

03 **Der schmale Grat zwischen Fakt und Fiktion: Das Escape- Abenteuer „Mission: Goldener Panther“ auf der Schallaburg (seit 2024)**

Dominik Heher

03 **Der schmale Grat zwischen Fakt und Fiktion: Das Escape-Abenteuer „Mission: Goldener Panther“ auf der Schallaburg (seit 2024)**

AUTHORS

Dominik Heher

ABSTRACT

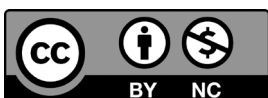
“The paper reflects the process of designing the escape game “Mission: Golden Panther” at Schallaburg Castle both from the point of view of storywriting and scenography. Since 2021, Schallaburg Castle Exhibition Centre has been offering escape games that are thematically related to the exhibitions and/or to the castle’s history. As the ticket for the escape room also includes a visit to the exhibition, the latter has been successfully made attractive for new audiences, especially among younger adults. The escape room “Mission: Golden Panther” (opening: April 13, 2024) has been developed by Dominik Heher (story, riddles) and Studio Kudlich (scenography, graphic design). It is thematically linked to the exhibition “RENAISSANCE once, now & here” (April 13 to November 3, 2024). The players slip into the role of spies who - disguised as alchemists - have to gain access to the studiolo of the lord of the castle, Hans Wilhelm of Losenstein. On behalf of the Catholic Archduke, they are to find out, if the avowed Protestant Losenstein might not be as loyal as he had claimed to be...”

KEYWORDS

escape games, Schallaburg, cultural mediation, escape room

PERMALINK

<https://doi.org/10.48341/2hdt-zq39>



This work is licensed under a

[CC BY-NC 4.0 - Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Einleitung

- 1 In den vergangenen Jahren haben Kultureinrichtungen zunehmend den Wert der „Gamification“ für die Vermittlungsprogramme von Ausstellungen erkannt und bieten vermehrt Formate wie Escape-Abenteuer und verwandte Spiele an. Mit diesen Initiativen möchten Museen und Schauräume oft bewusst ein Besuchersegment ansprechen, das sich womöglich vom klassischen Kulturangebot einer Ausstellung oder Gebäudeführung weniger angezogen fühlt.
- 2 In diesem Beitrag möchte ich meine Erfahrungen bei der Konzeption des Escape-Abenteuers „Mission: Goldener Panther“ schildern¹ und einen Einblick geben, wie wir uns als Team² der Aufgabe angenähert haben, einen Escape Room zu gestalten, der unterhaltsam sein, gleichzeitig aber auch das Erlebnis eines Ausstellungs- oder Burgbesuches intensivieren sollte.

2. Der Kurator/die Kuratorin als Game Designer?

- 3 Als Ausstellungskurator sehe ich durchaus Parallelen zwischen der Gestaltung einer Ausstellung und eines Escape Rooms: In beiden Formaten geht es schließlich darum, eine Geschichte im Raum zu erzählen. Dabei ist es essentiell, sich möglichst in die Rolle des Publikums hineinzusetzen.³ Immerhin erschöpft sich auch das Kuratieren schon längst nicht mehr im Recherchieren und Präsentieren von Exponaten. Das Berufsfeld hat eine Reihe von Entwicklungen erfahren, die den Fokus zunehmend in Richtung Sensibilisierung für das (potenzielle) Publikum verschoben haben.⁴ So hat etwa der Begriff der Dramaturgie für Ausstellungsmacherinnen und Ausstellungsmacher massiv an Bedeutung gewonnen und damit auch das Bewusstsein für die Wirkung von Raum und Effekten.⁵ Auch über das Verhalten der Besucherinnen und Besucher

1 Anmerkung: Da der Escape Room bis auf weiteres weitgehend unverändert spielbar sein wird, enthält der Text keine Spoiler zu den Rätseln. Allerdings ist es unvermeidbar, Details zur Ausstattung und Raumfolge preiszugeben.

2 Story und Rätsel wurden vom Autor dieses Beitrags konzipiert, die Szenographie stammt von Hans Kudlich (Studio Kudlich), die technischen Komponenten von Roland Babl (babltech).

3 Der Anspruch des Kuratierens hat sich seit geraumer Zeit verschoben, weg von einer Fokussierung auf das Exponat hin zu einer Konzentration auf die Bedürfnisse des Publikums.

4 Für einen Überblick über die Entwicklung bis etwa 2010 s. Sternfeld, Nora (2013). Kuratorische Ansätze. In ARGE schnittpunkt (Hg.), Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis (73–78). Wien – Köln – Weimar: Böhlau. Pat Villeneuve und Ann Love haben sich in den letzten Jahren um eine Systematisierung verschiedener kuratorischer Ansätze bemüht: Villeneuve, Pat et al. (2021). Dimensions of Curation Competing Values Exhibition Model: Toward Intentional Curation. The International Journal of the Inclusive Museum 14/2 (135–147); Love, Ann Rowson et al. (2021). Dimensions of Curation Competing Values Model: Tool for Shifting Priorities in Art Museums. Curator: The Museum Journal 64/4 (715–731).

5 Vgl. hierzu etwa die Beiträge in Lichtensteiger, Sibylle & Minder, Aline & Vögeli, Detlef (2014). Dramaturgie in der Ausstellung. Begriffe und Konzepte für die Praxis. Bielefeld: transcript.

wurde mittlerweile viel geforscht, vom Biorhythmus während des Ausstellungsbesuchs⁶ über Sehgewohnheiten bis hin zu eye-tracking⁷. In den letzten Jahren ließ der *educational turn* die Grenzen zwischen Kuratieren und Didaktik verschwimmen: Die Didaktik sollte nicht erst in der fertigen Ausstellung beginnen, sondern Lernprozesse sollten von Anfang an beim Kuratieren mitberücksichtigt werden⁸ – auch dies ein zentraler Aspekt, wenn ein Escape Room mehr als bloß Entertainment bieten soll.

- 4 Dennoch unterscheidet sich das Kuratieren einer Ausstellung in wesentlichen Punkten vom Konzipieren eines Escape Rooms. Zunächst ist das unterschiedliche Setting zu nennen: (Allfälliger) Zeitdruck, Teamdynamik und ein gewisser, der konkreten Aufgabe geschuldeter „Tunnelblick“ machen den Escape Room nicht gerade zu einer idealen Lernumgebung. Umgekehrt kann (und wird) eine allzu didaktische Konzeption das Spielerlebnis verderben.⁹ Es darf schließlich unterstellt werden, dass die meisten SpielerInnen nicht primär an Wissenserwerb interessiert sind.
- 5 Auch die Art und Weise der Partizipation des Publikums unterscheidet sich grundlegend. Während die Angebote zur aktiven Teilhabe in Ausstellungen meist auf dem Anstoßen von Reflexionsprozessen und Diskursen beruht, ist das Handeln von Spielerinnen und Spielern in Escape Rooms weitaus unmittelbarer und lösungsorientierter.
- 6 Hinsichtlich der Lösungen zeichnet sich ein weiterer fundamentaler Unterschied ab: Der Trend in Ausstellungen geht seit geraumer Zeit dahin, als Kuratorin oder Kurator eben keine eindeutigen Wahrheiten zu postulieren, sondern primär zu Reflexion und Diskussion anzustoßen, Dinge in Frage zu stellen und offen zu lassen. Ein Escape Room hingegen bedarf eines Mindestmaßes an Linearität. Eine klare Dualität zwischen „richtiger“ und „falscher“ Handlung muss mitgedacht werden.
- 7 Als Kuratorin oder Kurator verfügt man bei genauerer Hinsicht über einige Werkzeu-

6 Bekannt ist die vor allem seit den 1980er Jahren beforschte „museum fatigue“. S. Bitgood, Stephen (2009). *Museum Fatigue: A Critical Review*. [Visitor Studies](#). 12/2 (93–111).

7 Beispielfhaft sei hier verwiesen auf Dech, Uwe Christian (2003). *Sehenlernen im Museum. Ein Konzept zur Wahrnehmung und Präsentation von Exponaten*. Böhlau: transcript. Auch eye-tracking fließt zunehmend in die Forschung ein, so z.B. im aktuell laufenden Projekt „The Museum Gaze“ des Belvedere: <https://www.belvedere.at/en/discover/projects/museum-gaze>

8 Idealerweise sollte das Publikum bereits aktiv an der Konzeption teilnehmen können. Zum *educational turn* vgl. Love, Ann Rowson & Villeneuve, Pat (2017). *Edu-curation and the edu-curator*. In Villeneuve, Pat & Love, Ann Rowson (Hg) (2017). *Visitor-centered exhibitions and edu-curation in art museums*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield (11–22); O'Neill, Paul & Wilson, Mick (2010). *Curating and the Educational Turn*. London: Open Editions/de Appel.

9 Vgl. hierzu die überaus nützliche Analyse in Neubig, Céline (2024). *Unlocking Knowledge. Was educative Escape Rooms von den weltbesten Räumen lernen können*. MA-Thesis Zürcher Hochschule der Künste, Fachrichtung Game Design. Zürich.

ge, die bei der Konzeption eines Escape Rooms hilfreich sein können – sofern man sich der Unterschiede zwischen Ausstellung und Escape Room bewusst ist. Umfangreiche eigene Erfahrungen als Spielerinnen und Spieler sind allerdings unerlässlich – ebenso wie ausführliche Tests und das Einholen von Feedback in den verschiedenen Phasen der Entwicklung. Wenn es das Budget erlaubt, sollten auch Personen aus dem Bereich Game Design kompensiert werden.

3. Die Schallaburg: Mehr als ein Ausstellungszentrum

- 8 Die Schallaburg gilt als eines der schönsten Renaissanceschlösser nördlich der Alpen. Seit 1967 befindet sich die Anlage im Besitz des Landes Niederösterreich und seit 1974 finden hier jährlich wechselnde, meist genreübergreifende, historisch-kulturwissenschaftliche Ausstellungen statt.¹⁰

3.1. Besucherstruktur

- 9 Das Zielpublikum ist vielfältig, die Schallaburg ein klassischer Ausflugsort, der mit dem PKW, aber auch mit öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar ist. Ein großer Anteil der Besucherinnen und Besucher zählt zum Stammpublikum, sehr viele sind im Besitz einer NÖ-Card, in der der Eintritt in die Burg samt Ausstellung inkludiert ist. Das verlässlichste Besuchersegment der Schallaburg sind kulturaffine Personen aus dem Raum Niederösterreich und Wien.
- 10 Der Anteil an Familien mit Kindern variiert hingegen stark je nach Ausstellungsthema. Bewusst wurde in den letzten fünfzehn Jahren daran gearbeitet, attraktive Angebote und eine familienfreundliche Preispolitik zu implementieren. Um auch Jugendliche und junge Erwachsene stärker anzusprechen, bietet die Schallaburg seit 2021 neben der Ausstellung auch Escape-Abenteuer an. Das Ziel ist ausdrücklich nicht reines Entertainment, sondern die Spielerinnen und Spieler für die Themen der Ausstellung oder auch die Geschichte der Burg zu interessieren.

3.2. Bisherige Escape Games auf der Schallaburg

- 11 2021 bot die Schallaburg erstmals einen Escape Room an. Die damalige Ausstellung „Sehnsucht Ferne“ hatte unter anderem Expeditionsreisen zum Thema, deshalb bilde-

¹⁰ Lamprechter, Cornelia & Dikowitsch, Hermann (2011). Die Schallaburg heute. In: Schallaburg Kulturbetriebs-ges.m.b.H. (Hg.), Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung (139–143). Weitra: Verlag der Provinz.

te die dramatische österreichisch-ungarische Nordpolexpedition der MS Tegetthoff (1872–74) den inhaltlichen Aufhänger für den Escape Room „Gefangen im ewigen Eis – Aufbruch zum Nordpol“. Genutzt wurde eine Raumfolge, die ansonsten für Ausstellungen zur Verfügung stand, in jenem Jahr aber nicht benötigt wurde. Als besonderes Highlight und als Verbindung zur Ausstellung hatten die Spielerinnen und Spieler am Ende des Escape Rooms exklusiven Zugang zu einem originalen Exponat der Polarexpedition, das nicht in der Ausstellung zu sehen war.

- 12 Aufgrund des großen Erfolgs wurde der Escape Room für das Jahr 2022 neu konzipiert und in einem mittelalterlichen Gewölbe untergebracht, das bis dahin nicht zugänglich gewesen war. Das Thema war von der damaligen Ausstellung „Reiternomaden in Europa“ entkoppelt und widmete sich unter dem Titel „Unter Verdacht: Die Akte Losenstein“ der renaissancezeitlichen Sage vom „Hundefräulein“, die inhaltlich mit biographischen Elementen des berühmtesten Burgherrn, des Grafen Hans Wilhelm von Losenstein verschnitten wurde.¹¹ Der Escape Room blieb auch während der Folgeausstellung „Kind sein“ im Jahr 2023 spielbar.

4. Der Escape Room 2024/25: „Mission: Goldener Panther“

- 13 2024 zelebrierte die Schallaburg ihr 50-jähriges Jubiläum als Ausstellungsstandort. Als Ausstellungsthema wählte man „RENAISSANCE einst, jetzt & hier“ als Reprise der allerersten Schau im Jahre 1974, die sich ebenfalls der Renaissance gewidmet hatte. Dementsprechend sollte auch der Escape Room neu konzipiert werden.¹² Inhaltlich sollte sich der Escape Room in den Renaissance-Fokus einfügen, der auch durch andere Begleitveranstaltungen in die Öffentlichkeit getragen wurde. Allerdings sollte das Abenteuer auch im Folgejahr 2025 (Ausstellung: „Träume ... träumen“) und darüber hinaus seine inhaltliche Berechtigung haben. Die Wahl fiel daher auf eine Story, die 1597 angesiedelt ist und in der sich unterschiedliche Phänomene der Renaissancezeit mit der Geschichte der Schallaburg und ihres berühmtesten Burgherren Hans Wilhelm von Losenstein verknüpfen. Indem der Escape Room eine prominente Episode der Burrgeschichte aufgreift, fügte er sich auch 2025 ins Ensemble des Gesamtangebots (Burgrundgang, Gartenführung etc.), auch wenn er mit der Ausstellung selbst nichts

11 Zur Sage: Kritzl, Johannes (2011). Die Sage vom Hundefräulein. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung (109–112). Weitra: Verlag der Provinz.

12 Die Prämissen blieben gleich: Der Escape Room sollte für Gruppen bis zu 7 Personen spielbar sein. Das empfohlene Alter ist ab 12 Jahren, wobei Kinder nur in Begleitung von Erwachsenen zugelassen sind. Der pauschale Ticketpreis betrug 2024 € 150,00 (2025: € 170,00) und inkludiert den Ausstellungsbesuch am selben Tag für die gesamte Gruppe. Die reine Spieldauer beträgt eine Stunde. Inklusive Abholung und Nachbesprechung stehen für jeden Slot 90 Minuten zur Verfügung.

zu tun hatte. Die Anforderungen für den neuen Escape Room lauteten daher:

- eine schlüssige Story zu entwickeln, die einfach nachzuvollziehen ist und keine historischen Kenntnisse voraussetzt, die aber durchaus in Details in die Tiefe gehen kann.
- ein immersives Setting zu schaffen, das die Stärken der gegebenen Architektur nutzt.
- Rätsel zu konzipieren, die sich aus dem Hauptthema „Renaissance“ generell und aus der konkreten Aufgabe im Detail ableiten.

In der Folge möchte ich darlegen, wie wir diese einzelnen Bereiche in Angriff nahmen – und dabei stets auf dem schmalen Grat zwischen Fakt und Fiktion wandelten.

4.1. Die Story und ihr Hintergrund

- 14 Vorausschickend ist festzuhalten, dass jede Gruppe eine Einführung durch die Spielleitung – einen Kulturvermittler oder eine Kulturvermittlerin der Schallaburg – erhält. Hierfür steht ein eigener Raum zur Verfügung, den wir in eine renaissancezeitliche Taverne verwandelt haben. Dort werden die Spielerinnen und Spieler nicht nur über die Spielregeln unterrichtet, sondern auch ausführlich über die Mission informiert. Kenntnisse der Story sind für das Lösen der Rätsel aber ebenso wenig nötig wie andere Vorkenntnisse.

4.1.1. Die Story im Spiel

- 15 Zur Vorgeschichte: 1596 erschütterte ein Aufstand unzufriedener Bauern weite Teile des heutigen Oberösterreich und Niederösterreich. Erzherzog Matthias von Habsburg (1557–1619) versuchte den Konflikt zunächst diplomatisch zu lösen und setzte eine Kommission ein, die mit den Bauern verhandeln sollte. Zu dieser Kommission gehörte auch Hans Wilhelm von Losenstein, der damalige Herr der Schallaburg. Allerdings scheiterten alle diplomatischen Gespräche und die habsburgischen Truppen schlugen den Aufstand mit äußerster Brutalität nieder.
- 16 Nun schreiben wir das Frühjahr 1597. Am Hof des Erzherzogs sind Stimmen laut geworden, die Hans Wilhelm von Losensteins Verhalten im Bauernkrieg kritisieren und ihn vor dem Landesherrn in Misskredit bringen wollen.
- 17 Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle eines Spionagetrupps im Auftrag des Erzherzogs. Sie sollen in die Arbeitsräume Hans Wilhelms einbrechen und eine Mappe mit persönlichen Dokumenten finden, die Aufschluss über dessen Loyalität geben sollen. Die Mappe ist mit einem goldenen Panther versehen, dem Wappentier der Losensteiner.

- 18 Um überhaupt so weit vorgelassen zu werden, geben sich die Spielerinnen und Spieler als Alchemisten aus, die unedle Metalle in Gold umwandeln können. Als Teil der Tarnung erhalten sie ein alchemistisches Kompendium, das für die Lösung einiger Rätsel notwendig sein wird. Da Hans Wilhelm von Losenstein sich beim Ausbau der Schallaburg zum Renaissanceschloss massiv verschuldet hat, ist die Hoffnung nicht unbegründet, dass er Interesse an alchemistischen Diensten hat.
- 19 Den Spielern wird mitgeteilt, dass ihnen ein Zeitfenster von einer Stunde zur Verfügung steht. Genauso lange wird der Burgherr dem Tennisspiel im burgeigenen Ballhaus frönen.
- 20 In der letzten Phase des Spiels finden die Spielerinnen und Spieler die privaten Dokumente, die Hans Wilhelm entlasten und seine Treue gegenüber Erzherzog Matthias unterstreichen.

4.1.2. Der historische Hintergrund

- 21 Der Bauernaufstand von 1596/97, der vor allem im heutigen Wald- und Mostviertel wütete, ist gut belegt und erforscht¹³ – auch die Rolle von Hans Wilhelm von Losenstein als Teil der kaiserlichen Kommission. Der Losensteiner war innerhalb der Kommission gewiss nicht federführend, leistete aber dennoch seinen Beitrag.¹⁴ So fanden im März 1597 Verhandlungen zwischen der Kommission und einzelnen Bauernvertretern auf der Schallaburg statt. Die Bauern befanden sich in einer günstigen Verhandlungsposition und die Kommission erklärte sich zu weitgehenden Zugeständnissen bereit – unter anderem zum Versprechen der Straffreiheit. Als Erzherzog Matthias von diesen Ergebnissen erfuhr, war er empört und erklärte sie für nichtig.¹⁵ Kurze Zeit später waren die diplomatischen Verhandlungen gescheitert. Die in der Zwischenzeit aufgestellten Kavallerieregimenter machten mit den Bauern kurzen Prozess.
- 22 Die Losensteiner hatten sich gegenüber den Habsburgern stets als loyal erwiesen und auch Hans Wilhelm hatte Karriere gemacht – soweit es für einen Protestanten damals möglich war.¹⁶ Hatte Erzherzog Matthias Anlass, an Hans Wilhelms Treue zu zweifeln? Dass der Losensteiner am Hof auch Feinde hatte, darauf lässt eine Bemerkung in einem seiner Briefe schließen, der auf – leider nicht näher überlieferte – Vorwürfe und

13 Kainz, Otto 2008. *Das Kriegsgerichtsprotokoll im niederösterreichischen Bauernaufstand aus dem Jahre 1597*. Dissertation Universität Wien. Wien (mit älterer Literatur).

14 Floßmann, Gerhard (2011). Die Schallaburg unter den Losensteinern. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), *Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung* (47–77). Weitra: Verlag der Provinz.

15 Kainz 2008, S. 188–190.

16 Floßmann 2011, S. 64–65.

Anschuldigungen des einflussreichen katholischen Hofkammerpräsidenten Wolf von Unverzagt Bezug nimmt. Hans Wilhelm bat in diesem Brief seinen Freund Reichard Streun von Schwarzenau, beim Landesfürsten in dieser Sache vorzusprechen und ihn zu verteidigen.¹⁷ Es mag sich hier um persönliche Animositäten gehandelt haben, doch spielte auch die (erneut) zunehmende Polarisierung zwischen Katholiken und Evangelischen eine große Rolle. Seit dem Augsburger Religionsfrieden von 1555 (Stichwort: cuius regio eius religio) fühlten sich die katholischen Habsburger im ausgehenden 16. Jahrhundert wieder stark genug, den katholischen Glauben in ihren Erblanden durchzusetzen – auch gegen die Interessen der mehrheitlich evangelischen Adeligen. Auch Losenstein war ein bekennender Protestant, die Schallaburg ein regionales Zentrum des evangelischen Glaubens.¹⁸ Im nahe gelegenen Loosdorf hatte Hans Wilhelm sogar eine florierende evangelische Schule gegründet.¹⁹ Gegen solche Initiativen gingen die Habsburger im Zuge der Gegenreformation nun verstärkt vor – und schlussendlich fiel auch Losensteins Schule dieser Bewegung zum Opfer.

- 23 Auch die Nebenelemente der Einführung – Alchemie und Tennisspiel – haben einen historischen Hintergrund. Die Alchemie erlebte im Europa des ausgehenden 16. Jahrhunderts ihre Hochblüte. Ihre Ursprünge liegen zwar schon in hellenistischer Zeit, doch Verbesserungen im Hüttenwesen und eine zunehmend wissenschaftlich-chemische Herangehensweise ließen die Alchemie in der Renaissance regelrecht boomen. Fürsten, Grafen und Kleriker beschäftigten sich teils selbst mit der Herstellung von Medikamenten auf chemischen Grundlagen oder versuchten sich in der Wandlung von unedlen Metallen zu Gold. Es gab auch, wie in unserem Kontext, zahlreiche Alchemisten, die von Hof zu Hof zogen und ihre Künste anboten.²⁰ Im niederösterreichischen Oberstockstall bei Kirchberg am Wagram wurde 1980 ein komplettes Inventar eines Labors gefunden, das in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts in Betrieb war.²¹ Auch dass Hans Wilhelm sich durch den Ausbau zum Renaissanceschloss finanziell massiv übernommen hat, ist eindeutig belegt.²²

17 Niederösterreichisches Landesarchiv, Ständisches Archiv, Herrenstandsarchiv VI 12 (1597 IV 20 Schallaburg). Siehe Floßmann 2011, S. 69.

18 Reingrabner, Gustav (2011). Die Schallaburg in der Reformationszeit. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung (113–132). Weitra: Verlag der Provinz.

19 Miklas, Helene (2001), Die protestantische „Hohe Schule“ in Loosdorf 1574–1627. Meilenstein auf dem Weg der reformatorischen Pädagogik in Österreich oder eine Episode? Dissertationen der Universität Wien 70. Wien: WUV.

20 Aus der umfangreichen Literatur zum Thema sei hier nur auf die folgende Einführung verwiesen: Priesner, Klaus (2011), Geschichte der Alchemie. München: Beck.

21 Soukup, Rudolf Werner & Mayer, Helmut (1997). Alchemistisches Gold. Paracesistische Pharmaka. Laboratoriumstechnik im 16. Jahrhundert. Chemiegeschichtliche und archäometrische Untersuchungen am Inventar des Laboratoriums von Oberstockstall/Kirchberg am Wagram. Perspektiven der Wissenschaftsgeschichte 10. Wien: Böhlau; Von Osten, Sigrid (1998), Das Alchemistenlaboratorium Oberstockstall: ein Fundkomplex des 16. Jahrhunderts aus Niederösterreich. Monographien zur Frühgeschichte und Mittelalterarchäologie 60. Innsbruck: Wagner.

22 Zum Ausbau der Schallaburg s. Holzschuh-Hofer, Renate (2011). Bild gewordenes Manifest: Die Schallaburg im 16. Jahrhundert. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bau-forschung (307–330). Weitra: Verlag der Provinz, bes. S. 311–324.

- 24 Vorläufer des heutigen Tennisspiels entstanden bereits im Mittelalter. In der Renaissance diente der Sport nicht nur der körperlichen Ertüchtigung, sondern war auch Verkörperung eines adeligen Lifestyles und dementsprechend weit verbreitet. Doch nur die bedeutendsten Fürsten ließen sich Ballhäuser in ihren Residenzen einrichten, also Hallen, in denen eine frühe Variante des Tennis gespielt werden konnte. Groß war daher die Überraschung, als man vor einigen Jahren die Reste eines solchen Ballhauses im Garten der Schallaburg nachweisen konnte.²³

4.2. Szenografie

- 25 Der Escape Room ist in einem der ältesten Bereiche der Burg in einem mittelalterlichen Gewölbe untergebracht. Die Raumfolge wurde bereits 2022 für den Betrieb eines Escape Rooms adaptiert und mit Schienen für Beleuchtung und Videoüberwachung, Notausgängen etc. ausgestattet. Allerdings wurde die historische Baustruktur nicht verändert. Leitungen verlaufen in der Regel notwendigerweise frei. Montagemöglichkeiten oder gar das Einstemmen von Leitungen sind mangels Vorsatzschalen stark eingeschränkt. Dafür bietet das natürliche Ambiente eine hervorragende Atmosphäre für den gewählten historischen Hintergrund. Im Vergleich zum Escape Room von 2022/23 entschieden wir uns aus dramaturgischen Gründen dazu, die Gehrichtung umzukehren und den spektakulärsten Raum – das Arbeitszimmer – ans Ende der Raumfolge zu setzen.

4.2.1. Die Dramaturgie

- 26 Die Dramaturgie war rasch klar: Von einem kleinen, dunklen Raum startend, würden die Folgeräume stetig größer, heller und dabei aber auch in der Gestaltung und Dichte der Rätsel komplexer werden.
- 27 Die Raumfolge sollte das sukzessive Eindringen der Spielerinnen und Spieler vom Außenbereich in die privaten Räumlichkeiten Hans Wilhelm von Losensteins unterstreichen. Als Grundgerüst wurde daher die Abfolge Pforte – Vorzimmer (*antichambre*) – Arbeitszimmer (*studiolo*) gewählt.
- 28 Während die Existenz einer Pforte an keine historische Epoche geknüpft ist, stellen das Vorzimmer und das Arbeitszimmer zentrale Elemente vieler renaissancezeitlicher Adelsresidenzen dar. Im Gegensatz zu den Wohnräumen im mittelalterlichen Palast ließen Adelige ihre Appartements nun in Form von Raumsuiten anlegen. Auf dem Bo-

23 Scheutz, Martin (2024). Körperliche Fähigkeiten Adelliger im 16. Jahrhundert. „Sport“ als Mittel sozialer Selbstdarstellung. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), Renaissance einst, hier & jetzt. Katalog zur Ausstellung (156–161). Schallaburg; ebd. S. 155 Abbildungen von Ballhäusern in den Schlössern Ambras und Neugebäude

den des heutigen Österreich dürfte der von Hans Wilhelm von Losenstein eingerichtete „Exzellenztrakt“ eines der frühesten Beispiele dafür sein, dass sich diese Praxis auch in gräflichen Schlössern zu etablieren begann. So gab es auf der Schallaburg nachweislich ein Vorzimmer, das der Stube und den zwei Schlafkammern des Grafen vorgelagert waren.²⁴

- 29 In vielen Residenzen gehörte auch ein kleines *studiolo* zu den privaten Räumlichkeiten des Schlossherrn. Das für die Renaissance typische *studiolo* war ein privater Mehrzweckraum, der die Funktionen von Büro, Studierzimmer und Wunderkammer oder Kunstkammer (einer Art privatem Museum oder Kuriositätenkabinett) miteinander verband. Auf der Schallaburg dürfte eine kleine Nische im Wohnraum von Hans Wilhelm als bescheidenes *studiolo* gedient haben.²⁵ Für den Escape Room mussten wir den Raum aus funktionalen Gründen um ein Vielfaches vergrößern.

4.2.2. Ausstattung und Dekoration

- 30 Grundsätzlich haben wir versucht, ein historisches, möglichst immersives Ambiente zu schaffen, das die Spielerinnen und Spieler atmosphärisch in die Renaissance versetzt. Dies bedeutet nicht, völlig authentische Kulissen zu schaffen, aber ausreichend Mobiliar und Dekoration so anzuordnen, dass die Erwartungshaltung an ein „historisches“ Setting erfüllt wird. Für jeden Raum gingen wir daher von historischen Darstellungen aus dem 16. bzw. 17. Jahrhundert aus und übertrugen die zentralen Elemente in die zur Verfügung stehenden Räume.
- 31 Die Pforte sollte bewusst in einem sehr rohen Zustand verbleiben. Die dort vorhandene, mit einem gusseisernen Gitter abgedeckte Zisterne kam uns zugute, um eine Art Übergangsatmosphäre zwischen Außenraum und Innenraum zu erzeugen.
- 32 Für das Vorzimmer standen renaissancezeitliche, aber auch barocke *antichambres* Pate, die zu musealen Zwecken restauriert und möbliert worden waren. Hier nahmen wir teils auch die zeitliche Diskrepanz in Kauf und übernahmen die wesentlichen funktionalen Elemente wie Bestuhlung, Wandteppiche und offener Kamin (**Abb 1**). Die unverputzten Mauern verliehen unserem fensterlosen und primär durch elektrischen Kamin und LED-Kerzen erleuchteten *antichambre* einen rohen Charme. Besonders prominent platziert wurden zwei Wappen der Losensteiner: die mittelalterliche Ver-

24 Fries, Oliver & Gerstenbauer, Lisa-Maria, Generationsübergreifender Transformationsprozess. Zur Baugeschichte der Schallaburg in der Renaissance. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), Renaissance einst, hier & jetzt. Katalog zur Ausstellung (28–35). Schallaburg

25 Fries & Gerstenbauer 2011.



Abb. 1



Abb. 2

sion mit einem steigenden goldenen Panther auf blauem Grund sowie das Allianzwap-
pen mit der Familie der Zelckinger, das auch Hans Wilhelm führte. Beide werden zum
Lösen eines Rätsels benötigt.

- 33 Auch für das *studiolo* samt Wunderkammer standen gute historische Referenzen zur
Verfügung. Wir orientierten uns insbesondere an der berühmten Darstellung des Hei-
ligen Augustinus in seinem *studiolo*, die Vittore Carpaccio 1502 für die Scuola di San
Giorgio dei Slavoni in Venedig anfertigte. Für die Wunderkammer holten wir uns Ins-
piration von diversen Stichen des 16. Jahrhunderts. Diese sind meist von einer immen-
sen Dichte an Objekten geprägt.²⁶
- 34 Wir versahen unser *studiolo* mit Gegenständen, die die vielfältige Nutzung eines sol-
chen Raumes suggerieren sollen. Ein Schreibtisch verweist auf die administrativen
Aufgaben des Burgherrn, eine Wunderkammer samt Gemäldesammlung auf das In-
teresse, die Vielfalt der Welt zu erfassen und zu ordnen, ein Himmelsglobus und ein
Fernrohr auf den Wissensdrang, den Kosmos verstehen zu wollen. Darüber hinaus ha-
ben wir das *studiolo* mit einem Zeichentisch samt Apparatur ausgestattet, wie sie Alb-
recht Dürer zum exakten perspektivischen Zeichnen empfahl (Abb. 2) (Näheres hier-
zu weiter unten).
- 35 Bei der Dekoration des *studiolo* griffen wir auf eine Vielzahl an Gegenständen zurück,
die als Exponate auch in der Ausstellung „RENAISSANCE einst, jetzt und hier“ ge-
zeigt wurden. So zieren etliche Reproduktionen von Gemälden und Grafiken die Wän-

26 Vergleiche die umfangreiche Zusammenstellung in Listri, Massimo (2022). *Cabinet of Curiosities. Das Buch der Wunderkammern. Cabinet des Merveilles*. Köln: Taschen.



Abb. 3



Abb. 4

de und auch die Wunderkammer weist mehrere Objekte auf, die Entsprechungen in der Ausstellung haben (Horn eines Einhorns, Bezoar etc.).²⁷ (Abb. 3-4)

- 36 Unser studiolo geriet nicht nur weitaus größer als jenes, das Hans Wilhelm sein Eigen nennen durfte, es ist auch ungleich reicher ausgestattet. So ist nicht überliefert, ob es auf der Schallaburg je eine Wunderkammer gab. Falls ja, hat sie Zeitgenossen offenbar nicht sehr beeindruckt. Ob der Schlossherr sich aktiv mit Wissenschaften und Kunst auseinandergesetzt hat, ist nicht überliefert. Zumindest aber darf man ihm grundsätzliches Interesse unterstellen: Im Einklang mit dem adeligen Selbstverständnis seiner Zeit war Hans Wilhelm durchaus für Kunst empfänglich. In seiner Jugend hatte er in Padua Jurisprudenz studiert²⁸ und hatte die dortige Architektur, Malerei und adelige Benimmregeln kennengelernt. Nach seiner Rückkehr nach Österreich ließ er die Schallaburg mit großem Aufwand in ein Renaissanceschloss verwandeln und legte großen Wert auf die Auswahl der Künstler und wohl auch auf das Bildprogramm.

4.3. Spielerlebnis und Rätsel

- 37 Es war uns ein besonderes Anliegen, nicht nur das Setting an die Zeit um 1600 anzupassen, sondern auch allzu große Anachronismen zu vermeiden. Elektronische Elemente waren teils unverzichtbar, sollten aber möglichst gut kaschiert werden. Insgesamt wollten wir ein eher analoges Erlebnis kreieren. Die Handlungen der Spielerinnen und Spieler selbst sollten sich zudem möglichst schlüssig und „logisch“ anfühlen. Alle Rätselaufgaben sind sowohl eng mit der Raumausstattung als auch mit der Story verbunden. Daher verzichteten wir auch auf einen sichtbaren Countdown in den Räum-

²⁷ Katalog 2024, S. 82f., 162, 186–188, 224.

²⁸ Matschinegg, Ingrid (1999). Österreicher als Universitätsbesucher in Italien (1500–1630). Regionale und soziale Herkunft – Karrieren – Prosopographie. Dissertation Karl-Franzens-Universität Graz, S. 473.



Abb. 5



Abb. 6

lichkeiten. Stattdessen hören die Spielerinnen und Spieler zehn Minuten vor Ende eine Audio-Einspielung, die sie zu den letzten Schritten anspornen soll, die aber zum allgemeinen Setting passt.

4.3.1. Kommunikation und Hilfsmittel

- 38 In den bisherigen Escape Rooms auf der Schallaburg kommunizierte die Spielleitung mit den Spielerinnen und Spielern via Walkie-Talkies. Da sich deren Verwendung schwerlich mit einem immersiven Renaissance-Setting in Einklang bringen lässt, mussten wir über eine alternative Kommunikationsmöglichkeit nachdenken. Doch an wen sollte sich ein Spion in Nöten damals wenden? In der Logik der Zeit hätte er wohl Gott um Hilfe angerufen – und so haben wir jeden Raum mit einem schlichten Betstuhl ausgestattet, der mit einer Bibel mit Gegensprechfunktion ausgestattet ist. Hier können die Spielerinnen und Spieler Kontakt mit der Spielleitung aufnehmen und umgekehrt kann die Spielleitung die Gruppe rufen. Ein solcher Anruf wird durch Glockenklang und Aufleuchten eines (selbstverständlich von evangelischen Malern geschaffenen) Altarbildes angekündigt. (Abb 5)
- 39 Ein weiteres Hilfsmittel wird den Spielerinnen und Spielern bereits bei der Vorbesprechung überreicht: Das „Compendium Alchemiae“, ein kleines Handbuch mit geheimnisvollen Zeichen und magischen Objekten, ist einerseits Teil der Tarnung als Alchemistentrupp, enthält aber auch entscheidende Hinweise zur Lösung manchen Rätsels.

4.3.2. Rätsel und Spiele

- 40 Bei der Auswahl der Rätsel achteten wir darauf, dass sie einen unmittelbaren Bezug zu Inhalten und Exponaten der Ausstellung haben. Wo möglich, blieben wir nahe an der Person von Hans Wilhelm von Losenstein. Dankenswerterweise sind aus dessen Zeit als Diplomat im Bauernaufstand von seiner Hand verfasste Briefe erhalten, die der Losensteiner in Geheimschrift verfasste und die auch Thema in der Ausstellung sind.²⁹ Eine Nutzung dieser Geheimschrift im Escape Room lag also auf der Hand.
- 41 Weiters brachten wir die Wappen der Losensteiner an prominenter Stelle an und banden sie in ein Rätsel ein – auch, um den berühmten heraldischen Panther (ein drachenähnliches Mischwesen) der Losensteiner in Szene zu setzen. Farblich mussten wir das Familienwappen marginal variieren, um es für die Spielpraxis tauglich zu machen.
- Schließlich spielten wir auch auf die offenkundige Vorliebe Hans Wilhelms für das Tennisspiel an, das wir aus praktischen Gründen auf ein Wurfspiel reduzieren mussten. Die frivolen Vorlagen für die Zielscheiben entnahmen wir den Terrakottafiguren des Großen Arkadenhofs.
- 42 Da vom „Privatleben“ und den Interessen Hans Wilhelms nicht viel überliefert ist, greifen die übrigen Rätsel allgemeinere renaissancezeitliche Themen auf, und zwar aus den Bereichen Wissenschaft, Kunst und fürstliche Sammelleidenschaft.
- Eingebaut wurde etwa ein magisches Quadrat, das in Europa erstmals um 1510 vom berühmten Gelehrten und Alchemisten Heinrich Cornelius Agrippa (1486–1535) erwähnt wurde. Nicht nur in alchemistischen Kreisen erfreuten sich die faszinierenden mathematischen Spielereien in der Renaissance großer Beliebtheit. In der Ausstellung 2024 findet sich etwa auch Albrecht Dürers „Melencolia I“ (1514), auf dem ein ähnliches magisches Quadrat zu sehen ist.³⁰
- 43 Auch das nur langsam sich durchsetzende heliozentrische Weltbild haben wir zum Thema gemacht. Nikolaus Kopernikus hatte 1543 ein Buch publiziert, in dem er die Idee vertrat, dass alle Planeten – auch die Erde – um die Sonne kreisten. Diese Idee war nicht neu, bekam im Kontext der Renaissance aber den nötigen Rückenwind. Um 1600 untermauerten und adaptierten Tycho Brahe und Johannes Kepler das kopernikanische Modell. Trotzdem dauerte es noch mehr als ein Jahrhundert, bis das heliozentrische Weltbild allgemein anerkannt war. (Abb 6)

29 Katalog 2024, S. 108

30 Katalog Schallaburg 2024, S. 201.



Abb. 7



Abb. 8

- 44 Eine der wichtigsten Neuerungen in der bildenden Kunst der Renaissance war die konsequente Betonung des perspektivischen Zeichnens. Um eine möglichst naturalistische Wiedergabe eines Objekts zu erreichen, wurden auch mancherlei Apparaturen konzipiert, die dem Künstler einen objektiven Blick ermöglichen, der nicht von der eigenen Vorstellung behindert würde. Am bekanntesten ist eine Vorrichtung, bei der der Künstler sein Modell durch ein Drahtgitter anvisiert und so Quadrat für Quadrat aufs Papier bringen kann. Eine Skizze einer solchen Vorrichtung ist auch von Albrecht Dürer überliefert und in der Ausstellung zu sehen.³¹ Mit einem ebensolchen Zeichentisch haben wir das *studiolo* ausgestattet und mit einer Aufgabe verknüpft.
- 45 Ebenfalls sehr typisch für die Renaissance sind sogenannte Wunderkammern, in denen Adelige, aber auch Klöster die Stofflichkeit der Welt sammeln und kategorisieren: Mineralien und Metalle, Tierpräparate und Muscheln, antike Skulpturen und Statuetten, zeitgenössische Gemälde, Gegenstände aus fremden Kulturen – bevorzugt aus der Neuen Welt – sowie allerlei Zauberkräftiges und Kurioses konnten sich in einem solchen Kabinett finden. Bei der Gestaltung unserer Wunderkammer orientierten wir uns am überlieferten Inventar (1607–1611) der Sammlung von Kaiser Rudolf II. an seinem Prager Hof – eine der umfangreichsten ihrer Zeit.³² Das Thema „Wunderkammer“ ist auch in der Ausstellung prominent vertreten. (Abb. 7)

31 Katalog Schallaburg 2024, S. 169.

32 Bauer, Rotraud & Haupt, Herbert (1976). Das Kunstkammerinventar Kaiser Rudolfs II., 1607–1611. *Jahrbuch der Kunsthistorischen Sammlungen in Wien*. 72, 1–140.

5. Fazit

- 46 Das Escape-Abenteuer „Mission: Goldener Panther“ ist, wie gezeigt wurde, voll von Anspielungen und Verweisen auf die Renaissance im Allgemeinen. Abschließend möchte ich die Potenziale von Handlung, Szenographie und Rätseln in Hinblick auf Wissensvermittlung zusammenfassen und Erfahrungswerten nach der ersten Saison gegenüberstellen.

5.1. Potenzial der Story

- 47 Die an sich fiktive Story des Escape Rooms bietet historisch fundierte Anknüpfungspunkte für unterschiedliche Aspekte der Renaissancezeit, von adeliger Repräsentation über Alchemie bis hin zu den Bauernaufständen und der Gegenreformation. Nach der ersten Saison musste man sich allerdings eingestehen, dass sich die gesamte Story als zu komplex erweist, wenn man wenige Vorkenntnisse mitbringt und das Briefing nur wenige Minuten in Anspruch nehmen soll.
- 48 Die Spielleiterinnen und Spielleiter sind daher dazu angehalten, nicht alles in extenso auszuführen, gegebenenfalls auch auf das Wesentliche zu reduzieren (Religionskonflikte – ist der Herr der Schallaburg trotzdem loyal?). Je nachdem, ob die Gruppe bereits davor in der Ausstellung oder im Garten war, ob sie die Schallaburg kennt oder nicht, haben die Spielleiterinnen und Spielleiter die Möglichkeit, einzelne Aspekte zu betonen. Die Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler haben jedenfalls ausreichend Kompetenz, um aus den gegebenen Elementen eine eigene Auswahl zu treffen, flexibel zu reagieren und auch inhaltliche Rückfragen zu beantworten.
- Je nach zeitlichem Rahmen und Interesse der Gruppe kann auch die Nachbesprechung, die erneut in der „Taverne“ stattfindet, detaillierter ausfallen. (Abb. 8)

5.2. Potenzial von Gestaltung und Rätseln

- 49 Ähnlich wie bei der Hintergrundhandlung ist auch die Szenographie voll von Anspielungen auf die Ausstellung 2024. Und auch hier ist nicht davon auszugehen, dass die Spielerinnen und Spieler all diese Zitate in der Spielsituation wiedererkennen oder in Verbindung setzen (können). Dies ist jedoch für das Spielerlebnis unerheblich. Jene, die im Nachhinein (oder davor) die Ausstellung besuchen, werden sich aber bei dem einen oder anderen Objekt unweigerlich erinnern haben. Welches dekorative Objekt in Erinnerung bleibt, ist dem Zufall überlassen, da es beim Moment der passiven Wahrnehmung bleibt. Ein größeres Potenzial der Wiedererkennung haben jene Elemente, die in die Rätsel eingeflossen sind und mit denen sich die Spielerinnen und Spieler aktiv auseinandersetzen müssen.

5.3. Erfahrungen und Erkenntnisse

- 50 Leider gab es im ersten Betriebsjahr keine systematische Evaluierung, weshalb die Erkenntnisse lediglich auf den persönlichen Eindrücken und Erfahrungen der Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler beruhen. Sowohl Spielerlebnis als auch Szenographie wurden von den meisten Gruppen sehr positiv bewertet. Die Spielerinnen und Spieler selbst kommen mit recht unterschiedlichen Vorerfahrungen. Tendenziell haben viele Gruppen aber keine oder wenig Erfahrung mit Escape Rooms. Mit den richtigen Hilfestellungen durch die Spielleitung gelang es den allermeisten Gruppen jedoch, die Herausforderungen zu meistern.
- 51 Ob die Schallaburg durch den Escape Room neue Besuchersegmente gewinnen konnte, lässt sich aktuell mangels Evaluierung nicht klar sagen. Viele Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler sprachen die Gruppen aber darauf an und schätzen, dass etwa 80% der Spielerinnen und Spieler auch die – im Ticket inbegriffene – Ausstellung besuchten. Lediglich bei den Slots am späten Nachmittag – bei denen im Anschluss kein Ausstellungsbesuch möglich ist – war die Frage eher verneint worden. Die meisten Spielerinnen und Spieler besuchten die Ausstellung also nach dem Escape Room, nur wenige davor.
- 52 Bislang wurde auch nicht erhoben, welche Inhalte oder Installationen den Spielerinnen und Spielern zumindest kurzfristig am besten in Erinnerung blieben. Meine eigenen Beobachtungen haben aber gezeigt, dass vor allem zu viele schriftliche Dokumente Verwirrung stiften. An sich gibt es im Escape Room keinerlei Erläuterungen, doch die fiktiven Dokumente, die die Gruppe finden soll, wurden intuitiv regelmäßig als Hinweise auf weitere Rätsel verstanden. Da meist auch zu wenig Zeit besteht, die Dokumente im Nachhinein einzeln zu besprechen, wurde für die zweite Saison eine Veränderung eingeführt: Die Spielerinnen und Spieler suchen fortan nach einem Tagebuch mit goldenem Panther, das sie erst ganz am Ende erlangen. Danach folgt eine rein erzählende Auflösung durch die Spielleitung. Überhaupt sollte man nicht erwarten, dass Menschen im Spielmodus, noch dazu unter einem gewissen Zeitdruck, sich einpassant mit komplexen Inhalten auseinandersetzen können. Klug konzipierte Rätsel und ein immersives Setting können aber bewirken, dass ausgewählte Informationen (Story) durch das aktive, emotionale und kooperative Erlebnis samt interaktivem Problemlösen (Spiel, Setting) selbst besser verinnerlicht werden. Gerade ein einzigartiges, überraschendes Setting kann sich günstig auf das langfristige Memorieren auswirken – auch hier eine Parallele zur Ausstellungsgestaltung.³³

33 Vgl. Frank den Ouden, Die Poesie des Ortes. Zum Gewicht der Erzählung. In: Lichtensteiger, Sibylle & Minder, Aline & Vögeli, Detlef (2014). Dramaturgie in der Ausstellung. Begriffe und Konzepte für die Praxis. Bielefeld: transcript (18–28)

- 53 Die für das Game Design Verantwortlichen sollten sich bewusst sein, dass nicht alle liebevoll ausgewählten Zitate und Anspielungen auch verstanden werden. Wie auch in Filmen, Liedern oder Gemälden, wird sich so manches nur jenen erschließen, die Vorkenntnisse haben.³⁴
- 54 „Mission: Goldener Panther“ wurde nicht primär zur Wissensvermittlung entwickelt, fügt sich aber als komplementäres Angebot in das Ensemble „Renaissance-schloss Schallaburg“ ein und kann seine Wirkung vor allem in der Vernetzung mit anderen Formaten entfalten. Das zentrale Asset bei diesem Ansatz ist die hohe inhaltliche und kommunikative Kompetenz der Kulturvermittlerinnen und Kulturvermittler.

Doch auch ohne Einbettung in ein größeres Setting können Escape Rooms ohne Zweifel edukative Zwecke erfüllen, sofern man selbst Klarheit über die zu vermittelnde Kernbotschaft hat³⁵ – nicht anders als beim Kuratieren von Ausstellungen.

34 Dennoch bin ich davon überzeugt, dass der Gesamteindruck erheblich von der Liebe zum Detail abhängt – sowohl in Ausstellungen als auch in Escape Rooms. Es ist auch kein Zufall, dass die bestbewerteten Escape Rooms mit sehr detailverliebten Szenarien arbeiten: Neubig 2024, v.a. S. 10–11.

35 So auch Nübig 2021, S. 90 in dem von ihr entwickelten BREAK-Framework als Leitlinie zur Konzeption von Escape Rooms.

Bibliographie

- Bauer, Rotraud & Haupt, Herbert (1976). Das Kunstkammerinventar Kaiser Rudolfs II., 1607–1611. *Jahrbuch der Kunsthistorischen Sammlungen in Wien*. 72, 1–140.
- Bitgood, Stephen (2009). Museum Fatigue: A Critical Review. *Visitor Studies*. 12/2 (93–111).
- Dech, Uwe Christian (2003). *Sehenlernen im Museum. Ein Konzept zur Wahrnehmung und Präsentation von Exponaten*. Böhlau: transcript.
- Floßmann, Gerhard (2011). Die Schallaburg unter den Losensteinern. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), *Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung* (47–77). Weitra: Verlag der Provinz.
- Fries, Oliver & Gerstenbauer, Lisa-Maria, Generationsübergreifender Transformationsprozess. Zur Baugeschichte der Schallaburg in der Renaissance. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), *Renaissance einst, hier & jetzt. Katalog zur Ausstellung* (28–35). Schallaburg.
- Holzschuh-Hofer, Renate (2011). Bild gewordenes Manifest: Die Schallaburg im 16. Jahrhundert. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), *Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung* (307–330). Weitra: Verlag der Provinz.
- Kainz, Otto 2008. *Das Kriegsgerichtsprotokoll im niederösterreichischen Bauernaufstand aus dem Jahre 1597*. Dissertation Universität Wien. Wien.
- Kritzl, Johannes (2011). Die Sage vom Hundefräulein. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), *Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung* (109–112). Weitra: Verlag der Provinz.
- Lichtensteiger, Sibylle & Minder, Aline & Vögeli, Detlef (2014). *Dramaturgie in der Ausstellung. Begriffe und Konzepte für die Praxis*. Bielefeld: transcript.
- Listri, Massimo (2022). *Cabinet of Curiosities. Das Buch der Wunderkammern. Cabinet des Merveilles*. Köln: Taschen.
- Love, Ann Rowson et al. (2021). Dimensions of Curation Competing Values Model: Tool for Shifting Priorities in Art Museums. *Curator: The Museum Journal* 64/4 (715–731).
- Love, Ann Rowson & Villeneuve, Pat (2017). Edu-curation and the edu-curator. In Villeneuve, Pat & Love, Ann Rowson (Hg) (2017). *Visitor-centered exhibitions and edu-curation in art museums*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield (11–22).
- Neubig, Céline (2024). *Unlocking Knowledge. Was educative Escape Rooms von den weltbesten Räumen lernen können*. MA-Thesis Zürcher Hochschule der Künste, Fachrichtung Game Design. Zürich.
- Matschinegg, Ingrid (1999). *Österreicher als Universitätsbesucher in Italien (1500–1630). Regionale und soziale Herkunft – Karrieren – Prosopographie*. Dissertation Karl-Franzens-Universität Graz. Graz.

- Miklas, Helene (2001), *Die protestantische „Hohe Schule“ in Loosdorf 1574–1627. Meilenstein auf dem Weg der reformatorischen Pädagogik in Österreich oder eine Episode?* Dissertationen der Universität Wien 70. Wien: WUV.
- O’Neill, Paul & Wilson, Mick (2010). *Curating and the Educational Turn*. London: Open Editions/de Appel.
- Priesner, Klaus (2011), *Geschichte der Alchemie*. München: Beck.
- Reingrabner, Gustav (2011). Die Schallaburg in der Reformationszeit. In Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), *Die Schallaburg. Geschichte, Archäologie, Bauforschung* (113–132). Weitra: Verlag der Provinz.
- Sanchez, Eric & Plumettaz-Sieber, Maud (2019). Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge. *International Conference on Games and Learning Alliance 2018 (Lecture Notes in Computer Science 11385)* (242–253). Heidelberg: Springer.
- Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H. (Hg.), *Renaissance einst, hier & jetzt. Katalog zur Ausstellung* (156–161). Schallaburg.
- Scheutz, Martin (2024). Körperliche Fähigkeiten Adelliger im 16. Jahrhundert. „Sport“ als Mittel sozialer Selbstdarstellung. In Soukup, Rudolf Werner & Mayer, Helmut (1997). *Alchemistisches Gold. Paracesistische Pharmaka. Laboratoriumstechnik im 16. Jahrhundert. Chemiegeschichtliche und archäometrische Untersuchungen am Inventar des Laboratoriums von Oberstockstall/Kirchberg am Wagram. Perspektiven der Wissenschaftsgeschichte* 10. Wien: Böhlau.
- Sternfeld, Nora (2013). Kuratorische Ansätze. In ARGE schnittpunkt (Hg.), *Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis* (73–78). Wien – Köln – Weimar: Böhlau.
- Villeneuve, Pat & Love, Ann Rowson (Hg) (2017). *Visitor-centered exhibitions and edu-curation in art museums*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield
- Villeneuve, Pat et al. (2021). Dimensions of Curation Competing Values Exhibition Model: Toward Intentional Curation. *The International Journal of the Inclusive Museum* 14/2 (135–147).
- Von Osten, Sigrid (1998), *Das Alchemistenlaboratorium Oberstockstall: ein Fundkomplex des 16. Jahrhunderts aus Niederösterreich. Monographien zur Frühgeschichte und Mittelalterarchäologie* 60. Innsbruck: Wagner.

Abbildungsnachweis

- Abb. 1: Antichambre (Detail), Foto: Autor
Abb. 2: Zeichentisch (Detail), Foto: © Rupert Pessl (mit freundlicher Genehmigung der Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H.)
Abb. 3: Gemäldewand (Detail), Foto: Autor
Abb. 4: Wunderkammer (Detail)
Abb. 5: Kommunikationstool „Betstuhl“, Foto: Autor
Abb. 6: Planetenrätsel (Detail), Foto: © Rupert Pessl (mit freundlicher Genehmigung der Schallaburg Kulturbetriebsges.m.b.H.)
Abb. 7: Wunderkammer (Detail), Foto: Autor
Abb. 8: Wirtsstube, Foto: Autor

About the author

Dominik Heher is a historian and freelance exhibition curator. He holds a PhD in Byzantine and Modern Greek Studies and a master's degree in History and Italian Language, both from the University of Vienna. Since 2012 his interests gradually shifted from academic research to curating exhibitions, especially for Schallaburg Castle Exhibition Centre, notably “Kind sein” (2023), “Reiternomaden in Europa” (2022) or “Donau” (2020). In 2023–2024 he developed his first escape-the-room adventure for Schallaburg Castle: “Mission: Goldener Panther”.