

DOKUMENTATION


MUTIGE MUSEEN!

Das Museum: Was es ist. Was es war. Was es sein sollte!

29.06.2023

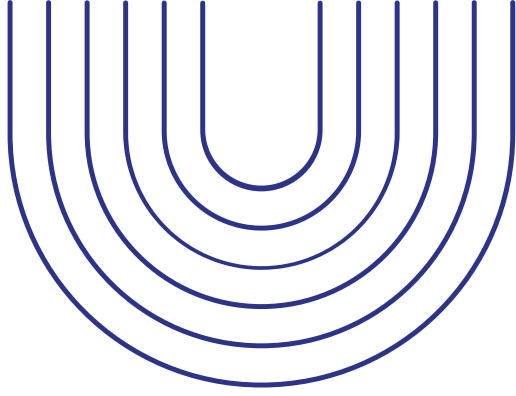
Willi Sitte Galerie Merseburg

 **HOCHSCHULE
MERSEBURG**

 **Museumsverband
Sachsen-Anhalt**

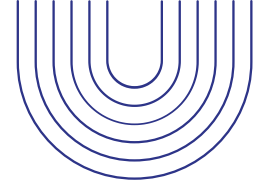

**WILLI SITTE
GALERIE
MERSEBURG**





INHALT

	ÜBERBLICK.....	1
1	ICEBREAKER.....	3
2	DEFINITIONSCAFÉ.....	5
3	TRANSPARENTES MUSEUM.....	7
4	EINFACHE SPRACHE IM MUSEUM.....	9
5	BLICK.WINKEL.....	11
6	STILLE POST: VOLLES ROHR!.....	13
7	UKRAINISCHE MUSEEN.....	15
	KONTAKT.....	16



MUTIGE MUSEEN!

EIN GESPRÄCHSPARCOURS ÜBER DAS MUSEUM, WAS ES IST UND WAS ES SEIN KANN

Do, 29.6.2023, 14-18 Uhr, Willi Sitte Galerie,
Domstraße 15, 06217 Merseburg

Welche Art von Museum wünschen wir uns? Und wie geht's dorthin? Laut der neuen Definition des Internationalen Museumsrats sind Museen Orte, die für alle zugänglich sind, Diversität und Nachhaltigkeit fördern sowie Teilhabe, Reflexion und geteiltes Wissen ermöglichen. Aber wie werden diese Ansprüche derzeit in den Museen umgesetzt? Student:innen der Hochschule Merseburg luden alle Interessierten - mit und ohne Museumspraxis - zu einem offenen Austausch ein.

An verschiedenen interaktiv gestalteten Stationen konnten sich die Teilnehmenden über die Neuausrichtung informieren und gemeinsam diskutieren und Kritik üben. Die Stationen ließen sich ganz im Sinne eines Parcours durchlaufen. So wurde beispielsweise mithilfe von Simulationsbrillen für Hindernisse und Barrieren im Museumskontext sensibilisiert oder in verschiedenen Rollen diskutiert, wie transparent Museumsarbeit eigentlich ist. Ein kurioses Ergebnis erzielte das fortlaufende Experiment, Museumstexte in einfache Sprache und wieder zurückzuübersetzen. Im Definitionscafé wurden eigene und kollaborative Museumsdefinitionen entworfen und eine Station thematisierte die aktuelle, sehr schwierige Lage von ukrainischen Museen. Schließlich überraschte die Installation einer Klokabine, die in gewitzter Weise dazu animierte, hierarchiefrei miteinander zu kommunizieren. Die Teilnehmenden durften an Wände und Fenster schreiben, sich frei und ungezwungen durch die Galerie bewegen, einfach mal los meckern und so die konventionellen Museumsregeln hinterfragen.

Die Veranstaltung wurde unter der Leitung von Prof. Dr. Daniela Döring von Student:innen des Masterstudienganges „Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft“ der Hochschule Merseburg in Kooperation mit der Willi Sitte Galerie und der Stadt Merseburg, der HoMe Weiterbildungsakademie sowie dem Museumsverband Sachsen-Anhalt durchgeführt. Das Format basiert auf einer Veranstaltung der ICOM Young Professionals, denen wir für die Beratung herzlich danken.



PROGRAMM

14:00 Uhr: Begrüßung

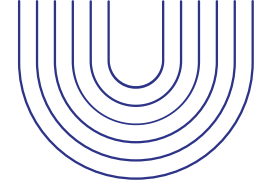
Grußworte von:

Prof. Dr. Erich Menting, Dekan des Fachbereichs Soziale Arbeit.Medien.Kultur, Hochschule Merseburg

Trisha Cisielskie, Leiterin des Städtischen Museums Aschersleben in Vertretung von Luisa Töpel, Geschäftsführerin des Museumsverbandes Sachsen-Anhalts

Yaroslava Shkolna und Linus Wittkamp, Student:innen der Angewandten Medien- und Kulturwissenschaft, Hochschule Merseburg

14:15 - 18:00 Uhr: Rundgang und Gesprächsparcours



1 ICEBREAKER

Helen Kemmer & Daphne Eisenlohr

Nach der offiziellen Begrüßung bildete der Icebreaker den Auftakt des Gesprächsparcours. Inspiriert von einem Veranstaltungsformat, das von den ICOM Young Professionals entwickelt wurde, kamen hier die Teilnehmer:innen locker miteinander ins Gespräch und wurden gleichzeitig zu verschiedenen Stationen gelotst. Die Gäst:innen erhielten jeweils eine farbige Karte mit einer provokanten These, einer kritischen Frage oder einer aktivierenden Aufgabe, um über ihre eigene Arbeit oder ihre Erwartungen und Vorstellungen vom Museum zu reflektieren. Die Karte enthielt auch einen Übersichtsplan und Raum für eigene Notizen, sie konnte am Ende mitgenommen oder abgegeben werden.

Beispielhafte Aufforderungen der Karten:

- Die Texte in Museen werden von und für alte, weiße Männer geschrieben. Suche dir eine Person mit gleicher Kartenfarbe und diskutiere zusammen. Begeht euch gemeinsam zur Station *Einfache Sprache*.
- Du weißt nicht, was Menschen in einem Museum behindern könnte? Suche dir eine Person mit gleicher Kartenfarbe. Beginnt vor der Tür der Galerie: Welche Hindernisse / Barrieren fallen euch auf eurem Weg bis zur Station *blick.winkel* auf?
- Ob neue oder alte Museumsdefinition ist mir eigentlich Rille. Auf die Museumspraxis hat eine Definition eh keinen Einfluss. Finde eine Person mit gleicher Kartenfarbe und tauscht euch auf dem Weg zur Station *Definitionscafé* darüber aus.
- Du findest Museen langweilig und höchstens mal ein Schlechtwetterprogramm? Finde im Foyer eine Person mit gleicher Kartenfarbe und tauscht euch darüber aus. Danach könnt ihr an der Station *Stille Post: Volles Rohr* mal so richtig losmeckern.

Beispielhafte Icebreaker-Karte:





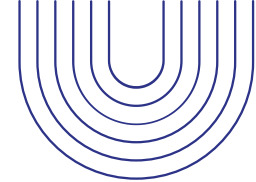
Was hat gut funktioniert?

- Die Teilnehmer:innen haben das Angebot zur Interaktion mehrheitlich gut angenommen. Es haben sich Paare oder Kleingruppen zusammengefunden, die sich auf diese Weise auf die unterschiedlichen Stationen verteilten.
- Gespräche und Diskussionen mit vorher unbekannten Personen wurden initiiert.

Reflexion & Empfehlungen!

- Die Aufgaben waren für manche Besucher:innen nicht selbsterklärend. Jedoch waren wir als Hilfestellung vor Ort.
- Einige wenige Personen wollten gemeinsam gehen oder fanden den Inhalt ihrer Karte nicht ansprechend und baten um eine andere Karte.
- Der Ausdruck "alte, weiße Männer" führte seitens eines Besuchers zu negativen Reaktionen uns gegenüber.
- Eine ältere Person hatte Schwierigkeiten, den Sinn der Veranstaltung nachzuvollziehen. Es empfiehlt sich später Hinzukommenden eine ausgiebige Einführung zu geben.





2 DEFINITIONSCAFÉ

Aaron-Corin Hane & Astrid Stoltenberg

Die Station "Definitionscafé" sollte die Besucher:innen dazu anregen, sich mit der neuen Museumsdefinition der ICOM und der deutschen Übersetzung auseinanderzusetzen. Auf den Tischen des Galeriecafés lagen Zettel mit der englischsprachigen Definition sowie einer lückenhaften deutschen Übersetzung für drei verschiedene Begriffspaare:

1. not-for-profit, in the service of society, participation of communities,
2. interprets, accessible and inclusive, communicate ethically, professionally
3. education, enjoyment, knowledge sharing

Für die Lückentexte wurden verschiedene Übersetzungsvorschläge angeboten, die durchaus auch provozieren und Kritik implizieren sollten. Nach oder während der Diskussion wurden die Ergebnisse auf den Glasscheiben des Cafés festgehalten werden. In verschiedenen Farben durfte überschrieben, gestrichen und umformuliert werden. Auf diese Weise entstand eine bunte, kollektiv verfasste, kontroverse Definition, die zugleich den Prozess der Auseinandersetzung dokumentierte. Eine weitere Glasfront diente dazu, die Hürden im Museumsalltag oder weitere Ideen zu skizzieren.

Beispielhafter Lückentext:

ICOM Definition 2022

A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing.

Unsere Übersetzung

Ein Museum ist eine _____, permanente Institution _____. Sie recherchiert, sammelt, konserviert, _____, und stellt materielles und immaterielles Erbe aus. Öffentlich, _____ und _____ stärken Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie operieren und _____, _____ und mit der _____. Sie bieten unterschiedliche Erfahrungen der _____, Reflektion und _____.

not-for-profit:

nicht geld-geil, nicht-kommerziell, gemeinnützig, nicht profit-orientiert

in the service of society:

zum Wohle der Gesellschaft, Gemeinwohl orientiert, verfassungstre

participation of communities:

einbeziehend, kulturell aneignend, mit Rücksicht auf Communities, im Sinne anderer Gemeinschaften, demokratische Teilnahme



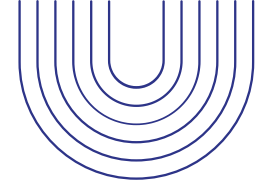
Was hat gut funktioniert?

- Durch den Getränkeauschank und Durchgang zur Terrasse konnten die Besucher:innen auf sehr organischem Wege auf die Station stoßen. Dies hat, neben der Musik, für eine lockere, entspannte und anregende Atmosphäre gesorgt, in der sich die Gäst:innen informieren, arbeiten und austauschen konnten.
- Eine begleitende Person gab Erklärungen, sie konnte in die Aufgabe entweder zur eigenständigen Bearbeitung einführen oder darüber ins Gespräch kommen.
- Die Glaswand ist ein einladendes Medium, viele hatten sichtbar Spaß an dem dynamischen, gemeinsamen Schreibprozess.

Reflexion & Empfehlungen!

- Der Text an den Glaswänden war aufgrund des Lichteinfalls zum Teil schwer lesbar.
- Zur fotografischen Dokumentation großes weißes Papier bereithalten.
- Eine Probe mit den Glasfarbstiften und den entsprechenden Wänden vorab durchführen und ggf. andere Wände auswählen. Mit dem Raum arbeiten!
- Einige Teilnehmer:innen haben intuitiv alle drei Arbeitsblätter übersetzt.
- Die Arbeitsblätter ggf. mit der Anleitung und verständlicher gestalten.





3 TRANSPARENTES MUSEUM

Simon Flad & Luisa Ederle

An dieser Station wurde spielerisch danach gefragt, was Transparenz im Museum in Bezug auf Finanzen, Hierarchien, Entscheidungsprozesse und die Geschichte der Institution bedeutet. Die Teilnehmer:innen kamen an einem 2x2 Meter großen Tisch zusammen, der mit einem weißen Papier überzogen und mit Ausgangsthesen (etwa "Transparenz schafft Unmut", "Über Geld spricht man nicht", "Transparenz ist Überwachung") beschriftet war. Es konnten fünf verschiedene Rollen - von der:m Museumsdirektor:in oder Putzkraft über die:den Museumspädagog:in und Kulturjournalist:in bis hin zur Besucher:in - eingenommen werden. Der Diskussionsprozess wurde schriftlich festgehalten und durch eine auf einem Stativ angebrachten Kamera von oben gefilmt.



Die **Dokumentation der Station** im Zeitraffer kann hier abgerufen werden:
<https://youtu.be/jEcGzfvfSg>

Beispielhafte Rolle: Museumsdirektor:in

Versetze dich in deine Rolle. Du hast folgende Eigenschaften:

Du...

- hast eine 60 Stunden/Woche.
- triffst Entscheidungen für das Museum.
- trägst Verantwortung gegenüber der Stadt.
- willst den Laden am Laufen halten.
- führst das Museum mit Leidenschaft und Engagement.

Aus dieser Perspektive heraus argumentierst du ab jetzt. Suche dir eine These und fange an, mit den Anderen am Tisch darüber zu sprechen. Das Papier auf dem Tisch dient als zusätzliches Medium, um deine Meinung auszudrücken. Die Thesen auf dem Tisch können verändert und ergänzt werden. Auch Durchstreichen und Zeichnen sind ausdrücklich erlaubt.



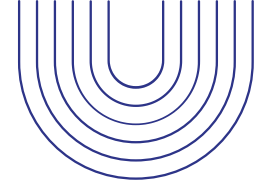
Was hat gut funktioniert?

- Das Prinzip der Station war einfach genug, um es innerhalb von einigen Sätzen zu erklären.
- Die Rollen wurden gut angenommen und es wurde aus dieser Sicht argumentiert.
- Das Format hat zu Reflektion und Diskussion bei den Teilnehmer:innen angeregt, zum Teil wurde über eine Dauer von bis zu 45 Minuten in einer Gruppe diskutiert.

Reflexion & Empfehlungen!

- Es kam die Frage auf, warum die Rollen nicht transparent gemacht werden. Dies hat auf einer anderen Ebene gezeigt, was Transparenz ausmacht, sodass die Spielregeln in dieser Gruppe verändert wurden.
- Die Rollen wurden nicht immer konsequent eingehalten, zuweilen wurde auch aus der persönlichen Perspektive argumentiert. Andere Teilnehmer:innen haben sich gemeinsam in eine Rolle begeben, was auch sehr gut funktioniert hat.
- Nicht alle Themen wurden im gleichen Maße diskutiert. Das Thema Finanzen rückte oft in den Vordergrund, zuweilen waren die Diskussionen eher allgemein und verließen den spezifischen Kontext des Museums.



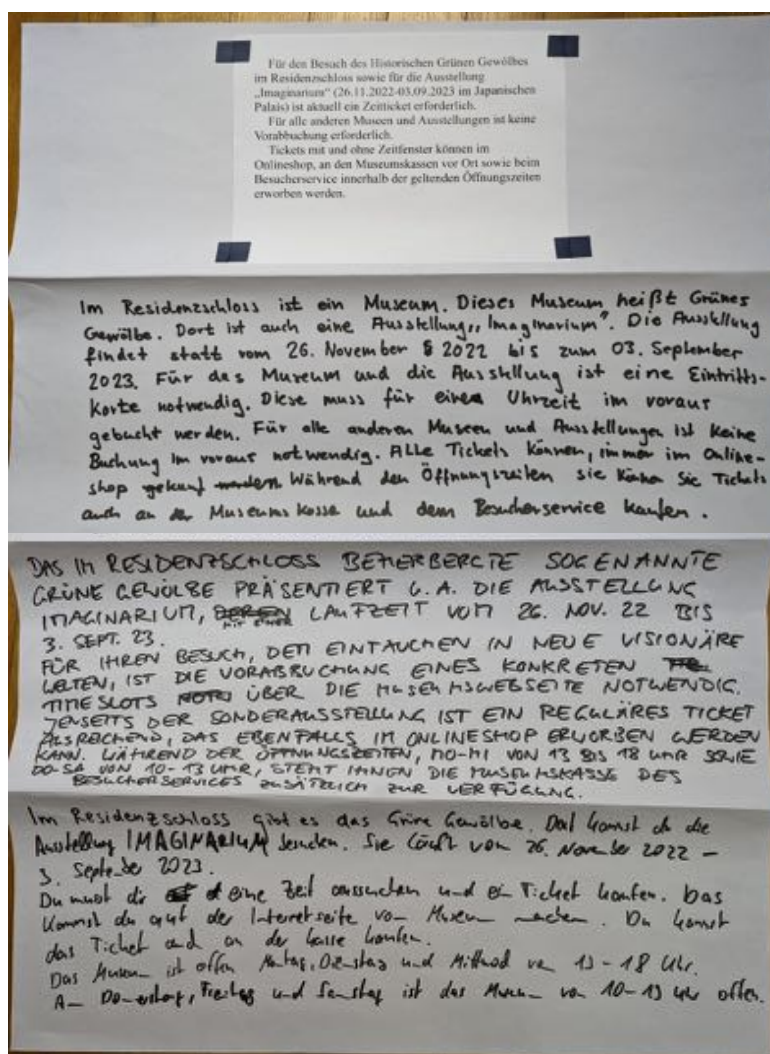


4 EINFACHE SPRACHE IM MUSEUM

Bastian Flore, Cora Götze & Yaroslava Shkolna

Texte im Museum können ausschließlich sein, während einfache Sprache dabei helfen kann, einem inklusiven „Museum für alle“ näher zu kommen. An dieser Station wurden anonymisierte Texte von Museen ausgewählt, die von Flyern, Websites oder Ausstellungen stammen und besonders kompliziert erschienen. Aufgabe der Teilnehmer:innen war es dann, in einer Art „Stillen Post“ die Texte hin und her zu übersetzen: Zuerst vom Original in einfache Sprache, dann von der einfachen Sprache zurück in eine komplexere Ausdrucksweise. Nach Beendigung der Aufgabe wurden auch alle bisherigen Versionen sichtbar gemacht. Schließlich konnten die Teilnehmer:innen ihre Erfahrungen auf einer Pinnwand festhalten.

Beispielhafte, mehrfache Übersetzung eines Museumstextes:



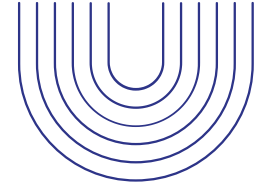


Was hat gut funktioniert?

- Die Übersetzungsaufgabe war für die Meisten leicht verständlich und scheint Spaß gemacht zu haben. Viele Besucher:innen kamen miteinander und mit den Betreuer:innen der Station in einen regen Austausch und wurden zum Nachdenken angeregt.
- Nach einer kurzen Einführung arbeiteten die Teilnehmer:innen sehr eigenständig, sodass die Station rasch eine Eigendynamik entwickelte.
- Menschen aus verschiedenen Kontexten wurden zusammengebracht.

Reflexion & Empfehlungen!

- Immer wieder war der Unterschied zwischen einfacher und leichter Sprache Thema. Obwohl diese Verwirrung schnell geklärt werden konnte und diese auch ein sinnvoller Teil des Lernprozesses war, kam es dadurch doch manchmal zu Verunsicherung.
- Ursprünglich sollte die Pinnwand dazu dienen, Vor- und Nachteile der Verwendung einfacher Sprache festzuhalten. Ein Vorschlag einer Besucherin wurde unmittelbar aufgegriffen und stattdessen Erfahrungen und Erkenntnisse gesammelt. Dies führte zu mehr Beteiligung an der Pinnwand.
- Für Nicht-Muttersprachler:innen wäre es nützlich, auch einen englischsprachigen Text bereit zu stellen. Nicht-Muttersprachler:innen brachten nochmal neue interessante Perspektiven ein.
- Das Spektrum der Erwartungen war groß: Manchen war die Station zu unakademisch, andere Besucher:innen empfanden das Konzept als zu abstrakt. Für Fachfremde sollte die Station zukünftig nahbarer gestaltet werden.



5 BLICK.WINKEL DER HALBE METER UNTERSCHIED

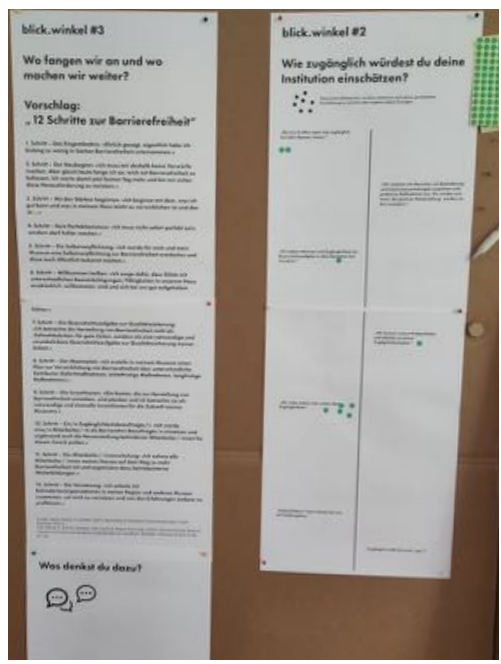
Alex Schreiner & Verena Bergmann

An dieser Station sollten die Besucher:innen dafür sensibilisiert werden, dass es für Menschen mit Behinderung in Museen immer noch viele Barrieren gibt, die sie aktiv ausschließen und einen Besuch teilweise verunmöglichen. Exemplarisch hierfür wurde der in vielen Museen vorgeschriebene Mindestabstand fokussiert, der es vielen Menschen mit verschiedenen Sehbehinderungen unmöglich macht, die Exponate zu betrachten.

Die Teilnehmer:innen wählten eine Simulationsbrille für Sehbehinderung und wurden bis zu dem Gemälde „Grotto Belvedere“ von Ronald Paris geführt. Hier wurden Sie eingeladen, zu beschreiben, was sie sehen. Die Stichworte wurden simultan in eine Begriffswolke überführt, die im Galerieraum projiziert wurde. Zudem konnte ein Audiodeskription angehört und im Begleitheft der Simulationsbrillen des „Sehwerkes“ nachgeschlagen werden, welche Sehbehinderungssimulation gerade erlebt wurde.

Auf verschiedenen Plakaten ließen sich abschließend die eigene Institution hinsichtlich der Zugänglichkeit und der Verantwortung bewerten oder positive Zugänglichkeitserfahrungen im Museum teilen. Eine Übersicht der „Do’s and Don’ts“ machte darauf aufmerksam, dass das Auf- und Wiederabziehen der Simulationsbrille ein Privileg von nicht-sehbehinderte Menschen ist. Die Simulationsbrillen können niemals eine Lebensrealität darstellen.

Beispielhafte Impulse für die Reflexion über Barrierefreiheit:





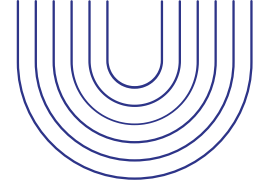
Was hat gut funktioniert?

- Die meisten Menschen konnten gut mit den Simulationsbrillen umgehen, fast alle wollten die Audiodeskription anhören.
- Die Methode, mit Klebepunkten den eigenen Standort zu bestimmen wurde sehr gut angenommen.
- Die Vordrucke für Best-Practice wurden gern benutzt. Der Stempel „Mutiges Museen!“ wurde mit großer Freude benutzt.

Reflexion & Empfehlungen!

- Einige Menschen haben nicht verstanden, dass die eingetippten Stichworte der Beschreibung im Nebenraum sichtbar sind und sich immer wieder verändern. Das Prinzip sollte nochmal separat beschrieben werden.
- Die Begleithefte des „Sehwerks“ sollten nicht mitgenommen werden.
- Hilfreich war es, den Unterschied zwischen Audioguide (gibt meist Hintergrundinformationen zu Herstellungsprozess, Entstehung, Maler:in, Schaffensphase, etc.) und Audiodeskription (beschreibt möglichst neutral was auf dem Gemälde zu sehen ist) zu erklären.
- Es empfiehlt sich gute Over-Ear-Kopfhörer, die die restlichen Geräusche etwas abschirmen und mobile Abspielgeräte zu verwenden, die die Teilnehmer:innen selbst in die Hand nehmen können.





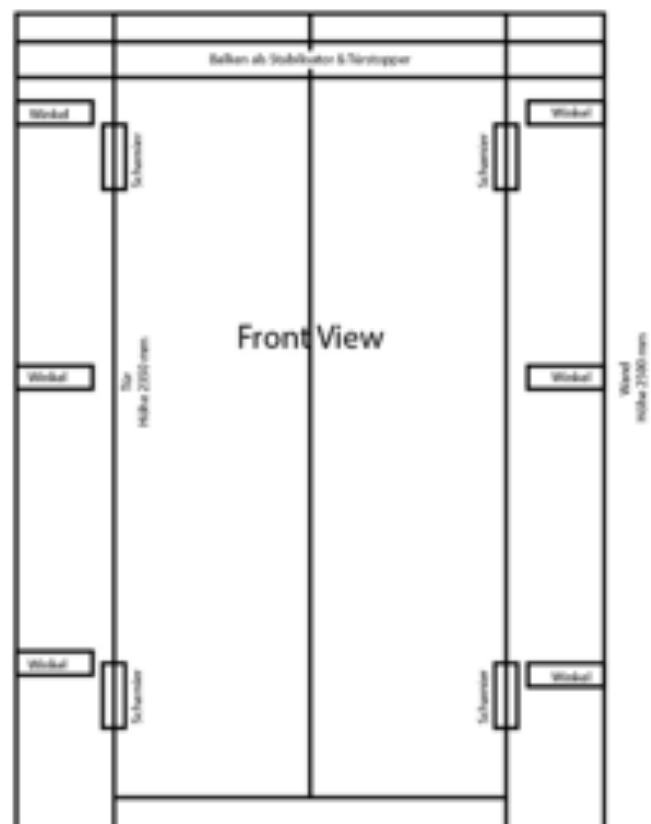
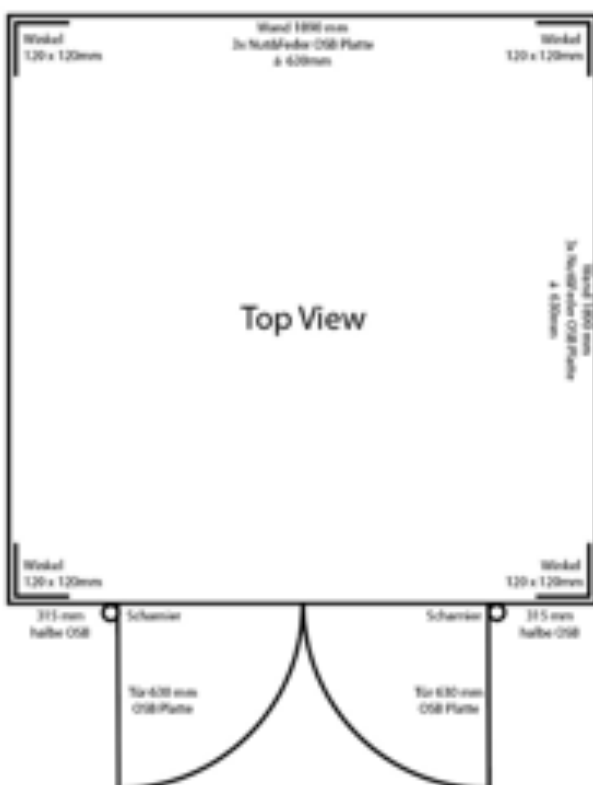
6

STILLE POST: VOLLES ROHR!

Joscha Lysander Morgenthal, Francis Mayer & Johanna Morgenstern

Eine Klokabine wurde im Galerieraum installiert, um einen geschützten, anonymen Ort der Reflexion und der kollektiven Wissensproduktion zu schaffen. Die Innenwände der 1,80 x 2,00 Meter großen, verschließbaren Koje wurden bereits im Vorfeld mit ein paar Kommentaren beschriftet, um eine kritische Debatte über das Museum zu entfachen. Es entstand schnell ein vielfältiges Tableau von Themen mit unterschiedlichsten, z.T. auch kontroversen Stimmen. Im Gegensatz zu der Kritik im Innenraum konnten die Außenwände mit Steckbriefen über Museen und Best Practices versehen und das Prädikat „Mutiges Museum!“ vergeben werden.

Dokumentation: Bauplan





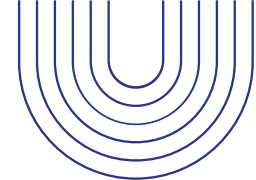
Was hat gut funktioniert?

- Die Wände der Kabine wurden rege beschrieben, mit offener oder auch geschlossener Tür. Meist stand die Tür offen.
- Es wurden Statements und Kommentare verfasst, die sich teilweise aufeinander bezogen. Besucher:innen kamen in oder vor der Kabine über die Kommentare miteinander ins Gespräch.

Reflexion & Empfehlungen!

- Es ist schwierig nachzuweisen, ob das Prinzip tatsächlich zu einem freien Meinungs Austausch führt. So gab es unter anderem die Rückmeldung, es sei unangenehm, die Tür zu schließen, denn es würde so wirken, als hätte man etwas zu verbergen. Festhalten lässt sich aber, dass die Teilnehmer:innen gut ins Gespräch kamen und über die Bedingungen von gelungener Kommunikation nachdachten.
- Für das Ausfüllen der Steckbriefe braucht es eine stärkere und klarere Anleitung (schriftlich oder mündlich), hier war nicht ganz verständlich, ob die Beispiele von den Museen selber oder aus der Perspektive der Besucher:innen auszufüllen sind.





7 UKRAINISCHE MUSEEN

Yaroslava Shkolna

Ukrainische Museen sind seit Ausbruch des Krieges in besonders schwieriger Lage. Viele Gebäude, Infrastrukturen, Reservate, Denkmäler, Kulturgüter und Sammlungen wurden zerstört und beschädigt. In Zusammenarbeit mit dem "Museum Crisis Center", einer Organisation zur Unterstützung regionaler Museen in der Ukraine, wurden Informationen über sechs Museen in verschiedenen ukrainischen Städten erstellt, die durch militärische Einsätze der Russischen Föderation schwer beschädigt wurden.

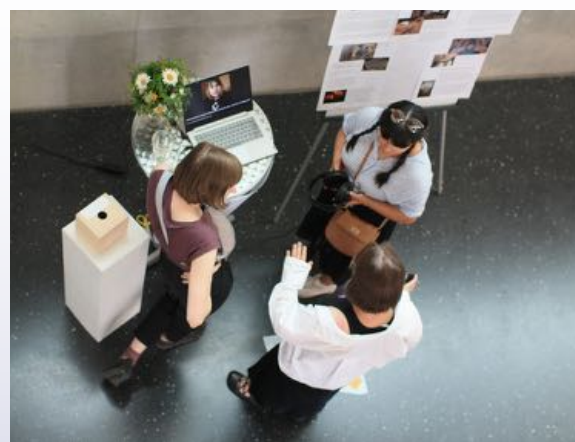
Die Informations- und Spendenstation bot den Besuchern die Möglichkeit, einen Info-Sheet mit Details zu den betroffenen Museen einzusehen. Zusätzlich konnten die Besucher ein Interview mit einer der Gründerinnen des "Museum Crisis Center" ansehen, um die Situation noch besser zu verstehen.

Die Hauptziele der Station waren es, das Bewusstsein für die schwierige Lage der Museen in der Ukraine zu schärfen und Spenden für das "Museum Crisis Center" zu sammeln. Insgesamt konnte ein Betrag von 60 Euro für das Unterstützungszentrum gesammelt werden.



Das **Interview mit Olesia Milovanova** kann hier abgerufen werden:

<https://www.youtube.com/watch?v=zvUNYcvnCSU>



KONTAKT

Hochschule Merseburg

Fachbereich Soziale Arbeit.Medien.Kultur

Prof.in Dr.in Daniela Döring

Professur für Kulturgeschichte

Adresse:

Eberhard-Leibnitz-Str. 2

06217 Merseburg

Raum Hg/F4/25

E-Mail: daniela.doering@hs-merseburg.de