

Zeitschrift:	Tugium : Jahrbuch des Staatsarchivs des Kantons Zug, des Amtes für Denkmalpflege und Archäologie, des Kantonalen Museums für Urgeschichte Zug und der Burg Zug
Herausgeber:	Regierungsrat des Kantons Zug
Band:	34 (2018)
Artikel:	Kantonales Museum für Urgeschichte(n)
Autor:	Zweifel, Ursina
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-787144

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kantonales Museum für Urgeschichte(n)

«Echte Dinge anschauen und viel ausprobieren»

Kulturelle Teilhabe für Kinder im Museum für Urgeschichte(n)

Kinder und Museum – das ist längst kein Widerspruch mehr. Im Museum für Urgeschichte(n) Zug machen Kinder mehr als die Hälfte aller Besucherinnen und Besucher aus. Während die meisten Kinder im Rahmen eines Schulklassen- oder Familienbesuchs kommen, gibt es auch solche, die ihre Freizeit aus eigenem Antrieb im Museum verbringen. Oft besuchen sie gleich mehrere Veranstaltungen jährlich. Andere Kinder kommen nach einem Schulklassenbesuch ein zweites Mal ins Museum, um es ihren Angehörigen zu zeigen. Doch was zieht Kinder ins Museum, an einen Ort, der sich mit dem Bewahren und Vermitteln von Erinnerungen befasst?¹ Auf die Frage, was ihnen am Museumsbesuch gefalle, nannten die Kinder in einem Ferienworkshop im Februar 2018 (Abb. 1) vor allem zwei Gründe: Dass man im Museum «echte Dinge anschauen» und «viel ausprobieren und selber machen» kann. Mit anderen Worten: Was ein Museum von anderen kulturellen Erlebnissen unterscheidet, ist dessen Authentizität kombiniert mit der Möglichkeit zur Teilhabe.

¹ Zur Definition von Museen s. Waidacher 2005, 15. Das trifft ganz besonders für archäologische Museen zu.

² Waidacher 2005, 16f.

Auch wenn es sich bei diesen Aussagen nicht um die Ergebnisse einer repräsentativen Umfrage handelt, so fällt doch auf, dass die Kinder Punkte nannten, die auch für das Selbstverständnis von Museen zentral sind. Die Authentizität ist wichtigstes Alleinstellungsmerkmal aller (kulturhistorischen) Museen. Auch Bibliotheken, Datenbanken oder Universitäten beschäftigen sich mit der Vermittlung kulturhistorischer Inhalte – der Unterschied besteht darin, dass das Vermittlungsmedium in Museen das authentische Objekt darstellt.² Die Begegnung mit Originalfunden ermöglicht ein authentisches Erlebnis, das es erlaubt, Objekte auch «auch mal von allen Seiten genau anzuschauen», wie ein Mädchen sagte.

Die befragten Kinder waren sich einig, dass das «Mitmachen» der eigentliche Grund ist, warum ein Museumsbesuch nicht nur spannend sei, sondern auch richtig Spass mache. Damit kam ein Thema zur Sprache, das in diesem Artikel genauer unter die Lupe genommen werden soll: die kulturelle Teilhabe.

Kulturelle Teilhabe – nicht nur für Kinder

Die kulturelle Teilhabe ist kein neues Konzept in der Museumslandschaft. Je nach Intensität der Teilhabe reagiert das Publi-



Abb. 1 Kinder des Ferienworkshops «Hosensackmuseum» diskutieren darüber, warum sie gerne Museen besuchen.

Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
Konsum Einzelbesucher konsumiert Inhalt.	Interaktion Einzelbesucher reagiert auf Inhalt.	Stufen der Partizipation Reaktionen der Einzelbesucher werden mit denen der Gesamtheit aller Besucher in Verbindung gebracht.	Reaktionen der Einzelbesucher werden für die Stimulation sozialer Interaktion genutzt.	Einzelbesucher interagieren miteinander.
Kinder schauen ein Steinbeil in der Vitrine an oder nehmen an einer Führung dazu teil.	Kinder diskutieren mit einer Fachperson über das Steinbeil oder probieren eine Replik davon aus.	Kinder erstellen eine eigene Interpretation, die im Museum sichtbar bleibt: Es ist kein Steinbeil, sondern ein Hockeyschläger.	Kinder reagieren auf die vorhergehenden Interpretationen oder arbeiten daran weiter.	Kinder gestalten vor Ort gemeinsam einen eigenen Ausstellungsteil zu ihrer eigenen Interpretation des Steinbeils.

Abb. 2 Stufen der kulturellen Teilhabe gemessen am Grad der sozialen Interaktion nach Simon 2012, ergänzt mit fiktiven Beispielen in einem archäologischen Museum.

kum auf die Inhalte, interagiert mit ihnen oder kuratiert sogar eine eigene Ausstellung. Nach Nina Simon, Direktorin des Museum of Art and History in Santa Cruz (USA) können verschiedene Stufen der Teilhabe unterschieden werden³ (Abb. 2).

Die erste Stufe findet in jedem Museum statt, die zweite ist ebenfalls bereits in vielen Museen Standard, beispielsweise indem interaktive Stationen angeboten werden. Die eigentliche Partizipation beginnt aber erst ab der dritten Stufe. Die Besuchserfahrung intensiviert sich, aus dem passiven Konsum und der Reaktion wird eine aktive Beteiligung an der Ausstellung. Und je aktiver das Publikum an einer Ausstellung teilnimmt, desto stärker beginnt es auch, mit anderen Besucherinnen und Besuchern zu interagieren. Der Museumsbesuch wird von einer individuellen zu einer gemeinschaftlichen Erfahrung.⁴

Das Beispiel des Steinbeils zeigt, wie diese Stufen in einem archäologischen Museum mit Kindern umgesetzt werden können. Natürlich gelten diese Stufen auch für Erwachsene, diese bilden aber nicht den Hauptfokus dieses Artikels. Die Übergänge zwischen den Stufen sind in der Praxis fließend. Dabei wird gleich sichtbar, wo Kritiker die grösste Herausforderung partizipativer Projekte sehen: Das Publikum ist nicht mehr nur Empfänger von vermittelten Inhalten, sondern erstellt eigene Interpretationen. Es stellt sich die Frage, wie die Wissenschaftlichkeit des Museums als Institution gewährleistet bleiben kann. Partizipative Projekte sind, obwohl eine Teilhabe möglichst vieler erwünscht ist, «keine grenzenlose Möglichkeit zur Selbstdarstellung»,⁵ sondern folgen bestimmten Regeln. Diese bilden den institutionellen Rahmen der Projekte. Wie die Regeln aussehen, hängt von der Form der Teilhabe ab⁶ (Abb. 3).

Nicht jede Form der Teilhabe ist für jede Ausstellung gleich geeignet. Bei einem Museum mit heterogenen Besuchergruppen – Kindergruppen, Erwachsenen und Familien im Falle des Museums für Urgeschichte(n) – lohnt es sich aber, die Teilhabe als Vermittlungskonzept mitzudenken und dafür genügend Zeit einzuplanen. Museen sehen sich zunehmend mit einem Publikum konfrontiert, das sich durch die sozialen Medien einen individuellen, partizipativen Zugang zu Kultur gewöhnt ist. «Dementsprechend erwarten Besucher heute Zugang zu einem breiten Spektrum an Informationsquellen und Perspektiven. [...] Sie wollen mitreden, teilnehmen und das, was sie konsumiert haben, neu zusammenstellen.»⁷ Museen profitieren also davon, wenn sie diesen Freiraum nicht nur zur Verfügung stellen, sondern gar als «Freiraum» wahrgenommen werden. Dies gilt insbesondere auch für Kinder, die sich gewohnt sind, ihre Freizeit nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten zu dürfen.

Dass Partizipation auch einen gesellschaftlichen Aspekt hat, zeigt die Kulturbotschaft 2016–2020 des Bundesamts für Kultur: «Die Stärkung kultureller Teilhabe ist eine der drei strategischen Handlungssachsen der Kulturpolitik des Bundes. Kulturelle Teilhabe zu stärken bedeutet, die individuelle und kollektive Auseinandersetzung mit Kultur und die aktive Mitgestaltung des kulturellen Lebens anzuregen. Wer am kulturellen Leben teilnimmt, wird sich der eigenen kulturellen Prägungen bewusst, entwickelt eine eigene kulturelle Identität.

³ Simon 2012, 107.

⁴ Simon 2012, 107.

⁵ Simon 2012, 105.

⁶ Simon 2010, Kapitel 5.

⁷ Simon 2012, 96.

Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
Kontribution Das Publikum trägt in der Ausstellung bei, indem es Objekte, Ideen oder Aktivitäten beisteuert. Das Museum initiiert ein Projekt mit festgelegtem Rahmen. Es bestimmt, welche Inhalte geliefert werden sollen.	Kollaboration Das Publikum wird zum aktiven Partner bei der Entstehung von Ausstellungsprojekten. Das Museum initiiert und kontrolliert das Projekt, aber das Publikum bestimmt durch seine Handlungen die Richtung und das Endprodukt mit.	Ko-Kreation Das Publikum kreiert gemeinsam mit dem Museum Ausstellungen als gleichwertige Partner, wobei auch das Publikum eigene Projekte initiieren kann. Das Museum und das Publikum bestimmen den Inhalt gemeinsam. Das Museum stellt dafür entsprechende Hilfestellungen zur Verfügung.

Abb. 3 Drei Stufen der Partizipation nach Simon 2010, wobei der Grad der Teilhabe von der Kontribution zur Ko-Kreation steigt.



Abb. 4 Kindergeburtstag im Museum. Spielerisches Erleben der Steinzeit durch Ausprobieren und Mitmachen.

tät und trägt so zur kulturellen Vielfalt der Schweiz bei.»⁸ Und er bzw. sie setzt sich auch mit der eigenen Identität auseinander – zumindest im Museum für Urgeschichte(n).

Kulturelle Teilhabe im Museum für Urgeschichte(n)

Seit seiner Wiedereröffnung an der Hofstrasse im Jahr 1997 versteht sich das Museum für Urgeschichte(n) Zug als «Erlebniswelt Museum», in der Urgeschichte mit allen Sinnen entdeckt werden kann.⁹ Während die Dauerausstellung sehr anschaulich das Eintauchen in vergangene Zeiten ermöglicht, waren die Möglichkeiten zur Interaktion anfangs noch beschränkt. Eine Ausnahme bildete die Kindergalerie, die nur über eine Strickleiter zugänglich war. Dieser Raum war dem Entdecken und Spielen vorbehalten.

⁸ <https://www.bak.admin.ch/bak/de/home/sprachen-und-gesellschaft/kulturelle-teilhabe.html> (Zugriff 12. Februar 2018).

⁹ Eberli 2008, 51, 58.

¹⁰ Eberli 2008.

Von Anfang an sorgten aber Anlässe und Gruppenangebote wie Kindergeburtstage (Abb. 4) dafür, dass sich dem Publikum durch Mitmachangebote das Leben in der Vergangenheit interaktiv erschliessen konnte. Zum Beispiel, indem es in der Werkstatt steinzeitliche Werktechniken ausprobieren und dabei eine Vorstellung davon bekommen konnte, wie anstrengend, aber auch wie raffiniert das Arbeiten in der Steinzeit war. In den letzten Jahren wurde die Interaktion für die Vermittlung immer wichtiger.¹⁰ Sonderausstellungen wurden mit interaktiven Elementen ausgestattet. Repliken römischer Glocken, eine Getreidemühle zum Ausprobieren und ein Mühlrad zum Zusammensetzen ermöglichten 2015 beispielsweise einen handfesten Zugang zur Ausstellung «Geschichte(n) am Kanal» (Abb. 5). Diese Elemente waren primär für Kinder gedacht, wurden aber auch von Erwachsenen gerne genutzt. Das zeigte sich insbesondere in der interaktivsten aller Ausstellungen «Einfach tun» im Jahr 2014, in deren Werkstatt, dem eigentlichen Kernstück, viele pfahlbauzeitliche Handwerkstechniken erprobt werden konnten (Abb. 6).



Abb. 5 Interaktive Station in der Sonderausstellung «Geschichten am Kanal». Mühlrad zum Zusammensetzen.



Abb. 6 Pfahlbauwerkstatt der Sonderausstellung «Einfach tun».

Auch die Dauerausstellung wurde in den letzten Jahren um interaktive Elemente ergänzt. Das Atelier im Museum ermöglicht es Kindern, im Museum ein urgeschichtliches Souvenir herzustellen (Abb. 7). Als Vorbilder dafür dienen Originalfunde, die im Museum zu sehen sind oder an Aspekte anknüpfen, die im Museum thematisiert werden. So entstanden jungsteinzeitliche Holzkämme, Schlüsselanhänger in Form eines römischen Schuhs oder frühmittelalterlicher Schmuck. Die Platzierung dieses Ateliers mitten in der Dauerausstellung schränkt zwar die Auswahl der geeigneten Handwerkstechniken ein – alles, was akustisch stört oder Staub verursacht, ist nicht möglich –, aber es ist Ausdruck davon, dass die interaktiven Angebote als integraler Bestandteil des Museums verstanden werden.

Einige Sonderausstellungen enthielten auch partizipative Elemente im Sinne einer Kontribution. Bei der Sonderausstellung «Der Löffel» von 2006 brachten über fünfzig Personen eigene Löffel mit dazugehörigen Geschichten ins Museum, die dann Teil der Ausstellung wurden (Abb. 8). In der Ausstellung «Merkur & Co.» im Jahr 2010 waren Besucherinnen und Besucher dazu aufgefordert, einen Hauptsaltar ihren Bedürfnissen entsprechend neu zu arrangieren, mit eigenen Figuren zu ergänzen oder Wünsche in den «Götterbriefkasten» zu werfen. Diese wurden bei der Finissage in einem römischen Ritual verbrannt und wurden so Teil des Museumsprogramms.



Abb. 7 Offenes Atelier als fester Bestandteil im Museum. Herstellen urgeschichtlicher Souvenirs inmitten der Ausstellung.

Kindernachmittage im Museum: interaktiv, erlebnisorientiert und doch vermittelnd

Interaktive und partizipative Angebote stehen oft unter dem Verdacht, «nur» Infotainment zu sein und den Fokus zu sehr auf das Erlebnis zu legen, sodass die Vermittlung von Inhalten zu kurz kommt. Wenngleich dafür eine gewisse Gefahr besteht, ist das keineswegs immer so: Kindernachmittage im Museum für Urgeschichte(n) gehen immer von Originalfunden und archäologischen Inhalten aus, knüpfen aber auch ans Interesse und an die Lebenswelt heutiger Kinder an und wecken damit ihre Neugierde. Der Kindernachmittag zum Thema Fischerei heisst beispielsweise «Fischstäbli in der Bronzezeit», ein Spiel zu prähistorischen Rohstoffen wird zur Schatzsuche. Darüber hinaus beinhalten alle Freizeitangebote konkrete Vermittlungsziele. Beim Kindernachmittag «Römisches Gelage» entdeckten die Kinder nicht nur den Geschmack exotischer römischer Speisen. Sie erfuhren auch, welche Lebensmittel erst in römischer Zeit in die Schweiz kamen und welche Spuren davon heute übrig geblieben sind. «Auf den Spuren der Alamannen» lernten die Kinder spielerisch frühmittelalterliche Bestattungssitten kennen, indem sie erraten mussten, welche Grabbeigaben Männern und welche Frauen mitgegeben wurden. Durch das Betrachten der Originalfunde aus dem Gräberfeld Baar-Früebergstrasse setzten sie sich mit der alamannischen Bilderwelt auseinander. Und das Bogenschiessen im Museumsgarten, das immer wieder Höhepunkt eines Kindernachmittags ist, ist in eine Erzählung zur steinzeitlichen Lebensweise eingebettet. Die inhaltliche Vermittlung geschieht manchmal auch explizit an einer interaktiven Führung, meist aber verpackt in ein Rätsel oder ein Spiel. Und schliesslich sind auch Werkangebote oft Träger von Wissensvermittlung: Durch das Ausprobieren einer Werktechnik (etwa des Kornmahlens mit einem Mahlstein) oder das Arbeiten mit für die Urgeschichte typischen Materialien (wie Leder, Holz oder Knochen) lernen die Kinder nicht nur die Techniken an sich kennen. Durch ihr Handeln und das Arbeiten mit unvertrauten Materialien wie Knochen können sie sich das Leben in der Urgeschichte besser vorstellen – insbesondere dann, wenn beim abschliessenden Zvieri nochmals in der Gruppe reflektiert wird, wie es beispielsweise wäre, wenn man sein Korn immer auf dem Mahlstein mahlen müsste.

Andere Vermittlungsangebote lassen den Kindern Raum für intensivere Teilhabe und Kreativität. Im erwähnten Kindernachmittag zu den Alamannen bedruckten die Kinder – ausgehend von den frühmittelalterlichen Tierstilverzierungen – Turntasche mit selbst entworfenen Fabelwesen.

Dass diese Art der Inhaltsvermittlung erfolgreich ist, zeigt sich an einem Satz, der immer wieder fällt: «Das weiss ich noch vom letzten Mal.» Was Karl-Josef Pazzini in seinem Blog über die Kunstvermittlung schreibt, gilt für die museums-pädagogische Vermittlung allgemein: Man kann Bildung nicht intentional herbeiführen, sondern nur die Wahrscheinlichkeit für Bildung erhöhen.¹¹



Abb. 8 Partizipatives Element in einer Sonderausstellung. Vom Publikum mitgebrachte Löffel werden ausgestellt.

Neben dem Zugewinn von Bildung haben partizipative Angebote einen weiteren positiven Effekt: Indem die Kinder mit dem Museum interagieren und in Ausstellungen partizipieren, machen sie das Museum zu ihrem Umfeld. Sie bewegen sich selbstverständlich in dessen Räumlichkeiten und nehmen es als einen Ort wahr, an dem man sich wohlfühlen und etwas Interessantes erfahren kann. Eine Studie des Zentrums für Kulturforschung in Berlin von 2010/11 hat gezeigt, dass Jugendliche eine stärkere Bindung zum Museum aufbauen, wenn es in der Freizeit mit der Familie oder mit Freunden besucht wird, als wenn der Besuch mit der Schule erfolgt. Das Museum wird zum Freizeitort und wird nicht als Ort «unerwünschter Pädagogisierung»¹² wahrgenommen.

All diese Faktoren – Alltagsbezug, geweckte Neugierde, Vertrautheit mit dem Museum und dessen Themen, Interaktion sowie ein vielfältiger Zugang zum gleichen Inhalt – sind zentral dafür, dass wissenschaftliche Erkenntnisse im Museum weitergegeben werden können.¹³ Das Museum als Institution kann sogar selbst zum Vermittlungsziel werden: Die Zitate der Kinder am Anfang des Artikels stammen vom Ferienworkshop «Hosensackmuseum», bei dem die Kinder reflektierten, was für sie ein Museum ausmacht. Anschliessend gestalteten sie ihr eigenes Museum, das sie in der Hosentasche mitnehmen konnten (Abb. 9).

Mit- und umgestalten: das «Museum der Zukunft»

Die Kindernachmitten im Museum für Urgeschichte(n) sind immer interaktiv, selten jedoch tatsächlich auch partizipativ. Die bisherigen partizipativen Aktionen im Museum richteten sich hingegen nicht explizit an Kinder: Wenn ein Aufruf gestartet wird, ein Exponat ins Museum zu bringen, so werden damit eher Erwachsene angesprochen. Mit der Beteiligung von Kindern an der Gestaltung einer Ausstellung auf der

¹¹ Pazzini 2004.

¹² Keuchel 2012, 76.

¹³ Oelkers 2012, 57–58.

Kindergalerie wurde die Stufe der kulturellen Teilhabe nun erhöht: von der Interaktion hin zur Kontribution. Die Kindergalerie nimmt jeweils das Thema der aktuellen Sonderausstellung auf und wird von den Museumsprädagoginnen oder von externen Kulturschaffenden eingerichtet. Als interaktive Erlebniszone richtet sie sich an Vorschulkinder, die das Museum mit ihren Familien besuchen. Bei der Galerie zur Ausstellung «Rückblende» im Jahr 2017 waren acht Kindern im Alter von sieben bis elf Jahren an der Gestaltung beteiligt. Unter dem Motto «Museum der Zukunft» überlegten sich die Kinder, was wir wohl finden würden, wenn wir für einmal nicht die Vergangenheit, sondern die Zukunft ausgraben würden. Ausgehend von einem archäologischen Fund und seinem modernen Pendant (z. B. einem frühmittelalterlichen Feuerschlagset und Streichhölzern) entstand dann ein «Zukunftsfund» (eine schwimmende Feuermaschine, die alles anzünden kann). Die so entstandenen Objekte wurden anschliessend gemeinsam mit ihren urgeschichtlichen und modernen Gegenstücken auf der Kindergalerie ausgestellt (Abb. 10). Während der gesamten Dauer der Ausstellung konnten Besucherinnen und Besucher an einem Basteltisch eigene Zukunftsfunde gestalten, diese gleich ausstellen und die Galerie so mitgestalten und ergänzen.

Der Rahmen dieses partizipativen Projekts war relativ eng gesteckt. Die Museumsprädagoginnen gaben die Gestaltung der Ausstellung, deren Thema sowie die Bastelmaterialien vor. Innerhalb dieses Rahmens konnten die Kinder des Kindernachmittags frei agieren, die Museumsprädagoginnen wirkten nur unterstützend. Denselben Freiraum erhielten auch die Kinder, die später die Kindergalerie besuchten. Sie konnten nicht nur selbst entscheiden, was sie basteln, sondern auch, ob und wie sie ihre Bastelarbeiten ausstellen wollten. Während der Dauer der Ausstellung wurden keine «Zukunftsfund» entfernt oder umplaziert. Als das ursprünglich vorgesehene Regal voll war, suchte sich das Publikum neue Ausstellungsplätze auf der Kindergalerie und nahm so an der Gestaltung der Ausstellung teil (Abb. 11).

Das «Museum der Zukunft» zeigte, dass das junge Museumspublikum Gestaltungsfreiraume nutzt und schätzt. Die



Abb. 9 «Hosensackmuseum» von Alisa, 11 Jahre. Schätze einer vergangenen Zivilisation werden von Überwachungskameras bewacht.



Abb. 10 und 11 «Museum der Zukunft» auf der Kindergalerie. Eine wachsende Ausstellung mit von Kindern gestalteten Exponaten.

ausstellenden Kinder waren sehr stolz auf «ihre» Ausstellung und sind weiterhin häufige Gäste an Museumsanlässen.

Teilhabe braucht aber auch Zeit: Für das «Museum der Zukunft» wurde der Kindernachmittag von den üblichen zwei Stunden auf insgesamt sieben Stunden, verteilt auf zwei Halbtage, ausgedehnt. Würde der Rahmen offener gesteckt und damit der Grad der Partizipation weiter erhöht, müsste wesentlich mehr Zeit zur Verfügung stehen, da alle beteiligten Parteien die Partizipation auch lernen müssen.¹⁴

Teilhabe mit allen Facetten

Die Intensität, mit der Kinder (und Erwachsene) im Museum für Urgeschichte(n) an der Kulturgeschichte teilhaben können, nahm in den letzten Jahren stetig zu: von der einfachen Interaktion (eine römische Glocke ausprobieren) bis hin zur Kontribution (Mitgestaltung einer Ausstellung im Falle des «Museums der Zukunft»). Die Möglichkeit zur Interaktion ist mittlerweile so etabliert, dass sofort Reklamationen erfolgen, wenn wegen Umbaus die Kindergalerie und die Sonderausstellung geschlossen sind und kein Atelier zur Verfügung steht. Was die Partizipation betrifft, waren nicht alle Versuche gleich erfolgreich. Der römische Hausaltar in der Ausstellung «Merkur & Co.» wurde zwar umgestellt und benutzt, aber nur spärlich mit eigenen Figuren ergänzt. Spontane Partizipation findet nur dann statt, wenn sie mit den vorhandenen Mitteln möglich ist. Damit eine Teilhabe gelingt, muss sie außerdem «freiwillig sein und nicht verordnet».¹⁵

Interaktive und partizipative Angebote können für das Museumspersonal einen Mehraufwand bedeuten: Komplexe interaktive Stationen wie die Werkstatt in der Ausstellung «Einfach tun» sind in der Wartung sehr aufwendig und er-

fordern laufend Anpassungen.¹⁶ Partizipative Elemente hingegen brauchen vor allem im Vorfeld von Ausstellungen viel Zeit, der Aufwand nimmt von der Kontribution zur Ko-Kreation tendenziell zu. Aber die Zitate der Kinder eingangs zeigen: Beide Elemente machen einen Museumsbesuch spannender und damit lohnenswerter. Insbesondere partizipative Elemente wie das «Museum der Zukunft», die zwar klaren Regeln folgten, aber auch Gestaltungsräume offen liessen, stiessen auf grossen Anklang. Das «Museum der Zukunft» war auch im übertragenen Sinn zukunftsorientiert: Es ist Anregung dafür, zukünftig weitere partizipative Projekte ins Auge zu fassen – auch solche, bei denen Kinder im Sinne einer Kollaboration nicht nur einen Beitrag leisten, sondern auch bei der Planung des Projekts mitwirken können. Oder mit den Worten Georg Frägenbergs: Ausstellungen zu schaffen, die auch ohne die Präsenz des Museumspersonals Gestaltungsräume offen lassen, den Austausch zwischen den Besuchern und Besucherinnen fördern und die so flexibel sind, dass sie sich durch die Teilhabe weiterentwickeln können.¹⁷ Dennoch darf nicht vergessen werden, dass nicht alle Menschen überhaupt an stark partizipativ ausgelegten Projekten teilhaben möchten. Daher braucht es auch weiterhin klassische Angebote mit einem niedrigen Interaktionsgrad. Das Potenzial der kulturellen Teilhabe entfaltet sich dort, wo partizipative Elemente gleichberechtigt neben klassischen Vermittlungsangeboten zum Zuge kommen.

Ursina Zweifel

¹⁴ Frägenberg 2012, 95.

¹⁵ Frägenberg 2012, 94.

¹⁶ Hintermann 2014, 67–69.

¹⁷ Frägenberg 2012, 102.

Literatur

- Ulrich Eberli, Gedanken zu einem Jahrzehnt Museumsarbeit (1997–2007). In: *Tugium* 24, 2008, 51–58.
- Georg Fragenberg, Partizipation in Ausstellungen für Kinder und Jugendliche. In: Yvonne Leonard (Hg.), *Kindermuseen. Strategien und Methoden eines aktuellen Museumstyps*. Bielefeld 2012, 93–102.
- Dorothea Hintermann, Sonderausstellung «Einfach tun» – ein Experiment im Museum. In: *Tugium* 30, 2014, 61–69.
- Susanne Keuchel, Das Museumspublikum von morgen. Analyse einer Bestandsaufnahme. In: Gisela Staupe (Hg.), *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum*. Wien 2012 (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden 10), 69–77.
- Jürgen Oelkers, Learning by Doing. In: Yvonne Leonard (Hg.), *Kindermuseen. Strategien und Methoden eines aktuellen Museumstyps*. Bielefeld 2012, 57–68.
- Karl-Josef Pazzini, Ästhetische Bildung stört Einbildung, 2004. <http://mms.uni-hamburg.de/blogs/pazzini/?p=78> (Zugriff 17. April 2018).
- Nina Simon, The Participatory Museum. Santa Cruz 2010. <http://www.participatorymuseum.org/read/> (Zugriff 1. Mai 2018).
- Nina Simon, Das partizipative Museum. In: Susanne Gesser et al. (Hg.), *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*. Bielefeld 2012, 95–108.
- Friedrich Waidacher, *Museologie – knapp gefasst*. Wien 2005.

