
21-1/2

März 2021

€ 14,30

ISSN 1015-6720

neuesmuseum

die österreichische museumszeitschrift

Herausgegeben von Museumsbund Österreich



Partizipation - Museum im Zweikanalton

Neuaufstellung im Narrenturm

Philipp Blom: Museumsethik. Von der Dominanz zum Dialog
Sammlungen sichten



8 → 57

MUSEUM IM ZWEIKANALTON

- 8 *Evelyn Fränzl*
Eine gesellschaftspolitische Außenperspektive auf Partizipation im Museum
- 16 *Angelika Doppelbauer*
Wer hat Angst vor Partizipation?
Nina Simons Change-Management für Museen
- 22 *Jan-Christian Warnecke*
Geistergespräche – oder: Wenn wir uns erreichen
- 28 *Sophie Lingg & Juliane Saupe*
Einladung zur Teilhabe.
Wünsche an die Partizipation im Museum
- 32 *Monika Holzer-Kernbichler*
Wer redet mit? Mitsprache. Teilhabe. Transformation
- 38 *Jasmine Ampferthaler-Dorfer*
Die Ausgrabungen am Magdalensberg
anno dazumal – Besucher/innen erzählen ...
- 42 *Sarah Grandke*
Weit weg? – Nah dran! Internationale Workshops als partizipatives Gestaltungsmittel am Hamburger denk.mal Hannoverscher Bahnhof
- 46 *Stefan Benedik*
Museum als Prozess. Dynamisierte Ausstellungen mit User-Generated-Content im Haus der Geschichte Österreich
- 50 *Marianne Eisl & Iris Ott*
Partizipation als Forschungswerkzeug.
Das Deck 50 im Naturhistorischen Museum Wien

1 EDITORIAL

4 JOURNAL

100 Jahre Uhrenmuseum · Neues Gesicht im MAMUZ · Zwei neue Umweltzeichen für Museen · 20-Jahr-Jubiläum im Karikaturmuseum Krems · EMYA 2021: Zwei Nominierungen aus Österreich

58 → 119

SCHAUPLÄTZE

- 58 *Philipp Blom*
Museumsethik: Von der Dominanz zum Dialog
- 62 *Peter Assmann im Interview mit Uwe Schwinghammer*
„Museumsarbeit ist eine Breitbandarbeit“
- 68 *Eduard Winter im Gespräch mit Sabine Fauland*
Eine wissenschaftliche Sammlung im neuen Gewand: Die Neuaufstellung der pathologisch-anatomischen Sammlung im „Narrenturm“
- 74 *Im Gespräch mit dem Team des Salzburg Museums*
Das Museum als Bühne
- 80 *Nora Pierer*
MODELL-WELTEN. Überlegungen zu Dioramen und Modellen im Museum
- 84 *Wolfgang Muchitsch*
Sammlungen sichten: Im Herzen des Museums

88 MUSEUMSGÜTESIEGELTRÄGER

Granatium · **Kärntner Freilichtmuseum Mariaaal** · eumigMuseum · **Liechtensteinmuseum Wilfersdorf** · Landesgalerie Niederösterreich · **Museum Retz** · Museum St. Peter an der Sperr · **PIZ1000 - Pittener Regionsmuseum** · Stillfried · Zentrum der Urzeit · **Gustav Klimt-Museum** · KZ-Gedenkstätte Mauthausen · **Hoamathaus Altenmark** · Stille Nacht Museum im Pfiegerschlössl · **Wunderkammer Elbigenalp** · Mozarthaus Vienna · **Österreichisches Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum**

120 APROPOS MUSEUM

122 AUSSTELLUNGS-
KALENDER

134 IM NÄCHSTEN HEFT

Schwerpunkt: Die Schließung der Museen durch COVID19. Ein Jahr danach

Partizipation als Forschungswerkzeug. Das Deck 50 im Naturhistorischen Museum Wien

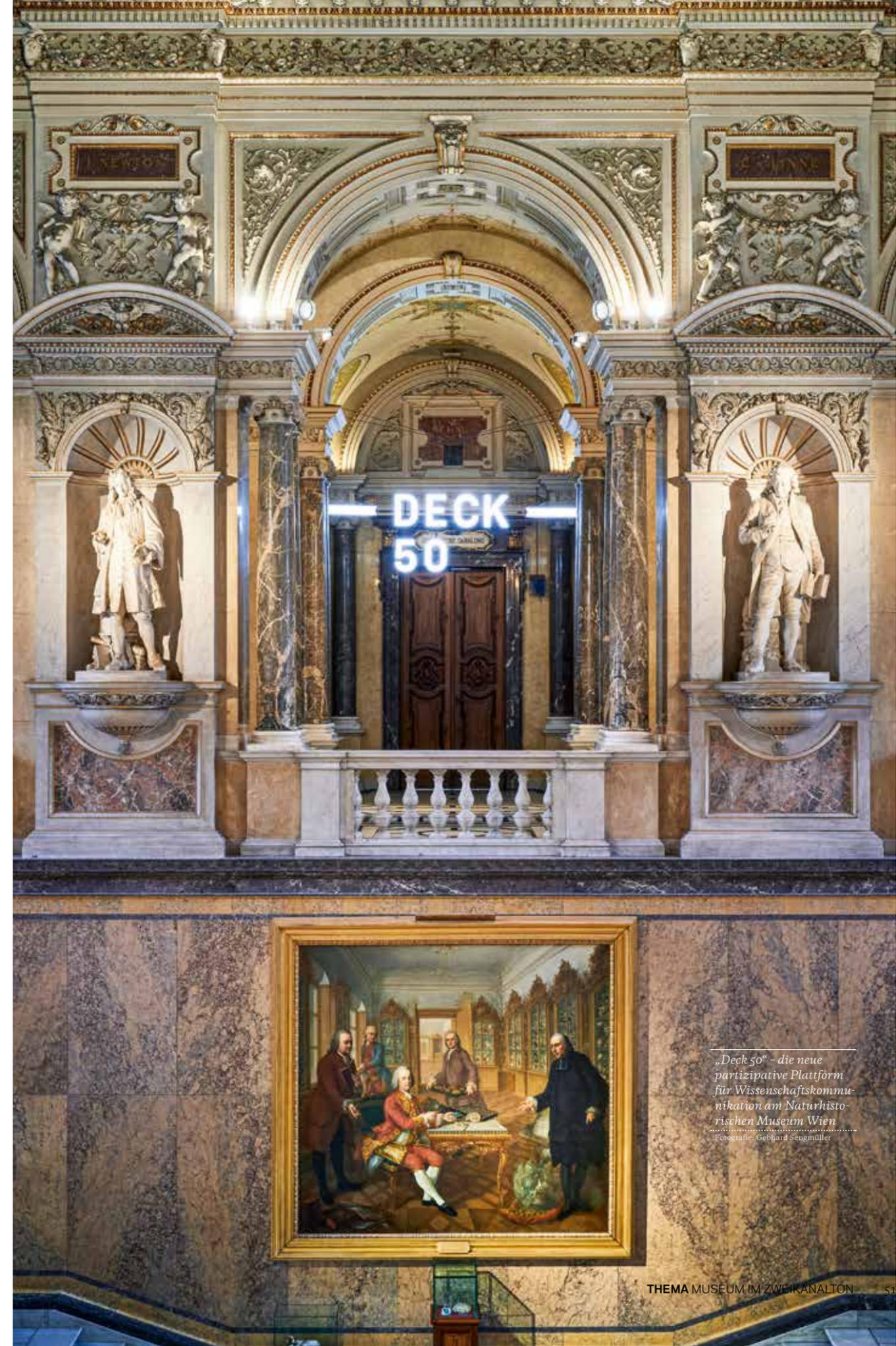
Marianne Eisl, Ars Electronica Futurelab, Linz
Iris Ott, Naturhistorisches Museum Wien

Viele Menschen erheben heute Anspruch auf Beteiligung und Mitbestimmung – nicht nur in Politik und Gesellschaft, sondern auch als Besucher/innen im Museum. Auch in diesem Lebensbereich wollen sie sich aus ihrer passiven Rolle herausgelöst sehen, zu aktiv Mitgestaltenden und Mitarbeitenden werden, sich einbringen und etwas Bleibendes schaffen.

Die Erfüllung dieses Wunsches bedeutet nicht nur einen persönlichen Gewinn für den Einzelnen bzw. die Einzelne; auch die Museumsarbeit kann enorm profitieren. Meinungen und Erfahrungen von sogenannten Alltagsexpertinnen und Alltagsexperten zeigen oft zusätzliche Perspektiven auf und verleihen bekannten Themen in vielerlei Hinsicht eine neue Tiefe und Diversität. Das Naturhistorische Museum Wien (NHM), eine der größten außeruniversitären Forschungsinstitutionen Österreichs, verfolgt diesen Austausch zwischen Wissenschaft und Gesellschaft schon seit vielen Jahren in vielfältigen Citizen-Science-Aktivitäten. Mit „Deck 50“ bekam das Museum 2020 einen Raum, der eigens für den intensiven Austausch zwischen Forschung und Gesellschaft konzipiert wurde und das Museum als Ort und Sprachrohr gelebter Partizipation etablieren soll.

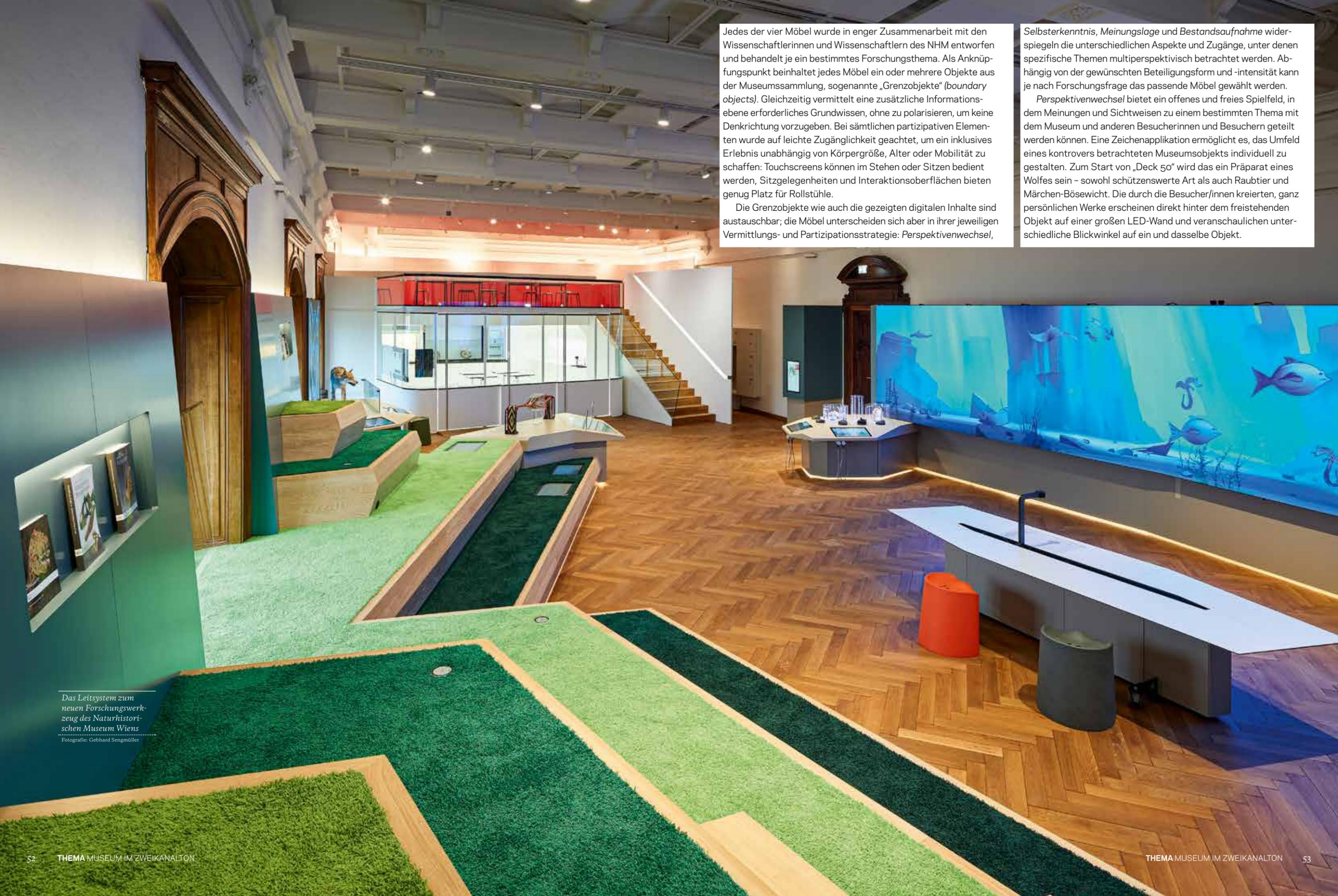
Die Vorteile der Integration von Besucher/innen-Beteiligung liegen vor allem in jenen Bereichen, an denen sich das lokale, praktische Wissen der Gemeinschaft mit dem systematisierten Wissen in den Forschungsabteilungen überlagert und kombiniert. Die Debatten, die an diesen Schnittstellen geführt werden, tragen zu einem besseren Verständnis für Forschungsanliegen der breiten Bevölkerung bei; gleichzeitig führt der Austausch zu einer höheren Relevanz der Forschungsfragen und -ergebnisse. Mit „Deck 50“ wird dieser Wechselwirkung nicht nur eine Bühne, sondern ein ganzer Raum gewidmet. Den Rahmen bildet ein durchdachtes Raumkonzept, gepaart mit modernster Technologie, mit deren Hilfe die hauseigene Forschung und der Beitrag der Besucher/innen in den Mittelpunkt rücken.

Das Konzept einer vielfältigen Kommunikationsplattform hat das NHM gemeinsam mit dem Ars Electronica Futurelab und INSEQ Design erarbeitet. Ziel war, die Prozesshaftigkeit von Forschung zu unterstreichen und Bürger/innen durch unterschiedliche Formen der Partizipation auf Basis der gezeigten Museumsinhalte in diesen Prozess miteinzubeziehen. Viele Forschungsanliegen folgen keinem fix vorgegebenen Denkmuster und verlangen nach neuen, offenen Wegen, die erprobt und bestenfalls weiterverfolgt, jedoch auch wieder verworfen werden können. Ein digitales System samt vier partizipativen Möbeln schafft die erforderliche Flexibilität, um gezeigte Inhalte einfach auszutauschen und generierte Daten für Forschungszwecke aufzubereiten. Auf diese Weise passt es sich den schnell wechselnden Prioritäten der Forschungsbereiche bestmöglich an.



„Deck 50“ – die neue partizipative Plattform für Wissenschaftskommunikation am Naturhistorischen Museum Wien

Fotografie: Gebhard Sengmüller



Jedes der vier Möbel wurde in enger Zusammenarbeit mit den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern des NHM entworfen und behandelt je ein bestimmtes Forschungsthema. Als Anknüpfungspunkt beinhaltet jedes Möbel ein oder mehrere Objekte aus der Museumssammlung, sogenannte „Grenzobjekte“ (*boundary objects*). Gleichzeitig vermittelt eine zusätzliche Informationsebene erforderliches Grundwissen, ohne zu polarisieren, um keine Denkrichtung vorzugeben. Bei sämtlichen partizipativen Elementen wurde auf leichte Zugänglichkeit geachtet, um ein inklusives Erlebnis unabhängig von Körpergröße, Alter oder Mobilität zu schaffen: Touchscreens können im Stehen oder Sitzen bedient werden, Sitzgelegenheiten und Interaktionsoberflächen bieten genug Platz für Rollstühle.

Die Grenzobjekte wie auch die gezeigten digitalen Inhalte sind austauschbar; die Möbel unterscheiden sich aber in ihrer jeweiligen Vermittlungs- und Partizipationsstrategie: *Perspektivenwechsel*,

Selbsterkenntnis, Meinungslage und Bestandsaufnahme wider spiegeln die unterschiedlichen Aspekte und Zugänge, unter denen spezifische Themen multiperspektivisch betrachtet werden. Abhängig von der gewünschten Beteiligungsform und -intensität kann je nach Forschungsfrage das passende Möbel gewählt werden.

Perspektivenwechsel bietet ein offenes und freies Spielfeld, in dem Meinungen und Sichtweisen zu einem bestimmten Thema mit dem Museum und anderen Besucherinnen und Besuchern geteilt werden können. Eine Zeichenapplikation ermöglicht es, das Umfeld eines kontrovers betrachteten Museumsobjekts individuell zu gestalten. Zum Start von „Deck 50“ wird das ein Präparat eines Wolfes sein – sowohl schützenswerte Art als auch Raubtier und Märchen-Bösewicht. Die durch die Besucher/innen kreierte, ganz persönlichen Werke erscheinen direkt hinter dem freistehenden Objekt auf einer großen LED-Wand und veranschaulichen unterschiedliche Blickwinkel auf ein und dasselbe Objekt.

Das Leitsystem zum neuen Forschungswerkzeug des Naturhistorischen Museum Wiens
Fotografie: Gebhard Sengmüller



← *Wie funktioniert Wissenschaft? Dieser Frage wird in Workshops im Labor auf „Deck 50“ nachgegangen.*
 Fotografie: Gebhard Sengmüller



← *Perspektivenwechsel an der Wolf-Station*
 Fotografie: Ars Electronica Futurelab

Mithilfe des Möbels *Selbsterkenntnis* ist es möglich, eigene Beobachtungen zu erfassen und mit denen anderer zu vergleichen. Dazu ist kein bzw. nur geringes Vorwissen nötig; die Angaben, die eingebracht werden, sind aber relevant für verschiedene Forschungsanliegen. Aktuell werden Fragen zu essbaren Meerestieren behandelt und die gesammelten Antworten – abhängig vom Wohnort – auf einer virtuellen Weltkugel erkundbar gemacht. Themenspezifische Hands-on-Objekte helfen dabei, das Erlebte ins Gedächtnis zu rufen bzw. einen kognitiven Denkprozess anzuregen.

Das Möbel *Meinungslage* ermöglicht es Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, die aktuelle Stimmung zu einer Fragestellung einzufangen. Besucher/innen können mittels Sprach- und Worteingaben Beiträge zu einer bestimmten Frage erzeugen, die das ausgestellte Grenzobjekt virtuell umfließen und mit ihm ein „Kunstwerk“ bilden. In der ersten Ausführung steht ein überdimensionierter Webrahmen als Hands-on-Grenzobjekt und Anknüpfungspunkt zur Forschung über Textilproduktion im Zentrum. Um verwertbare Beiträge zu produzieren, wurde bei diesem partizipativen Exponat darauf geachtet, eine ruhige Atmosphäre zu schaffen, die es erlaubt, tiefer in die Thematik einzutauchen und zu reflektieren. Teile der Installation laden als Sitzmöbel zum Verweilen ein, und das Hands-on-Grenzobjekt regt zur ausführlichen Betrachtung und Erforschung an.

Um das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass jede/r Einzelne gesellschaftliche Wirkungskraft hat, auch wenn sein oder ihr Beitrag noch so klein ist, bietet das Möbel *Bestandsaufnahme* die Möglichkeit, über ein transparentes Touchdisplay Informationen einzuholen und Angaben zum eigenen Verhalten gemeinsam mit demografischen Daten abzugeben. Das transparente Display ist die Frontseite einer in die Wand eingepassten Vitrine, die derzeit seltene Rohstoffe beinhaltet, welche zur Produktion eines Mobiltelefons erforderlich sind. Dazu können Besucher/innen an einer Umfrage zum Bestand an Mobiltelefonen in ihrem Haushalt teilnehmen. Die Angaben werden zu den bereits gesammelten Daten anderer Besucher/innen addiert, analysiert und als Gesamtergebnis aufbereitet. Eine Hochrechnung veranschaulicht den Anteil des eigenen Beitrags an der Gesamtsumme und hilft Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, sich ein Bild über aktuelle Zahlen zu machen, welche zu einer signifikanten (wissenschaftlichen) Aussage im Hinblick auf das dem Möbel zugrunde liegende Forschungsthema beitragen können.

Speziell für unter 8-Jährige wurde ein weiteres partizipatives Format konzipiert, das auch junge Besucher/innen zur kreativen Auseinandersetzung mit den Sammlungsobjekten anregen soll. Auf einer großflächigen LED-Wand werden verschiedene *Immersive Welten* visualisiert, die vom Publikum ergänzt und gestaltet werden können, indem analoge Zeichnungen digitalisiert werden. Hier können Kinder Höhlenmalereien gestalten, ein Korallenriff mit Fischen und anderen Meeresbewohnern bevölkern oder individuelle Ausstellungsstücke in eine virtuelle Vitrine stellen. Diese interaktiven virtuellen Welten sind der niederschwelligste Zugang, der angeboten wird, um sich mit den in der Schausammlung gezeigten Inhalten vertiefend auseinanderzusetzen und zugleich die Raumatmosphäre aktiv mitzugestalten.

Alle beschriebenen Zugänge zu den Forschungsarbeiten am NHM fügen sich nahtlos in das Gesamtkonzept des „Deck 50“ ein, das außer den partizipativen Möbeln auch verschiedene Dialog- und Bühnenformate sowie ein zweistöckiges Labor beinhaltet, in dem wissenschaftliche Zusammenhänge eigenständig erforscht werden können.

Das Jahr 2021 wird zeigen, wie diese neue physische Plattform für Wissenschaftskommunikation des NHM angenommen wird und welche spannenden Debatten an dieser Schnittstelle zwischen Gesellschaft und Forschung entstehen können. ■