahren können.“

Thomas Gebauer, Moderator der Inklusions-Workshops im Kunstmuseum Marburg und Werkstattleiter der agent21 Zukunfts- und Reparaturwerkstatt

Im Rahmen des Projekts „*Specials – Kunst in Bewegung*“ wurde von November 2022 bis Juli 2023 eine kreative Workshopreihe realisiert, die gezielt Kunst und Bewegung miteinander verband. Initiiert und organisiert durch Thomas Gebauer – Gründer der Zukunfts- und Reparaturwerkstatt agent21 – fanden monatlich Workshops statt, in denen die Teilnehmenden auf künstlerisch-experimentelle Weise Themen wie „Olympia“, „Frieden“ oder „Bewegendes Miteinander“ erkundeten.

Die Projektidee nahm Bezug auf die Special Olympics World Games 2023, die im Juni in Berlin stattfanden. Ziel dieser Weltspiele für Menschen mit kognitiven Einschränkungen war es, neben sportlichen auch kulturellen Aktivitäten zu fördern.

Ein zentrales Ergebnis war die Ausstellung „*Specials*“, die zunächst über mehrere Monate in der Lutherischen Pfarrkirche in Marburg zu sehen war und später im Rahmen des Museumsfests im Mai 2024 auch im Kunstmuseum Marburg gezeigt wurde. Die Ausstellung präsentierte nicht nur die entstandenen Kunstwerke, sondern dokumentierte in Fotografien auch deren Entstehungsprozesse.

Teilnehmende von „Specials – Kunst in Bewegung“ – hier zum Thema „Olympische Ringe“. In der Bildmitte Thomas Gebauer, Leiter dieses Teilprojekts und Hilde Rektorschek, Trainerin des Handicap-Team des Basketball Club Marburg.

Die Werke stammten von sehr unterschiedlichen Beteiligten: darunter Mitglieder der Marburger 3x3 Damen-Basketballmannschaft, die bei den Special Olympics in Berlin antraten, Schülerinnen aus Marburger Schulen – unter anderem der blista – sowie Special-Olympics-Athletinnen aus den Vereinigten Arabischen Emiraten, die im Rahmen des sogenannten Host-Town-Programms nach Marburg kamen. Beim Begegnungsfest im Juni 2023 entstanden in gemeinschaftlicher Arbeit großformatige Kunstwerke von gestalterischer Energie und emotionaler Aussagekraft.

Der Titel „**Specials**“ steht dabei nicht nur für die Verbindung zu den Special Olympics, sondern auch für das Selbstverständnis der Beteiligten: Ihre individuellen Perspektiven und Fähigkeiten sollen sichtbar gemacht werden.

„Es geht darum, zu zeigen, dass ein gelingendes Zusammenleben aller Menschen durch Kultur und Sport möglich ist“, so Projektleiter Thomas Gebauer.



KUNST UND SPORT

- *Specials*

Ein Projekt brachte Kunst und Bewegung zusammen.

Das Projekt hieß: „*Specials – Kunst in Bewegung*“.

Es lief von November 2022 bis Juli 2023.

Dazu gab es Kurse:

- Es gab jeden Monat einen Kurs.
- Die Leitung hatte Thomas Gebauer von der Werkstatt agent21.

Die Teilnehmenden konnten:

- sich kreativ bewegen
- selbst Kunst machen
- das Museum kennenlernen

Die Themen waren zum Beispiel:

- die Olympischen Ringe
- bewegliche Kunstwerke von Hans Schohl
- Olympia, Frieden und Miteinander

Das Projekt war Teil der Special Olympics 2023.

Das sind Weltspiele für Menschen mit Lern-Schwierigkeiten.

Sie waren im Juni 2023 in Berlin.

Bei den Spielen ging es um Sport
und Kunst und Kultur.

Am Ende gab es eine Ausstellung.

Sie hieß: „*Specials*“.

- Die Ausstellung war in der Lutherischen Pfarr-Kirche in Marburg.
- Und beim Museums-Fest im Mai 2024.



Sportlerinnen und Sportlern aus den Vereinigten Arabischen Emiraten bei den Specials im Georg-Gaßmann-Stadion.

Die Ausstellung zeigte:

- die fertigen Kunstwerke
- Fotos, wie die Kunstwerke entstanden sind

Die Kunstwerke wurden von vielen verschiedenen Menschen gemacht.

Zum Beispiel:

- von der Marburger Damen-Basketball-Mannschaft
- von Schülerinnen und Schülern aus Marburg
- von Sportlerinnen und Sportlern aus den Vereinigten Arabischen Emiraten

Diese Gäste reisten nach Marburg.

Gemeinsam haben sie ein großes Kunstwerk gestaltet.



KUNST TRIFFT THEATER

- KUTHEA

Der Maler Otto Ubbelohde, der über zwei Jahrzehnte im hessischen Goßfelden lebte, widmete sich mit großer Leidenschaft der Landschaftsmalerei. Bekannt wurde er insbesondere durch seine etwa 450 Illustrationen zu den Märchen der Brüder Grimm. Seine Werke, eine Verbindung von Märchenwelt und Natur, boten einen idealen Ausgangspunkt für ein Projekt, das bildende Kunst und Theater auf kreative Weise verknüpfte.

Im Januar 2024 fand im Kunstmuseum Marburg der dreitägige Workshop KUTHEA – Kunst und Theater statt. Das inklusive und generationenübergreifende Format wurde von Mia Scarcello, Theaterpädagogin am Hessischen Landestheater Marburg, und Samira Idrisu, Projektleiterin „*Museum für alle*“, geleitet.

Grundlage des Workshops bildeten Ubbelohdes Märchenillustrationen und Landschaftsbilder, die im Museum ausgestellt waren. Der Workshop begann mit einem offenen Kennenlernen. Am zweiten Tag arbeiteten die Teilnehmenden in Kleingruppen mit theaterpädagogischen Methoden, am dritten Tag folgten die Proben. Bekannte Märchenfiguren wie der Froschkönig oder Rapunzel wurden ebenso aufgegriffen wie das Motiv des „*Wanderns durch den Wald*“ – mal heiter, mal unheimlich inszeniert.

Eine Teilnehmerin beschrieb die Atmosphäre folgendermaßen: „Ich empfand es wirklich als ein Geschenk, dass wir diese Tage im Museum verbringen konnten, im Kontakt mit dieser Kunst. Wir waren aber nicht nur Besucher – wir waren fast ein bisschen Bewohner. Es war wirklich ein Privileg, in so einem schönen Raum zu sein. Das ist Schönheit pur, dieses Museum. Und wir konnten da richtig leben. Die Verbindung zwischen Kunst und unserem kleinen Theater – das war rund.“

In einer anderen Gruppe kamen drei ganz unterschiedliche Lebensrealitäten zusammen – was eine Teilnehmerin besonders bewegte: „In meiner Dreier-

gruppe war ein junger Mann mit Down-Syndrom, ein sehr selbstbewusster Laienschauspieler. Er hat offen über sein Leben gesprochen, das war sehr beeindruckend. Dann war da eine Studentin im ersten Semester – und ich selbst als Seniorin. Und es war so schön zu sehen, wie wir drei aus völlig verschiedenen Lebenswelten zusammengefunden haben.“

Die szenischen Ergebnisse wurden filmisch dokumentiert und zunächst innerhalb der Gruppe gezeigt. Beim Museumsfest 2024 wurden das Projekt und der entstandene Film einem breiten Publikum vorgestellt.

Ein weiterer Höhepunkt war der Besuch des ehemaligen Wohnhauses von Otto Ubbelohde in Goßfelden im April 2024. Die Teilnehmenden erkundeten Haus, Garten und Landschaft – all jene Orte, die den Künstler nachhaltig geprägt hatten.

Mia Scarcello formulierte am Ende einen Wunsch für zukünftige Projekte: „Was ich mir wünschen würde, ist, dass diese Art des Arbeitens, altersgemischt und inklusiv, einfach zur Normalität wird. Dass man sich traut, es öfter zu machen. Dass man es wachsen lässt, ohne Hemmungen. Und dass es nicht mehr extra ausgeschrieben werden muss – sondern einfach selbstverständlich ist.“



KUTHEA

- *Kunst und Theater*

Otto Ubbelohde war ein Künstler.

Er hat in Goßfelden gelebt.

Goßfelden ist in der Nähe von Marburg.

Ubbelohde malte gerne Natur und Landschaften.

Er wurde berühmt durch seine Bilder zu den Märchen der Brüder Grimm.

Seine Kunst war die Idee für ein Projekt.

Das Projekt hieß **KUTHEA**.

KUTHEA ist eine Abkürzung.

Das heißt: Kunst und Theater

Die Kurse fanden im Kunst-Museum Marburg statt.

Sie haben im Januar 2024 angefangen.

Menschen mit und ohne Behinderung haben mitgemacht.

Sie haben gemeinsam Theater gemacht.

Die Gruppe hat sich Märchen-Figuren angeschaut.

Zum Beispiel:

- Rapunzel
- den Frosch-König

Aus den Märchen-Figuren wurden kurze Theater-Stücke.

Wer hat die Kurse gemacht?

- Mia Scarcello

Sie ist Theater-Pädagogin vom Landes-Theater in Marburg.

- Samira Idrisu

Sie leitet das Projekt „***Museum für alle***“.



Leichte Sprache

Die Gruppe war sehr gemischt:

- junge und ältere Menschen
- Menschen mit und ohne Behinderung

Die Theater-Stücke wurden gefilmt.

Der Film wurde beim Museums-Fest gezeigt.

Im April 2024 besuchten alle das Haus von Otto Ubbelohde.

Das Haus steht in Goßfelden.

Dieser Ort war für den Künstler sehr wichtig.

Mia Scarcello sagt:

„Ich wünsche mir viele Kurse, bei denen alle Menschen mitmachen können.“



KUNST FEIERN

- Türen auf zum Brunnenhof!

Ein besonderes Highlight des Projekts Museum für alle war das inklusive Museumsfest mit einer Ausstellung, das im Mai 2024 unter dem Motto „*Türen auf zum Brunnenhof!*“ stattfand.

Mit über 900 Gästen setzte das Kunstmuseum Marburg ein starkes Zeichen für gelebte Inklusion und öffnete Innenhof und Museumsräume der Philipps-Universität für ein vielfältiges, generationsübergreifendes Mitmachprogramm.

Veranstaltet wurde das Fest vom Verein der Museumsfreunde Marburg und dem Kunstmuseum, in Kooperation mit der blista und dem Lebenshilfswerk Marburg-Biedenkopf e.V..

Eröffnet wurde die Veranstaltung durch eine hochrangig besetzte Begrüßungsrede. Universitätspräsident Prof. Dr. Thomas Nauss, Oberbürgermeister Dr. Thomas Spies, Horst Viehl vom Lebenshilfswerk und Patrick Temmesfeld von der blista betonten die gesellschaftliche Relevanz inklusiven Denkens und Handelns. Museumsdirektor Dr. Christoph Otterbeck beschrieb das Fest als multimedialen Begegnungsraum, bevor Dr. Bernhard Conrads, Vorsitzender der Museumsfreunde, das Publikum auf ein vielseitiges Programm einstimmte.

Gemeinsam wurde ein großformatiges Kunstwerk eröffnet, das im Laufe des Tages von den Besucherinnen und Besuchern ergänzt wurde – ein Symbol für das kreative Miteinander. Musikalisch wurde der Tag mit einem überraschenden Auftritt von Joachim Henrich (spectrum e.V.) auf dem Dudelsack eröffnet. Eine Schulband der Carl-Strehl-Schule unter Leitung von Olaf Roth sorgte für schwungvolle Unterhaltung, ebenso wie der Magier Juno, der Kinder und Erwachsene gleichermaßen verzauberte.

Ein Höhepunkt war die Präsentation des neu entwickelten Tastwagens, gestaltet von Fritz Wolf, vorgestellt von Ulrike Schönhagen und Cordula von

Brandis-Stiehl: Eine mobile Station zur multisensorischen Kunstvermittlung, bei der erstmals neue Tastmodelle zum Einsatz kamen.

Die Ausstellung im Brunnensaal präsentierte mehrere inklusive Projekte der vergangenen Monate:

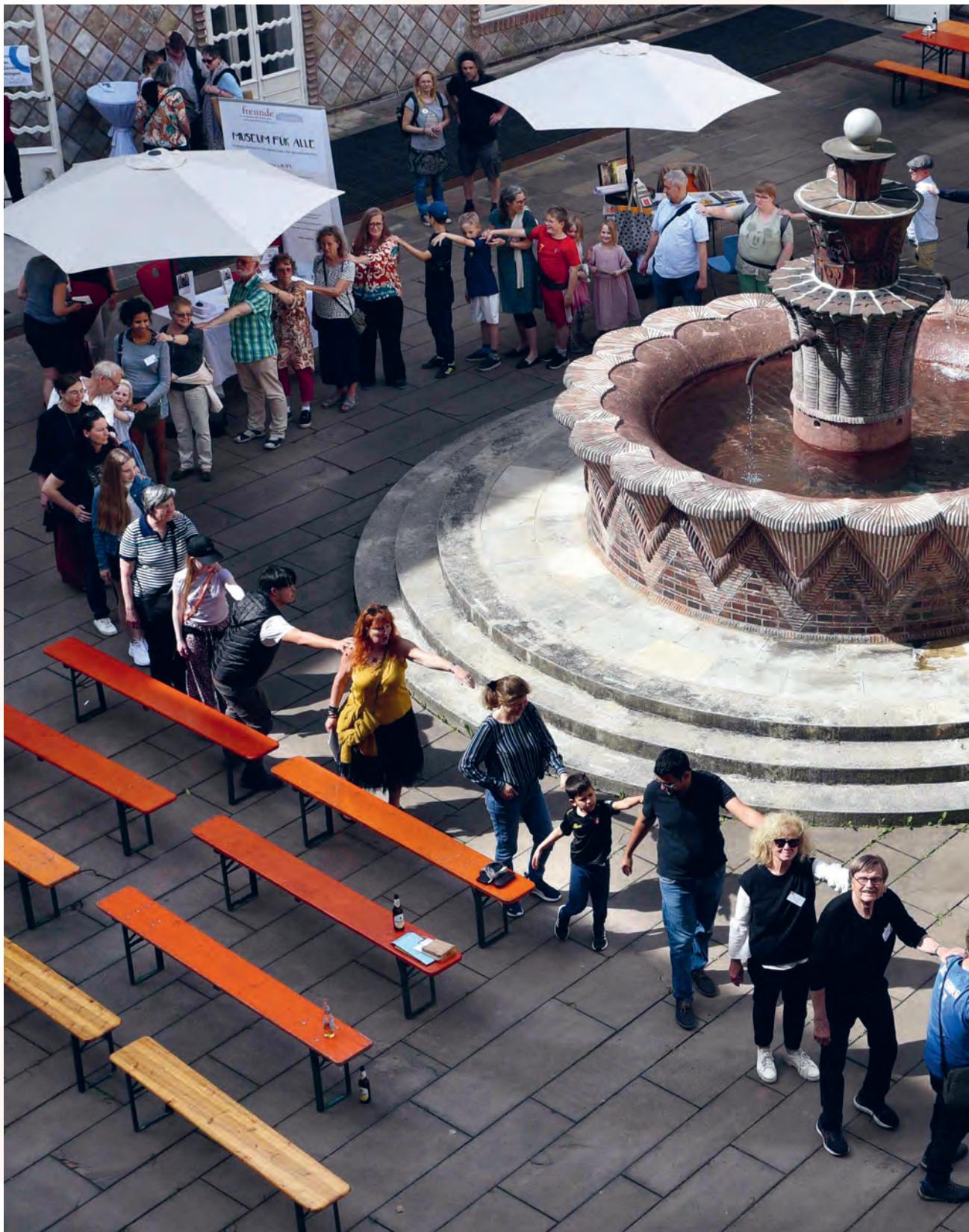
- Ein Kunstprojekt zum Thema Wasser der Carl-Strehl-Schule.
- Hörstationen der Mosaikschule.
- Ergebnisse aus dem KuThea-Workshop in Kooperation mit dem HTLM.
- Das Projekt „*Specials – Kunst in Bewegung*“.

Mit dieser Ausstellung wurde ein Wunsch aus der Auftaktveranstaltung aufgegriffen: frühere Werke inklusiver Kunstvermittlung sichtbar und zugänglich zu machen.

Die Ausstellung der Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 9 und 11 der Carl-Strehl-Schule Marburg wurde eigens für das Museumsfest entwickelt. Geleitet durch ihre Lehrkräfte Milena Hristova und Pascal Renger setzte sich die Gruppe intensiv mit dem Thema Wasser auseinander. Dabei wurden nicht nur kunsthistorische und mythologische Fragen behandelt, sondern auch das persönliche Erleben und die aktuellen globalen ökologischen Herausforderungen in den Fokus gerückt. Die teils sehbehinderten und blinden Schülerinnen und Schüler sammelten Wasser und Wassergeräusche aus verschiedenen Quellen, fertigten Wasseraquarelle an, erstellten ein „schmelzendes“ Kunstwerk und formten kafkaeske Poseidonfiguren.

Im Malatelier der blista, betreut von Stefanie Syré-Merkel, entstand eine bunte, gemeinschaftlich gemalte Blumenwiese, gestaltet von Menschen mit und ohne Sehbehinderung.

Zum Abschluss versammelte sich das Publikum im Kreis um den Brunnen. Moderator Thomas Gebauer lud zu dieser Geste ein – als Zeichen dafür, dass Kunst Menschen verbindet.





KUNST FEIERN

- im Kunst-Museum Marburg

Im Mai 2024 gab es ein Fest im Museum.

Das Fest hieß: Türen auf zum Brunnenhof

Mehr als 900 Menschen kamen.

Alle waren willkommen – mit und ohne Behinderung.

Das Fest wurde gemeinsam gemacht von:

- dem Verein der Museums-Freunde Marburg
- dem Kunst-Museum Marburg
- der blista
- dem Lebenshilfe-Werk Marburg-Biedenkopf e.V.

Zu Beginn gab es eine Begrüßung.

Viele wichtige Personen haben gesprochen.

Sie sagten:

Inklusion ist wichtig.

***Alle Menschen sollen mitmachen können
– auch im Museum.***

Die Gäste konnten bei vielen Aktionen mitmachen:

- Gemeinsam wurde ein großes Bild gemalt.
- Es gab Musik:
- Mit Dudelsack von Joachim Henrich.
- Mit einer Schulband der Carl-Strehl-Schule.
- Der Zauberer Juno zeigte Kunststücke.
- Der neue Tast-Wagen wurde vorgestellt.

Im Brunnensaal gab es eine Ausstellung zu:

- der Kunst-Projekt der Carl-Strehl-Schule
- den Hör-Stationen der Mosaikschule
- dem KUTHEA-Projekt (Kunst und Theater)
- dem Projekt „*Specials – Kunst in Bewegung*“

In einem Mal-Atelier konnten alle mitmalen.

Die Gruppe wurde von Stefanie Syré-Merkel geleitet.

Am Ende entstand ein großes Bild:

Eine bunte Blumen-Wiese –

gemalt von Menschen mit und ohne Seh-Behinderung.

Ein starkes Zeichen

Zum Schluss stellte sich die ganze Gruppe im Kreis um den Brunnen.

Das war ein Zeichen:

Alle gehören zusammen.

Kunst verbindet Menschen.



**Leichte
Sprache**

**Kunst kann dabei helfen,
unser Denken und Handeln
zu verändern.**



05 NEUE WEGE WEITERGEHEN

„*Neue Wege weiter gehen*“ – unter diesem Motto stand der feierliche Abschlusstag des Inklusionsprojekts im Kunstmuseum Marburg.

Am 27. März 2025 kamen über 100 geladene Gäste zusammen, die auf unterschiedliche Weise am Projekt beteiligt waren. Der Tag bot nicht nur Anlass zur Rückschau, sondern richtete den Blick zugleich in die Zukunft.

Zentrum des offiziellen Teils war ein Festakt im größten Saal des Museums. Moderator Thomas Gebauer leitete eine symbolische Aktion, bei der sich alle Rednerinnen und Redner sowie Gäste über einen langen, bunten Wollfaden miteinander verbanden. So entstand ein farbenfrohes Netz – Sinnbild für das gewachsene Netzwerk aus Institutionen, Initiativen und engagierten Einzelpersonen, dass das Projekt über Jahre getragen hat. Die Bedeutung dieses Netzwerks spiegelte sich auch in den Redebeiträgen wider:

- Museumsdirektor Dr. Christoph Otterbeck betonte, dass Inklusion für das Museum kein technisches Thema, sondern ein soziales Projekt ist. Besonders wichtig sei, dass Menschen mit Behinderung ihre Perspektiven aktiv einbringen konnten – etwa in den inklusiven Workshops.
- Oberbürgermeister Dr. Thomas Spies hob besonders hervor, dass Kunst dabei helfen kann, unser Denken und Handeln zu verändern. Sie ist wichtig für Inklusion – und für ein gutes Zusammenleben in der Stadt.
- Unipräsident Prof. Dr. Thomas Nauss würdigte das Museum als „*Blau-pause*“ für die gesamte Universität, weil sie zeigt, wie Zusammenarbeit gelingen kann.
- Patrick Temmesfeld (blista) und Andreas Beck (Lebenshilfe) lobten die enge Zusammenarbeit mit dem Museum. Beide betonten, sie möchten auch in Zukunft diese Partnerschaft gerne fortsetzen.

- Cordula von Brandis-Stiehl, die für blinde und sehbehinderte Menschen sprach, würdigte die 3D-Modelle des Museums als herausragende Unterstützung für barrierefreie Kunstvermittlung.

- Manuel Fichtner von der Lebenshilfe nannte das Museum ein „großes Vorbild für Inklusion“.

- Dr. Bernhard Conrads, Vorsitzender des Vereins der Museumsfreunde, dankte allen Beteiligten. Er zeigte sich erfreut, dass Vorstand und Mitglieder einstimmig „*grünes Licht*“ für das „*Aktion Mensch Projekt*“ gegeben hatten. Besonderen Dank sprach er den Projektleiterinnen Samira Idrisu und Revan Hasan aus, die gemeinsam mit den ehrenamtlich engagierten Museumsfreunden ein starkes Team bildeten.

Für den musikalischen Rahmen sorgte eine Musikgruppe der blista unter der Leitung von Olaf Roth und verlieh dem Festakt eine stimmungsvolle Note.

Bereits am Vormittag fanden drei inklusive Workshops statt:

- Ulrike Schönhagen präsentierte Kunst zum Anfassen mit dem mobilen Tastwagen.
- Joachim Henrich stellte Audioguides in Leichter Sprache vor.
- In einem Kreativ-Workshop mit Gertrud Nagel arbeiteten Menschen mit und ohne Behinderung gemeinsam an eigenen Werken.



Bernhard Conrads dankt allen Beteiligten
Musikgruppe der blista unter der Leitung von Olaf Roth





Wir vernetzen uns!

EIN FEST ZUM ABSCHLUSS

Am 27. März 2025 gab es ein Fest.

Das Fest fand im Kunst-Museum statt.

Das große Inklusions-Projekt ist zu Ende gegangen.

Deshalb gab es ein Fest.

Das Motto war: „***Neue Wege weiter gehen***“.

Über 100 Gäste waren eingeladen.

Viele hatten beim Projekt mitgemacht.

Der wichtigste Teil war ein Festakt.

Er fand im großen Saal des Museums statt.

Thomas Gebauer war der Moderator.

Alle hielten bunte Wollfäden in der Hand.

Das Netz war ein Zeichen:

Alle Menschen sind verbunden.

Zusammen-Arbeit ist wichtig.

Viele Menschen hielten eine Rede:

Sie sagten:

- Inklusion ist ein soziales Thema.
- Kunst kann helfen, unser Denken zu ändern.
- Das Kunst-Museum ist ein Vorbild für gute Zusammen-Arbeit.
- Die Zusammen-Arbeit mit der blista und dem Lebenshilfe-Werk war gut.
- 3D-Modelle helfen blinden und sehbehinderten Menschen.
- Das Museum zeigt, wie Inklusion gelingen kann.
- Ein großes Dankeschön ging an die Projektleiterinnen.

Eine Musikgruppe der blista hat gespielt.
Olaf Roth hat die Gruppe geleitet.
Die Musik war ein schöner Teil des Festakts.
Vor dem Fest gab es Führungen und einen Kurs.
Das Fest war ein Abschied vom Projekt –
aber auch ein Start in die Zukunft.

***Alle Menschen sollen mitmachen können
– auch im Museum***



**Leichte
Sprache**



IMPRESSUM

Projekt

Museum für alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung
der Freunde des Museums für Kunst und Kulturgeschichte Marburg e.V.
(Museumsfreunde)

Projektleitung

Samira Idrisu (März 2022 – September 2024)
Revan Hasan Ahmed (September 2024 bis August 2025)

Publikation

Museum für alle – Türen öffnen für Menschen mit Behinderung –
Neue Wege Weitergehen im Kunstmuseum Marburg

Auflage

200 Exemplare

Herausgeber

Freundes des Museums für Kunst und Kulturgeschichte e.V.
Vertreten durch Dr. Bernhard Conrads, Vorsitzender &
Dr. Catharina Graepler, Vorsitzende (auch verantwortlich i.S.d.P.)

Redaktion & Texte

Samira Idrisu, Revan Hasan Ahmed

Gestaltung

Johann Zimmer

Förderhinweis

Gefördert durch die Aktion Mensch e.V.

Bildnachweis

Erich Schumacher
Gertrud Nagel
Markus Farnung
Martin Obert
Thomas Dimroth
Team Kunstmuseum Marburg

Übersetzung in Leichte Sprache durch das Übersetzungsbüro für Leichte Sprache
der Lebenshilfe Landesverband Hessen e.V.