

ALLES NEU!? JUNGE GENERATION AUSSTELLUNG

Bericht zur Tagung für Volontär_innen

am 11. Dezember 2017 in der Stiftung Berliner Mauer

EINLEITUNG

Die Arbeitsgruppe der wissenschaftlichen Volontär_innen in Berlin und Brandenburg organisiert seit 2011 einen sich über zwei Jahre erstreckenden Zyklus ganztägiger Fortbildungen. Nachdem sich die Volontär_innen im Frühjahr 2017 über Fragen des Qualitätsmanagements in kulturellen Institutionen ausgetauscht hatten, stand für diese Tagung das Thema Ausstellungswesen auf dem Programm. Um dieses weitgreifende Thema einzugrenzen, richtete das Organisationsteam den Blick auf die Zukunft des Ausstellens. Drei Referent_innen brachten in ihren Vorträgen spannende Impulse, Erfahrungen und Meinungen aus wissenschaftlicher und praktischer Perspektive ein. Im Anschluss wurden in fünf Workshops verschiedene Aspekte des Ausstellens untersucht. Insgesamt nahmen rund 70 Volontär_innen aus Berliner und Brandenburger Museen, Gedenkstätten und Archiven teil. Auf den folgenden Seiten findet ihr das Programm, Impressionen und Berichte zu den Vorträgen und Workshops.



Begrüßung durch Maike Priesterjahn und Florian Müller vom Orga-Team, Foto: © Matthias Stange, Stiftung Berliner Mauer



Vollbesetzte Stuhlreihen und konzentriertes Zuhören bei den Vorträgen, Foto: Florian Müller, Orga-Team

PROGRAMM

9:30 Uhr

GRUSSWORT

Prof. Dr. Axel Klausmeier
Direktor der Stiftung Berliner Mauer

Begrüßung der Organisator_innen

10:00 Uhr

VORTRAG

Von physischen Dingen, virtuellen Objekten und immersiven Räumen: Kritische Fragen an eine Praxis des digitalen Ausstellens

Thorsten Beck, Wissenschaftlicher Mitarbeiter und PostDoc,
Humboldt-Elsevier Advanced Data and Text Centre (HEADT Centre)

11:30 Uhr

VORTRAG

Das Gesicht im Medium Ausstellung: Kuratorische Fragestellungen, Vermittlungsziele und -möglichkeiten

Kathrin Meyer, Wissenschaftlich-kuratorische Mitarbeiterin, Deutsches Hygiene-Museum, Dresden

13:30 Uhr

VORTRAG

[Probe]Räume – Museum neu entdecken

Mirjam Koring, Fachbereich Bildung und Vermittlung,
Stiftung Stadtmuseum Berlin

14:45 Uhr

WORKSHOP-PHASE

WORKSHOP I

Perspektiven auf den Holocaust: Das Beispiel der neuen Dauerausstellung des Jüdischen Museums Berlin

Dr. Christoph Kreuzmüller, Ausstellungskurator für die neue Dauerausstellung, Jüdisches Museum Berlin

Wie sehen wir auf den Massenmord der Juden in Europa, den wir eher behelfsweise Holocaust oder Shoa nennen? Welche Objekte können uns helfen, neue Blickweisen zu entwickeln?

WORKSHOP II

Ausstellungstexte für alle? Zielgruppengerechte Texte schreiben

Eva Kudraß, Deutsches Technikmuseum, Berlin

Leitung Sammlungsbereich Mathematik und Informatik

Den perfekten Text für alle Besuchergruppen von Museen gibt es nicht, und die Rolle von Texten in Ausstellungen ist nach wie vor umstritten. In diesem Workshop werden Methoden zum Verfassen von zielgruppengerechten Ausstellungstexten vermittelt.

WORKSHOP III

ART goes TRON - Präsentation von Kunst in der digitalen & virtuellen Zukunft

Malith C. Krishnaratne

Projektleitung Google Arts&Culture für die Staatlichen Museen zu Berlin, Selbständiger Kreativ- & Digital-Berater

Welche Bedeutung haben Virtual Reality und Augmented Reality für die Präsentation von Kunst und Kultur? Welche Vermittlungswelten lassen sich erbauen und erleben, wenn man die Gesetze der analogen Realität ignorieren und völlig neu definieren kann? – Ein Blick in die Zukunft.

WORKSHOP IV

Gamification im Museum - mehr als nur Spielerei

Philipp Reinartz, Mitgründer von Pfeffermind Studio für Gamification & Serious Games

Spiele sind Motivationskunst. Sie begeistern, fesseln, machen süchtig. Der Workshop verfolgt das Ziel, zu vermitteln, wie Spiele funktionieren und wie sich Elemente aus der Spieleszene auf museale Ausstellungen adaptieren lassen.

WORKSHOP V

Ausstellung barrierefrei denken und inklusiv konzipieren

Justine Czerniak, Deutsches Technikmuseum, Berlin

Kuratorin und Projektmanagerin im Bereich der Museumsentwicklung

Inklusives Ausstellen bedeutet nicht nur Texte in Blindenschrift und Rampen für Rollstuhlfahrer_innen. Inklusion ist viel mehr. In diesem Workshop werden die Teilnehmer_innen für barrierefreie Denkweisen sensibilisiert und dazu angeregt, eine Haltung zu inklusivem Ausstellen zu entwickeln.

17:00 Uhr

ABSCHLUSS UND GET-TOGETHER



Get-together im Besucherzentrum der Stiftung Berliner Mauer, Foto: Florian Müller, Orga-Team

BERICHTE ZU DEN VORTRÄGEN

VORTRAG

Von physischen Dingen, virtuellen Objekten und immersiven Räumen: Kritische Fragen an eine Praxis des digitalen Ausstellens

Thorsten Beck



Thorsten Beck bei seinem Vortrag,
Foto: © Matthias Stange, Stiftung
Berliner Mauer

Thorsten Beck beleuchtete in seinem Vortrag, vor welchen Herausforderungen die Institution Museum im Angesicht des digitalen Wandels steht: Mit ihm geht ein Rollenwandel der Museumsgäste einher, die neue Erwartungen an die Institutionen haben. An drei Beispielen stellte Thorsten Beck unterschiedliche Stufen digitaler Vermittlung in Ausstellungen vor: von der Medienstation (Wunderkammer im Zeppelinmuseum) über die Installation (Mendelssohn Refektorium im White Void) bis zum immersiven Raum (Time Machine im Helv Relics Museum). Ob und inwiefern kann man überhaupt von digitalen oder gar virtuellen Ausstellungen sprechen? Museen verlagern zunehmend die Präsentation ihrer Bestände und die Interaktion mit den Besucher_innen in den virtuellen Raum. Unter diesem zweiten Aspekt stellte Thorsten Beck unterschiedliche Konzepte vor: Vom virtuellen Rundgang (British Museum) über vernetzte Plattformen (Europeana) bis hin zu Hybrids (Azone Future Markets, Guggenheim). Die unterschiedlichen Beispiele zeigten, welche digitalen Vermittlungsformen in den letzten Jahren entwickelt wurden und auf welche Weise digitale Anwendungen sowohl das Medium Ausstellung, aber auch die Institution Museum selbst nach und nach transformieren.

Zur Person

Thorsten Beck ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und PostDoc am Humboldt-Elsevier Advanced Data and Text Centre (HEADT Centre), einem Unternehmen der Humboldt-Innovations GmbH. Auch er begann seine Karriere als Museums-Volontär, arbeitete dann als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Projektmanager für das Jüdische Museum Berlin und später als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Interdisziplinären Labor Bild Wissen Gestaltung der Humboldt-Universität. Daneben ist er regelmäßig auch immer wieder für die Ausstellungsagentur BERGZWO communication + concepts tätig.

VORTRAG

Das Gesicht im Medium Ausstellung: Kuratorische Fragestellungen, Vermittlungsziele und -möglichkeiten

Kathrin Meyer

Kathrin Meyer berichtete von der Entwicklung der interdisziplinären Sonderausstellung [„Das Gesicht. Eine Spurensuche“](#), die vom 19.8.2017 bis 25.2.2018 am Deutsches Hygiene-Museum Dresden (DHMD) zu sehen war. Das DHMD versteht sich als Wissensmuseum, als Museum vom Menschen, und stellt die Frage, wie wollen wir leben. Dies führt zu einer großen Themenvielfalt und dehnt den Begriff „Ausstellung“ bis an seine Grenzen: Was ist eine Ausstellung? Neue Formen des Ausstellens sind ein Experimentierfeld und Laboratorien für Kultur, Gesellschaft sowie komplexe Themen der Gegenwart. Sie dürfen alles und sprengen, auch auf der Ebene von Bildung und Vermittlung, Genregrenzen. „Das Gesicht“ habe nicht nur inhaltlich, sondern auch personell einen interdisziplinären Zugang. Als Kuratorin arbeitete Kathrin Meyer nicht nur mit einem wissenschaftlichen Beirat, sondern auch mit IT-Experten, Gestaltern und Naturkundlern eng zusammen. Das Grundkonzept der Ausstellung stammt von Prof. Dr. Sigrid Weigel, Literatur- und Kulturwissenschaftlerin in Berlin, und die Gestaltung übernahmen Studio Neue Museen in Halle/Saale.



Kathrin Meyer bei ihrem Vortrag,
Foto: © Matthias Stange, Stiftung
Berliner Mauer

Die Konzeption der Ausstellung folgte drei Leitlinien: 1. Das Gesicht ist nicht natürlich, sondern ein Kulturprodukt, es entsteht immer erst durch den Blick. 2. Kontinuierliche Fragen an das Thema stellen. 3. Leitdisziplin Bildende Kunst. Vier zentrale Bereiche gliederten die Ausstellung aufgrund der Exponatauswahl stark architektonisch und weniger szenografisch. Im ersten Raum („Das Gesicht als Gestalt“) stand die Faktizität bzw. Körperlichkeit des Gesichts im Vordergrund. Nach dem zweiten Abschnitt zum Thema „Mimik und Ausdruck“ folgte ein komplett weißer Raum („Punkt – Punkt – Komma – Strich“), der einen atmosphärischen Zugang ermöglichte. Neben der Installation „Cloud Face“ von Shinseungback Kimyonghun, bestehend aus 36 Fotografien mit Wolkenformationen, standen Audio-Files zum Thema Gesichtsbblindheit, Fotografien zur Gesichtserkennung der Polizei im 19. Jahrhundert sowie moderne Erkennungssoftware im Zentrum des dritten Bereichs. Der letzte und vierte Raum betrachtete abschließend „Das Gesicht als Bildnis“. Vor allem die große Themenvielfalt habe Kathrin Meyer als Privileg beim Kuratieren von „Das Gesicht“ empfunden.



Beiträge zur Diskussion,
Foto: © Matthias Stange, Stiftung
Berliner Mauer

In der anschließenden Diskussion zeigte sich nicht nur das große Interesse der Volontär_innen an der Ausstellung, sondern auch am DHMD als Institution. Die Fragen reichten von der konkreten Organisation und Ablauf der Ausstellungsvorbereitungen bis zum Thema Inklusion, das am DHMD von Dauer- über Sonderausstellungen bis hin zum Kindermuseum konsequent umgesetzt wird.

Zur Person

Kathrin Meyer arbeitet seit August 2015 als Kuratorin am Deutschen Hygiene-Museum Dresden. Dort kuratierte sie „Das Gesicht. Eine Spurensuche“ (Konzept: Prof. Dr. Sigrid Weigel) und bereitet zurzeit die Ausstellung „Von Pflanzen und Menschen“ (Arbeitstitel) vor, die im April 2019 eröffnet wird. Von 2013 bis 2015 leitete Kathrin Meyer den Kunstverein Hildesheim und veranstaltete als Lehrbeauftragte der Universität Hildesheim Seminare und Übungen zu Ausstellungstheorie, -praxis und -geschichte. Von 2010 bis 2012 war Kathrin Meyer als Kuratorin an der kestnergesellschaft in Hannover tätig. Dort realisierte sie Einzelausstellungen (u.a. mit Jos de Gruyter & Harald Thys, Olaf Nicolai und John Smith) und war eine der Kuratorinnen der Gruppenausstellung „Made in Germany Zwei“.

VORTRAG

[Probe]Räume – Museum neu entdecken

Mirjam Koring

Mirjam Koring stellte in ihrem Vortrag das Konzept der [\[Probe\]Räume in der Dauerausstellung](#) vor. Die Fragen, die sie mit dem Ausstellungsformat aufwirft, sind auch die grundlegenden aktuellen Fragen des Ausstellungsmachens: Was ist eigentlich ein Museum? Wer entscheidet, welche Objekte im Museum gezeigt werden? Wie werden diese Objekte zum Sprechen gebracht?



Mirjam Koring bei ihrem Vortrag,
Foto: © Matthias Stange, Stiftung
Berliner Mauer

Und was hat das Museum mit mir zu tun? Mirjam Koring betonte den Fokus, der in der Ausstellungsentwicklung auf die Vermittlung der Inhalte gerichtet wurde. Ausgehend von diesen Grundüberlegungen zur Eigenart des Museums als Bewahrungs- und Präsentationsort von Objekten sowie einem partizipativen Vermittlungsgedanken konzentrierte sich die Ausstellung auf das Analoge und Haptische, was die Neugierde für das Objekt wecke. Ein dritter Aspekt, der die Besonderheit dieser Ausstellung ausmacht, ist der konsequent verfolgte Partizipationsansatz, der die Stadtakteur_innen zur Beteiligung auffordert: Man kann seine eigene Ausstellung im Miniaturformat kreieren oder seine persönlichen Berlin-Objekte mitbringen, die dann im Museum ausgestellt werden. Diese Geschichten würden dann, wie Koring vorstellte, Bestandteil der Ausstellung werden. Die Themen der [Probe]Räume sind Berlin im Mittelalter sowie Berliner Alltag und Kindheit um 1900.

Zur Person

Mirjam Koring ist ausgebildete Steinmetzin/Steinbildhauerin. Nach ihrem Studium der Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft und Erziehungswissenschaften begann sie ihre Karriere mit Praktika in Museen und Bildungsprojekten. Dann arbeitete sie freiberuflich als Kunstvermittlerin und Museumspädagogin für diverse Berliner Museen, unter anderem auch der Stiftung Stadtmuseum Berlin, wo sie seit 2015 fest im Fachbereich Bildung und Vermittlung angestellt ist.

BERICHTE ZU DEN WORKSHOPS

WORKSHOP I

Perspektiven auf den Holocaust: Das Beispiel der neuen Dauerausstellung des Jüdischen Museums Berlin

Zu Beginn des Workshops erläuterte Christoph Kreuzmüller am Beispiel der neuen Dauerausstellung des Jüdischen Museums Berlin, die aktuell konzipiert und voraussichtlich im Jahr 2019 eröffnet wird, welche grundlegenden Probleme sich bei der Darstellung der Shoa im musealen Kontext ergeben und welche Perspektiven auf den Holocaust mitgedacht werden sollten. So zeige beispielsweise die Erfahrung, dass viele Besucher_innen mit der Erwartung ins Museum kämen, jüdische Geschichte sei gleichzusetzen mit Holocaust und Nationalsozialismus sei ebenfalls gleichzusetzen mit Holocaust.

Nach diesem ersten Teil des Workshops, in dem Einblicke in die Ausstellungskonzeption gegeben und offene Fragen diskutiert wurden, folgte ein angewandter Teil zur fotografischen Perspektive auf den Holocaust. Dabei analysierten die Volontär_innen zusammen mit Christoph Kreuzmüller Fotografien zu den Themen Boykott, Gewalt und Pogrom anhand von Fotoserien sowie einzelner Fotografien, die ein Ereignis aus unterschiedlichen Perspektiven abbilden. Der Workshop endete klassisch mit einer Diskussionsrunde, in der die Volontär_innen, die hauptsächlich an KZ-Gedenkstätten und historischen Museen arbeiten, noch ein Resümee des Workshops für ihre eigene Arbeit ziehen konnten.

WORKSHOP II

Ausstellungstexte für alle? Zielgruppengerechte Texte schreiben

Der Workshop setzte sich mit der Bedeutung von Texten in Dauer- und Sonderausstellungen anhand von Praxisbeispielen auseinander. Zunächst forderte Eva Kudraß vom Deutschen Technikmuseum in Berlin die Volontär_innen auf, fiktive Texte für ein willkürlich ausgewähltes Objekt im Seminarraum zu schreiben und im Anschluss des Teilnehmer_innen des Workshops zu präsentieren. Die Prämisse ist hierbei, dass vermeintlich objektive Texte immer auch die Perspektive der Kurator_innen widerspiegeln, was in Ausstellungen selten reflektiert werde. Die Texte verschleiern somit häufig die Wahrheit, indem die Herkunft der Information oder die Person hinter den Texten nicht bekannt ist. Sie vermitteln dadurch Autorität und Allgemeingültigkeit für einen anonymen Adressaten und eine heterogene Leserschaft, von der nur selten Feedback erfolgt.

Des Weiteren blickte Eva Kudraß auf die Geschichte des Schreibens von Ausstellungstexten. Erst seit 1928 gibt es überhaupt Texte in Museen. Ab den 1970er Jahren wurde die Lesart und vor allem sehr viel Text vorgegeben, in den 1980/90er Jahren lag der Fokus mehr auf Alltagssprache als auf wissenschaftlichen Texten und in 2000 auf der Inszenierung, sodass die Ästhetik der Objekte in den Vordergrund rückte. Heute ist die Partizipation der Besucher_innen wichtiger denn je. Es ist davon auszugehen, dass Texte gelesen werden, allerdings nur relativ kurz. Pro Objekt liegt die durchschnittliche Lesedauer bei 20 bis 40 Sekunden inkl. des cursorischen Lesens. In Kleingruppen gebe es meistens einen Schnellleser, der den anderen Besucher_innen die wichtigsten Inhalte erkläre. Insgesamt gilt, dass die Texte jedoch eine große Orientierungsfunktion haben. Sie sollten klar hierarchisiert

sein und möglichst schnell erfasst werden können. Im deutschen Raum werden die Texte vor allem von den Kurator_innen selbst verfasst. Für die Leichte Sprache sei, laut Eva Kudraß, eine gesonderte Ausbildung nötig.



Im Workshop von Eva Kudraß lernten die Teilnehmer_innen was einen guten Ausstellungstext ausmacht, Foto: Florian Müller, Orga-Team

Was macht einen guten Text aus?

- Semantisch optimierte Texte sind gut zum Querlesen, d.h. jede Zeile ergibt eine Sinneinheit, was sich jedoch nicht durchgesetzt hat
- Make it simple/short
- Schlagwort/Überschrift
- kein Nominalstil
- starke aktive Verben
- kein Passiv
- keine Wissenschaftssprache, Ansprache eines Fachpublikums
- Leseanreize schaffen, z.B. Einstieg mit (Impuls-)Frage, Gesprächsangebot, gesellschaftliche Frage formulieren
- Textkonzept (A – B – C): Abteilungstext, Raum-/Bereichstexte, Objektgruppentexte
- festgelegte Zeichenzahl, ca. 200-300 Z. pro Objekttext
- Texte müssen in sich stimmig sein, da Besucher_innen eher Objekttexte lesen und wichtige Inhalte daher auf verschiedenen Ebenen untergebracht werden sollten
- „Besucher_innen grasen wie Schafe durch die Ausstellungslandschaft. Sie lesen nicht systematisch.“

Literaturauswahl

- Evelyn Dawid / Robert Schlesinger (Hg.) Texte in Museen und Ausstellungen. Ein Praxisleitfaden
- Hans Walter Hütter/Dorothee Dennert: Von A wie Evaluation bis Z wie Grafik – Texterarbeitung im Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland.
- Carsten Klodt: Der perfekte Ausstellungstext

Gottfried Korf: „Besucher kommen zum Schauen nicht zum Lesen“
Friedrich Weidauer: „Beschriftungen sind die wichtigste Nebensache von Ausstellungen“

WORKSHOP III

ART goes TRON - Präsentation von Kunst in der digitalen & virtuellen Zukunft

In seinem Workshop eröffnete Malith C. Krishnaratne einen Blick auf digitale und virtuelle Anwendungen, die weit über die derzeitige Nutzung in Museen und Ausstellungshäusern hinausgehen und stellte diese dem gegenwärtigen Status Quo gegenüber. Der Workshop zeigte zum einen, dass sich mit den technologischen Möglichkeiten eine noch nicht absehbare Bandbreite neuer Ausstellungsformate, besucherorientierter und inklusiver Vermittlungsangebote entwickeln ließen. Zum anderen wurde deutlich, dass die digitalen und virtuellen Innovationen außerhalb der Museen und Ausstellungshäuser entwickelt werden. Das Potenzial läge demnach darin, branchenübergreifend Trends aufzuspüren und diese in museale Anwendungen zu übersetzen.



Teilnehmer_innen im Workshop von Malith C. Krishnaratne, Foto: Florian Müller, Orga-Team

Malith C. Krishnaratne grenzte zu Beginn anhand konkreter Beispiele die Virtual Reality von der Augmented Reality ab. Beide Technologien erhielten derzeit eine hohe Aufmerksamkeit. Eine Vielzahl möglicher Nutzungen trafen auf noch fehlende, langfristige Praxiserfahrungen. Anhand des sogenannten Gartner-Hype-Zyklus prognostizierte Malith C. Krishnaratne, dass auf die anfänglich großen Erwartungen ein Tal der Enttäuschung folgen würde. Schließlich könnte vom Pfad der Erleuchtung ausgehend ein langfristiges Plateau der Produktivität hervorgehen. Jene Phase läge jedoch noch in der Zukunft. Als mittelfristige Weiterentwicklungen stellte Malith C. Krishnaratne den Teilnehmenden das Inside-out Tracking bzw. Eye Tracking vor. Auch kompaktere und kabellose Geräte sowie neue digitale Plattformen würden zukünftig neue Ausstellungs- und Vermittlungsformate möglich machen. Längerfristig würde auch die haptische Wahrnehmung (über Ultraschallfrequenzen) eine neue Dimension der Augmented Reality eröffnen.

Demgegenüber stehen die tatsächlich genutzten digitalen und virtuellen Anwendungen: Ein Großteil der Ausstellungshäuser nutze diverse Social Media Plattformen, weiter seien etwa QR Codes nach wie vor im Trend. Malith C. Krishnaratne betonte, dass die Nutzung digitaler und virtueller Anwendungen auch neue Herausforderungen mit sich bringe: Die eigenen Inhalte müssten dem Medium entsprechend aufbereitet werden, wozu u.a. eine an der Zielgruppe orientierte Sprache zähle oder die Beobachtung und Berücksichtigung sich stetig wandelnder Trends. Bisher würden vor allem die Effekte als Baustein für eine erfolgreiches Museumsmarketing gesehen werden – eine langfristige inhaltliche Einbettung digitaler und virtueller Formen in die Gesamtstrategie des Museums fehle meist noch.

WORKSHOP IV

Gamification im Museum - mehr als nur Spielerei

Der Hauptansatz des Workshops war es zum einen, den Teilnehmer_innen zu vermitteln, dass es viele Arten gibt, Spiele in den Alltag zu integrieren und eintönige Abläufe spannend zu gestalten und zum anderen Ideen zu liefern, wie diese auch in der musealen Vermittlung eingesetzt werden können.

Der Workshop startete klassisch mit einer Definition. Was ist eigentlich ein Spiel? Ein Spiel bestehe, so Philipp Reinartz, Mitbegründer von Pfeffermind, aus fünf Pfeilern: Es gibt ein Ziel; es gibt Regeln (und hierbei entsprechend Regeln, die es schwierig machen, das Ziel zu erreichen); es ist unvorhersehbar, wer gewinnt oder ob das Ziel erreicht wird; es bereitet Freude (nur dann, wenn es nicht zu leicht oder zu schwer ist und es freiwillig gespielt wird) und es gibt Spieler_innen (sie müssen sich auf die Regeln einlassen). Während es im Deutschen keine Unterscheidung zwischen dem freien Spiel ohne Ziel gibt, wie beispielsweise mit Puppen spielen oder Autos spielen, unterscheidet man im Englischen zwischen dem zielgerichteten und regelbehafteten *game* und dem regelfreien *play*.

Philipp Reinartz präsentierte zum konkreteren Verständnis des Themas Beispiele, in denen sich Spiele in schlichte Alltagsabläufe integrieren lassen, wie ein Blitz-Wettbewerb für Autofahrer, bei dem der langsamste Fahrer prämiert wird, ein Gepäckband nach Glücksradlogik für Flugreisende, ein Haltestellen-Quiz für Kunden des öffentlichen Nahverkehrs, ein Detektiv-Quiz für die Schulung von Reifenhändlern sowie ein What's-Up-Quiz für Schüler_innen.



Philipp Reinartz schaut sich die Arbeiten der Workshop-teilnehmenden an, Foto: Florian Müller, Orga-Team

Bis das perfekte Spiel für den spezifischen Einsatz gewählt ist, bedarf es eines sechs-stufigen Entwicklungs-Prozesses, heißt es. Zunächst müsse geklärt werden, was erreicht werden soll und um welches Zielpublikum es sich dabei handelt. Hier gilt es, sich nach dem Design Thinking-Ansatz eine konkrete Zielperson vorzustellen („built a person“) und Spielideen für eben diese Person zu kreieren. Nach Fertigstellung des Prototyps geht es im Anschluss darum, auf Feedback zu reagieren und sie entsprechend anzupassen.

Im Folgenden hatten die Teilnehmer_innen des Workshops die Aufgabe, eine sogenannte Persona zu erstellen und Gamification-Ideen für Teenies in Kunstaussstellungen oder Familien im Technikmuseum zu entwickeln. Heraus kamen unter anderem eine Selfie-Station vor einer Landschaftsmalerei oder museale Suchspiele. Die Teilnehmer_innen des Workshops haben mitgenommen, dass die Spielwelt viele Möglichkeiten bietet und dass das Geheimnis eines erfolgreichen Spiels in der bildhaften Vorstellung von einer konkreten Zielgruppe oder Zielperson liegt.

WORKSHOP V

Ausstellung barrierefrei denken und inklusiv konzipieren

Barrieren in Museen sind vielfältig und häufig nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Nicht nur Menschen mit Behinderungen sind von Barrieren in Ausstellung betroffen, sondern häufig auch Kinder oder ältere Menschen. Dabei bedeutet Barrierefreiheit im Museum an erster Stelle Besucherfreundlichkeit. Der erste Schritt in der inklusiven Konzeption von Ausstellungen bildet die Barrieren im eigenen Denken zu überwinden.

In einem praxisorientierten Workshop untersuchten die Teilnehmer_innen zu Beginn die aktuelle Dauerausstellung in der Gedenkstätte Stiftung Berliner Mauer an der Bernauer Straße. Im Anschluss wurden die unter den Aspekten Raum, Text, Exponat und Medien gesammelten Eindrücke unter Anleitung von Justine Czerniak diskutiert und ausgewertet.



Teilnehmer_innen des Workshops schauen sich die Ausstellung der Stiftung Berliner Mauer an, Foto: Florian Müller, Orga-Team

Es wurde vor allem deutlich, dass Inklusion eine Haltung ist, die sich dadurch definiert, dass sie Menschen mit Behinderung in die Alltagswelt eingliedert, anstatt Extraangebote für bestimmte Gruppen zu schaffen. Barrierefreiheit bedeutet deshalb leichten Zugang zu ermöglichen, ohne dass fremde Hilfe in Anspruch genommen werden muss oder Inhalte durch Extraangebote vermittelt werden müssen. Dabei lautet die Leitfrage „Was braucht eine bestimmte Person, um eine Information zu verstehen, sich willkommen zu fühlen und wiederzukommen?“ Diese Frage wird von den Parametern Bewegung, Hören, Sehen, Verstehen bestimmt.

Die vier Qualitätsdimensionen für den barrierefreien Besuch sind dabei:

1. Sich willkommen fühlen
2. Sich orientieren
3. Zugang haben und nutzen können
4. Teilhaben und vertreten

Vor allem vermittelte Justine Czerniak den Teilnehmer_innen des Workshops, dass der Beginn der inklusiven Konzeption von Ausstellungen klein sein kann. Wichtig sei einfach, dass man diesen ersten Schritt geht. Denn „sich mit Fremdem anzufreunden ist Leitprinzip allen Lernens und Handelns“ (Otto Herz, Reformpädagoge).

DAS ORGANISATIONSTEAM BEDANKT SICH BEI ALLEN TEILNEHMER_INNEN UND REFERENT_INNEN!

Organisiert wurde die Fortbildung von:

Stella Di Leo – Stadtmuseum Berlin
Katja Galinski – Museum für Kommunikation Berlin
Florian Müller – Deutsches Technikmuseum
Maike Priesterjahn – Deutsches Technikmuseum
Lisa-Maria Renner – Jüdisches Museum Berlin
Mona Wischhoff – Museum Barberini