

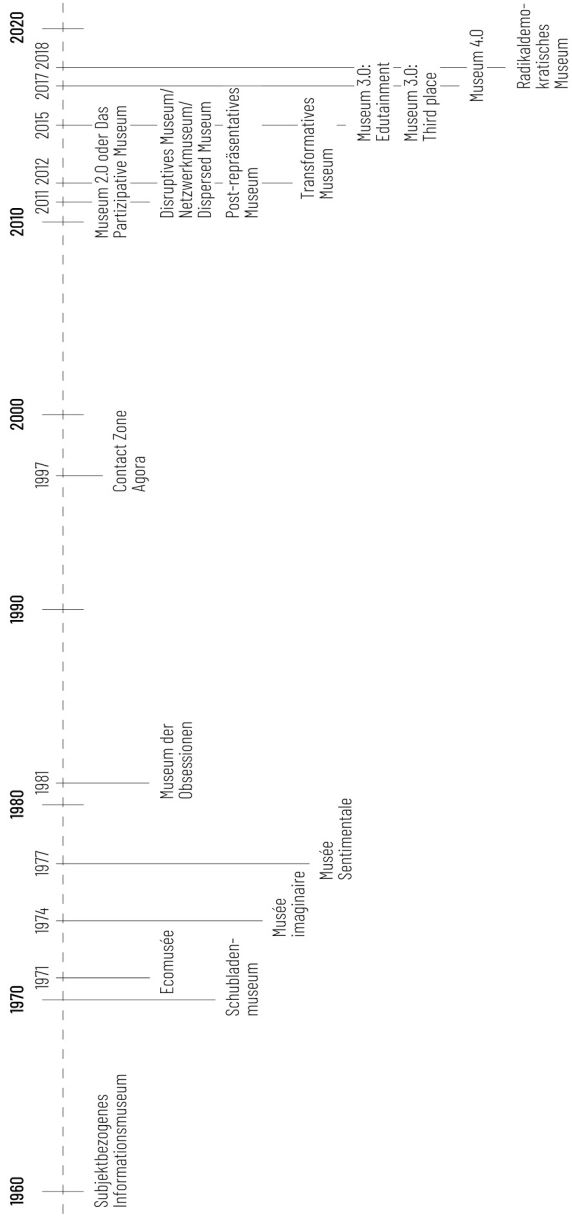
Fazit

Entwicklung Museumskonzepte

Die zusammenfassende Darstellung der Museumskonzepte zeigt, dass zwei größere Entwicklungswellen zu verzeichnen sind sowie eine etwas kleinere in den 1980er- und 1990er-Jahren: Die erste Welle in den 1970er-Jahren erklärt sich durch Veränderungen in der Kulturpolitik sowie durch den Wandel des politischen Verständnisses von Demokratie und Bildung. (Abb. 2)

So beinhaltet das neuartige Verständnis demokratischer Bildungsmöglichkeiten die Forderung an eine Didaktik, die es auch Menschen ohne Vorwissen ermöglichte, an den Bildungseinrichtungen teilzunehmen. Auf diese Weise entstanden Programme für ›neue Bildungsschichten‹ in der Museums- und Ausstellungspolitik. Paulgerd Jesbergs Band *Das Museum der Zukunft* von 1970 zeigt einige dieser Möglichkeiten auf. Er beschreibt, inwiefern die politischen Geschehnisse nach 1968 in den Diskussionen wiederzufinden sind, und demonstriert die vorherrschende Forderung des barrierefreien Zugangs zum vormaligen »Tempel der Bildung« für höhere Besucher/-innenschichten (te Heesen 2012: 152). Weitere zentrale Themen in der Museumswelt zu dieser Zeit waren: die Mobilität von Besucher/-innen und Objekten, die Anschlussfähigkeit der Besucher/-innen an die Gegenwart, zukünftige Technologien sowie der Bewegungstrieb der modernen Gesellschaft. Mit der Einführung der ›Neuen Museologie‹ gegen Ende der 1980er-Jahre und deren schriftlich manifestierten Forderungen nach dem Einbezug des Publikums entstanden weitere Konzepte fast rund zehn Jahre später (›Museum as Contact Zones‹ von 1997 und das ›Museum als Agora‹). Ab 2010 bis heute (2019) zeigen sich wiederum vielfältige Konzepte, deren Weiterentwicklung relativ rasant vonstatten geht. Diese ist durch neue Besucher/-innenansprüche zu erklären, welche sich aus Social Media und anderen technologischen Möglichkeiten ergeben. Sie alle tragen dazu bei, dass das Publikum neue Formen der Partizipation auch im Alltag nutzt und diesen Anspruch in der Folge gleichfalls in die Institutionen überträgt.

Abbildung 2



Museumskonzepte versus Ausstellungen

Die aufgeführten Museumskonzepte zeigen eines deutlich: In den Konzepten scheinen die Anforderungen an die Ausstellungen nicht eindeutig als solche hervorgehoben zu werden. Eine klar ersichtliche Trennung zwischen ›Museumskonzept‹ und ›Ausstellung‹ ist deshalb nicht vorhanden. Vielmehr zeigt sich, dass sich alle Ansprüche der Museumskonzepte an eine gesellschaftliche Einbindung fast nur in der das Publikum adressierenden Form der Ausstellung niederschlagen können. Auf diese Weise verschmelzen die Begriffe zusehends und eine klare Trennung wird dadurch erschwert. In der angefügten Tabelle wird deshalb versucht, eine möglichst klare Trennung der Merkmale von Museumskonzepten sowie Ansprüchen an die Ausstellungen aus diesen Konzepten vorzunehmen. (Tab. 1)

Im Weiteren stellt sich heraus, dass das Museumskonzept ›3.0‹ zwei Ausrichtungen aufzuweisen scheint: eine, die das Museum als ›Third place‹ versteht, sowie eine weitere, die das Museum als Ort begreift, wo Wissen spielerisch vermittelt wird und wobei der Begriff des ›Edutainment‹ eine große Rolle spielt.¹ Ausstellungsbeispiele zu diesem Konzept, wie das Spionagemuseum, untermalen den ›Edutainment‹-Ansatz. Aus diesem Grund wird das Museumskonzept ›Museum 3.0‹ nachfolgend in zwei Konzeptansätze unterteilt: ›Museum 3.0 als Third place‹ und ›Museum 3.0 als Edutainment‹.

Tabelle 1: Museumskonzepte und Ausstellungen

Museumskonzept	Merkmal Museumskonzept	Anspruch an Ausstellung
Subjektbezogenes Informationsmuseum (1970)	Das Museum in Bewegung	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, Flexibilität, Bewegung, Wandel
Ecomusée (1971)	Freilichtmuseum mit lokaler Bevölkerung	Ortsgebunden, communitybasiert Partizipation durch: Zusammenarbeit, Kooperation (der Community)
contact zone und agora (1997)	Museum als sozialer Raum	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, Multiperspektive Partizipation durch: Dialog, Auseinandersetzung, Netzwerke, Besucher/-innen als Beteiligte

1 Vgl. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/edutainment-35739> (Stand: 27.08.2021).

Disruptives Museum/ Netzwerkmuseum/ Dispersed Museum (2011)	Denkfabrik	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, ortsungebunden (verstreut, ohne Museumsgebäude) Partizipation durch: Kooperationen, relevante gesellschaftliche Themen
Museum 2.0 (2010)	Kommunikations- plattform durch Partizipation	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, Gegenwartsthemen, Alltagswissen Partizipation durch: Kooperation, Mitsprache, Mitarbeit, Teilhabe (community- und netzwerkorientiert) Digitalisierung (Social Media), Digitale Erweiterungen, Selbst-Identifikation (Simon, Self-Identification and Status Updates. Siehe auch: http://museumtwo.blogspot.com/2009/05/self-identification-and-status-updates.html (Stand: 30.04.2019)
Post-repräsentatives Museum	Öffentlicher Möglichkeitenraum	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen Partizipation durch: Teilhabe und Teilnahme, Dialog Perspektivenwechsel Multiperspektive Offene Prozesse in der Ausstellung ermöglichen
Transformatives Museum (2012)	Offenes, proaktives Museum	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, Flexibilität, Partizipation, Innovation Offenheit für Kritik, neue Technologien, Relevanz, Aktualität
Museum 3.0: Edutainment (2015)	Museum als Erlebnis	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, Digitalisierung Virtualität Erweiterter Raum, Partizipation durch: Interaktion, Erlebnis, Objektfokus, Individualisiert, Personalisiert, Multiperspektive
Museum 3.0: Third place (2015)	Museum als öffentlicher Aufenthaltsort	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, Experimentierort, Entdeckungen, Relevanz Sozialer Raum, Kooperationen, Partizipation durch: Kollaboration, einladend, komfortabel, Besucher/-innen als Gast

Museum 4.0 (2017)	Digitales Museum	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, digitale Technologien, virtuelle Erlebnisse, individualisiert, Vernetzung, Multiperspektiven, Erlebnis, Orientierung, Kontexte schaffen, Partizipation durch: Interaktion, immersive Teilhabe, personalisierte Inhalte, erweiterte Erzähl- und Darstellungsformen, thematische Verknüpfungen, zeitgemäße Wissens- und Lernformen (Teilen von Wissen und Erlebnissen)
Radikaldemokratisches Museum (2018)	Demokratisches Museum	Heterogenes Publikum, aktive Besucher/-innen, Versammlungsraum als Diskussionsraum, Abkehr vom klassischen Ausstellungsraum

Anforderungen an Ausstellungen aus den Museumskonzepten

Die aufgeführten Konzepte, die seit der Einführung der ›Neuen Museologie‹ entstanden sind, zeichnen ein vielfältiges Bild, zeigen aber neben einigen konzeptspezifischen Merkmalen auch viele Gemeinsamkeiten. In den Museumskonzepten werden die Anforderungen teilweise unterschiedlich benannt, obwohl gleiche oder ähnliche Maßstäbe gemeint sind. Im Folgenden sollen die wesentlichsten und deutlichsten Anforderungen der Konzepte an Ausstellungen zusammenfassend aufgeführt werden. Dabei wird Richard Sandells Definitionen der drei Aspekte gefolgt (siehe Kapitel *Der Fokus auf drei Begriffe – die drei Pfeiler gesellschaftlicher Einbindung*).

Unter dem Aspekt der Repräsentation zeigt sich bei fast allen Konzepten der Anspruch an den Einbezug eines heterogenen Publikums unterschiedlicher Herkunft mit verschiedenen Kenntnissen, ökonomischen Hintergründen, Alter etc. Die Forderung einer Multiperspektive auf das Gezeigte wird dadurch ebenfalls laut und geht mit dem Anspruch an Relevanz des Ausgestellten einher, gekoppelt mit einem Gegenwarts- und Aktualitätsbezug. Das Dargestellte soll entsprechend authentisch sein, damit sich die Besucher/-innen mit dem Präsentierten identifizieren können. Beim Aspekt der Partizipation zeigt sich in den Konzepten, dass die Besucher/-innen in den Ausstellungen nicht mehr passive Betrachter/-innen sind, sondern aktiv einbezogen und entsprechend aktiviert werden sollen (in diesem Zusammenhang verweisen die Konzepte Jesbergs sowie Hooper-Greenhills oder Sternfelds radikaldemokratischer Vorschlag auf eine Auflösung der Deutungsho-

heit der Institutionen). Grundsätzlich verdeutlicht sich deshalb bei der Partizipation der Wille zur Aktivierung der Besucher/-innen. Das Verständnis von Partizipation in den verschiedenen Konzepten unterscheidet sich zum Teil stark voneinander und variiert selbst innerhalb der Institutionen. Sie kann von bloßer Aktivierung über die Einflussnahme bis zu Mitbestimmung, Mitgestaltung oder Selbstgestaltung in den Ausstellungen reichen.² Interessant ist dabei der Umstand, dass diese Vielfalt an Partizipationsmöglichkeiten mit dem Konzept ›Museum 3.0‹ eher abnehmend ist oder zumindest nicht mehr so stark zur Diskussion steht. Hier scheinen eher die Interaktionsmöglichkeiten zur Aktivierung und Einflussnahme in das Geschehen die wesentlichsten Merkmale auszumachen. Es geht dabei vielmehr um ein individuelles Erleben als um ein, wie im Konzept ›Museum 2.0‹ gefordertes, dialogisches Format, welches den Anspruch an einen Austausch zwischen Publikum und Institution stellt. Das Konzept ›Museum 4.0‹ scheint hier ebenfalls eher um das individuelle Erlebnis bemüht und diskutiert nebst der Aktivierung des Publikums, in Form der Schaffung eines individuellen Erlebnisses, keine dialogischen Möglichkeiten. Dies scheint zumindest in der jetzigen Beschreibung des Konzepts noch der Fall zu sein. Der Aspekt der Zugänglichkeit wird in den Konzepten wie folgt behandelt: So sind thematische Ausstellungen beispielsweise ein vielgenutztes Mittel, um den Besucher/-innen einen Zugang zu den Inhalten der Ausstellungen zu gewähren. Im Weiteren weisen viele Konzepte die Anforderung an eine gewisse Flexibilität der Ausstellungen auf (diese sichtbare Abkehr von Dauerausstellungen als statisches Format forderte bereits Jesberg). Grundsätzlich zeigt sich, dass der Aspekt der Zugänglichkeit seit den 2010er-Jahren eine Zunahme an neuen Anforderungen erfahren hat. Diese sind u.a. mit den technologischen Entwicklungen und der damit einhergehenden Digitalisierung zu erklären. Dazu gehören die Forderung eines Erlebnisses in Ausstellungen sowie immersive Erfahrungen oder individualisierte und personalisierte Zugänge zu den Inhalten. Eine weitere Option stellt die Anforderung an ein ortsunabhängiges Museum dar, also Ausstellungen, die überall stattfinden können und keines spezifischen Gebäudes mehr bedürfen. Die Digitalisierung führt im Weiteren zum Anspruch an erweiterte Erzähl- und Darstellungsformen in den Ausstellungen, an thematische Verknüpfungen oder Netzwerke, beispielsweise mit Ausstellungen an anderen Orten. Dabei spielt eine gewisse Dezentralität eine Rolle. Die Anpassung an zeitgemäße Wissens- und Lernformen in den Ausstellungen ist zudem anzufügen. Diese formuliert vor allem das Konzept ›Museum 4.0‹, welches sich zurzeit noch im Aufbau befindet.

2 Hierbei beziehe ich mich auf die Bezeichnungen von Claudia Ehmayer. Sie definiert fünf Intensitätsgrade von Partizipation. Ihre Partizipationsintensitäten scheinen mir hierbei sehr umfassend zu sein und kulturelle Partizipation im Allgemeinen zu betreffen. Es gibt natürlich eine Vielzahl weiterer Modelle wie diejenigen von Alain S. Brown, Silke Feldhoff, Nina Simon et al. (siehe auch Piontek 2017).