

Third Places

« *Nouvelles formes et espaces de rencontres
dans les institutions culturelles* »

« *Neue Formen und Räume der Begegnung in
Kulturinstitutionen* »

#scplus19





1-8 1er jour / 1. Tag / 28.11.2019

- 1 Katri Vanttinen, Library Director, City of Helsinki
The case for “Third spaces” as infrastructures for culture, equality and an interactive society in Finland and in Helsinki’s Central Library Oodi
- 2 Mauricio Estrada Muñoz, responsable de l’Unité Publics, Musée d’ethnographie de Genève (MEG)
Le rôle du musée en tant qu’acteur dans la société d’aujourd’hui : points clés de la nouvelle stratégie du Musée d’ethnographie de Genève
- 3 Susan Kamel, Dozentin Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
Reach in, reach out, sing loud: Museen als postmigrantische Orte
- 4 Chantal Prod’Hom, directrice, Musée de design et d’arts appliqués contemporains (mudac), Lausanne
PLATEFORME 10 : un nouveau quartier des arts à Lausanne, entre espace construit et espace vide
- 5 Damian Elsig, directeur, Les Arsenaux, Sion
Les Arsenaux - un projet de collaboration avec des défis anciens et nouveaux
- 6 Marion Bareil, alumna HEAD – Genève, Haute école d’art et de design, créatrice de jeux vidéo et co-fondatrice de « Tourmaline »
« games@museums » - un prototype pour le Musée d’ethnographie de Genève
- 7 Julia Hagenberg, Leiterin der Abteilung Bildung &
Annika Plank, Wissenschaftliche Mitarbeiterin der Abteilung Bildung, Kunstsammlung NRW
OPEN SPACE. Experiment eines Dritten Ortes im Museum
- 8 Musées d’art et d’histoire de Genève (MAH)
MétamorphoseS – Afterwork

10-24 2ème jour / 2. Tag / 29.11.2019



Katri Väättinen, Library Director, City of Helsinki

The case for “Third spaces” as infrastructures for culture, equality and an interactive society in Finland and in Helsinki’s Central Library Oodi

In her talk, Helsinki City Library Director Katri Väättinen shared experiences about the strong role of libraries in the Finnish society and culture, and specifically the customer participation in the planning and programming of Helsinki’s new central library Oodi. After the opening of Oodi in December 2018, there has been a lot of discussions about the changing role of libraries, and we heard about the latest highlights.

[Presentation PDF](#)
[Oodi](#)





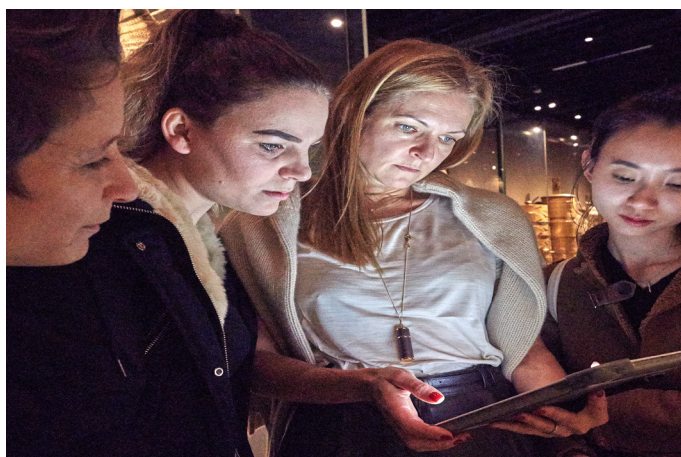
Mauricio Estrada Muñoz, responsable de l'Unité Publics, Musée d'ethnographie de Genève (MEG)

Le rôle du musée en tant qu'acteur dans la société d'aujourd'hui : points clés de la nouvelle stratégie du Musée d'ethnographie de Genève

Depuis la réouverture en novembre 2014, le MEG s'est positionné comme lieu de partage. Les équipes du Musée ont expérimenté des formats qui favorisent la rencontre et la mixité des publics, sans renforcer la stigmatisation de certains groupes mais en valorisant leurs spécificités. Et ce qui est vrai pour les publics l'est également pour les espaces. Ainsi la bibliothèque a été transformée en scène pour des spectacles et des concerts. Le Foyer accueille ateliers, séances de yoga, ou soirées dj. Les expositions sont notamment devenues un outil d'apprentissage du français pour les migrant-e-s. En termes de chiffres, la participation des publics a progressé de 37% en à peine quatre ans.

Si jusqu'à maintenant le MEG a réussi à répondre aux attentes des publics, il doit néanmoins penser l'institution du demain. En effet, l'écosystème dans lequel évoluent les musées se transforme en permanence : les technologies avancent à un rythme frénétique, l'impact humain sur l'environnement est inédit, l'habitat de nombreuses populations est mis en péril, les centres urbains sont soumis à une densification croissante. Fort de ce constat, et sans négliger les expériences passées, le MEG s'est lancé dans la définition d'un nouveau Plan stratégique pour les années 2020-2024 dans lequel la vision, la mission, les lignes directrices et les objectifs spécifiques pour l'ensemble des activités du Musée sont définis. Ces éléments seront résumés dans cette présentation.

[Présentation PDF](#)
[MEG](#)





Susan Kamel, [Dozentin Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin](#)

Reach in, reach out, sing loud: Museen als postmigrantische Orte

Museen geraten zunehmend in die Kritik, rassistische, klassistische, sexistische, behindertenfeindliche und auch heteronormierende Ort zu sein, und somit die Gesellschaft in der wir leben, nicht adäquat widerzuspiegeln. Anhand dreier Beispiele illustrierte Susan Kamel Gegenstrategien von Museen, die sich öffnen wollen, indem sie ihren musealen Kanon kritisch hinterfragen, ihr diverses Publikum unterschiedlich adressieren und sogar bereit sind, ihre Belegschaft zu diversifizieren.

[Präsentation PDF](#)





Chantal Prod'Hom, directrice, Musée de design et d'arts appliqués contemporains (mudac), Lausanne

PLATEFORME 10 : un nouveau quartier des arts à Lausanne, entre espace construit et espace vide

À l'horizon 2021, PLATEFORME 10 rassemblera à côté de la gare de Lausanne trois musées avec leur identité propre : le Musée cantonal des Beaux-arts (MCBA), le Musée de l'Elysée (photographie) et le mudac (design), créant ainsi un nouveau quartier des arts d'une surface de 25'000 m² au cœur de la ville. PLATEFORME 10 aura pour mission d'éveiller et d'élargir la curiosité de tous les publics en leur offrant un espace de découverte, d'échanges, d'apprentissage, d'expérimentation, d'émerveillement, mais aussi de loisirs et de contemplation.

[Présentation PDF](#)

[Plateforme 10](#)





Damian Elsig, directeur, Les Arsenaux, Sion

Les Arsenaux - un projet de collaboration avec des défis anciens et nouveaux

Les Arsenaux sont un nouveau centre culturel ouvert en 2016 dans les anciens arsenaux de Sion. Ce projet au cœur du Valais a été conçu et mis en place par différentes institutions partenaires, à savoir les Archives de l'État du Valais, la Médiathèque Valais - Sion, l'association Culture Valais, la Direction du Service de la culture et la Fondation ORIF. Avec ce projet, les frontières entre les institutions culturelles sont devenues poreuses, tandis que l'offre s'est diversifiée, devenant aussi plus interdisciplinaire. Premiers retours sur ce projet.

[Les Arsenaux](#)





Marion Bareil, alumna HEAD – Genève, Haute école d'art et de design, créatrice de jeux vidéo et co-fondatrice de « Tourmaline »

« games@museums » - un prototype pour le Musée d'ethnographie de Genève

Dans « games@museums », un partenariat soutenu par le Fonds de soutien Engagement Migros, des étudiants ont développé des idées de jeux vidéo pour les musées. Marion Bareil a réalisé un prototype au Musée d'ethnographie de Genève. Elle présente comment elle s'est approprié un outil de médiation muséale en tant que créatrice de jeux vidéo, les défis de la collaboration avec le musée ainsi que la mise en œuvre de son jeu de cartes numérique.

[Tourmaline](#)





Julia Hagenberg, Leiterin der Abteilung Bildung &

Annika Plank, Wissenschaftliche Mitarbeiterin der Abteilung Bildung, Kunstsammlung NRW

OPEN SPACE. Experiment eines Dritten Ortes im Museum

Mit dem OPEN SPACE richtete die Kunstsammlung NRW in Zusammenarbeit mit raumlaborberlin von November 2018 bis März 2019 einen kostenfrei zugänglichen Treffpunkt und Verhandlungsort im Zentrum Düsseldorfs ein. Ziel war es, die Institution praktisch und symbolisch zu öffnen, und eine Schnittstelle zur Stadtgesellschaft zu etablieren. Mit einem Café, Ateliers, Medienangeboten und einem vielfältigen Programm, das gemeinsam mit lokalen und überregionalen Verbänden und Initiativen umgesetzt wurde, lud das Museum zu öffentlicher Diskussion und informeller Begegnung ein. Die grosse positive Resonanz hat dazu geführt, dass das Projekt 2020 neu aufgegriffen wird.

[Kunstsammlung NRW](#)





Musées d'art et d'histoire de Genève (MAH)

MétamorphoseS – Afterwork du 28 novembre 2019

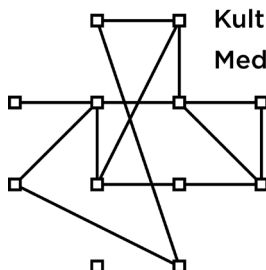
Cinq fois par an, le Musée d'art et d'histoire de Genève se transforme en troisième lieu dans le cadre des soirées Afterwork, lancées en 2015. L'Afterwork du 28 novembre 2019 proposait une soirée pour (re) découvrir le musée de façon différente sur le thème des métamorphoses. Happenings - danse, musique, performance - et des moments de speed dating avec des œuvres – soit des mini-visites conçues pour en faire tomber amoureux les visiteurs*euses - s'égrènent et se répètent pour permettre à chacun*e de faire son programme. Musique, bar et petite restauration ont permis de reprendre des forces entre deux métamorphoses.

[Afterworks](#)





Le stARTcamp+ est une coopération de / Das stARTcamp+ ist eine Kooperation von:



Médiation Culturelle Suisse
Kulturvermittlung Schweiz
Mediazione Culturale Svizzera





10-24 2ème jour / 2. Tag / 29.11.2019

- 11 Aline Minder, Leiterin Bildung & Vermittlung im Bernischen Historischen Museum
Das Museum als «Third Place»? Szenarien zur Neugestaltung eines Publikumsraumes
- 12-13 Hélène Portier, Interaction designer
Augmenter le degré de participation du public dans les musées grâce aux installations interactives
- 14 Andrea Allemann, Cultural Manager & Qui Cung, Project Manager at CCI
Design sprint: third spaces and the digital
- 15 Julia Büchel, Projektleitung, Römermuseum Augusta Raurica & Dozentin Kontextveranstaltungen
FHNW HGK Basel
Die Rolle der Museen und ihrer Ausstellungen in der Gesellschaft
- 16 Sylvie Pipoz, coordinatrice «GaM - Générations au Musée» et médiatrice culturelle Musée d'Histoire La
Chaux-de-Fonds
GaM - Générations au Musée
- 17 Laura Schuppli, Projektleiterin beim Stadtmuseum Aarau
Gaming im Musealen Raum: Spass vs. Wissen
- 18 Rachel Mader & Students of «Kunst, Design & Öffentlichkeit», Hochschule Luzern
Online platform for translocal connections
- 19 Isabelle Burkhalter, responsable du secteur de médiation, Musées d'art et d'histoire de Genève (MAH)
Les Afterworks : Le paradoxe du « troisième lieu » éphémère
- 20 Martin Handschin, Ausstellungskurator und Partner bei imRaum
Nur für Städte? Ortsmuseen als Third Places in den Agglomerationen
- 21 Michelle Huwyler, Museum für Kommunikation Bern
Co-creation am Museum für Kommunikation Bern. Diversität der Teilnehmenden im Partizipationsprozess
- 22 Christian Holst, Dozent, Forscher & Projektmanager
Diskussionsrunde: Vom Kulturtempel zur Ideenplattform?
- 23 Hervé Groscarret, Responsable de l'Unité Publics et expositions (UPEX), Museum Genève (Musée
d'histoire naturelle et Musée d'histoire des sciences)
Reconnexions ou comment reconnecter le musée à son terreau d'origine avec les publics ?
&
- 24 **Un « troisième lieu » comme un espace physique dans une exposition ?**



Aline Minder, [Leiterin Bildung & Vermittlung im Bernischen Historischen Museum](#) & Studentin Masterstudio an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW in Basel

Das Museum als «Third Place»? Szenarien zur Neugestaltung eines Publikumsraumes

Die Waffenhalle im ersten Stock des Bernischen Historischen Museums ist ein grosser und offener Raum mit viel Potenzial. Zurzeit wird er jedoch nur für Apéros und Abendveranstaltungen genutzt und steht darum zu 99% der Zeit leer.

Aline Minder möchte im Rahmen ihrer Masterarbeit in Szenografie den Raum im weitesten Sinne eines „Third Places“ neu nutzen. Der Platz soll allen Besuchern des Museums einen Ort zum Wohlfühlen bieten, gleichzeitig aber auch zum Dialog anregen. Ein Objekt aus der Ethnographischen Sammlung des Museums soll ebenfalls im Raum inszeniert werden und den Besuchern zu verschiedenen Anlässen eine Dialoggrundlage bieten.

In der Diskussion, die an die Kurzpräsentation anschloss, wurde auch über die Hürden des Projektes diskutiert. Dadurch, dass sich der Raum im ersten Stock befindet und das Museum selbst nicht sehr zentral liegt, ist es eher unwahrscheinlich, dass der Raum spontan aufgesucht wird. Jedoch kann die Platzierung von Teasern, auch ausserhalb des Museums, helfen, die Leute anzusprechen und in den Raum zu ziehen. Ausserdem kann der Raum aufgrund seiner Lage genutzt werden, um die unterschiedlichen Besucher vor, während oder nach dem Museumsrundgang zu versammeln und sie zum gegenseitigen Dialog einzuladen.

Zusammenfassung: Alina Zalunardo





[H  l  ne Portier](#), Interaction designer

Augmenter le degr   de participation du public dans les mus  es gr  ce aux installations interactives: chances et d  fis

Increase public participation in museums through interactive installations: opportunities and challenges

H  l  ne Portier chose to do her presentation in English. During the ensuing discussion, everybody spoke in their mother tongue (French, German, English).

Part one: input

An insight into H  l  ne Portier's projects

H  l  ne Portier is a digital artist and an interaction designer who currently works at the EPFL+ECAL Lab. She designs digital and physical interactive spaces and works with both "digitized heritage" and "born digital heritage".

For the "F  te des Vignerons" in Vevey, the EPFL+ECAL Lab developed "Temps pass  , temps r  el." In this project, visitors use images from social media to digitized heritage related to the F  te. The system uses machine recognition to build bridges between past times and real time. To counter the obscurantism of algorithms, it reveals what the machine recognizes in the images and therefore how it associates them. "Random Access Memories" links physical heritage and born digital heritage through a wooden box that allows users to link the physical and digital records of their life. "Bird Collection System" enables users to discover the birds of the world and link them on a touchscreen through the element of color. The collection was enriched by born digital heritage posted by bird-watchers on specialist's platforms, thus creating a playful experience of the world of birds for non-specialist users. "Broom Broom" invites museum visitors to use a broom with a digital extension and sweep through the museum, inventing stories about the objects they see through the lens.

Working with different technologies

H  l  ne Portier went on to name the technologies she works with: virtual and augmented reality (VR and AR), touchscreens, smartphones or tablets, video projections and video mapping on specific surfaces, sensors for movements, expressions, voices, colors etc. or homemade sensors, and also paper. She highlighted that most of the time, she mixes different technologies.

Challenges

H  l  ne Portier spoke about the challenges of designing digital interaction within exhibitions. Firstly, hybrid design interactive projects require multidisciplinary teams comprising for example a graphic designer, an interaction designer, an object designer, a hardware and a software engineer, not counting the museum team (curators, educators, communicators etc.). Working with an external team of four or more experts costs money and time. Furthermore, projects done by a multi-stakeholder group have a complex system of governance. Secondly, such projects need maintenance and a decision about who is responsible for this aspect: the museum or the specialists? Thirdly, the project team needs a space within the museum to develop the project and the installation.

Part two: discussion

The discussion started with the following questions:
How do you use digitized collections?
What are your experiences with implementing interactive projects in an exhibition?
How can a museum enhance visitor participation through technology?

A concrete – and local – example helped focus the debate.

Example:

The Musée d'art et d'histoire de Genève (MAH) will launch a new database in December. This tool will allow users to create galleries, collect information about works of arts and objects, use keywords like “yellow”, search by groups of artefacts, or – for museum specialists – by inventory number. The database gives access to images and texts digitized by the museum. It also includes all audio-guide tracks. The database can be used to prepare a visit or enrich one's experience afterwards. The database will also allow users to create metadata.

Question:

How do you move from a curator-led static, “digitized heritage” database to a “Third Place” type of database geared towards user experience?

MAH-Team: we used the “persona method” and tested our design with related user groups in order to develop data and keywords which would appeal to the interests of specific groups.

Hélène Portier: I use iteration to perfect user experience: I develop the interaction with users, test it with them, refine the research question, test the interaction again.

Question: who launched this project, was it done in-house or with external experts, how long did it take to develop and how much did it cost?

MAH-team: the project was launched by the MAH with the IT Services of the City of Geneva; the museum worked with a team of external experts. It took 6 months to develop the project description and 6 months to design the user experience. After that, the IT Services of the City of Geneva implemented it over a period of 2,5 years. This project was supported by the IT Services of the City.

The financial and human resources invested were not addressed. It must be said that the City of Geneva has one of the biggest cultural budgets in Europe in relation to its population.

Question: how do your museums use crowdsourcing? With this new database, curators are afraid of getting lots of request for more information.

IT Services of the City of Geneva: crowdsourcing is hard to design, because it is not just about downloading data or asking questions; people want to play with the material. Curators should thus not be afraid of being snowed under by requests.

Question: do you design different visitor experiences? Visitors who just visit online, visitors who visit the museum and want to prepare or remember their visit, individuals and groups?

Hélène Portier: for the Fête de Vignerons, we designed, tested and improved the design until we had one interface for all types of visitors which allowed different settings (for example a parent and a child).



Summary: Nicole Grieve



**Andrea Allemann, [Cultural Manager](#) &
Qui Cung, [Project Manager at CCI](#)**

Design sprint: third spaces and the digital

Statt ein Design sprint innerhalb einer Woche zu lancieren, haben Andrea Allemann und Qui Cung den Prozess auf 45 Minuten reduziert und die Teilnehmenden instruiert, innerhalb eines fünfminütigen Brainstorming Ideen zu Digitalisierung in *Third Places* zu notieren. Daraus haben Qui und Andrea sechs Gravitationscentern erkannt und festgelegt (ein Schritt, der normalerweise demokratisch ausgelegt wird) ebenso wie die Priorisierung der Themen:

1. Exchange Cluster
2. Digitalisierung von Sammlungen und Inhalten
3. Digitalisierung in *Third Places*

Ausgeschieden sind die Cluster um Konsultation, freier Zugang und die Livechat-Plattform. Die anderen drei Themen wurden zu Prototypen ausdiskutiert, so lautete zumindest der Auftrag.

Die erste Gruppe hat sich mit der Definition von Dritten Orten beschäftigt und sich gefragt, ob es einen digitalen dritten Ort geben kann, ohne Entsprechung in der analogen Welt. Die digitale Welt ist wie *Third Places* hierarchiefrei, aber mit Regeln versehen. Es gibt bereits digitale Räume wie soziale Netzwerke, denen aber die nicht kommerzielle Basis fehlt. Wie können aber Personen dazu motiviert werden, Energie in ein solches Projekt zu stecken, ohne einen Nutzen zu sehen?

Die zweite Gruppe hat sich mit derselben Thematik beschäftigt und blieb bei der Frage hängen, ob es für das Museum möglich ist, dass Leute einen vom Museum zur Verfügung gestellten „open space“ einfach nur nutzen können oder ob immer die Absicht dahintersteht, mehr Leute in die eigene Institution zu bringen.

Das Schwierige an Third Place ist, den Link zur museumseigenen Sammlung zu machen.

Die dritte Gruppe stellte sich ein *Third Place* auf einem digitalen Level vor, als ein Raum, der für jeden zugänglich ist, aber auch auf einer analogen Ebene anknüpft wie ein schwarzes Brett, wo jeder digitale Zettel aushängen kann, die dann die Institution auch beeinflussen, welche die schwarze Tafel als digitaler Raum zur Verfügung stellen und moderieren. Die Inhalte sollen von aussen kommen, aber moderiert werden, damit Regeln und die freie Meinungsäußerung garantiert werden können. Der *Third Place* wird hier als Link zwischen digitaler und analoger Welt verstanden.

Zusammenfassung: Uolf Candrian



Julia Büchel, [Projektleitung, Römermuseum Augusta Raurica](#) & [Dozentin Kontextveranstaltungen FHNW HGK Basel](#)

Die Rolle der Museen und ihrer Ausstellungen in der Gesellschaft

Julia Büchel befasste sich in ihrer Dissertation mit der gesellschaftlichen Rolle von Museen und ihren Ausstellungen. Sie untersuchte dabei Museumskonzepte ab den 60er-Jahren bis und mit heute, als von der Gesellschaft vermehrt die Forderung sozialer Verantwortung der Museen aufkam, und analysierte Ausstellungen dreier Schweizer Museen als Praxisbeispiele. Sie erkannte dabei, dass die gesellschaftliche Einbindung wichtig ist und in allen Museen vorkommt. Ihr Fazit zu den dritten Orten ist, dass sie entweder durch Analoges und Zwischenmenschliches gestärkt werden, oder sich in den virtuellen Raum verlagern. Die Nachhaltigkeit wird in den nächsten zehn Jahren eine zentrale Rolle in unserer Gesellschaft spielen und so muss man sich auch fragen, wie das Museum als dritten Ort sich diesem Thema annehmen sollte. Einige Ansätze werden bereits von Julia Büchel gegeben: Man sollte zunehmend die Nutzung und Zugänge von Räumen hinterfragen, sowie die bestehenden Formate überdenken. In der anschließenden Diskussion wurde die Frage gestellt, was mit den Museen in den nächsten zehn Jahren passieren sollte. Aus dieser Frage ergaben sich zwei Antworten.

1. Das Museum muss sich zentralen Fragen zur Nachhaltigkeit widmen: Was tun wir für die Umwelt? Welche Materialien gebrauchen wir? Welche Konditionen muss man für das Label eines nachhaltigen Museums erfüllen?
Zudem ist das Museum sehr gut dazu geeignet, um sich mit dem Thema der Nachhaltigkeit auf vielseitige Art auseinanderzusetzen. So könnte man auch Aktivitäten zur Nachhaltigkeit anbieten und den Interessensgruppen Raum dazu bieten, oder man könnte eine Arena zum Thema der Nachhaltigkeit betreiben.
2. Man sollte sich von der eurozentristischen Sicht auf die Museen lösen und sich an den unterschiedlichen Museumslandschaften der restlichen Welt orientieren. Es gibt beispielsweise bereits Museen in Afrika, in denen das Museum einen Gemeinschaftsort darstellt.

Zusammenfassung: Alina Zalunardo



Sylvie Pipoz, coordinatrice «[GaM - Générations au Musée](#)» et médiatrice culturelle Musée d'Histoire La Chaux-de-Fonds

Le projet «GaM - Générations au Musée» est une initiative du Pour-cent culturel Migros visant à favoriser les rencontres au musée. Le musée devient ainsi un lieu de rencontre et d'échange pour des personnes de générations et de milieux différents. Les invités du musée découvrent leur propre vision des objets du musée, échangent leurs points de vue en tandem et participent ainsi activement à l'événement. Les savoirs du musée restent secondaires et ne sont pas mis en avant dans les discussions et les rencontres des visiteurs du musée. Le rôle du médiateur est d'accompagner les discussions, mais pas de les commenter, ni de les évaluer.

La session a été dirigée par Sylvie Pipoz, qui coordonne les projets GaM en Suisse romande. Outre un aperçu des structures organisationnelles, des défis et des objectifs du projet, Sylvie Pipoz a également abordé l'évolution du projet au cours des dernières années. Ainsi, au début du projet - comme on peut encore le voir dans le titre du projet aujourd'hui - l'aspect intergénérationnel était placé au premier plan. Au fil des ans, cette approche s'est élargie, de sorte qu'aujourd'hui, l'accent est mis principalement sur l'échange entre les visiteurs du musée qui ne se connaissent pas - sans égard à l'âge des visiteurs du musée. Les participants à la session eux-mêmes ont également eu l'occasion, dans le cadre d'une petite expérience, de voir différents objets ensemble par groupes de deux. Ils ont pu ainsi entrer en conversation les uns avec les autres sur la base des objets et de partager leurs impressions.

Summary: Silja Widmer





Laura Schuppli, Projektleiterin beim [Stadtmuseum Aarau](#)

Gaming im Musealen Raum: Spass vs. Wissen

In the introduction, Laura Schuppli explained what they did at the Stadtmuseum Aarau with three games realized as prototypes within their museum in collaboration with the ZHdK. She visualized the three games, namely *Art Lover*, *Hammer to fall* and *Mord im Museum* with a short video clip including all the games and explained the reactions they got. Often there is a problem with the purpose of a game that there is a gap between transferring knowledge and entertainment. The project „games@museums“ at the Stadtmuseum Aarau was initiated by Engagement Migros with the idea to realize interactive games easily adaptable to other museums.

The aim of *Art Lover* was to connect visitors within the museum, which correlates with the definition of a museum as a third place. Visitors actually flirt with objects represented through programmed chatbots on tablets. They are also used to interact with other visitors present at the museum. An adaption was realized for the Museum der Kommunikation in Berne as this was part of the project.

For *Hammer to fall* there was no willing partner available as the project is too loud but people actually enjoyed destroying (virtually) the collection of the museum they visited. This game actually has no aim which is what attracted the attention of the visitors.

The third and last tool *Mord im Museum* audio visualized a crime scene of a murdered object within the museum which the visitors had to solve as detectives. It was elaborated as a collaboration between the curator and the game designers who created a story around the objects the curator selected. As you walk to the right spots, the audio guide starts to inform you about what happened. This was actually problematic as the Ortsmuseum Küsnacht where this game was adapted seems to be quite small so the dots are within the range of other dots. But a local actor's group spoke the whole texts of the objects and are now present through their voices within the museum.

The discussion went on about own experiences with games inside museums. Within this discussion a participant of the MEG – Musée d'ethnographie de Genève mentioned a digital card game created using the inventory numbers of exposed objects inserted in an app on tablets distributed to the visitors.

Another Museum, the museum of Art and History created a game for children, sadly with a low interaction between the collection and the game as children skipped through the text part and only liked to solve puzzles or other mazes integrated in the game.

A Cluedo inspired home-made production was realized within another museum in Fribourg as they experienced that treasure hunting apps already existing like Actionbound are too linear and formal and therefore boring.

The final question was raised as a demand who to contact if a museum wants to realize a game. There are a lot of active people, game designers as well as innovative museums but no address or platform to connect.

Summary: Uolf Candrian



Rachel Mader & Students of «[Kunst, Design & Öffentlichkeit](#)», Hochschule Luzern

Online platform for translocal connections

The session started with a short presentation of the personal third places of each presenter. Showing four very different places in different contexts it becomes clear that there is a big variation in interpreting a third place and it depends on one's individual point of view.

If one considers the various forms that a third place can take, it would also be possible, after consideration by the presenters, to design an online platform as a third place. Thus, a new project was created with the aim of designing an online platform that would facilitate translocal or transcultural exchange.

The project itself emerged from another project called «[Space of Encounters](#)», in which a toolkit of tools was created in collaboration with the Kochi Muziris Biennale to encourage visitors more deeply and in various ways with the exhibition. The online platform is therefore also intended to extend this toolkit towards a broader community and enable the exchange of best practice, experiences and reflections.

Each presenter asked a question about this online platform, which was then discussed:

- Where do you see a need for interest in translocal/transcultural activities in your institution?
- Could an online platform enable a translocal third space?
- What keeps people involved and motivated to an online platform?
- What could an online platform contribute to the person to person quality of an analogue third space?

The discussion showed that not every online platform that is intended to improve communication and networking is successful. It depends very much on whether there are already platforms that work well and how easy they are to use. There may even be a need for support for this translocal/transcultural online platform. This support would provide explanations on the use of the online platform and could be offered by the institutions in the form of courses or similar activities.

Summary: Alina Zalunardo





[Isabelle Burkhalter](#), responsable du secteur de médiation, [Musées d'art et d'histoire de Genève \(MAH\)](#)

Les Afterworks : Le paradoxe du « troisième lieu » éphémère.

Le « tiers lieu » ou « troisième lieu » peut être envisagé comme un volet complémentaire au lieu de travail et à l'espace de la maison. Destiné à la vie sociale de la communauté, il permet aux individus de se rencontrer, se réunir et échanger de façon informelle.

Mais qu'en est-il du musée ? Peut-il, lui aussi devenir, le temps d'un instant ou de manière pérenne, un « troisième lieu » ? Et si oui, comment le concevoir et l'appréhender ?

Cinq fois par an, le Musée d'art et d'histoire de Genève se transforme en « troisième lieu » dans le cadre des soirées [Afterworks](#), lancées en 2015.

En effet, depuis 4 ans le musée propose à son public des Afterwork, moyen pour ce dernier de s'ouvrir à un plus large public en augmentant sa cote de sympathie mais également d'accueillir les visiteurs dans les espaces du musée transformé et thématisé pour l'occasion.

Le constat après vingt éditions est des plus réjouissant. Un public fidélisé, diversifié ainsi qu'une fréquentation très accrue lors de ces événements.

Pour autant, ces moments restent éphémères. Ainsi, la question suivante se pose : comment pérenniser cet esprit « troisième lieu » ? Est-ce d'une telle énergie dont le musée a besoin ou est-ce une utopie que d'imaginer un « Afterwork » sans fin ?

Isabelle Burkhalter, responsable du secteur de médiation au Musée d'Art et d'Histoire de Genève, a partagé ses interrogations avec les participants du stARTcamp.

Les différentes discussions qui en ont émané se sont rejointes sur un premier point : Le troisième lieu consiste davantage en un espace mental quasi philosophique qu'un lieu physique concret.

Forts de ce constat, les participants ont alors axé leur réflexion sur les moyens à mettre en œuvre pour faire exister cet espace de manière pérenne. Par exemple en concevant l'exposition elle-même comme un troisième lieu associant confort, liens entre les individus et œcuménisme social.

Le but étant de s'y sentir bien, car le « troisième lieu » est avant tout un état d'esprit. Que ce soit celui dans lequel on arrive mais également, et surtout celui dans lequel on se trouve plongé.

Sommaire: Caroline Etter



Martin Handschin, Ausstellungskurator und Partner bei [imRaum](#)

Nur für Städte? Ortsmuseen als Third Places in den Agglomerationen

Während an der Tagung als Beispiele für *third places* Institutionen in Helsinki, Genf, Basel, Bern oder Zürich aufgeführt wurden, möchte Martin Handschin in seinem Panel auf die Ortsmuseen eingehen. Gerade die Agglomeration brauche dritte Räume wegen der gesellschaftlichen Pluralisierung unter anderem auch durch die Zuwanderung. Die Ortsmuseen, die vor sich hin darben, könnten hier in die Bresche springen. «[...] Die Agglomeration reicht so weit, wie das Auto fährt. So haben wir sie längst, und wir kriegen sie nie wieder weg. Also müssen wir sie verbessern.[...]»¹

Als Beispiel hat Handschin Gränichen ausgeführt, bei der seine Firma eine neue Dauerausstellung für den Heimatverein Gränichen konzipierte. Es konnten zwei Tendenzen festgestellt werden: Die Angst, Heimat zu verlieren und der Wunsch, Heimat zu finden. Handschin sah seine Rolle als Teil des Museums aus einer modernen Perspektive, wie er sie in diesem Zitat wiederfand:

«People, goods and information are moving around the world with unprecedented speed, which leads to a changing society, to feelings of uncertainty and a desire to hold on to something. The enduring task of museums lies in their addressing of the people who are ‚here‘, their feelings and their longings.»²

Die Bevölkerung war dankbar, dass das Museum die Fragen stellt, denn das Museum zeigt nun «Dorfgemeinschaften» in seiner Dauerausstellung. Das Gespräch wurde anhand von sieben Schwerpunkten aus der Fotosammlung des Museums auf der Strasse, auf dem Feld, am Arbeitsplatz gesucht. Leute haben sich im Raum getroffen, die noch nie im Museum waren. Es herrschte eine Aufbruchsstimmung, obwohl das Projekt mit der Eröffnung abgeschlossen war.

An die Präsentation von Martin Handschin anschliessend kamen zahlreiche Fragen auf, vor allem, ob die Umsetzung geklappt hat, aus dem Ortsmuseum Gränichen ein *third place* zu machen. Dies verneinte Handschin, da diese auch nicht den Zielen der Trägerschaft entsprach. Im Netzwerk Limmattaler Museen arbeitet Handschin an einem neuen Projekt, um Werkstätten der Zivilgesellschaft in einer Region im Wandel zu etablieren. Das Fazit aus seiner Tätigkeit ist, dass Kooperationen essenziell sind. Es müsse sowohl bottom up als auch top down geben, zuerst brauche es Projekte, danach erst Strukturen.

Eine Teilnehmerin warf die Frage auf, ob ein *third place* zwingend ein fixer Ort sein müsse und erwähnte den nomadisierenden Kiosk von Martin Mackowitz im Vorarlberg, den ein Budiker, ein kauziger Geschichtensammler, betreibt. Handschin meinte zum Schluss der Fragen, dass dies nicht immer notwendig sei, es brauche Inhaltsleere statt zu viel Konzept: Offene Räume oder eine Brache, denn da entstehe etwas, das er jedoch selber noch nicht fassen könne.

¹Benedikt Loderer: *Urbaner Raum*, Schriftenreihe der Vontobel Stiftung, 2018

²Hester Dibbits und Marlous Willemsen, *Imagine IC*, Amsterdam 2014



Michelle Huwyler, Museum für Kommunikation Bern / Alpines Museum Bern

Co-creation am Museum für Kommunikation Bern. Diversität der Teilnehmenden im Partizipationsprozess

Für die Ausstellung «[Schweinehunde und Spielverderber](#)» lancierte das Museum für Kommunikation Bern ein Partizipationsprojekt zum Thema «Hemmungen». Ziel des Projektes war es, eine möglichst diverse Gruppe von Menschen zu versammeln, welche sich in drei Workshopsessions über ihre Hemmungen austauschen sollten. Aufgrund des Themas entschied sich das Projektteam dazu, nicht direkt auf Personen zuzugehen, sondern Interessierte freiwillig kommen zu lassen. Um auf das Projekt aufmerksam zu machen, verteilten sie Flyer in Bars und Restaurants sowie an diverse Vereine und Gruppierungen. Auch Social-Media-Kanäle wurden zur Bekanntmachung des Projekts genutzt. Tatsächlich meldeten sich beinahe 50 Interessierte für das Projekt, jedoch hatte die Gruppe der Interessierten eine deutlich kleinere Diversität als erhofft.

In der an die Projektpräsentation anschliessenden Diskussion wurde über die möglichen Gründe für die ähnlichen Profile der Teilnehmenden diskutiert. Es kam heraus, dass es wichtig ist, die Werbung möglichst klar zu gestalten, sodass sie auch ohne entsprechende Sprachkenntnisse verständlich wird. Auch stellt das Thema «Hemmungen» an sich ein gewisses Problem dar, zumal es einiges an Überwindung braucht, eigene Hemmungen zuzugeben und über sie zu sprechen.

Zusammenfassung: Alina Zalunardo





Christian Holst, Dozent, Forscher & Projektmanager

Diskussionsrunde: Vom Kulturtempel zur Ideenplattform?

In der 45-minütigen Diskussionsrunde spielten zwei Fragen eine zentrale Rolle:

1. Was ändert sich durch die Digitalisierung?

Choice – Curation – Conversation – Creation – Collaboration. Mit der Digitalisierung änderte sich die Definition dieser fünf Begriffe grundlegend. Am besten ist dies an den kompetitiven Kultureinrichtungen zu sehen, für welche die Digitalisierung fundamentale Auswirkungen hatte. Durch die Digitalisierung wurde vieles u.a. auch das Veröffentlichen billiger. Somit stieg auch die Publikationsflut rasant an. Gleichzeitig wächst aber auch die Konkurrenz, denn man muss sich nicht mehr nur gegenüber der lokalen Kultureinrichtungen behaupten, sondern auch gegenüber der digitalen.

2. Weg vom Kulturtempel, hin zur Ideenplattform?

- Co-creation & userbased content: Wie sollen Museen damit umgehen? Die Haltung diesbezüglich sollte klar ausformuliert werden. Es braucht Toleranzgrenzen, die institutionell definiert sind.
- Mehr digital = weniger analog: Eine Digitalisierung der Institution bedeutet auch Abstriche im analogen Bereich machen zu müssen. Mehr Investition in das digitale Auftreten hiesse daher vielleicht weniger Ausstellungen zu machen, womit das Bild des Kulturtempels wiederum verändert wird.
- Strategie: Viele Digitalisierungsansätze von Kulturinstitutionen sind nicht strategiebetrieben und haben daher keinen längeren Bestand. Für ein lang anhaltendes Resultat muss die Digitalisierung in der Strategie anfangen.
- Viele offene Fragen: Wo positioniert sich die Vermittlung zum Thema der Digitalisierung? Ist es Teil ihres Aufgabenbereiches? Soll ein eigenes Team gegründet werden? Wie digital wird die Institution? Gibt es rechtliche Einschränkungen?

Zusammenfassung: Alina Zalunardo



Hervé Groscarret, Responsable de l'Unité Publics et expositions (UPEX), Museum Genève (Musée d'histoire naturelle et Musée d'histoire des sciences)

Reconnexions ou comment reconnecter le musée à son terreau d'origine avec les publics ?

L'année prochaine, le Muséum d'histoire naturelle de Genève fêtera son bicentenaire. C'est l'occasion pour celui-ci de repenser le lien de l'Homme à la nature au travers de plusieurs cycles, cinq finalement*, qui auront pour thématique centrale la « Réconciliation ». L'un d'entre eux se trouve au cœur de la discussion d'aujourd'hui. Le cycle « Reconnexions » prendra la forme d'une demi-sphère architecturée habitable et mobile, pouvant accueillir jusqu'à 80 personnes et qui se déplacera dans plusieurs lieux du Grand Genève de début mai 2020 à fin octobre 2020. Celle-ci verra sa programmation gérée en partenariat avec des associations ou lieux culturels genevois et français tels que la maison du Salève, la Ville de Lancy (Villa Bernasconi, la ferme de la Chapelle), les Services Industriels de Genève (SIG) ou Pro Natura. Ce n'est pas la première fois que le Muséum d'histoire naturelle sort de ses murs pour se rendre sur le terrain avec son public. En effet, des sorties dans la nature, des nuits à la belle étoile ainsi que des dessins d'observation sont déjà au programme de ce musée innovant. Avec la sphère « Reconnexions », c'est néanmoins un pas de plus qui est franchi dans la volonté de sortir du musée et partager un espace propice à la discussion et à la contemplation collective, et incluant une conception-réalisation avec le moins d'empreinte écologique possible. Mais comment l'espace physique d'une sphère, peut-il devenir le lieu d'une programmation capable d'énergiser et créer du lien en associant une communauté de publics aux côtés de naturalistes, d'artistes, de praticiens du « bien-être » ainsi que de scientifiques ? Comment cet espace pourra-t-il correspondre au mieux à la philosophie du « tiers-lieu », entendu ici, dans le sens d'un lieu démocratique, égalitaire et propice au débat ? La première étape de réflexion de l'atelier participatif du stARTcamp a porté sur l'idée d'une curation partagée de l'espace de la sphère entre les différentes entités impliquées dans le projet. Ceci pour ouvrir le lieu à un public plus local en semaine (école, commune, personne du quartier, associations, cuisines du monde etc.) et proposer une programmation vibrante propre au Musée d'histoire naturelle et ses partenaires le week-end. Les participant-e-s ont également soulevé l'importance du positionnement du musée et son implication dans ce projet. Définir clairement la valeur ajoutée d'un tel projet « hors mur » pour le musée et avoir des indicateurs et une marque d'appartenance claire pour le public est primordial. Hervé Groscarret a tenu à souligner que le plus important pour le musée consistait dans le fait d'être immergé dans le réel et de créer une relation durable avec le public : « Penser notre rapport à la nature pour elle-même et créer un espace détaché sur le terrain, c'est aider à penser ce sujet collectivement. Le musée ne peut pas tout contrôler et nous acceptons qu'il y ait une part d'imprévisibilité ». Le Muséum doit identifier la valeur ajoutée de ces événements (pérenniser un lien fort et durable avec ses publics : visite gratuite des coulisses, des expos, invitations aux vernissages...). L'ensemble du groupe de réflexion a reconnu que le projet était audacieux et proposait, par son concept même, une redéfinition de ce qu'est le musée aujourd'hui : une reconnexion du Muséum à une solution naturelle.

- * Cycle 1: Réconciliations
- Cycle 2: Rencontres scientifiques
- Cycle 3: Urgence Biodiversité et Climat
- Cycle 4: Reconnexions
- Cycle 5: Nuits

Sommaire: Caroline Etter



Hervé Groscarret, Responsable de l'Unité Publics et expositions (UPEX), Museum Genève (Musée d'histoire naturelle et Musée d'histoire des sciences)

Un « troisième lieu » comme un espace physique dans une exposition ?

À l'occasion de son bicentenaire, le Muséum d'histoire naturelle de Genève outre les différents cycles prévus autour de la question du lien Homme-Nature, prévoit d'inaugurer dans ses murs l'exposition et son cycle de médiation : « Trésors, deux-cents ans de sciences naturelles à Genève » est l'occasion pour le musée de présenter deux cents objets de sa collection, et ce, d'après des critères définis par les scientifiques du musée. Critères reposant sur des thèmes tels que la valeur scientifique, la rareté, l'anecdote ou encore l'extinction. Une rencontre aura lieu tous les mercredis à l'intérieur même de l'espace d'exposition entre scientifiques et publics autour des dits objets, l'après-midi. Ces rencontres se veulent spontanées, accessibles et favorisant l'échange et le partage égalitaire des savoirs. L'équipe de la médiation sera présente dans l'exposition en tant qu'observateur, récoltant de précieuses informations sur les rencontres qui s'y dérouleront. Aussi, des dessinateurs seront présents et publieront des dessins. Ces contenus ou expôts seront ensuite à la fois partagés via les réseaux sociaux du Muséum mais aussi exposés chaque semaine dans l'exposition, enrichissant cette dernière de contenus nés de l'échange entre le musée et les publics présents.

Dans la salle, plusieurs interrogations subsistent. Suffit-il de créer des rencontres « spontanées » entre scientifiques et publics pour que le rapport d'autorité disparaisse ? Un échange égalitaire est-il possible dans un contexte tel que le musée ? Le groupe de débat participatif était relativement dubitatif sur la question. Pour la majorité d'entre eux, les personnes attribuent obligatoirement des marqueurs de savoirs et d'expertise aux professionnels des musées. L'idée du scientifique devenant « guide-volant » pourrait, selon certains, permettre au public d'être en position d'autorité, leur offrant ainsi l'opportunité de poser des questions à leur guise. La question de faire intervenir des gens externes au musée tels que des pêcheurs, des amateurs ou encore des randonneurs s'est, elle aussi, posée. Cela permettrait, selon les participant-e-s, de réellement donner la parole aux publics plutôt qu'aux spécialistes. D'autres encore ont proposé d'intégrer des histoires collectives aux notices des objets, éveillant ainsi des émotions, des souvenirs ou un imaginaire personnel chez le public. Plusieurs idées donc, qui demandent encore réflexion et qui aideront peut-être l'équipe de médiation du musée à faire de cet espace d'échanges dans l'exposition, un « troisième lieu » à part entière.

Sommaire: Caroline Etter



Le stARTcamp+ est une coopération de / Das stARTcamp+ ist eine Kooperation von:





Le stARTcamp+ a été soutenu par / Das stARTcamp+ wurde unterstützt von:



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Département fédéral de l'intérieur DFI
Dipartimento federale dell'interno DFI
Departament federal da l'intern DFI
Bundesamt für Kultur BAK
Office fédéral de la culture OFC
Ufficio federale della cultura UFC
Uffizi federal da cultura UFC

**STIFTUNG
MERCATOR
SCHWEIZ**



FONDATION
OERTLI
STIFTUNG

AVEC · LE · SOUTIEN
· · · · · DE · LA
VILLE · DE · GENÈVE

