

## Evaluation

Sonderausstellung **HAUTNAH. Die Filmkostüme von Barbara Baum**  
(23.10.2018- 10.3.2019), DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum Frankfurt am Main

vorgelegt von

Rahlwes. Historical Research Service

Daniela Berner, Sabri Deniz Martin, Ann-Kathrin Rahlwes, Sebastian Senger

Unter Mitarbeit von

Luis Caballero, Soziologe

Maischa Gelhard

Im Auftrag vom

DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum Frankfurt am Main



1. Projektskizze	4
2. Quantitative und qualitative Projektziele	5
3. Methodologie	6
4. Evaluation	7
4.1. Befragungen	7
4.1.1. Test der taktilen Medien	7
4.1.2. Ausstellungsrundgang mit Matthias Schäfer	8
4.1.4. Führungsangebot „Mit allen Sinnen“ zur Finissage am 10.03.2019	13
4.1.5. Einzelbefragung von Kurator*innen und Firmen	15
4.2. Sekundäranalyse	20
4.2.1. Gästebuch	20
4.2.2. Social-Media	20
4.2.3. Berichterstattung in Print-, Online-Medien und Radio	21
5. Schlussbemerkung	21

*„Ich denke immer in Stoffen. . . wenn ich einen schönen Stoff sehe, bekomme ich Gänsehaut...“*

Barbara Baum

## 1. Projektskizze

Das Deutsche Filminstitut & Filmmuseum (DFF), in Gestalt des Kurator\*innenteams Isabelle Bastian und Hans-Peter Reichmann, entwickelte 2016 ein Rahmenkonzept zur Erweiterung der bereits bestehenden Barrierefreiheit. Folgende Kernaufgaben wurden definiert: inklusive Angebote entwickeln, Kooperationen und Vernetzungen mit Behindertenverbänden stärken, neue Zielgruppen gewinnen.

Das neue Rahmenkonzept bildet die Grundlage, um die Präsentation der Sammlung, die Vermittlungsarbeit und die Öffentlichkeitsarbeit inklusiver zu denken und zu gestalten. Die im Oktober 2018 eröffnete Sonderausstellung **HAUTNAH. Die Filmkostüme von Barbara Baum** sollte Modellcharakter für künftige Projekte, aber auch für die Umsetzung des inklusiven Ansatzes in den Bereichen Dauerausstellung und Kino haben. Ziel der Werkschau war es, zahlreiche textile Kunstwerke, die Barbara Baum für nationale und internationale Film- und Fernsehproduktionen entwarf, für die Besucher\*innen sinnlich erfahrbar zu machen. Die inklusiven Vermittlungsangebote dieser Ausstellung sollten sich an Blinde und Sehbehinderte richten und in enger Zusammenarbeit mit Vertreter\*innen der Zielgruppen entwickelt werden.

Das Kurator\*innenteam des DFF wandte sich dazu gezielt an das DialogMuseum Frankfurt am Main sowie an Interessenvertreter wie den Deutschen Blinden- und Sehbehindertenverband (DBSV), den hessischen Blinden- und Sehbehindertenbund (BSBH), die Blindenstudienanstalt blista Marburg und an Vereine wie Hörfilm e.V. Der gemeinsam erarbeitete Anforderungskatalog definierte die zu realisierenden Maßnahmen wie folgt:

1. taktile Grafiken zu den Kostümentwürfen von Barbara Baum
2. taktile Ausstellungsplan und taktiles Leitsystem durch den Ausstellungsraum
3. Audioguide mit Audiodeskriptionen zu den Highlights der Ausstellung als frei verfügbare App
4. interne Schulung durch Expert\*innen
5. Berücksichtigung des Einsatzes von Blindenstöcken
6. QR-Codes an allen taktilen Stationen, um zur entsprechenden Sequenz im Audioguide zu gelangen
7. Stationen mit tastbaren Stoffproben
8. Beschriftungen in Brailleschrift
9. Sensibilisierung sehender Besucher\*innen für die Bedürfnisse von blinden und sehbehinderten Besucher\*innen
10. visuell-akustische Präsentation von Filmsequenzen auf digitalen Leinwänden

Parallel zur Ausstellungsplanung und -realisation nahm das Kurator\*innenteam des DFF an zahlreichen Expert\*innenrunden und Veranstaltungen teil, um sich intensiv mit inklusiver

Ausstellungsgestaltung zu befassen und sich mit anderen Teilnehmer\*innen zu vernetzen. Wichtige Anregungen zogen sie beispielsweise aus Gesprächen mit Ausstellern auf der SightCity, der weltweit größten Ausstellung für Blinden- und Sehbehindertenhilfsmittel, die im April 2018 in Frankfurt am Main stattfand. Darüber hinaus stellten sie das Ausstellungsprojekt gemeinsam mit Stefanie Plappert, Kuratorin der Dauerausstellung des DFF, bei einer Expert\*innenrunde im Historischen Museum Frankfurt vor, zu der Mitarbeiter\*innen Frankfurter Museen anlässlich des Tags der Sehbehinderung am 6. Juni 2018 zusammenkamen. Ebenso nahmen sie am Treffen der Fachgruppe Barrierefreiheit des Deutschen Museumsbunds am 10. Juni 2018 in Bremerhaven teil, das Gelegenheit bot, aktuelle Konzepte regionaler Museen kennenzulernen, sich mit anderen Tagungsteilnehmer\*innen auszutauschen und zu vernetzen. Daneben stand das Kurator\*innenteam des DFF im engen Kontakt mit Expert\*innen wie Sandra Kittmann, (Architektin, Ausstellungsgestaltung am Deutschen Museum München), Jurek Sehrt (Leiter Filmbildung und –vermittlung Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen), Susanne Reith (Rehabilitationstrainerin des Blinden- und Sehbehindertenbunds Hessen) und Tine Nowak, die inklusive digitale Angebote für Frankfurter Museen entwickelt.

Angeregt durch den Austausch mit Expert\*innen entschied sich das Kurator\*innenteam, die Firmen audioskript und Tactile Studio für **HAUTNAH. Die Filmkostüme von Barbara Baum** zu beauftragen. Alexander Fichert von audioskript realisierte im Auftrag des DFF eine Audiobegleitung, die die taktile Erfahrung der Taststationen vervollständigt, indem sie Audiodeskriptionen der Kostüme und Filmsequenzen anbietet. Tactile Studio wurde mit der Umsetzung des taktilen Konzeptes betraut. Die in Frankreich und Deutschland ansässige Firma entwickelt unter dem Leitsatz „Design für Alle“ taktile Medien für die museale Vermittlung. Auftrag war, Taststationen zu entwickeln, die den Entstehungsprozess von Filmkostümen und Details, wie etwa Kopfbedeckungen, Stoff und Schnitte, vermitteln. Stoffbibliothek und Stoffbuch stammen von der Firma Anita Pavani Stoffe, die auch Barbara Baum mit hochwertigen Stoffen belieferte.

Das inklusive Vermittlungskonzept, das unter anderem die Evaluation der Ausstellung beinhaltet, wurde von der Commerzbank-Stiftung gefördert.

## **2. Quantitative und qualitative Projektziele**

Das Deutsche Filmmuseum rechnete mit mindestens 10.000 Besucher\*innen der Sonderausstellung sowie 5.000 Teilnehmer\*innen am Begleitprogramm. In der regionalen und überregionalen Berichterstattung sollten mindestens 120 Nennungen in Artikeln, Beiträgen, Reportagen, Print, online und im Rundfunk erfolgen. Das Projekt sollte auf mindestens einer Fachtagung und in mindestens einer Fachzeitschrift vorgestellt werden.

Das inklusive Vermittlungsangebot sollte an Blinde und Sehbehinderte richten, aber auch eine Bereicherung für sehende Besucher\*innen darstellen, die durch den sinnlichen Zugang

beispielsweise einen Mehrgewinn an Informationen über Materialbeschaffenheit unterschiedlicher Stoffgruppen erhalten sollten. Spezielle Führungsangebote sollten sehende Besucher\*innen zudem für die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen sensibilisieren.

Im Hinblick auf die Evaluation der Sonderausstellung und des Begleitprogramms interessierte uns, wie die neuen inklusiven Angebote von sehenden und nicht-sehenden Besucher\*innen wahrgenommen wurden: Wird die Zielgruppe erreicht? Wie gestaltet sich der Museumsbesuch durch die taktilen Elemente für Blinde, Sehbehinderte und Sehende? Wie wird die Ausstellung dadurch erfahren?

### 3. Methodologie

Die Sonderausstellung **HAUTNAH. Die Filmkostüme von Barbara Baum** war von Oktober 2018 bis März 2019 im DFF zu sehen. Das in diesem Zeitraum angebotene Begleitprogramm richtete sich sowohl an sehende als auch an blinde und sehbehinderte Besucher\*innen. Im Rahmen der Evaluation des Projektes, die im Februar 2019 begann, überprüften wir Relevanz, Akzeptanz und Wirksamkeit des taktilen Konzeptes und des inklusiven Vermittlungsangebotes.

Aufgrund des Modellcharakters der Sonderausstellung für die weitere Arbeit des DFF und der zeitlichen Begrenzung von Oktober 2018 bis März 2019 bot sich ein qualitativer Ansatz für das Forschungsdesign an. Die qualitative Methode verfügt gegenüber der quantitativen neben der hohen Validität der Aussagen zudem über einen detaillierten Informationsgehalt. Die subjektiven Äußerungen Einzelner stehen im Vordergrund der Analyse. Ziel ist es, das breite Spektrum von Einschätzungen mit seinen unterschiedlichen Nuancen zu erfassen und so die verschiedenen Perspektiven von Sehenden, Blinden und Sehbehinderten auf die taktilen Medien insbesondere und auf die Sonderausstellung im Allgemeinen nachzeichnen zu können. Die so gewonnenen Erkenntnisse sollen für die Weiterentwicklung der inklusiven Maßnahmen im DFF genutzt werden.

Untersuchungsgegenstand waren diverse Einzelinterviews, die während des Produktionsprozesses der Ausstellung, im laufenden Ausstellungsbetrieb und im Nachgang der Ausstellung geführt wurden. Das DFF und die Firma Tactile Studio dokumentierten insgesamt zwei Interviews mit Blinden und Sehbehinderten und drei Interviews mit Kindern, die als Tester\*innen an der Realisierung der taktilen Medien mitwirkten. Des Weiteren wurden im laufenden Ausstellungsbetrieb neben Einzelbesucher\*innen auch ausgewählte Besucher\*innengruppen interviewt. Im Nachgang der Ausstellung fanden weitere Einzelinterviews mit den Mitarbeiter\*innen des DFF und den Firmen audioskript und Tactile Studio statt. Der Großteil der Evaluation stützt sich folglich auf mündliche Befragungen, die auf Grundlage von flexiblen Leitfäden durchgeführt wurden. Ergänzend wurden folgende Untersuchungsgegenstände zur systematischen Sekundäranalyse

herangezogen: das Gästebuch, Social-Media-Beiträge und die Berichterstattungen in der Presse.

## 4. Evaluation

### 4.1. Befragungen

#### 4.1.1. Test der taktilen Medien

Insgesamt wurden drei dokumentierte Tests in der Entwicklungsphase durchgeführt, um die taktile Lesbarkeit der Platten zu überprüfen. Getestet wurde die Musterplatte zu einem Abendkleid aus Silberlamée für Hanna Schygulla in der Rolle der **Lili Marleen** im gleichnamigen Film von Rainer Werner Fassbinder von 1980. Der erste Test wurde von Tactile Studio am 26.07.2018 in Berlin, in Anwesenheit von Alexander Fichert von audioskript, durchgeführt. Die Testerin, Anja Winter (55 Jahre/w.), arbeitet in Berlin als Kunst- und Kulturvermittlerin, ist von Geburt an sehbeeinträchtigt und kann Braille nur schlecht lesen.

Die Testerin erhielt eine Einführung zu Funktion und Inhalt der Testplatte **Lili Marleen** sowie ihrer thematischen Einbettung in der Ausstellung. Die Testerin empfahl unter anderem, zusätzlich zur Brailleschrift auch Reliefschrift anzubieten, das Relief der Skizzen zu erhöhen, den Abstand zwischen Skizze und Legende zu vergrößern oder unterschiedliche Texturen zu verwenden und das Vokabular der Legende in der Komplexität zu reduzieren.

Eine wichtige Erkenntnis des Tests war auch, dass die Audiobegleitung eine entscheidende Rolle für das Verständnis der Komposition der Taststation, der Symmetrie der Skizzen und einzelner Details spielen würde. Dies zeigte das Beispiel des Begriffs „Keulenärmel“, der aufgrund der Länge in Brailleschrift mühsam zu lesen war und einer zusätzlichen Erläuterung bedurfte. Das Vorhandensein einer Stoffprobe bewertete die Testerin als positiv, empfahl aber das Muster beidseitig zu zeigen. Dies erschien jedoch für Ausstellungszwecke nicht umsetzbar, da der Stoff bei einer solchen Präsentation leichter beschädigt werden könnte.

Der zweite Test der Platte **Lili Marleen** fand am 16.08.2018 im DialogMuseum unter Anwesenheit der Kurator\*innen des DFF, Isabelle Bastian und Hans-Peter Reichmann, sowie zwei weiteren Mitarbeiter\*innen statt. Der Tester, Matthias Schäfer (51 Jahre/m.), ist von Geburt an blind und zum Zeitpunkt des Tests zweiter Vorsitzender des BSBH und zweiter Geschäftsführer des DialogMuseums Frankfurt am Main. Daneben begleitet er Museen als Inklusionsberater. Der Aufbau des Tests erfolgte nach dem Vorbild des ersten Tests. Der zweite Test zeigte, wie unterschiedlich die taktile Lesbarkeit durch die Tester\*innen eingestuft wurde; während die erste Testerin sich einige Verbesserung wünschte, zeigte sich der zweite Tester mit der Darstellung zufrieden. Angemerkt wurde eine fehlende Beschriftung zu einem Kostümdetail und welche zusätzlichen Informationen über den Audioguide erwünscht seien. Herausfordernd fand er allerdings die Transferleistung von

der Gesamtansicht zur Detailansicht, räumte jedoch ein, dass dies nur schwer lösbar sei. Des Weiteren empfahl er, die Beschriftung der Detailansicht zu überarbeiten, sodass die zu sehende Ansicht benannt wird. Auch der zweite Tester betonte, wie wichtig es sei, den Stoff zwischen den Händen zu halten und beispielsweise auch „knautschen“ zu können. Die Kurator\*innen wiesen ihn darauf hin, dass zwei Stationen (Stoffbibliothek und Stoffbücher) geplant seien, um die Materialität diverser Stoffe haptisch erfahrbar zu machen.

Der dritte Test wurde am 21.08.2018 mit einer Gruppe von sehenden Kindern in den Räumen des DFF durchgeführt. Im Unterschied zu den Tests, die im Vorfeld mit Erwachsenen durchgeführt wurden, stellten die Kurator\*innen wesentliche Grundzüge der Ausstellung vor und gaben zusätzliche Informationen zur Kostümbildnerin Barbara Baum. Auch das Grundprinzip einer Skizze wurde erklärt. Der erste Tester, Lou (13 Jahre/m.), zeigte großes Interesse an der Brailleschrift und wünschte sich weitergehende Informationen dazu im Audioguide. Dies traf auch auf einige Details des Kostüms zu, die er nicht sofort verstand, und auf Begriffe in der Legende. Auch regte er dazu an, die Stoffbibliothek stärker mit den Kostümentwürfen zu verknüpfen. Insgesamt gefiel ihm das Angebot einer Taststation sehr gut, da sie neugierig mache und zum Anfassen anrege. Die zweite Testerin, Lara (15 Jahre/w.), wünschte sich ebenfalls mehr Informationen zur Brailleschrift und allgemein zu Bedürfnissen von Blinden und Sehbehinderten. Sie empfand die Taststation als eine hilfreiche Ergänzung zur Präsentation des Kostüm, vor allem um ein klares Bild vom Schnitt zu erhalten. Besonders interessant fand sie die Information „Turban muss alle Haare verdecken“. Auch das Stoffmuster half, einen Eindruck zu gewinnen, wie das Kostüm „sich beim Tragen anfühlen muss“. Insgesamt stellte die Taststation eine Bereicherung für sie dar, da Anfassen Spaß mache und Inhalte durch das Anfassen besser verinnerlicht werden könnten. Sie vermutete, dass dies eher dazu führe, den Freund\*innen vom Ausstellungsbesuch zu berichten. Die dritte Testerin, Lena (13 Jahre/w.), übersah zunächst den Erklärungstext, der sich am unteren Rand der Platte befindet. Da sie mit dem Thema Blindheit und Brailleschrift vertraut ist und alle Begriffe gut verstand, benötigte sie keine weitergehenden Informationen. Ein Hinweis auf die Brailleschrift im Audioguide fände aber auch sie interessant. In der Abschlussrunde wurde der Test noch einmal gemeinsam besprochen. Von Interesse war unter anderem, warum alle drei Kinder sich zuerst für die Rückansicht des Kostüms interessierten. Die Kinder vermuteten, dies läge an der reduzierten Darstellung. Resümierend stellten die Kurator\*innen fest, dass die Kinder sich kaum mit dem Erklärungstext beschäftigten und die taktile Beschäftigung mit der Skizze, die letztlich das Verständnis für das Kostüm förderte, im Vordergrund stand.

#### **4.1.2. Ausstellungsrundgang mit Matthias Schäfer**

Am 18.12. 2019 fand eine Führung mit Matthias Schäfer vom BSBH durch die Ausstellung HAUTNAH in Begleitung der Kuratorin Isabelle Bastian statt. Ziel war es, die Umsetzung der taktilen Medien in der Ausstellung zu testen. Matthias Schäfer hatte bereits im Vorfeld an der Entwicklung der taktilen Medien als Tester mitgewirkt (vgl. 4.1.1). Vor der Führung

wurde Herr Schäfer erst einmal allgemein zu seinen Erwartungen an einen gelungenen Museumsbesuch befragt und welche Anforderungen ein Museum erfüllen müsse, damit ein Museumsbesuch ohne Begleitperson möglich wäre. Er betonte, wie wichtig es sei, sich vor dem Besuch über das Angebot auf der Website des Museums unter der Rubrik Barrierefreiheit zu informieren. Gibt es beispielsweise Leitstreifen und Punktschrift? Sind alle Stationen in der richtigen Höhe angebracht und leicht zu finden? Stellt der Audioguide einzelne Stationen vor oder bietet er auch eine Orientierung im Raum? Herr Schäfer wies auch darauf hin, dass die Indoor-Navigation mit Bluetooth-Beacons in Zukunft an Bedeutung gewinnen wird, da die Leitstreifen seiner Erfahrung nach vielen Blinden Probleme bereiten würden.

*„Wenn man in ein Museum kommt, hat man einen gewissen Grundstress. Egal wie barrierefrei es ist, du musst dich erst mal um deine Orientierung kümmern. Da ist es mir ganz lieb, wenn ich jemanden dabei habe.“*

Gespräch mit Matthias Schäfer am 18.12.2019

Die erste Station der Führung war der taktile Ausstellungsplan, der sich im Vorraum zur Ausstellung befand und Überblick über den Aufbau der Ausstellung geben sollte. Herr Schäfer hob das Zusammenspiel des Audioguides mit dem taktilen Ausstellungsplan positiv hervor. Allerdings nahm er vorweg, dass Wegbeschreibungen und tatsächliche Erfahrung bei der eigenen Erschließung meist auseinanderfallen. Zudem fehle es an Erfahrung im Umgang mit taktilen Plänen, da das Lesen dieser meist nur in der Schule vermittelt werde, aber mangels Angebot kaum Anwendung im Alltag fände. Für eine gute Orientierung im Alltag würde er auf Google Maps und Apple Karten in Verbindung mit Foursquare City Guide und GPS Koordinaten, die er sich selbst setzt, zurückgreifen. Darüber hinaus gelänge es nicht, sich den Übersichtsplan für die Dauer des Besuchs einzuprägen. Dementsprechend würde er sich dann wieder an der Raumakustik orientieren.

*„Wenn ich Wegbeschreibungen bekomme, dann nehme ich die immer ganz anders wahr, als derjenige, der sie mir beschreibt.“*

Gespräch mit Matthias Schäfer am 18.12.2019

Nachdem der QR-Code am langen Vitrinentisch, dem Herzstück der Ausstellung, problemlos genutzt werden konnte, ging es nun zu den Stationen mit Stoffproben. Hier gab es zwei Stationen mit Stoffproben in Buchform (A) und eine Station mit langen, hängenden Stoffen (B). Herr Schäfer hob das differenzierte haptische Erlebnis, das durch die unterschiedlichen Materialien ermöglicht wurde, positiv hervor. Auch die Blindenschrift sei gut umgesetzt, allerdings sei die Leseposition im Fall der Stoffstation (B) ungeeignet.

*„Ich finde das total spannend, ich könnte mich jetzt auch nur hier hinstellen und schauen, wie sich die unterschiedlichen Stoffe anfassen lassen.“*

Gespräch mit Matthias Schäfer am 18.12.2019

Der Rundgang führte dann weiter zu den Bühnen, auf denen die Filmkostüme präsentiert wurden. Im Hintergrund liefen audiovisuelle Filmausschnitte, in denen das Kostüm gezeigt wurde. Vor der Bühne standen Stelen, auf denen sich QR-Codes mit einem Link zur entsprechenden audiovisuellen Beschreibung des Kostüms im Audioguide befanden. Kritikpunkt war, dass eine auditive Benachrichtigung fehlte, ob der Scan des QR-Codes funktioniert hat und dass die Audiodeskription sofort startet. Zudem fand er die QR-Codes nicht sofort, da sie nicht einheitlich, also an jeder Bühne an der gleichen Stelle, angebracht waren. Er empfahl, die QR-Codes in Reliefdruck anzubringen, um diese leichter finden zu können.

#### **4.1.3. Inklusives Führungsangebot mit einer Gruppe des BSBH am 16.02.2019**

Am 16.02.2019 boten die Kurator\*innen Isabelle Bastian und Hans-Peter Reichmann eine Führung für blinde und sehbehinderte Besucher\*innen an. Neben einer teilnehmenden Beobachtung wurde auch ein Interview mit der Gesamtgruppe im Anschluss an den Ausstellungsbesuch durchgeführt. Im Interview wurden die Teilnehmer\*innen zu ihren Erwartungen, der Vorbildfunktion der Ausstellung und den inklusiven Angeboten befragt. Die teilnehmende Beobachtung und das Interview wurden von einem Mitglied des Evaluationsteams durchgeführt.

#### **Eindrücke der teilnehmenden Beobachtung**

Keine\*r der Besucher\*innen hatte einen Blindenführhund dabei, zudem waren alle über 35 Jahre alt. Eine hörbehinderte Begleitung wies auf den taktilen Lageplan im Vorraum hin, woraufhin die Gruppe ihn testete. Das Stoffbuch und die Stoffbibliothek am und um den Ateliertisch im Zentrum des Ausstellungsraums wurden von den Teilnehmer\*innen sehr positiv aufgenommen; eine blinde Frau sagte begeistert: „Das ist Spitze!“ Eine nicht-sehbehinderte Begleitung beschrieb die Farben der Stoffe. Die Gruppe war von der kenntnisreichen Führung, dem Wiedererkennungseffekt der Filme durch die im Hintergrund laufenden Tonspuren sowie den inklusiven Angeboten der Ausstellung positiv überrascht. Aus der Sicht des teilnehmenden Beobachters fehlte es an weiteren Orientierungsmöglichkeiten, da die Anleitung durch die Kurator\*innen während der Führung nicht ausreichend erschien.

#### **Das Gruppeninterview im Anschluss an den Ausstellungsbesuch**

Im Gruppeninterview wurden acht Frauen und fünf Männer mit unterschiedlichen Sehbehinderungen befragt. Zudem waren die beiden Kurator\*Innen Isabelle Bastian und Hans-Peter Reichmann anwesend. Eine Frau, die direkt nach der Führung gehen musste, reichte ihr Feedback zur Ausstellung schriftlich ein (F9). Die Frage, ob die Sonderausstellung ihre Erwartungen an eine inklusive Ausstellung erfüllt habe, beantworteten sechs Teilnehmer\*innen positiv (F1, F2, F9, M1, M2, M3). Die Besucher\*innen begründeten dies zum einen damit, dass sich die Ausstellung explizit an Blinde und Sehbehinderte richtete (F1), zum anderen mit der Bereitschaft des DFF, sich dem Thema Inklusion anzunähern. Wie Teilnehmer M2 erklärte: „Was ich mal positiv [...] herausstellen will, ist die Tatsache, dass sich

Ihr Haus mit diesem Thema auseinandersetzt, das erlebt man nämlich nicht häufig.“ Auch Teilnehmerin F9 teilte schriftlich mit, dass sie grundsätzlich das Angebot einer solchen Führung gut finde. Dass die anderen Teilnehmer\*innen sich nicht dazu geäußert haben, kann als Zustimmung gewertet werden, was mit der spezifischen Form des Gruppeninterviews zusammenhängt.

Hinweise der Teilnehmer\*innen bezüglich inklusiver Werbemaßnahmen und Vorabinformationen nahmen sehr viel Raum im Gruppengespräch ein. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass Besucherin F1 die Vorbildfunktion der Ausstellung ins Verhältnis zur Regelmäßigkeit inklusiver Angebote des DFF setzte: „Und bis jetzt war es so, dass es bei diesem Museum [...] auch keine angepassten Ausstellungen gab. Und ich denke mir, wenn sich so ein Angebot erstmal etabliert und regelmäßig Ausstellungen gemacht werden, dann kommt man auch auf die Idee, zu gucken.“ Ihrer Einschätzung nach müsse am Anfang „sehr, sehr, sehr intensiv Werbung“ gemacht werden, „um so ein Angebot bekannt zu machen“.

Zwei weitere Teilnehmer\*innen bejahten die Frage, ob die Ausstellung Modellcharakter für künftige inklusive Ausstellungen im DFF haben könne (F2 + M1), was zu keinem Widerspruch in der Gruppe führte. Insgesamt äußerten sich fünf Teilnehmer\*innen zu inklusiven Werbemaßnahmen und Vorabinformationen. Dabei wurde auf unterschiedliche Werbemedien eingegangen. Beispielsweise hatte Besucherin F5 keine Kenntnis vom Newsletter des DFF, die Teilnehmerin F6 hatte im Kino dank eines Trailers zur Sonderausstellung von der inklusiven Ausstellung akustisch erfahren. Die starke visuelle Ausrichtung der Werbung, die nur einen bestimmten Nutzer\*innenkreis adressieren würde, bemängelten die Teilnehmer\*innen F4 und M2. Besucherin F4 räumte dazu ein: „Ich denke jeder, der handy- und smartphone-affin ist, konnte sich das holen. Aber ich bin es nicht.“ Akustische Medien wie Radio hätten laut Besucher M2 stärker für eine ältere Zielgruppe einbezogen werden müssen.

Auch fehlten laut Teilnehmerin F3 inklusive Vorabinformationen, die auf die Nutzung der Audioguide-App vor dem Ausstellungsbesuch aufmerksam machen: „Ich hätte auch nochmal den Hinweis, dass man vielleicht die App auch mal in der Ausschreibung erwähnen könnte. Dass es überhaupt eine App gibt, die man runterladen kann [...]“. Besucherin F1, die ein kontinuierliches inklusives Angebot im DFF forderte, kritisierte zudem, dass es zu wenig Filme mit Audiodeskription im Kino des Hauses gäbe. Insgesamt forderte die Gruppe mehr mediale Vielfalt bei den Werbemaßnahmen, vor allem unter Berücksichtigung akustischer Medien. Die Kuratorin Isabelle Bastian wies auf einen anstehenden Radiobeitrag des blinden Journalisten Thorsten Schweinhardt im Hessischen Rundfunk hin. Auch die schrittweise Etablierung des DFF als barrierefreier Ort durch regelmäßige inklusive Angebote stellten die Befragten als wichtige Maßnahme heraus, um Blinde und Sehbehinderte gezielter zu erreichen.

Neben den Verbesserungsvorschlägen für inklusive Werbung und Vorabinformation brachten sieben Teilnehmer\*innen Ideen ein, um Ausstellung sowie Führung zu verbessern: Teilnehmerin F4 hätte gerne eines der Originalkostüme, die, wie sie betonte, „die Hauptattraktion“ der Ausstellung seien, im Ganzen ertastet. Alternativ wurde ein Modell des Kostüms in 3D zum Tasten vorgeschlagen (F1 + F2 + F4 + F9 + M2). Besucherin F1 schlug vor, Modelle in „Barbiepuppengrößen“ umzusetzen und ergänzte, dass „es nicht der Originalstoff sein“ müsse. Auch für Isabelle Bastian wäre ein 3D-Kostüm zum Betasten „ein Traum“ gewesen, allerdings hätte dies das Budget für die Sonderausstellung überschritten.

Im Hinblick auf die Führung wünschte sich Besucherin F9 genauere Hinweise zur Lauf- oder Blickrichtung durch die Guides: „Wenn man um einen Tisch herum steht, hilft der Hinweis ‚rechts‘ bzw. ‚links‘ nicht bei der Orientierung im Raum. Besser wäre etwa: ‚Sie hören wo meine Stimme herkommt‘.“ Insgesamt solle es mehr solcher Führungen geben, wobei die Gruppengröße bedacht werden und vorab erhoben werden sollte, ob Blindenführhunde oder Menschen im Rollstuhl teilnehmen werden (F5). Für hörgeschädigte Personen solle zudem auf die Geräuschkulisse geachtet werden (F2 + F5 + F6), Teilnehmerin F3 plädierte sogar dafür, den Ton der Filme komplett auszustellen. Gegen diesen Vorschlag wandte sich Besucherin F1: „Andersrum finde ich es auch schade, weil der Ton das ist, was ich wiederum mit dem Film verbinde.“ Besucherin F9 monierte die Lichtverhältnisse im Ausstellungsraum und schlug vor, Taschenlampen zu verteilen. Die Kurator\*Innen erklärten, dass dies aus konservatorischen Gründen nicht umsetzbar gewesen sei.

Zwei der Befragten bezogen sich positiv auf den taktilen Lageplan und die taktile Wegeführung (F2 + F7). Das Stoffbuch wurde von vier Besucher\*innen positiv bewertet; Besucherin F9 wünschte sich, es wäre in der Gruppe herumgereicht worden. Die Stoffbibliothek hatte F9 insgesamt überzeugt: „Die erfühlbaren Stoffproben mit Stoffbenennung in Braille und Schwarzschrift [haben] mir sehr gut gefallen.“ Dies teilten auch die Besucherinnen F2, F7 und F8. Teilnehmer M3 stellte heraus, dass über die Führung und die taktilen Angebote sein Interesse an den Inhalten der Ausstellung geweckt wurde: „Also ich habe am Anfang gar kein Interesse für Kostüme oder sowas ich guck mir Filme an und Kostüme sind für mich Nebensache. Aber jetzt durch das Gespräch und wirklich was Bildliches vor sich sieht das ganz anders aus, sehr interessant.“

Die beiden Taststationen zu den Kostümen Baums wurden von fünf der befragten Personen positiv bewertet (F1 + F2, F7-F9). Besucherin F7, die sich sonst nicht in dem Gruppeninterview äußerte, betonte ihren positiven Eindruck sogar nachdrücklich: „Ich fand diese Tasttafeln gut, das man das halt mal ertasten konnte. Den Hut oder das Kleid. Das fand ich eigentlich sehr gut.“ Überzeugt waren alle Teilnehmer\*innen vom Audioguide: „Es war schon sehr detailliert. Man konnte sich vorstellen, was da getragen wurde. Es war ausreichend bildlich.“ Besucherin F5 wünschte sich zusätzlich die Bereitstellung kostenloser QR-Code-Lesegeräte an der Kasse. Vermutlich ist sie an Audioguides mit RFID-System gewöhnt und bevorzugt diese : „Ich schalte das Ding an und dann synchronisiert es sich

automatisch, wenn ich mich hinstelle irgendwo, [...] ohne dass ich da 10 Minuten verrückt werde.“ Auf die Audiostationen mit Kopfhörern bezog sich im Gruppeninterview niemand.

#### 4.1.4. Führungsangebot „Mit allen Sinnen“ zur Finissage am 10.03.2019

Zur Finissage der Sonderausstellung am 10.03.2019 wurden unter dem Motto „Mit allen Sinnen“ drei Führungen angeboten, die dezidiert sehende Besucher\*innen für die Bedürfnisse Blinder und Sehbehinderter sensibilisieren sollten. Dafür wurden Simulationsbrillen, die starke Sehbehinderungen wie Blindheit oder Glaukom imitieren, sowie Langstöcke an die Teilnehmer\*innen der Führung verteilt. Zwei Mitglieder des Blinden- und Sehbehindertenbunds in Hessen e.V. unterstützten die Veranstaltung und informierten mit einem Stand über ihre Arbeit. Sie stellten eine Punktschriftmaschine vor, mit der Besucher\*innen unter Anleitung ihren Namen in Braille schreiben lernen konnten. Auch Postkarten mit dem Braille-Alphabet lagen aus.

Die Führungen wurden von den Kurator\*innen in Zusammenarbeit mit den beiden Vertreter\*innen des BSBH durchgeführt. Die Anzahl der Teilnehmer\*innen war auf je 15 Besucher\*innen beschränkt. Obwohl die Langstöcke vom BSBH den Besucher\*innen angeboten wurden, nahm niemand das Angebot wahr. Dagegen stießen die Simulationsbrillen auf reges Interesse und wurden von vielen Teilnehmer\*innen für die Ausstellung genutzt.

Acht Besucher\*innen wurden nach dem Ausstellungsbesuch interviewt, darunter ein männlicher Teilnehmer (M0025). Besucherin W0032 hatte eine Sehbehinderung. Nicht alle wurden einzeln interviewt: Ein Gruppeninterview mit drei Teilnehmerinnen (W0030-A, W0030-B, W0030-C) erweiterte die Befragungsmethode. Zusätzlich gaben die beiden Vertreter\*innen des BSBH, ein sehbehinderter Mann (M0022) und eine sehende Frau (W0023), Auskunft über ihre Erfahrung mit den inklusiven Angeboten der Ausstellung.

Die Ausstellung und das Führungsangebot „Mit allen Sinnen“ stießen auf eine allgemeine positive Resonanz bei allen zehn befragten Personen. Besucherin W0020, die ihre Motivation für die Teilnahme am Programm der Finissage mit ihrem besonderen Bezug zu Textilien begründete, hätte sich mehr Informationen gewünscht. Trotzdem sei es für sie „eine sehr reiche Ausstellung“ gewesen. W0023 stellte fest, dass die Ausstellung „auf sehr hohem Niveau“ sei. Wünschenswert wäre, die Bank im Vorraum zu kennzeichnen, damit keiner dagegen laufe. Auch der Begleitband zur Ausstellung könne mit einem QR-Code inklusiver gestaltet werden, sodass Blinde und Sehbehinderte beispielsweise die Interviews von Barbara Baum zu Hause anhören können: „Ansonsten finde ich die Ausstellung absolut großartig. Ich kann also wirklich nur in den höchsten Tönen schwärmen. Ich finde sie ganz toll gemacht. Ich finde es ganz, ganz toll, dass es von allen Sinnen aus bedacht ist.“

Das hier bereits angesprochene multisensorische Konzept der Ausstellung wurde von Besucherin W0020 bei der Frage nach der Vorbildfunktion der Sonderausstellung für zukünftige inklusive Ausstellungen ebenfalls aufgegriffen. Für sie sei wichtig, „dass man mehrere Sinne entwickelt, wenn man in ein Museum geht. Nun, und dass man nicht nur

immer das Visuelle hat.“ Die Frage, ob die Sonderausstellung Vorbild für zukünftige inklusive Ausstellungen sei, bejahten sieben der befragten Personen. Besucherin W0021, die es „sehr anregend“ fand, verwies sogar explizit auf den Modellcharakter und äußerte, sie könne sich gut vorstellen, „dass man auf dem Weg weitergeht“. Dieses Bild griff die Befragte W0031 auf und ergänzte, dass Inklusion in Angriff genommen werden müsse. Zur Vorbildfunktion der Ausstellung befragt, unterstrich M0025 den Stellenwert von Inklusion: „Ich glaube, man sollte sich dem Thema einfach mehr und mehr widmen, [...] dieses Miteinander, das sollte heute in der Gesellschaft schon eine ganz, ganz wesentliche Rolle spielen.“

Zwei Personen (W0021 + W0030-B) nannten neben eigenem Interesse am Ausstellungsthema auch persönliche Beweggründe wie Freundschaften mit sehbehinderten Menschen als Grund für ihre Teilnahme an der Führung. Die Ansprache verschiedener Sinnessysteme sowie die multiperspektivische Ausrichtung erklärten die befragten Personen M0025 und W0031 zu ihren Motiven für die Teilnahme. Ähnlich wie bei der Befragten W0020 lag für W0031 zudem der Reiz bei den Textilien. Nur zwei der Befragten (W0020 + W0030-B) verneinten das Inklusionsthema als Teilnahmemotivation.

Die Kombination aus der Führung „Mit allen Sinnen“ und den Simulationsbrillen empfand M0025 als „eindrucksvoll“. Schön fand Teilnehmerin W0030-A die „Übungen, wo man nichts sieht, dass halt die Sinne geschärft werden. Das ist schon sehr spannend.“ Auch W0031 ist von der Idee mit den Simulationsbrillen überzeugt: „Ja, also mit Dunkelbrille Stoff zu fühlen, finde ich cool, würde ich auf jeden Fall so weiter machen.“

Dennoch seien viele der Befragten durch die gleichzeitige Führung und das Ausprobieren der Simulationsbrillen überfordert gewesen (W0020 + W0021 + W0030-A + W0030-B); es hätte nicht genug Zeit gegeben für die taktilen Angebote der Führung (W0021 + W0031) und die Gruppe sei zu groß gewesen (W0030-B). Bemängelt wurde auch die teils widersprüchliche Anleitung zum Einsatz der Brillen: „Ich hätte mir eigentlich gewünscht, dass es ein bisschen konsequenter insgesamt durchgeführt wird. [...] Ich habe versucht, wirklich meine Brille, ich hatte mir die Brille ausgesucht mit der Sehbehinderung, die meine beiden Großmütter haben, Grauer Star, [...] die ganze Zeit [aufzulassen] und hatte dann aber das Gefühl, dass dann Ansagen kommen, wie ‚Jetzt können sie näher treten und das angucken‘.“ (W0030-C). Zudem beklagte sich eine Teilnehmerin nach einer Weile über Kopfschmerzen, da sie ihre Brille mit leichter Sehschwäche wohl zu lange trug (W0030-A).

Auch Verbesserungsvorschläge wurden geäußert: Fühlen und Tasten hätten mehr Raum während der Führung bekommen sollen und die Fläche der Stoffe hätte besser genutzt werden können (W0031). Eine Zweiteilung zwischen der Nutzung der Simulationsbrillen und dem sehenden Erkunden der Ausstellung hätte die Führung besser strukturiert (W0030-A). Zusätzlich hätte der Raum zunächst abgedunkelt werden können, um einen größeren Effekt zu erzielen (W0020). Dies ist jedoch im regulären Ausstellungsbetrieb nicht möglich.

Auf die Taststationen der Kostüme bezogen sich sechs Befragte positiv, darunter auch Befragte W0030-B: „Ich fand das Nachfühlen der Figur und das Bild, was dabei entsteht, unheimlich interessant und total schön.“ Die für Stoffe begeisterte Teilnehmerin W0031 fand hilfreich, dass auch Vorder- und Rückseite vom Kleid auf der Taststation fühlbar gewesen seien. Fünf Befragte bezogen sich positiv auf Stoffbuch und Stoffbibliothek. Der blinde Besucher M0022 hob das Vorhandensein der taktilen Bodenelemente vor den inklusiven Stationen sowie den taktilen Ausstellungsplan positiv hervor; auch der Teilnehmer M0025 bezog sich positiv auf den Plan. Nach Ansicht von M0022 seien die taktilen Stationen insgesamt sehr gut gemacht gewesen, denn „auch die Brailleschrift ist gut zu fühlen.“ Bemängelt wurde die Akustik im Raum; der Ton sei zu leise, weshalb er keine Orientierung böte (M0025). Auch wurde der Wunsch nach einem Kostüm zum Anfassen (W0030-A) oder sogar zum Anprobieren geäußert (W0031). Insgesamt konnte die gewünschte Sensibilisierung für die Belange von blinden und sehbehinderten Menschen erreicht werden. Entsprechend äußerte Teilnehmerin W0030-C: Es würde sie „total interessieren, ob jemand, der blind ist, sich anhand dieser Zeichnung ein Bild machen kann“. Am Ende der Befragung stellte sie fest: „Also ich glaube, man kann auch als Mensch mit einer Sehbehinderung unglaublich viel mitnehmen von dieser Ausstellung.“

#### **4.1.5. Einzelbefragung von Kurator\*innen und Firmen**

Für die Evaluation kamen nicht nur sehende, blinde und sehbehinderte Besucher\*innen zu Wort, sondern auch Mitarbeiter\*innen des DFF sowie Geschäftsführer\*innen der an der Ausstellungsentwicklung beteiligten Firmen. Sie wurden in einem 30-minütigen Interview unter anderem zu ihrer Rolle, ihren Erwartungen, ihren Zielen, zur internen und externen Zusammenarbeit sowie zu Herausforderungen bei der Entwicklung des Projektes befragt. Von besonderem Interesse war, inwiefern die Mitarbeiter\*innen des DFF durch ihre Mitwirkung an diesem Projekt für die Belange von blinden und sehbehinderten Besucher\*innen im Museum sensibilisiert wurden und welche Erkenntnisse sie aus diesem Projekt für künftige Ausstellungen zogen.

Interviewpartner\*innen:

- Isabelle Bastian und Hans-Peter Reichmann, Kurator\*innen am DFF
- Matthias Seyl, Visitor Guide am DFF
- Marie Brüggemann, Social Media Manager am DFF
- Alexandra Verdeil, Geschäftsführerin von Tactile Studio
- Alexander Fichert, Geschäftsführer von audioskript

#### **Isabelle Bastian und Hans-Peter Reichmann, Kurator\*innen**

Das Kurator\*innen-Team nahm vor, während und nach der Sonderausstellung eine besondere Rolle ein, denn es bildete den Dreh- und Angelpunkt für die interne und externe Kommunikation zwischen Förder\*innen, Mitarbeiter\*innen des DFF, Firmen,

Unterstützer\*innen und Interessenverbänden. Die initiale Idee, die Sonderausstellung „HAUTNAH inklusiv zu gestalten, entstand 2016 nach der Übernahme des Arbeitsarchivs von Barbara Baum, die ein „Tastmensch“ sei und oft über das eigene haptische Erleben von Stoffen sprach. Es stellte sich also die Frage, wie dieses Erleben als Teil des Entstehungsprozesses der Kostüme für die Besucher\*innen reproduziert werden könnte: „Wie erleben wir das, wenn wir die Augen geschlossen haben oder blinde Menschen; wie können die das mitbekommen?“ (Hans-Peter Reichmann). Leitgedanke war, die inklusiven Vermittlungsangebote als integralen Bestandteil des Ausstellungskonzeptes zu entwickeln.

Weitere Anregungen erhielten die Kurator\*innen auf der Internationalen Fachmesse für Museums- und Ausstellungstechnik (MUTEC) in Leipzig 2016, über die auch der Kontakt zur Firma Tactile Studio zustande kam. Im Nachgang der fachlichen Beratung entschieden sie sich für eine taktile Vermittlung der Kostümskizzen Baums und für die Entwicklung eines Audioguides, der eine bildhafte, für blinde und sehbehinderte Besucher\*innen geeignete Beschreibung der Kostüme gewährleisten sollte.

Für beide Kurator\*innen war die Umsetzung von Barrierefreiheit und Inklusion im Ausstellungsbereich ein neues Thema. Das visuell kontrastreiche und reduzierte Ausstellungsdesign genügte gemäß den Kurator\*innen bereits den Anforderungen blinder und sehbehinderter Besucher\*innen. Herausfordernd war jedoch die Umsetzung des taktilen Leitsystems, „weil wir dafür kein richtiges Rezept gefunden haben“ (Isabelle Bastian) und die Testpersonen unterschiedliche Rückmeldungen zu ihren Bedürfnissen und zur Wirksamkeit der Maßnahmen gaben. Herausfordernd war zudem die sprachliche Gestaltung des Audioguides, da durch Spezialbegriffe ein Fachpublikum in der Ausstellung „abgeholt“ werden, der Audioguide aber verständlich bleiben sollte.

Intern wurde dem Projekt durchaus mit Skepsis begegnet. Es wurde beispielsweise diskutiert, ob die Zielgruppe der Blinden und Sehbehinderten tatsächlich die Sonderausstellung besuchen würde. Hier leisteten die Kurator\*innen viel Überzeugungsarbeit, die positive Synergie-Effekte in den Museumsbereichen Kino und Dauerausstellung auslöste. Am Beispiel von Filmen mit Audiodeskription erläuterte Isabelle Bastian: „Allein dadurch, dass wir uns damit beschäftigt haben, hat sich auch die Kinoabteilung dafür interessiert und sich mehr damit beschäftigt.“

Die Kurator\*innen bewerteten die Frage danach, wie viel Inklusion umgesetzt werden sollte, durchaus unterschiedlich: „Ich empfand es als enorme Bereicherung, dass man diese zwei verschiedenen Perspektiven hatte.“ (Isabelle Bastian).

Die Gespräche mit den Kooperationspartnern, wie etwa dem BSBH, minderten zusätzlich den subjektiv empfundenen Druck, eine „perfekte“ inklusive Ausstellung für blinde und sehbehinderte Besucher\*innen zu gestalten. Isabelle Bastian resümierte, dass das DFF sich „Stück für Stück [...] inklusiver machen könne, ohne dass man von vornherein in einer Pflicht

ist.“ Die Sonderausstellung **HAUTNAH** hat sich als inklusives Projekt mit Modellcharakter für die Kurator\*innen und somit auch für das gesamte DFF bewährt.

### **Matthias Seyl, Visitor Guide**

Der Visitor Guide Matthias Seyl fungierte in der Ausstellung **HAUTNAH** als Vermittlungs- und Ansprechperson für sehende, blinde und sehbehinderte Besucher\*innen. Er nahm gemeinsam mit den Kurator\*innen Bastian und Reichmann vor der Ausstellungseröffnung anlässlich der Kooperationsveranstaltung **Get in Touch with Barbara Baum** an einer Schulung von Matthias Schäfer, einer der Geschäftsführer des DialogMuseums, teil. Darin wurde ihnen konkret vermittelt, wie sie mit blinden und sehbehinderte Besucher\*innen im Museum umgehen sollen, etwa „wie man die Hand zu halten hat, ob man rechts oder links steht“ und „dass man [aus Sicherheitsgründen] immer ein Stück weiter vorgeht“. Herr Seyl verfügte bereits über Vorerfahrungen, da er durch seine Tätigkeit für das **Casino for Communication** des DialogMuseums viel mit blinden Kolleg\*innen zu tun hatte.

Mit „ein bisschen Fingerspitzengefühl, wenn jetzt zum Beispiel die Begleitung oder der Blinde irgendeine Frage stellt“ habe er Besucher\*innen der Sonderausstellung **HAUTNAH** angesprochen und ihnen auch bei Rückfragen erklärt, wie sie die taktilen Stationen und die App nutzen können. Seinen Beobachtungen zufolge seien blinde und sehbehinderte Besucher\*innen nie ohne Begleitung gekommen, vornehmlich hätten Frauen die Ausstellung besucht, darunter auch blinde und sehbehinderte Schneiderinnen. Sehr viele hätten zudem den Audioguide genutzt.

### **Marie Brüggemann, Social Media Manager**

Marie Brüggemann war als Social Media Managerin des DFF aufgrund der dezentralen Organisation ihrer Abteilung nicht allein für den Content zur Sonderausstellung auf Facebook, Twitter und Instagram verantwortlich. Unterstützt wurde sie dabei von den Kurator\*innen, die ihr Informationen über die inklusiven Angebote der Ausstellung zur Verfügung stellten. Da es „ein Thema [war], das augenscheinlich erstmal einen optischen Schwerpunkt hat“, fand sie es bereichernd, „mehr über Materialität nachzudenken in der Vermittlung von Themen“.

Im Vorfeld wurde keine einheitliche Social-Media-Strategie entwickelt. Das haptische Erleben sollte jedoch deutlich in die Gestaltung und Vermittlung der Posts einfließen. Für eine gezielte Adressierung blinder und sehbehinderte Besucher\*innen nutzte sie die Online-Netzwerke von Multiplikator\*innen, wie beispielsweise vom DialogMuseum, der Firma Tactile Studio und vom BSBH, die Content vom DFF weiter verbreiteten, um die Aufmerksamkeit dafür zu erhöhen. Die barrierefreie Gestaltung von Social-Media-Beiträgen war für sie eine Herausforderung, bei der sie wichtige Informationen durch die Online-Community des BSBH erhielt. Blinde und sehbehinderte User\*innen wiesen sie auf fehlende Bildunterschriften bei den Posts hin, damit sie über einen Screenreader die Informationen zum Bild erhalten konnten. Die Interaktionsrate bei Posts auf Facebook und Twitter zur

Sonderausstellung stieg im Vergleich „um bestimmt 50 Prozent“ an und es „war schon ein sehr reger Austausch erkennbar“.

Für ihre Social-Media-Arbeit hätte sie sich insgesamt mehr Zeit sowie mehr Vernetzung und Austausch mit Mitarbeiter\*innen anderer Museen gewünscht. Gerne hätte sie einen Blog zu den internen Auswirkungen der Sonderausstellung **HAUTNAH** geschrieben: „Was sind unsere Erfahrungen in dieser Arbeit? Dann hätte man sich auch noch toll mit anderen austauschen können.“ Nach der Sonderausstellung weiß sie nun viel mehr über die blinde und sehbehinderte Internet-Community und wird Bildunterschriften weiterhin benutzen.

Zudem möchte sie für zukünftige Projekte weiterhin durch das Briefing der Kurator\*innen „nah dran“ an der Ausstellungskonzeption sein. Auch wird sie weiterhin auf bestehende Online-Communities von Kooperationspartner\*innen zurückgreifen. Anstehende Projekte sind die Umsetzung eines barrierefreien Bereichs auf der Webseite des DFF sowie eine bessere Vernetzung mit Expert\*innen.

Der Wissenstransfer durch die Online-Community des BSBH sensibilisierte sie für die Bedürfnisse der adressierten blinden und sehbehinderten Follower\*innen-Gruppe. Ihrer Meinung nach „hat das den Horizont dafür geöffnet, zu sagen: Für wen machen wir eigentlich diese Social Media-Arbeit? Und um so ein bisschen über den Tellerrand hinauszudenken.“ Sie stellt fest, dass die Ausstellung **HAUTNAH** „ein ganz großer und wichtiger Schritt“ für das DFF gewesen sei.

### **Alexandra Verdeil, Geschäftsführerin von Tactile Studio**

Alexandra Verdeil wurde vom DFF mit der Entwicklung taktiler Stationen beauftragt. Ziel war es, den Schaffensprozess der Kostümbildnerin Barbara Baum und die Materialität der Stoffmuster über die taktilen Stationen zu vermitteln. Dabei lehnte sich die Farbgestaltung der Stationen an die Skizzen Baums an. Es sollte ein „Design für Alle“ sein: taktil verständlich und gut zum Anfassen. Eine Herausforderung sei gewesen, dass die taktilen Stationen für eine Sonderausstellung in relativ kurzer Zeit angefertigt werden müssten und dies im Konflikt mit der zeitintensiven Testphase stehe. Dennoch findet sie, dass „die inklusiven Aspekte für eine Sonderausstellung, in diesem Fall sehr berücksichtigt wurden“.

Details der Stoffmuster konnten taktil nicht vermittelt werden: „Das heißt, wir haben mit den Kunden überlegt, wie wir alle Informationen mit der richtigen Methode vermitteln können.“ Zudem passte eine taktile Nutzungsbeschreibung nicht mehr auf die Station, was jedoch der Audioguide übernahm. Die Größe der Station zwang auch dazu, Begriffe zu vereinfachen und weniger Text auf der Station abzubilden. So konnten die Themen der Ausstellung nicht mehr in Braille-Schrift auf dem taktilen Ausstellungsplan genannt werden. Darum empfiehlt sie für künftige Projekte, mehr Platz einzuplanen.

Weiterverfolgen möchte sie die enge Zusammenarbeit mit den Projektpartner\*innen, denn „wir haben das mit audioskript gemacht und das funktioniert besser, als zwei Leistungen völlig zu trennen; taktile Stationen auf der einen Seite und Audiodeskriptionen auf der anderen Seite.“ Künftig sollen Tests mit Kindern und Sehbehinderten gleichzeitig durchgeführt werden: „Natürlich geht das in die Richtung Inklusion und Design für Alle. Wir müssen das mit allen Typen von Nutzern testen.“

### **Alexander Fichert, Geschäftsführer von audioskript**

Im Juni 2018 erhielt Alexander Fichert vom DFF den Auftrag, eine begleitende Audiodeskription zur Ausstellung zu entwickeln. Für die Endredaktion der Texte stand ihm ein Zeitraum von zwei Wochen zur Verfügung. Als Filmwissenschaftler reizte ihn das Thema Filmkostüm besonders. Als Ziel hatte er sich eine möglichst bildhafte Beschreibung der Kostüme gesetzt, die „das Besondere an der Materialität oder am Schnitt“ hervorheben sollte. Ein Team aus blinden und nicht-blinden Redakteur\*innen entwickelte den Audioguide für die Ausstellung **HAUTNAH**, der über die Digi-Walk App per QR-Code heruntergeladen werden konnte.

Herausfordernd war für ihn und sein Team, sich in kurzer Zeit Wissen über das Kostümbild anzueignen: „Das ist ja etwas, was einem in der Audiodeskription ganz häufig begegnet, dass wir auf einmal Expert\*innen für ein gewisses Genre werden und uns das entsprechende Fachwissen und das spezifische Vokabular erst einmal aneignen müssen.“ Wesentliche Anregungen erhielt er neben dem „tolle[n] Einblick in die kuratorische Arbeit“ zudem durch den Besuch beim Kooperationspartner Tactile Studio. „Wir begutachteten den Entwurf für die taktile Station **Lili Marleen**.“ Die Audiobeschreibung zur Station wurde sprachlich an die Darstellung der Station angepasst, unbekannte Begriffe oder fachspezifisches Vokabular wurden erläutert und durch die konkrete Ergänzung mittels Audiodeskription verständlich gemacht.

„Wir konnten auch Anregungen zur Optimierung der taktilen Darstellung geben. Die Zusammenarbeit mit Tactile Studio fand ich sehr gut. Die sind ja auch wahnsinnig erfahren in dem Bereich und es wäre wirklich wünschenswert, wenn das Angebot – die Kombination von Audiodeskription mit Hands-on Objekten – eine höhere Verbreitung in den Museen findet.“

Wichtiger Meilenstein in der Entwicklung des Audioguides war für Alexander Fichert ein Treffen mit der Kostümbildnerin Christa Hedderich von der Theaterkunst Berlin, eine der Leihgeber für die Ausstellung. Seine blinde Kollegin Roswitha Röding und er konnten „dadurch einen sehr guten haptischen Eindruck gewinnen, den wir dann auch sofort in eine sprachliche Formulierung übersetzt haben.“ Zudem konnten sie an die Kostümbildnerinnen Fragen zur sprachlichen Umsetzung spezifischer Kostüm-Elemente stellen.

## 4.2. Sekundäranalyse

### 4.2.1. Gästebuch

Das Gästebuch ist als nicht-barrierefreies Medium zu verstehen, in welches vermutlich vorwiegend sehende Besucher\*innen unmittelbar nach Ausstellungsbesuch ihre Assoziationen frei und spontan geäußert haben. Von den 15.500 Ausstellungsbesucher\*innen nutzten 506 Personen dieses Medium. Für die Analyse wurden nur leserliche, deutsch- und englischsprachige sowie thematisch auf die Ausstellung bezogene Beiträge herangezogen. Von den 229 Beiträgen, die in der Analyse unberücksichtigt blieben, waren allein 129 Beiträge Handzeichnungen ohne Text.

Von den 277 analysierten Beiträgen äußerten sich 265 Beiträge positiv zur Ausstellung und zur Konzeption. Davon bezogen sich wiederum sieben Beiträge auf das Thema Inklusion. Meist wurde die Möglichkeit des Anfassens positiv hervorgehoben, indem speziell auf die taktilen Stationen verwiesen wurde. So schrieb eine Person: „Ich fand es auch sehr schön, dass man selbst Stoffe ‚erfühlen‘ konnte.“ Eine Person bezog sich in ihrem Eintrag explizit auf die Inklusion von Menschen mit (Seh-)Behinderung: „Ja, einfach eine tolle Ausstellung – gerade auch mit dem Doppelkonzept für Sehende und Nicht- bis Kaum-Sehende“, während fünf weitere Personen implizit auf die haptische Qualität verwiesen, wie etwa: „Die Stoffmuster sind toll! Schön, dass man sie anfassen darf.“ Auch die Möglichkeit, einen Audioguide zu nutzen, wurde positiv erwähnt: „Danke für die beeindruckende Zusammenstellung der Kostüme/Filme/Materialien – eine gute Konzeption. Ergänzend durch die Erklärungen des ‚Personals‘ – Super!“ Des Weiteren wurden die Führungen von vier Personen positiv erwähnt.

Fünf Personen äußerten sich negativ zur Ausstellung, vier sowohl negativ als auch positiv im selben Beitrag. Die Kritik bezog sich meist auf die Lautstärke. So äußerte sich ein\*e Besucher\*in: „Während der Führung war der Ton stellenweise etwas laut und störend.“ Eine andere Person schrieb: „Es ist ein schönes Filmmuseum aber es ist so laut.“ Ein weiterer kritischer Eintrag bezog sich auf die fehlende englische Untertitelung des zu sehenden Interviews mit Barbara Baum. Ebenfalls bemängelt wurde, dass die Originalkostüme von Barbara Baum nicht berührt werden durften. Auch die Präsentation wurde kritisiert: „Sehr schade, dass alle Kleider nur in Vorderansicht u. z. T. sehr schlecht ausgeleuchtet zu sehen sind.“ Eine Person kritisierte die Komplexität der verwendeten Sprache: „Und was ist eine ‚haptische Beschaffenheit‘ und eine ‚taktile Vermittlung‘? Werde googeln müssen ...“

Neutral waren von den 277 Beiträgen sieben. Meist waren diese zwar auf das Museum, jedoch nicht direkt auf die Sonderausstellung bezogen, wie: „Ich liebe Filme“.

### 4.2.2. Social-Media

Allgemein gilt für Bewertungen im Internet, dass hier vor allem besonders positive oder besonders negative Rückmeldungen zu erwarten sind. Im Rahmen der Sonderausstellung nutzten Besucher\*innen vor allem Google und Facebook, um ihre Erfahrungen mit anderen

zu teilen. Die fünf erfassten Rückmeldungen, drei via Google und zwei via Facebook, waren insgesamt positiv. Nur eine Person, die die Plattform Google nutze, nahm kritisch Stellung zum inklusiven Ansatz der Ausstellung. Die Ausstellung sei insgesamt gut gemacht, allerdings seien „mehr Exponate oder Beispiele für Menschen mit Sehbeeinträchtigung“ wünschenswert gewesen.

#### **4.2.3. Berichterstattung in Print-, Online-Medien und Radio**

Insgesamt gab es 73 Nennungen der Sonderausstellung in der öffentlichen Berichterstattung. 31 Berichte wurden für die Sekundäranalyse ausgewählt, da sie über eine bloße Nennung der Ausstellung hinausgingen und insgesamt ausführlicher und detaillierter waren. Von den 31 Berichten waren 16 aus dem Printbereich und 15 aus dem Onlinebereich. Von besonderem Interesse für die Analyse war, wo der Schwerpunkt der Berichterstattung lag; ob die Berichte auf die inklusiven Maßnahmen eingingen und falls ja, welcher Stellenwert diesen beigemessen wurde.

Bei fünf der 31 Pressemeldungen handelte es sich um reine Ankündigungstexte. 23 Presstexte hoben die Bedeutung von Kostümen als wichtiges Filmrequisit hervor, 13 gingen auf den Nachbau des Ateliertisches von Barbara Baum ein, drei thematisierten die Videoinstallation zu **Lili Marleen** und ein Text ging auf die Vita von Barbara Baum ein. Zehn berichteten explizit, dass es Kunst zum Anfassen gäbe; ohne dies ausdrücklich zu erwähnen, deuteten drei weitere Artikel die haptischen Erlebnismöglichkeiten an. Neun berichteten über die inklusiven Maßnahmen, die im Rahmen der Ausstellung umgesetzt wurden; allerdings mit unterschiedlicher Gewichtung. Vier Berichte behandelten das neue Angebot in einem eigenen Absatz. Sechs Berichte benannten, dass es ein Angebot speziell für Blinde und Sehbehinderte gäbe. Zwei Berichte gingen auf den App-basierten Audioguide ein und ein Bericht thematisierte das taktile System. Allerdings hob nur die regionale Zeitschrift „Journal Frankfurt“ die Bedeutung der inklusiven Maßnahmen als neuen Vermittlungsweg für eine nachhaltige Museumsarbeit hervor.

### **5. Schlussbemerkung**

15.500 Besucher\*innen sahen sich HAUTNAH an und 2.411 nahmen am Begleitprogramm teil, davon fielen 1.120 Teilnehmer\*innen auf das Angebot der Museumspädagogik, 972 nutzten die begleitenden Kinovorstellungen und 319 nahmen an den Kurator\*innenführungen teil. Dass die veranschlagten 5.000 Teilnehmer\*innen am Begleitprogramm nicht erreicht werden konnten, hängt mit der dezentralen Erhebung der Besucher\*innenzahlen in der Kinoabteilung und der Museumspädagogik zusammen. Da unregelmäßig eigene Statistiken geführt wurden, konnte im Vorfeld keine zielgenaue Prognose erstellt werden.

Gerade die Tests der taktilen Platten im Vorfeld der Ausstellungseröffnung, aber auch das Vermittlungsangebot zur Finissage am 10.03.2019 haben gezeigt, dass inklusive

Maßnahmen eine Bereicherung für sehende, blinde und sehbehinderte Besucher\*innen gleichermaßen darstellen. Die taktile Vermittlung von Informationen spricht dabei nicht nur Erwachsene, sondern auch Kinder an. Insgesamt wurde das inklusive Vermittlungsangebot von sehenden Besucher\*innen äußerst positiv aufgenommen, und regte dazu an, sich mehr mit den Bedürfnissen von Menschen mit Behinderungen und der gesellschaftlichen Frage nach Inklusion und kultureller Teilhabe auseinanderzusetzen.

Blinde und sehbehinderte Besucher\*innen stellten in den Interviews deutlich den Modellcharakter des Projektes heraus, wünschten sich aber auch die Einbeziehung neuer Technologien wie etwa 3D-Modelle. Auch wiesen sie darauf hin, dass andere Medien zur Bewerbung inklusiver Angebote wie etwa lokale Radiostationen angesprochen werden sollten. Auch im Fall der Social-Media-Kommunikation zeigte sich, dass das DFF den Kontakt zu Behinderten und ihren Interessenverbänden weiter stärken muss, um die Zielgruppe gezielter zu erreichen. Dies könnte beispielsweise durch die Beauftragung von Influencern aus dieser Zielgruppe für Tweet-Up's erreicht werden. Die Befragten wiesen zudem darauf hin, dass die Sichtbarkeit des DFF für die Zielgruppe der Blinden und Sehbehinderten durch kontinuierliche Angebote erhöht werden könnte.

Das Projekt und die Evaluation wurden im 30. August 2019 im Rahmen eines Workshops mit Kolleg\*innen des Deutschen Kinematheksverbunds (Filmmuseum Potsdam, Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen, Filmmuseum Düsseldorf) präsentiert. Ausgehend von den Ergebnissen der Evaluation wurden Herausforderungen, Aufgaben und Strategien für die Umsetzung der Barrierefreiheit und Inklusion in den Museen im Kinematheksverbund - auch im Hinblick auf die Zugänglichkeit von Sammlungsgut und Archiven - besprochen. Diskutiert wurden Maßnahmen wie ein Tag der Archive mit inklusivem Vermittlungsangebot, aber auch die Herausforderungen einer zielgerichteten Adressierung von Menschen mit Behinderungen sowie die höheren Kosten beim Einsatz taktiler Stationen und Objekte im Museumsbereich. Auch Einfache Sprache im Ausstellungsbereich war Thema während des Workshops. Um Menschen mit und ohne Behinderung Texte zugänglich zu machen, könne - so ein Fazit - die App MindTags genutzt werden, da sie einen barrierefreien Wechsel zu einfacher Sprache bei Bedarf ermögliche. Offen blieb bei diesem Punkt, in wie viele Sprachen übersetzt werden müsse, um tatsächlich ein Museum für Alle zu schaffen. Perspektivisch seien auch inklusive Vermittlungskonzepte für das Archiv wünschenswert, um beispielsweise mit dem Sammlungsgut des DFF ein multisensorisches Erlebnis für Menschen mit Behinderungen zu schaffen. Dies konnte jedoch aus Kostengründen bislang nicht realisiert werden.

Das Ausstellungsprojekt soll darüber hinaus am 7. Februar 2020 bei der Landesvolontariatstagung Baden-Württemberg von der Kuratorin Isabelle Bastian vorgestellt werden. Sie wird im Rahmen eines Workshops über digitale Strategien und Inklusion sprechen und ihre Erfahrungen aus der Entwicklung der Ausstellung HAUTNAH teilen. Die Ausstellung HAUTNAH wird ab April 2020 in der Deutschen Kinemathek in Berlin

zu sehen sein. Zudem wird angestrebt, anhand der Evaluation einen Aufsatz zu verfassen, der in einer Fachzeitschrift veröffentlicht werden soll.

*„... Ich fühle mich schon längst wie auf einer Entdeckungsreise durch eine Landschaft aus Stoffen. Ich nehme [...] eine Ahnung mit, wieviel Aufwand und Liebe zum Detail es bedeutet, eine Filmfigur einzukleiden.“*

Thorsten Schweinhardt, blinder Journalist