

Das relevante Museum

Die Zukunft kollaborativ entwickeln

Februar bis
November 2024

*Ein Programm für Museumsteams
in Deutschland, Österreich und
der Schweiz*



Willkommen zum Programmjahr 2024!

„Das relevante Museum“ ist unser Museumsnetzwerk im deutschsprachigen Raum für Wissenstransfer und Transformation. Mit vielfältiger Expertise arbeitet ihr in Teams institutions- und abteilungsübergreifend daran, die Beziehungen zwischen eurem Museum und unterschiedlichen Communities neu zu denken. Mit konkreten Ansätzen, Methoden und Vorhaben zahlt ihr auf dieses Ziel ein und teilt eure Erfahrungen.

Mit zahlreichen neuen Ideen tragen alle dazu bei, die Museumslandschaft der Zukunft einladend und relevant zu gestalten.

Das Programm wird getragen von der NORD-METALL-Stiftung und der Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte.

Gemeinsam unterstützen wir die Museumsteams dabei, ein breiteres Spektrum von

unterschiedlichen Menschen anzusprechen, einzubinden und damit einen spürbaren Mehrwert für die Gesellschaft zu leisten.

„Das relevante Museum“ startete 2019 als zweitägiges Symposium in Hamburg. Seit 2020 wird es als kollaborativ konzipiertes Programm in Deutschland, Österreich und der Schweiz stetig weiterentwickelt. Die Aufnahme erfolgt auf Einladung. Impulse sind Bestandteil des gemeinsamen Jahres, international geprägt und werden von jährlich wechselnden Expert:innen kuratiert. In 2024 gestaltet Christoph Brosius das Programm so, dass er Neues aus dem Bereich Game Thinking einbringt und dabei den größtmöglichen Mehrwert generiert für den kollegialen internationalen Austausch von Museen und Stiftungen.

Projektteam „Das relevante Museum“

Kirsten Wagner, Katja Stark und Sandra Richter
NORDMETALL-Stiftung

Andreas Geis und Christine Müller Stalder
Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte

Eingeladene Museen

- 1 Altonaer Museum, Hamburg
- 2 Europäisches Hansemuseum Lübeck
- 3 Gärten im Grüental (Schweiz)
- 4 Kunsthalle Bremen
- 5 Kunsthalle zu Kiel
- 6 Kunsthalle Wilhelmshaven
- 7 Landesmuseen Schleswig-Holstein, Schloss Gottorf
- 8 Museum für Hamburgische Geschichte
- 9 Museum Obwalden (Schweiz)
- 10 Museum Schloss Burgdorf (Schweiz)
- 11 Schallaburg (Österreich)
- 12 Stadtmuseum Aarau (Schweiz)
- 13 Stiftung Lübecker Museen
- 14 Stiftung Stadtmuseum Berlin
- 15 Textilmuseum St. Gallen (Schweiz)
- 16 Vorarlberg Museum, Bregenz (Österreich)
- 17 Weserburg Museum für moderne Kunst, Bremen



Unser Kompass

Kollaborativ die Zukunft der Museen entwickeln

„Das relevante Museum“ ist das Wissenstransfer- und Transformationsprogramm zur Stärkung unseres Netzwerks. Gemeinsam haben wir das Ziel, für möglichst viele unterschiedliche Menschen bedeutungsvolle Museumserfahrungen zu kreieren. Wir setzen uns für die Weiterentwicklung der Museen als wichtige Orte des Gemeinwohls ein. Dabei orientieren wir uns an der neuen ICOM Museumsdefinition. Diversität, Inklusion und das Schaffen von Zugehörigkeit gehören zu unserem Grundverständnis.

Was erwartet mich?

Die Teilnehmenden erwartet kollaborative Zusammenarbeit mit 18 Museen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz.

- Zusammenarbeit mit impulsgebendem Jahreskurator
- Digitale Kommunikationskanäle für kollegiale Beratung
- Modularer Werkzeugkasten mit den Ergebnissen dieses Jahres

Wir achten im Programmverlauf gemeinsam darauf, dass

- die Teams aus Personen unterschiedlicher Abteilungen und Verantwortungsebenen bestehen
- wir das Programm aktiv mitgestalten
- wir kontinuierlich am Programmangebot teilnehmen und bei Krankheit oder Terminkollisionen eine im Vorfeld gewählte Vertrauensperson als Vertretung schicken
- wir an häuserübergreifenden Vorhaben und Experimenten mitarbeiten können
- wir miteinander einen sicheren, vertrauensvollen Rahmen schaffen, in dem wir gemeinsam Erfahrungen sammeln und diese teilen
- wir wertschätzend, fürsorglich und empathisch mit aufrichtigem Interesse aufeinander zugehen
- wir offen für Neues bleiben und uns auf Experimente einlassen
- wir Mut zum potentiellen Scheitern haben und über misslungene Vorhaben sprechen können
- wir Erfolge teilen und gemeinsam feiern

Unser Angebot

Treffen vor Ort

- Optionales Treffen während der ICOM Bodensee-Konferenz
- Optionale Teilnahme an einer Auslandsexkursion (3 Tage)
- Drei Tage Arbeitstreffen in Präsenz, im Schloss Hasenwinkel, inkl. Übernahme der Übernachtungen (3 Tage)

Digitaler Austausch

- Programmpräsentation durch den Kurator (1 Stunde)
- Vier Workshops von jeweils einer Stunde (4 Stunden)
- Zwei Impulsveranstaltungen mit Gästen von je 1,5 Stunden (3 Stunden)
- Zwei Gruppen-Coachings von bis zu 90 Minuten mit ca. drei Museen (3 Stunden)
- Optionale Coachings für das eigene Museum (auf Bewerbung möglich)
- Neun optionale digitale Coffee-Breaks mit Themenschwerpunkten von 30 Minuten (4,5 Stunden)
- Digitale Abschlussveranstaltung von einer Stunde (1 Stunde)

Individueller Arbeitsaufwand während des Jahres

- Museumsübergreifende Erarbeitung eines „Werkzeuges“ (ca. 12 Stunden)
- Evaluation der Veranstaltungen (ca. 2 Stunden)
- Beteiligung an der digitalen Kommunikation auf Instagram (ca. 2 Stunden)
- Ggf. inhaltliche Vorbereitung eines Coffee-Breaks

Daraus ergibt sich ein zu erwartender Zeitaufwand von 12 Stunden für die digitalen Sitzungen, optional 4,5 Stunden digitale Coffee-Breaks und bis zu 16 Stunden für individuelle Aufgaben. Hinzu kommen 3 bis 8 Tage für Treffen vor Ort.

Unser Jahr

Die Ausgangslage

Games, vor allem digitale, haben es geschafft, nicht nur ökonomisch und kulturell, sondern auch ganz schlicht im Hinblick auf die Menge der mit ihnen verbrachten Zeit, sich im Alltag der Menschen ganz weit nach vorn zu schieben. Das Durchschnittsalter von Videogames Spieler:innen nähert sich der 40, und man kann sagen: Die ganze Gesellschaft spielt und zwar in allen Schichten. Die Jüngeren zocken dabei besonders intensiv mit bis zu 10.000 Stunden bis zum Alter von 21 Jahren. Das entspricht dem Zeiteinsatz für einen mittleren Schulabschluss!

Ein Werkzeugkasten

Gemeinsam wollen wir in diesem Jahr in den Werkzeugkoffer der Designer:innen dieser Angebote schauen. Mit einem Blick unter die Haube werden wir eine Vielzahl von Methoden, Prozessen und Perspektiven identifizieren, diskutieren und ausprobieren, die in der Gestaltung



Unser Jahreskurator 2024

Christoph Brosius

Kurator „Das relevante Museum 2024“

Spielerische Komplexitätsreduktion durch Game Thinking ist Christophs Thema. Dabei nutzt er seine 25-jährige Erfahrung in der Kreativwirtschaft. Von der Arbeit in der Druckerei der Eltern, über die Lehre zum Werbekaufmann bei Grey World-wide sowie die Arbeit als Regieassistent und Aufnahmeleiter für TV und Hollywood Kino bis hin zur Ausbildung zum Producer für Computer- und

Videospiele. Er war Mitgründer der Game Thinking Agentur „Die Hobrechts“ und ist Geschäftsführer des E-Mental-Health Entwicklers „Circumradius“. Im Podcast „Der Klang des Dienens“ geht er seinem Herzensthema „Servant Leadership“ auf die Spur. Er ist ausgezeichnet u.a. mit dem europäischen Young Leonardo Award for Corporate Learning.

➔ www.christoph-brosius.de

von interaktiven Angeboten zum Tragen kommen. Dabei wird auffallen, dass so manche dieser Werkzeuge auch hervorragend jenseits der rein digitalen Welt genutzt werden können. Und nur im seltensten Fall muss das Ergebnis ein ganzes Spiel sein, sondern bedient sich nur der Mechaniken oder Technologien aus der anderen Domäne.

Jesse Schell

Spiele zu entwickeln, sagt der Game Designer Jesse Schell, ist, als ob man wie beim Optiker sein Spiel durch einen Haufen unterschiedlicher Linsen betrachten würde. Jede dieser Linsen entspricht dabei einem Werkzeug, das für das Spiel relevant sein kann, aber nicht sein muss. In seinem „Deck of Lenses“ bringt Schell die aus seiner Sicht wichtigsten Perspektiven in Form von Spielkarten auf den Punkt, die er in seinem Buch „The Art of Game Design“ ausführlich beschrieben hat.

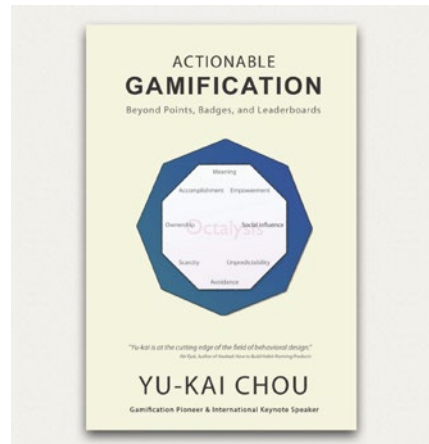
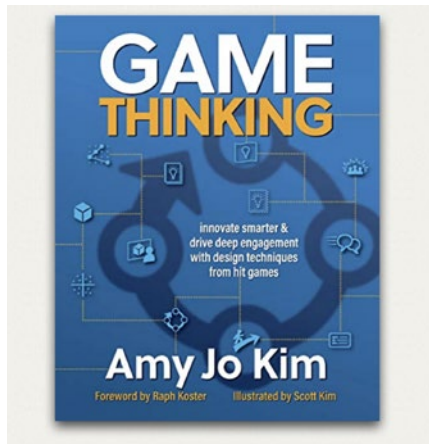
Wir laden alle Teilnehmenden ein, ihren Werkzeugkoffer bei der täglichen Arbeit in und mit dem Museum zu erweitern. Gemeinsam wollen wir die Tools identifizieren, die noch nicht überall gelebte Praxis sind und die es wert wären, von Zeit zu Zeit durch die Linse zu betrachten: Kann mir diese Perspektive helfen, mein aktuelles Projekt besser zu machen? Das Ergebnis soll ein Kartenset sein, das mit allen Teilnehmenden geteilt wird und die Erkenntnisse und Ergebnisse im Laufe des Jahres nachhaltig aufbereitet und teilbar macht. Ein Wissensstock, der zukünftig noch weiter anwachsen darf.



Workshop – Ein Besuch im Museum der Werkzeuge

Um einen Einblick in die Toolbox zu bekommen, beginnt das Programm rund um das gemeinsame Kennenlernen der Teilnehmenden mit einem Input zur Arbeit von Amy Jo Kim. Sie leitet ihre Arbeit und ihre Ideen aus der grundlegenden Sicht- und Arbeitsweise von Spieleentwickler:innen ab und nennt es Game Thinking. Ihre Tools zielen stark auf die Anziehungskraft, die vor allem das Handeln in einer Gemeinschaft, das soziale Engagement, haben kann. Deshalb soll hier auch ein Blick nach innen geworfen und gefragt werden, welche dieser Werkzeuge vielleicht auch in der Organisation Museum hilfreich sein können, um das Verhalten von Menschen zu verändern.

Danach öffnen wir die Werkzeugkiste von Yu-Kai Chou, der in seinem System „Octalysis“ acht wichtige Treiber für Verhaltensveränderung beschreibt. In vier einstündigen ZOOM-Sitzungen werden wir jeweils zwei dieser Treiber diskutieren und gemeinsam überlegen, wie sie im Museumskontext angewendet werden können.



Projektarbeit und Coachings – Die Werkzeugmacherei

Hier wird es Zeit, sich einem der Werkzeuge anzunehmen. Alle teilnehmenden Museen sind eingeladen, sich als Team für einen der acht Treiber des Octalysis zu entscheiden und zu versuchen, diesen Aspekt in ihrem Haus umzusetzen.

1. Das Vermitteln von Bedeutung und Geben von Kontext
2. Das Vermitteln des Gefühls von Leistung und Errungenschaft
3. Das Hebeln von kleinen Taten hin zu großer Wirkung
4. Das Übertragen von Verantwortung und Eigentum
5. Das Anheben von sozialem Status
6. Die künstliche Verknappung
7. Das Stärken von Unsicherheit
8. Das Einbauen von künstlichen Hürden

Ob bei einem neuen oder einem bereits laufenden Projekt ist dabei nicht entscheidend. Es geht darum, die Anwendung des Aspekts als Werkzeug zur Gestaltung von Prozessen und Interaktionen zu erproben und Erfahrungen damit zu sammeln.

Basierend auf der Auswahl der Teilnehmer:innen arbeiten die Teams institutionsübergreifend in Gruppen zusammen. In den folgenden Monaten tauschen sie sich aus und unterstützen sich gegenseitig bei der Anwendung des spezifischen Treibers. Während des Prozesses kann jede Gruppe zwei Coachings mit Christoph Brosius nutzen.

Impuls Sessions

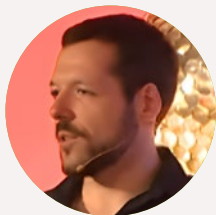
Für die Impuls Sessions möchten wir die Frage ins Zentrum rücken, ob alle Werkzeuge auch für jede Publikumsgröße geeignet sind. Wie gestaltet man für ein Millionenpublikum? Und wie würde man im radikalsten Fall entscheiden, wenn man eine Erfahrung für nur einen einzigen Menschen entwerfen müsste? Und was können Museen vielleicht von dem einen oder dem anderen Extrem lernen? Diese beiden Impulse sind bewusst herausfordernd und laden dazu ein, ganz neue Perspektiven und Werkzeuge zu entwickeln.

Werkzeuge des Free-to-Play Game Designs

Free-to-Play-Games ermöglichen es Spieler:innen, zunächst kostenlos zu spielen, um sich dann langfristig für den Erwerb zusätzlicher Inhalte zu begeistern – ein Modell, das heute mehr als die Hälfte des Umsatzes der Spielebranche ausmacht.

Hohe Konkurrenz, steigende Entwicklungskosten und Erwartungen der Spieler:innen ergeben ein enormes, kreatives Risiko, das den Alltag der Games-Entwicklung prägt. Entwicklungsbudgets bewegen sich nicht selten im zweistelligen Millionenbereich und müssen innerhalb von ein bis zwei Jahren ein Produkt hervorbringen, das nicht nur dem Markt entspricht, sondern auch langfristig gespielt wird. Wie entwickelt man eine Experience für eine breite Zielgruppe mit unterschiedlichem Vorwissen und Geschmack? Wie managt man Zeit und Budget über die verschiedenen Phasen der Entwicklung hinweg? Wie reduziert man kreatives Risiko, ohne dabei fad und mittelmäßig zu werden? Wie nimmt man kontinuierlich zeitgemäße Anpassungen vor, die den ursprünglichen Wert erhalten?

In diesem Impuls-Workshop werden wir uns mit den wichtigsten und nützlichsten Antworten auf diese Fragen beschäftigen und erkunden, wie diese Ansätze auf den jeweiligen Museumskontext angewendet werden können.



Philipp Zupke

Berater

Philipp Zupke, Absolvent des Game Design-Studiums an der HTW Berlin im Jahr 2013, hat sein Handwerk im Bereich des Free-to-Play Game Designs bei Wooga in Berlin von der Pike auf gelernt. Seitdem hat er vielfältige Projekte betreut, angefangen von Konsolen- über PC- bis hin zu VR-Spielen. Seit zwei Jahren arbeitet er als Berater unter gamedesign.consulting und unterstützt Teams weltweit dabei, das Beste aus ihren Spielen herauszuholen, ihren Markt zu verstehen und dennoch kreativ und mutig zu agieren.

➔ www.gamedesign.consulting

Tools für die Gestaltung wirkungsvoller Erlebnisse

Seit mehr als zwanzig Jahren ist Abraham Burickson auf dem Gebiet des Experience Designs innovativ. Er hat ganztägige, wochenlange, sogar monatelange Erlebnisse für ein Ein-Personen-Publikum geschaffen. Die Arbeit ist transformativ und diente als Experience-Design-Labor für seine Arbeit in Lehre und Beratung, indem er Experience-Design-Methoden an Orte wie Apple und Meow Wolf, The Exploratorium und The Stanford D-School brachte. In diesem interaktiven Vortrag und Workshop wird das Publikum eingeladen, nicht mehr über Dinge nachzudenken, sondern über die Erfahrungen, die diese Dinge ermöglichen. Die Teilnehmenden sind aufgefordert, mit den realen Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert sind, zum Workshop zu kommen. Die Gruppe wird sich die Hände schmutzig machen und sich mit dem notwendigen Mindset befassen, um sowohl Transformation zu ermöglichen, als auch die notwendigen Tools zu erarbeiten.



Abraham Burickson

Unternehmer, Autor, Berater

Abraham Burickson, Mitbegründer von „Odyssey Works“ und Co-Direktor des „Experience Design Certificate Program“, hat mehr als zwei Jahrzehnte damit verbracht, die Beziehung zwischen dem, was wir machen und der Art und Weise, wie es erlebt wird, zu erforschen. Er ist der Autor von „Experience Design: A Participatory Manifesto“, das 2023 von Yale University Press veröffentlicht wurde und eine Einführung in das aufstrebende Feld des Experience Designs in Bezug auf alle kreativen Disziplinen darstellt. Ausgebildet in Architektur und Poesie, hat er auch die transformative Kraft der gestalteten Erfahrung mit den wirbelnden Derwischen der Türkei, den Shuar des ecuadorianischen Amazonas und mit unzähligen Künstlern, Designern und Studenten durch „Odyssey Works“ gearbeitet. Er ist auch der Gründer von „The Long Architecture Project“, das die architektonische Praxis aus der Perspektive des Experience Designs neu denkt. Er hat Preise gewonnen, Vorträge gehalten und gelehrt, sich bei TEDxtalk eingebracht, und wurde einst vom deutschen Fernsehen angeheuert, um einen amerikanischen Skateboard-Champion zu entführen.

➔ www.abrahamburickson.com

Coachingangebote für das eigene Museum

Möchtet ihr von drei zusätzlichen digitalen Coachingpaketen für euer Museum profitieren? Dann bewerbt euch unter zilling@nordmetall-stiftung.de! Neun Museen können wir berücksichtigen.



Rachel Wang

Unternehmerin und Beraterin

Rachel ist neben Mark Currie die Gründungsdirektorin von Chocolate Films, London, einem Social- Unternehmen, das nicht nur Videoinhalte für viele große Museen, Galerien und Theater produziert, sondern darüber hinaus ein umfangreiches Outreach-Programm durch Chocolate Films Workshops aufgebaut hat. Dies zielt darauf ab, die nächste Generation von Filmemacher:innen hervorzubringen. Rachel engagiert sich für die Einbindung von verschiedenen Zielgruppen. Das schließt Menschen ein, die sich eher am Rande der Gesellschaft wahrnehmen und die befähigt werden, ihre Geschichten durch Filme zu erzählen. Rachel ist eine preisgekrönte Filmemacherin, Produzentin und Visionärin in der Kreativbranche mit fachlicher Expertise in rechtlichen Fragen. Sie ist seit sieben Jahren beratend im Bereich Medien und Digitales im Kuratorium der National Portrait Gallery tätig. Rachel Wang war in unserem Programm Speakerin 2019 und Kuratorin 2023.

➤ www.chocolatefilms.com

➤ www.chocolatefilmsworkshops.co.uk

➤ www.nineelmsstudio.com



Abhay Adhikari (PhD)

Unternehmer und Berater

Abhay ist der Gründer von „Digital Identities“, einem globalen Programm zur Etablierung neuer Modelle für digitale Teilhabe und soziale Wirkung. Das strategische Entwicklungsprogramm wurde von privaten, öffentlichen und kulturellen Institutionen in Auftrag gegeben. Dazu gehören Google,

The Guardian und NESTA. Sein Storytelling Lab lief in dreizehn Ländern. Die Teilnehmenden kamen aus Museen wie der Tate, dem Nordiska Museet und dem Rijksmuseum. In Deutschland hat Abhay in Zusammenarbeit mit dem Dortmunder U, dem Deutschen Museum und dem Fonds Soziokultur nationale digitale Innovationsprogramme für den Kultursektor entwickelt. Er hat einen Forschungshintergrund im Bereich Biofeedback-Spiele und leitete Achtsamkeitsworkshops in Japan, Indien und England. Abhay war in unserem Programm Workshopleiter 2020 und Jahreskurator 2021.

➤ dhyandesign.com



Sarah Ulrich

Beraterin

Sarah Ulrich ist Diplom Psychologin mit einem MA in Intersektoraler Führung und Governance. Nach beruflichen Stationen in der sozial-psychologischen Forschung, Diagnostik und Testtheorie, fand sie ihre Berufung in der organisierten Zivilgesellschaft – hier vor allem im Themenschwerpunkt Wirkungsorientierung. Als Leiterin der Fachstelle für Wirkungsorientierung, Qualitätsentwicklung und Evaluation arbeitete sie acht Jahre für die im Bildungsbereich tätige Organisation Education Y. Seit 2017 ist sie freiberuflich als Beraterin für Wirkungsorientierung, Kooperationsmanagement und organisationale Professionalisierung im zivilgesellschaftlichen Sektor tätig. 2019 begann sie, als Referentin für die aqtivator gGmbH zu arbeiten, welche die Skalierung, Professionalisierung und Wirkungsentwicklung von gemeinnützigen Bildungsorganisationen fördert und begleitet.

Sarah arbeitet ab 2024 mit der NORDMETALL-Stiftung und ICOM Deutschland zusammen an der Konzeption von „Museum Development Goals“, die sich an der neuen Museumsdefinition orientieren.

➤ [Sarah Ulrich](#)

Programm

[Einwahl-Link / Meeting-ID: 784 243 4622 / Kenncode: DRM2024](#)

Do, 14. März 2024 11:00 bis 12:00 Uhr	Programmpräsentation durch Christoph Brosius	Online
Mo, 18. März 2024 11:00 bis 12:00 Uhr	Workshop 1	Online
Mi, 20. März 2024 11:00 bis 12:00 Uhr	Workshop 2	Online
Mo, 25. März 2024 11:00 bis 12:00 Uhr	Workshop 3	Online
Mi, 27. März 2024 11:00 bis 12:00 Uhr	Workshop 4	Online
April bis September	Projektarbeit in museums- übergreifenden Gruppen, inkl. zwei Coachings mit Christoph Brosius	Individuell
Di, 23. April 2024 11:00 bis 12:30 Uhr	Impulssession I Philipp Zupke, Size does (not) matter: Audiences of one to one million	Online

Do, 23. Mai bis Sa, 25. Mai 2024	ICOM Bodensee Tagung 2024, mit unabhängigem Treffen des relevanten Museums (Optional) (Konferenzteilnahme und Über- nachtungen ohne finanzielle Beteiligung der Stiftungen)	Persönliche Begegnung <i>Friedrichshafen SeeCampus</i>
Do, 6. Juni 2024 14:30 bis 16:00 Uhr	Impulssession II Abraham Burickson, Tools for the Design of Impactful Experiences	Online
Mi, 26. Juni bis Fr, 28. Juni 2024	Beispiele guter Museums- praxis – Reise in die Niederlande (Optional) (Potentielle Reisekosten- zuschüsse werden aktuell geprüft)	<i>Weitere Informationen folgen</i>
Mi, 11. September 12:00 Uhr bis Fr, 13. Sept 2024 12:00 Uhr	Erfolge feiern, „Werkzeug- Show“ (Wichtiger Hinweis: Voraus- setzung für die Einladung nach Hasenwinkel ist eine kontinu- ierliche Programm-Teilnahme)	Persönliche Begegnung <i>Schloss Hasenwinkel</i>
Mi, 13. November 2024 11:00 bis 12:00 Uhr	Abschlusstreffen	Online

Coffee-Breaks 2024

Anstelle der bisherigen Lunch-Sessions werden im folgenden Jahr immer am ersten Donnerstag des Monats, 9:00 Uhr bis 9:30 Uhr, digitale Coffee-Breaks stattfinden. Diese sollen mit euren Themen aus den Museen gefüllt und für den informellen Austausch genutzt werden. Eine Teilnahme ist optional.

[Einwahl-Link](#) / Meeting-ID: 889 9690 3910 / Kenncode: 000549

Do, 1. Februar 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
--	---------------------	--------

Do, 7. März 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
---------------------------------------	---------------------	--------

Do, 4. April 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
--	---------------------	--------

Do, 2. Mai 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
--------------------------------------	---------------------	--------

Do, 6. Juni 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
---------------------------------------	---------------------	--------

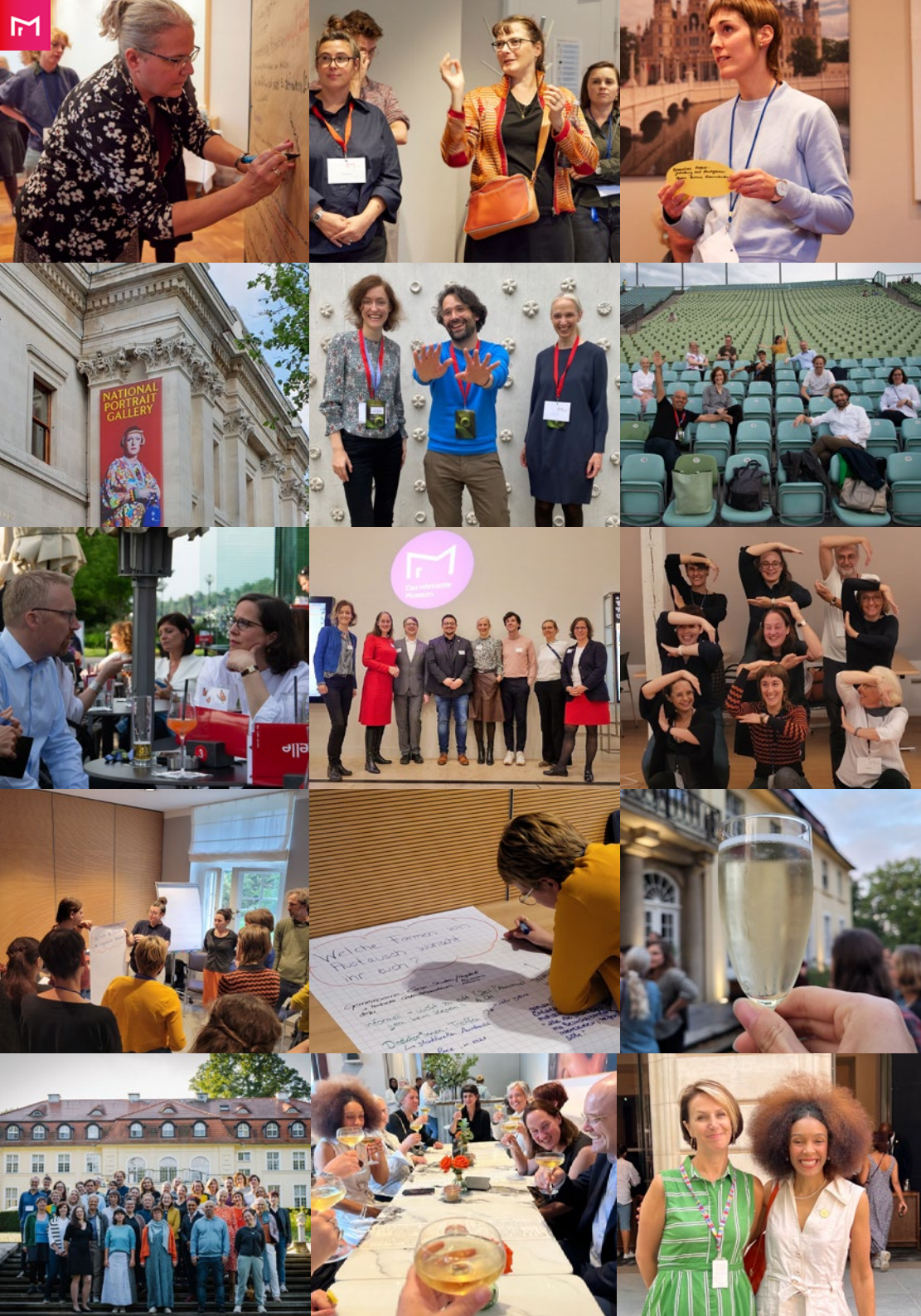
Do, 4. Juli 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
---------------------------------------	---------------------	--------

Sommerpause

Do, 5. September 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
--	---------------------	--------

Do, 7. November 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
---	---------------------	--------

Do, 5. Dezember 2024 9:00 bis 9:30 Uhr	Coffee-Break	Online
---	---------------------	--------



Persönliche Begegnungen

ICOM Bodensee-Tagung (Optional)

Während der ICOM-Bodensee-Tagung in Friedrichshafen werden wir für alle, die von euch vor Ort sind, ein kleines Treffen arrangieren. Ihr habt die Gelegenheit, nicht nur uns, sondern auch den Jahreskurator Christoph Brosius, persönlich kennenzulernen.

Erfolge feiern – Unsere Arbeitstage in Norddeutschland

Im Herbst beziehen alle Teams für drei Tage Schloss Hasenwinkel in Mecklenburg-Vorpommern, unweit von Schwerin. In diesem Jahr haben wir alle 52 Zimmer und damit das gesamte Tagungshotel im Grünen reserviert. Die ersten 24 Stunden sind eure Zeit für neue Ideen und strategische Überlegungen für das eigene Museum. Am zweiten Tag schauen wir gemeinsam mit unserem Kurator Christoph Brosius auf das Erlebte zurück. Die gesammelten Erfahrungen werden so verdichtet, dass sie in der komprimiertesten Form auf eine Spielkarte passen, pro Lernerfahrung bzw. Werkzeug. Dieser gesammelte Schatz wird im Nachgang allen Teilnehmenden zur Verfügung gestellt. Wir feiern am zweiten Abend unsere Ergebnisse und Erfolge.

Am letzten Vormittag sammeln wir eure Ideen und Wünsche zur Gestaltung des nächsten Jahres und verraten erste Details, wie es 2025 weitergehen kann.

Wir organisieren in diesem Jahr für alle einen zentralen Bustransfer von Hamburg nach Hasenwinkel. Damit reduzieren sich die Kosten der Teamreise für euch auf der Strecke bis und von Hamburg.

➔ www.tagungsschloss.de

Beispiele guter Museumspraxis – Die Niederlande (Optional)

Auf eure Anregung hin schlagen wir schon jetzt für Juni einen Zeitraum für einen potentiellen gemeinsamen Aufenthalt vor, der im Kalender geblockt werden kann. Angedacht ist, uns gute Museumspraxis in den Niederlanden anzuschauen, an Workshops mit Abhay Adhikari teilzunehmen und Museo Space kennenzulernen.



Arbeiten mit Stiftungen

Welche Rolle übernehmen wir Stiftungen im Programm?

Als fördernde Stiftungen mit Expertise setzen wir, die NORDMETALL-Stiftung und die Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte, den Rahmen für agile Prozesse, in die wir direkt eingebunden sind. Als selbstlernende Organisationen schätzen wir besonders die Möglichkeit zur aktiven Verortung und Mitwirkung im Museumssektor. So können wir mit Wissen aus erster Hand authentisch unsere Verantwortung für zukunftsgerichtetes, kollaboratives Arbeiten, Themenanwaltschaft und die Weiterentwicklung unserer Förderstrategien übernehmen.

Welche Werte teilen wir Stiftungen?

Wir glauben, dass Museen für Menschen sind und eine entscheidende Rolle für eine bessere, gerechtere, soziale und nachhaltigere Zukunft spielen können. Wir glauben an Menschen und die Kraft der Erfahrung. Wir wollen Museumspraktiker:innen in einem unterstützenden Umfeld Gleichgesinnter ermutigen und befähigen, innovative Formate zu entwickeln und umzusetzen.

Wie arbeiten wir Stiftungen zusammen?

Im engen Austausch sprechen wir die gleichen Menschen an: Change Maker aus Museen in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Wir finanzieren und gestalten das Programm gemeinsam. Auf diese Weise verdeutlichen wir gleichzeitig, dass Zusammenarbeit möglich ist.

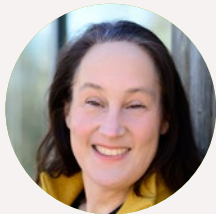
Was gibt uns Stiftungen Orientierung?

Wir verstehen uns als Teil des Museumssektors, stellen Fragen, führen schriftliche und mündliche Evaluationen durch, hören zu und reagieren auf neue Anforderungen und Bedürfnisse. Wir lernen mit unseren Museumspartner:innen gemeinsam und suchen international nach Expert:innen, die uns weitere Wege aufzeigen. Ende 2024 beauftragen wir eine externe Evaluation des Programmprozesses 2019 bis 2024.

Die programmtragenden Stiftungen

Wer ist die NORDMETALL-Stiftung?

Die NORDMETALL-Stiftung ist eine Stiftung mit Sitz in Hamburg, die sich der Förderung von Talenten und des sozialen Zusammenhalts verschrieben hat und dazu beiträgt, den Norden zu bereichern. Schwerpunkte sind Bildung und Wissenschaft sowie Gesellschaft und Kultur. Die Stiftung unterstützt sowohl fördernd als auch operativ. In ihren Netzwerken bietet sie innovativen Expert:innen von Museen und Musikfestivals einen Gestaltungsraum für die Entwicklung neuer publikumsorientierter Ansätze.



Wer ist Kirsten Wagner?

Kirsten setzt sich für die Verbesserung der MINT-Bildung, die Stärkung des ehrenamtlichen Engagements und ein besucherorientiertes Kulturangebot ein. Früher arbeitete sie für die Hamburgische Kulturstiftung. Seit 2011 ist sie Geschäftsführerin der NORDMETALL-Stiftung, die auf Netzwerke und Kooperationen setzt. Darüber hinaus engagiert sie sich für eine effektivere Förderung durch Stiftungen.



Wer ist Katja Stark?

Als Bereichsverantwortliche für Kultur begleitet Katja neben Einzelförderpartnerschaften im norddeutschen Museums- und Musiksektor das Programm „Das relevante Museum“ seit 2018. Zuvor war sie als freiberufliche Kulturmanagerin tätig, konzipierte Ausstellungen und koordinierte Museumsnetzwerke. Katja initiierte 2005 einen Verein, der sich auf partizipative Ausstellungen für Kinder spezialisierte. Dort entwickelte sie ein gutes Verständnis für publikumsorientierte Strategien.



Wer ist Sandra Richter?

Sandra ist seit 2022 als studentische Hilfskraft im Programmteam. Nachdem sie ihren Master in Kunstgeschichte abgeschlossen hat, wird sie ab Mai als Projektassistentin in der NORDMETALL-Stiftung Kommunikation, Programm und Evaluation mitgestalten. Aufgrund der Einblicke in die Museumswelt im Bachelorstudium der Museologie und zahlreicher Praktika liegt ihr eine besucherorientierte Museumspraxis sehr am Herzen.

Wer ist die Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte (SKKG)?

Die Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte (SKKG) mit Sitz in Winterthur/Schweiz wurde 1980 durch Bruno Stefanini gegründet. Die Stiftung hat eine doppelte Kernaufgabe: die Sammlungstätigkeit und die Förderungstätigkeit. Beide Bereiche sind auf den Erhalt des Kulturerbes und auf die Teilhabe an ihm ausgerichtet.

Aus Verantwortung für Raum und Kultur stellen wir Fragen und finden gemeinsam mit Partner:innen neue Antworten. Mit Liebe zum Kulturerbe, Interesse an neuen Formen des Zusammenlebens und mit Mut zum Wagnis. Gefördert werden insbesondere Projekte von Museen und verwandten Kulturorganisationen, die sich für mehr Partizipation beim Sammeln, Bewahren und Vermitteln einsetzen.



Wer ist Andreas Geis?

Andreas leitet seit Januar 2020 die Förderabteilung der Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte. Er studierte Kunstgeschichte und Soziologie in Trier und arbeitete für startsocial, ein CSR-Projekt von McKinsey & Company, für die Körber-Stiftung, Hamburg, das Stapferhaus, Lenzburg, Schweiz und die Innovationsagentur artsnext, Zürich.



Wer ist Christine Müller Stalder?

Christine arbeitet seit Juni 2022 in der Förderung der Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte und begleitet dort Förderprojekte von Museen, die sich für mehr Partizipation im Kulturerbe einsetzen und das Programm „Das relevante Museum“. Sie studierte Fine Arts und Art Education und arbeitete im Kunstmuseum Basel in der Vermittlung. Zuvor war sie als freischaffende Kunst- und Kulturvermittlerin tätig und initiierte neben anderen Projekten eine Ausstellungsreihe für Nachwuchskünstler:innen.



NORDMETALL-Stiftung
Haus der Wirtschaft
Kapstadtring 10
22297 Hamburg
www.nordmetall-stiftung.de



SKKG
Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte

Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte
Neuwiesenstrasse 15
CH-8400 Winterthur
www.skkg.ch