



Claudia Roßkopf

ZUR ZEIT

IM MUSEUM

Über Chronoliteracy für Museumsarbeit und
Kulturelle Bildung in der digitalen Gegenwart

[transcript] → Edition Museum

Claudia Roßkopf
Zur Zeit im Museum

Editorial

Das Museum zwischen Vergangenheit und Zukunft

Die gesellschaftlichen Funktionen des Museums sind vielfältig: Als kuratierter Ausstellungsraum spiegelt es unser kulturelles Selbstverständnis wider und stellt es gleichzeitig in Frage. Als pädagogischer Raum ergänzt es schulische Lernorte um wichtige Kapazitäten. Als Raum des Sammelns und Bewahrens leistet es zentrale Beiträge zur Ausformung unseres kulturellen Gedächtnisses.

In dieser Weise exponiert, bietet das Museum einzigartige Möglichkeiten, die Themen und Probleme unserer Zeit erfahrbar zu machen. In der **Edition Museum** werden all diese Dimensionen verhandelt und auf dieser Basis Weichen für die Zukunft gestellt. Im Zentrum stehen Fragen der Nachhaltigkeit, der Digitalisierung, der Postkolonialität, der Inklusion sowie der kulturellen Repräsentation. Daneben widmet sich die Reihe auch ganz praktischen Fragen des Museumsbetriebs sowie seiner Organisation und seines Managements.

Das Spektrum an Publikationen reicht von multiperspektivischen Textsammlungen über monografische Studien bis hin zu Praxisleitfäden und anderen Lernmedien.

Claudia Roßkopf (Dr. phil.) ist Kulturanthropologin mit Schwerpunkten in Museumspraxis und -theorie, Ästhetischer Kommunikation & Kultureller Bildung.

Claudia Roßkopf

Zur Zeit im Museum

Über Chronoliteracy für Museumsarbeit und Kulturelle Bildung
in der digitalen Gegenwart

[transcript]

Dissertation zur Erlangung des Grades einer Doktorin der Philosophie (Dr. phil.) am Fachbereich Kulturwissenschaften und Ästhetische Kommunikation der Universität Hildesheim unter dem Titel: »Chronoliteracy in Zeiten zunehmender Digitalisierung. Empirische Forschung zu den Möglichkeitsräumen von Museen als Akteure Kultureller Bildung«. Gutachterinnen: Prof. Dr. Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Dr. Fiona McGovern; Disputation: 12.2.2025

Diese Veröffentlichung wurde aus Mitteln des Publikationsfonds Niedersachsen-OPEN, gefördert aus zukunft.niedersachsen, unterstützt.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist unter der Creative-Commons-Lizenz BY 4.0 lizenziert. Für die ausformulierten Lizenzbedingungen besuchen Sie bitte die URL <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

2026 © Claudia Roßkopf

transcript Verlag | Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG (Text und Data Mining) zu gewinnen, ist ohne schriftliche Zustimmung der Rechteinhaber*innen untersagt.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus

Umschlagabbildung: Christian Kosmas Mayer, »Maa Kheru«, 2021; »If you love life like I do«, 2019/21. Installationsansicht »SHIFT. KI und eine zukünftige Gemeinschaft«, Kunstmuseum Stuttgart, 2023. Foto: Gerald Ulmann, Stuttgart.

© VG Bild-Kunst, Bonn 2025

Druckerei: Elanders Waiblingen GmbH, Waiblingen

<https://doi.org/10.14361/9783839469200>

Print-ISBN: 978-3-8376-8098-0 | PDF-ISBN: 978-3-8394-6920-0

Buchreihen-ISSN: 2702-3990 | Buchreihen-eISSN: 2702-9026

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

- 1. Von der Digitalisierung zur Zeit**
 - Einführung in die Forschungsarbeit7
 - 1.1 Forschungsfrage 8
 - 1.2 Fachliche Verortung der Forschung10
 - 1.3 Aktualität und Relevanz des Themas13
 - 1.4 Forschungsziele..... 17
 - 1.5 Struktur der Arbeit19
 - 1.6 Ergebnisse der Studie21

- 2. Welche Möglichkeitsräume ergeben sich in Zeiten zunehmender Digitalisierung für Museen als Akteure Kultureller Bildung?**
 - Kontextualisierung der Forschungsfrage 23
 - 2.1 Zur Entstehung und Bearbeitung der Forschungsfrage 23
 - 2.2 Zum Verständnis von Museen als Akteure Kultureller Bildung 25
 - 2.3 Zum Verständnis von Digitalisierung in den Bildungs- und Kulturwissenschaften .. 30
 - 2.4 Zum Verständnis von Möglichkeitsräumen im Kontext von Museen, Kultureller Bildung und Digitalisierung 32
 - 2.5 Zur Beantwortung der Forschungsfrage: Museale Zeiträume 33

- 3. Im Schnittfeld von Museen, Kultureller Bildung, Digitalisierung und Zeit(-lichkeit)**
 - Forschungsstand 37
 - 3.1 Digitalisierung in der Kulturellen Bildung 38
 - 3.2 Museen als Akteure Kultureller Bildung 44
 - 3.3 Museen in Zeiten zunehmender Digitalisierung47
 - 3.4 Die Rolle der Zeit(-lichkeit) für Museen 50
 - 3.5 Zeit(-lichkeit) in den Bildungs-, Kultur- und Gesellschaftswissenschaften 54

4. Der Weg zur Zeit	
Zur Anwendung der Grounded Theory Methodology.....	61
4.1 Entscheidungskriterien: Zur Wahl der Grounded Theory Methodology.....	62
4.2 Entwicklung der theoretischen Sensibilität	65
4.3 Theoretisches Sampling: Zur Wahl der Interviewpartner_innen	69
4.4 Datengenerierung und -bearbeitung.....	77
4.5 Datenanalyse: Vom offenen Kodieren zur gegenstandsverankerten Theorie	82
4.6 Gütekriterien der Grounded Theory Methodology	103
5. Zeiträume im Umgang mit Digitalisierung, im Netzwerk und im Selbstverständnis von Museen	
Forschungsergebnisse	109
5.1 Im Umgang mit Digitalisierung	113
5.2 Im Netzwerk	140
5.3 Im Selbstverständnis	169
6. Chronoliteracy	
Eine Grounded Theory zu den Möglichkeitsräumen von Museen	195
6.1 Zum Verständnis von Chronoliteracy im Kontext der Forschungsarbeit	198
6.2 Chronoliteracy im Umgang mit Digitalisierung	203
6.3 Chronoliteracy im Netzwerk(en)	218
6.4 Chronoliteracy in der Arbeit am Selbstverständnis	234
6.5 Chronoliteracy in der Verantwortung von Museen	249
6.6 Chronoliteracy in der Vermittlung von Museen	251
6.7 Chronoliteracy in der weiteren Forschung	255
Literaturverzeichnis.....	265
Linkverzeichnis	305
Anhang	313
1. Kategorien und Konzepte der entwickelten Theorie	313
2. Metadaten des Interviewmaterials	317
3. Transkriptionsregeln	319
4. Anonymisierungsregeln	320
5. Interviewleitfäden.....	321
Dank	323

1. Von der Digitalisierung zur Zeit

Einführung in die Forschungsarbeit

In einem gemeinsamen Ausstellungsprojekt wählten das Kunstmuseum Stuttgart und das Museum Marta Herford im Jahr 2023 neun künstlerische Positionen aus, um die Künstliche Intelligenz (KI) zu thematisieren – als »Schlüsseltechnologie des 21. Jahrhunderts« (Groos/Rahn 2023: 8), wie sie im Vorwort des Ausstellungskatalogs beschrieben wird. »SHIFT. KI und eine zukünftige Gemeinschaft« – unter diesem Titel wurden »aktuelle Debatten aufgegriffen und kritisch wie konstruktiv die Potenziale und Grenzen von KI für eine zukünftige Gemeinschaft ausgelotet« (Fast/Froitzheim/Kreisel 2023: 14). Die künstlerischen Positionen verhandelten einen mit der KI einhergehenden »grundlegenden gesellschaftlichen Wandel« (Groos/Rahn 2023: 8) und »Fragen nach einer ethischen Verantwortung im Umgang mit KI« (ebd.).

Im Ausstellungsprogramm vieler Museen machen sich die Entwicklungen von Digitaltechnologien bemerkbar. Manchmal enthält der Ausstellungstitel einen entsprechenden Hinweis auf die Technologien als Thema wie in diesem genannten Beispiel. Manchmal sind diverse Digitaltechnologien im Einsatz, ob in Form von genuin digitalen Kunstwerken, Digitalisaten, Medieninstallationen oder begleitenden Apps, auch (zunehmend) ohne expliziten Hinweis im Ausstellungstitel oder -text. Gerade angesichts solcher gesellschafts- und gegenwartsbezogener Ausstellungen stellen sich Fragen nach den Positionen hinter den Kulissen: Wie also reflektieren und nutzen Museumsteams selbst in ihrer Arbeit KI und andere Digitaltechnologien? Welche Erfahrungen, Haltungen und Auseinandersetzungen gibt es diesbezüglich in den Museen? Inwiefern erfährt die Museumsarbeit selbst auch einen grundlegenden Wandel? Welche Veränderungen und Möglichkeitsräume ergeben sich aus der Entwicklung der Digitaltechnologien für die Museumsarbeit?

1.1 Forschungsfrage

Die Ausgangsfrage der Forschungsarbeit lautete: Welche Möglichkeitsräume ergeben sich in Zeiten zunehmender Digitalisierung für Museen als Akteure Kultureller Bildung? Um diese Frage auf empirischer Basis bearbeiten zu können, wurden zwischen Juli 2019 und Februar 2022 Interviews im Kontext von Museen und Digitalisierung geführt. Den Interviewpartner_innen ist allen gemeinsam, dass sie an, für und mit Museen in Deutschland arbeiten und dabei Erfahrungen mit Digitalisierung gesammelt haben, das wiederum in unterschiedlichen Positionen innerhalb und auch außerhalb der Institutionen, in unterschiedlichen Bereichen wie etwa der Vermittlung, Ausstellung oder Kommunikation.

Die Forschungsarbeit trägt mit der Analyse des empirischen Materials zum Forschungsfeld der Kulturellen Bildung und zum besseren Verständnis bestehender Zusammenhänge zwischen Digitalisierungsprozessen und dem Alltag im Museum bei. Das Interesse gilt der Museumsarbeit unter den aktuellen Bedingungen und den Möglichkeiten, diese zu gestalten. Die Prozesse und Produkte der Digitalisierung prägen die Rahmenbedingungen in wesentlichem Maß, dabei stets im Wechselspiel mit anderen Faktoren. Von Interesse sind die Zusammenhänge eben dieser Faktoren, ihr Einfluss auf die Museen als Akteure Kultureller Bildung und ebenso die Einflussmöglichkeiten, die das Museumspersonal bei der Gestaltung seiner Arbeit hat. Die Ausgangsfrage war bewusst offen gehalten, um im Sinne der Grounded Theory Methodology (GTM) dem Forschungsfeld mit großer Offenheit begegnen und die Forschungsthemen anhand des empirischen Materials entwickeln zu können.

Im Laufe des Forschungsprozesses kristallisierte sich der Faktor Zeit heraus, der sich in den Interviews (in vielfacher Form) als erkenntnisgenerierend für die Ausgangsfrage zeigte. Konkret war die Rede in den Interviews zum Beispiel vom Rhythmus der Zeit und vom Rhythmus der Community, von der grundsätzlichen Schnellebigkeit und von der Langsamkeit als Potenzial von Museen. Die Coronapandemie, die während der Forschungsarbeit ausbrach, erschien als ein Grund sowohl für die Beschleunigung als auch das Ausbremsen mancher Prozesse und Projekte. Einerseits wurde schon ein Wandel in der Art der Zusammenarbeit festgestellt, andererseits die Veränderung von Strukturen und Denkweisen noch als Zukunftssache deklariert. Die Verlagerung von Vorhaben in eine vage Zukunft hängt schließlich eng mit der Wahrnehmung von Zeitnot in der Gegenwart zusammen.

Die Zukunft der Museen bildet häufig den Fokus im Diskursfeld (vgl. Hüb-scher 2020: 10): »Das Museum wird als Zukunftsort beschrieben, der Herausforderungen bearbeitet, der Visionen umsetzt und täglich über sich hinauswachsen soll.« (Ebd.) Beispiele aktueller und einschlägiger Publikationen spiegeln diese Einschätzung (vgl. Sternfeld 2018: 13), wie zum Beispiel »Das Museum der Zukunft« (schnittpunkt/Baur 2020, in Anlehnung an Bott 1970) oder »Museen der Zukunft« (Mohr/Modarressi-Tehrani 2022a). Die Thematisierung des Museums als Zukunftsort verstellt den Blick auf die Gegenwart: »Das Museum der Gegenwart läuft Gefahr, mit der Fokussierung auf das Museum der Zukunft die Gesellschaft der Gegenwart und den damit verbundenen Verlust von Generationen zu riskieren.« (Hüb-scher 2020: 10)

Die Rolle und Relevanz der Museen in der Jetztzeit und die Notwendigkeit von Gegenwartsbezügen bekommen und benötigen ebenso ihren Platz (vgl. Gander/Rudigier/Winkler 2015; Muttenthaler 2020: 207). Das eingangs genannte Ausstellungsbeispiel handelt von eben solchen Bezügen zu aktuellen Entwicklungen und der Aufgabe in der Gesellschaft, die Inhalte »mit den Mitteln der Kunst sinnlich erlebbar« (Groos/Rahn 2023: 8) zu machen und »die Wahrnehmung [zu] sensibilisieren« (Fast/Froitzheim/Kreisel 2023: 14). Diese Aufgabe und ihr Bildungsauftrag generell macht Museen zu Akteuren Kulturreller Bildung, die als solche ihren Umgang mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft bestimmen müssen. Folgt man den Interviewaussagen dieser Forschungsarbeit, liegt im Umgang mit zeitlichen Faktoren besonderes Potenzial für die Museumsarbeit und in der Idee einer entsprechenden Chronoliteracy (vgl. Vogel/Neugebauer 2022) ein Schlüssel zu ihren Möglichkeitsräumen.

»Chronoliteracy bietet eine zeitliche Orientierung in einer Gegenwart, die durch das Leben in verschiedenen Zeitzonen und mit historischen Bewusstseinszuständen gekennzeichnet ist [...]« (ebd.: 74) – so die Formulierung der beiden Autor_innen, die diesen Begriff in den Museumskontext eingeführt und in seiner Bedeutung zusammen mit Corpoliteracy herausgestellt haben. Anhand des empirischen Datenmaterials kann die Idee einer Chronoliteracy hier für den vorliegenden Kontext ausformuliert werden. Die entwickelte Theorie zeigt anhand ganz konkreter Facetten der Museumsarbeit Momente auf, in denen Spielräume für den Umgang mit Zeit entstehen. Sie weckt Bewusstsein für die Rolle zeitlicher Faktoren in der Museumspraxis – im Umgang mit Digitalisierung, im Netzwerk und im Selbstverständnis der Museen.

»Von der Digitalisierung zur Zeit« – das bedeutet einerseits, dass die Forschungsergebnisse durchaus derzeit im Forschungsfeld aktuelle Prozesse

der Digitalisierung aufzeigen, das also, was sich zum Zeitpunkt der Datengenerierung entdecken ließ. Gleichzeitig deutet die Formulierung den Verlauf der Forschung an, die ihren Anfang bei Fragen der Digitalisierung nahm und die Aufmerksamkeit im Laufe der Datenanalyse zunehmend in Richtung der Zeit als wesentlichen Faktor verschob.

1.2 Fachliche Verortung der Forschung

Die vorliegende Arbeit verortet das Museum als Gegenstand der Forschung im Feld der Kulturellen Bildung. Damit ist zunächst »das gesamte Feld in der Schnittmenge von Kultur und Bildung« (Bockhorst/Reinwand/Zacharias 2012: 22) gemeint. Eine solche, weite Feldbezeichnung will »den ästhetischen Phänomenen von Künsten, Kulturen, Sinneswahrnehmungen, Symbolwelten und Medien mit historischen wie je sich wandelnden aktuellen Phänomenen und Erfahrungs- bzw. Wirkungsformen« (ebd.) gerecht werden. Kulturelle Bildung meint dabei »den subjektiven Bildungsprozess jedes einzelnen wie auch die Strukturen eines Bildungsfeldes mit seinen zahlreichen Angeboten. Kulturelle Bildung bezeichnet also immer ein Praxisfeld, aber eben auch einen biografisch individuellen Bildungsprozess in, mit den und durch die Künste [...]« (ebd.).

Museen bilden mit ihren Angeboten wie zum Beispiel Ausstellungen, Veranstaltungen und Publikationen ein Praxisfeld der Kulturellen Bildung, das individuelle Bildungsprozesse ermöglicht. Sie gelten als Orte für »(lebenslange) Allgemeinbildung im und durch das Medium künstlerischer und symbolhafter Ausdrucksformen wie Musik, Tanz, Theater, bildende Kunst, Literatur, Architektur etc.« (Reinwand-Weiss 2013/2012: 5) – sowie im Fall von Museen durch Exponate unterschiedlicher Materialitäten und Medialitäten. Von Interesse sind hier die Strukturen, Bedingungen und Ansprüche der Museumsarbeit, um den Bildungsauftrag zu erfüllen.

Diese Perspektive umfasst das Museum als Ganzes, die Forschungsarbeit sucht ihre Antworten – und Interviewpartner_innen – nicht in einer bestimmten Abteilung der Museen, wie etwa der Ausstellungs- oder Vermittlungsabteilung. Das ist schließlich auch der Tatsache geschuldet, dass die Expertisen zum Forschungsthema ohnehin keiner einzelnen und einheitlichen Abteilung zuzuordnen sind. So findet sich beispielsweise in einem Museum eine Stelle als »Projektmanager Digitalisierung« im eigens angeführten Bereich der Di-

gitalisierung¹. An anderen Museen wird die »Digitale Museumspraxis« in der Abteilung »Vermittlung und Partizipation« verortet² oder »Digitale Strategie/ Neue Medien« in der Abteilung »Kommunikation und Vermittlung«³. In anderen Beispielen wird das Thema im Organigramm nicht abgebildet⁴. Die Expertisen ebenso wie die Anforderungen an die einzelnen Abteilungen und die abteilungsübergreifende Arbeit wandeln sich einhergehend mit den technologischen Entwicklungen und auch den dadurch bedingten Erwartungshaltungen von (potenziellen) Nutzer_innen – auf oft noch nicht ausreichend erforschte Art.

Das bestehende Forschungsdesiderat wurde unter anderem in einem Förderprogramm zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung (DiKuBi) vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) formuliert und bearbeitet (2017–2022⁵). Gemeinsamer Nenner der geförderten Projekte waren die grundsätzlichen Fragen:

Erstens: Auf welche Weise und in welchen Hinsichten muss Digitalisierung als Herausforderung des breiten und heterogenen Praxisfeldes der kulturellen Bildung verstanden werden und welches Potential geht damit einher, wenn diese Herausforderung angenommen wird? Zweitens: Wie kann kulturelle Bildung in der Praxis zukunftsorientiert gestaltet werden und welche Impulse kann die Forschung dazu beitragen? Ziel des Forschungsschwerpunkts war es vor diesem Hintergrund insbesondere, [...] die Handlungsfähigkeit von Praxisakteuren zu stärken sowie weitere Forschung zu Fragen der Digitalisierung, der postdigitalen Kultur und der Transformation ästhetischer Praktiken anzuregen. (Jörissen/Birnbaum/Krämer/Schmiedl/Kröner 2023: 9–10)

-
- 1 Die Stellenbezeichnung findet sich am Kunstmuseum Stuttgart (s. Linkverzeichnis: Stiftung Kunstmuseum Stuttgart gGmbH).
 - 2 So lautet die Stellenbezeichnung am Historischen Museum Frankfurt (s. Linkverzeichnis).
 - 3 Das Beispiel ist der Kunsthalle Mannheim entnommen (s. Linkverzeichnis: Kunsthalle Mannheim a).
 - 4 Das ist der Fall am Marta Herford (s. Linkverzeichnis: Marta Herford gGmbH a).
 - 5 Informationen zum Förderprogramm finden sich zum Beispiel auf den Websites des BMBF (s. Bundesministerium für Bildung und Forschung a und b). Informationen zu den einzelnen Projekten, Publikationen und Veranstaltungen finden sich auf der Website der Verantwortlichen für das DiKuBi-Metavorhaben (s. Institut für Pädagogik, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg).

Der Schwerpunkt lag dabei auf Musik – Themen wie zum Beispiel musikalische Bildung in postdigitalen Gemeinschaften und mit mobilen Digitaltechnologien, musikalische Interface-Designs, Appmusik als ästhetische Praxis und Musikapps in der inklusiven Musikpädagogik (vgl. Jörissen/Kröner/Birnbaum/Krämer/Schmiedl 2023). Museen waren weniger stark und zentral vertreten, etwa als Beispiele für virtuelle Lernräume (vgl. Liedel/Reinhardt/Koubek/Wolf/Puppel/Henze/Rzayev 2023). Hierin blieb also weiterhin Forschungsbedarf bestehen, um Aussagen über Museen in Zeiten zunehmender Digitalisierung treffen und Denkanregungen für ihre Kulturelle Bildungsarbeit geben zu können. Wie kann das Museum beziehungsweise das Personal seine Arbeit gestalten, um der Verantwortung für Bildung gerade auch angesichts aktueller (nicht nur, aber auch technologischer) Entwicklungen nachzukommen?

Die Forschungsarbeit versteht Digitalisierung nicht nur als technologische Entwicklung. Sie stützt sich beispielsweise auf die Ausführungen von Felix Stalder (2016). Digitalität ist demnach nicht auf digitale Medien begrenzt, »sondern taucht als relationales Muster überall auf und verändert den Raum der Möglichkeiten vieler Materialien und Akteure.« (Stalder 2016: 18) Es geht also um das komplexe Gefüge von Veränderungen, die mit der Digitalisierung einhergehenden sozialen und kulturellen Transformationsprozesse sowie die Entwicklung entsprechender Kulturtechniken (vgl. Jörissen/Kröner/Unterberg 2019b: 7). Die Verantwortung der Forschung und Praxis Kultureller Bildung liegt darin, Digitalität als solche anzuerkennen, als »umfassendes Bedingungsgefüge von kulturellen, ästhetischen, technologischen und medialen Aspekten« (ebd.). Betrachtet man Digitalisierung – in Form von Prozessen, Produkten, Prinzipien – in den vielschichtigen Wechselwirkungen mit anderen Phänomenen, berührt sie ganz wesentlich die »ästhetische Grundfrage der Kulturellen Bildung« (Reinwand-Weiss 2013/2012: 6), wie sie Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss formuliert, nämlich nach dem Zusammenleben der Menschen, der Gestaltung ihrer Kultur(en) und nach der Aufgabe, die dem einzelnen Subjekt dabei zukommt (vgl. Reinwand-Weiss 2013/2012: 6).

Vor diesem Hintergrund untersucht die Forschungsarbeit Museen als Akteure der Kulturellen Bildung, als Bildungs- und Kulturinstitutionen in ihrer Verantwortung für bestehende Verhältnisse und bevorstehende Veränderungen beziehungsweise ihren veränderten »Raum der Möglichkeiten« (Stalder 2016: 18). In den empirischen Befunden zeigt sich eindrücklich, wie wenig Digitalisierungsprozesse isoliert betrachtet werden können, sondern im Zusam-

menspiel mit anderen Faktoren und Phänomenen wie in diesem Fall demjenigen der Zeit und Zeitlichkeit.

Die Verhältnisse zwischen Technik und Zeit wurden vielfach – über den Begriff der Digitalisierung hinaus, unter diversen Schlagworten, Perspektiven und Gesichtspunkten – in unterschiedlichen Disziplinen thematisiert. Dazu zählen Beispiele aus der Kulturanthropologie (vgl. Thanner/Vepřek 2023), aus der Medienpädagogik und -wissenschaft (vgl. Kirchmann 1998; Leineweber 2020), den Medien- und Kommunikationswissenschaften (vgl. Faulstich/Steininger 2002; Neverla 2007), den Literaturwissenschaften (vgl. Großklaus 2003) und Geschichtswissenschaften (vgl. Koselleck 2000: 150–202; Rothauge 2017). Detailliert und auch über den Fachdiskurs hinaus bekannt sind soziologische Untersuchungen zu den Zusammenhängen zwischen Zeit und Technik (vgl. Rosa 2019, 2020; Hörning/Ahrens/Gerhard 2015; Castells 2017: 521–566; Funken/Löw 2003; Nowotny 2016; Kapitel 3).

Der Umgang mit Technik und der Umgang mit Zeit bedingen sich wechselseitig und auf sehr vielschichtige Art. »Technik per se garantiert weder Zeitgewinne noch Zeitverluste, weder Beschleunigung noch Zeitdehnung, weder Synchronisation noch Zeiten der Entkopplung, weder Zukunftssicherung noch Zukunftsverunsicherung.« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 10–11) Vielmehr lässt sie »in ihren Zeitbezügen ›Spiel‹« (ebd.: 10). Es gilt, diese »möglichen Spielräume, den flexiblen und kontingenten Umgang mit den Dingen zu erproben, im Gebrauch der neuen Techniken, im Benutzen, Arbeiten, Spielen, Denken die Mehrdeutigkeiten herauszufinden.« (Ebd.: 11) Die vorliegende Forschungsarbeit schließt sich dieser Sichtweise an und erarbeitet aus dem Datenmaterial Beispiele möglicher Spielräume, um bisher ungesehene, unbewusste und vernachlässigte Möglichkeiten ins Blickfeld zu rücken und die Idee der Chronoliteracy für die Gestaltung der Museumsarbeit fruchtbar zu machen.

Sie nahm ihren Anfang in dem oben genannten Förderprogramm (DiKuBi) und entwickelte sich im Laufe der fortschreitenden Forschungsergebnisse und vor dem Hintergrund der im Folgenden genannten Aspekte weiter.

1.3 Aktualität und Relevanz des Themas

Die These eines grundlegenden gesellschaftlichen Wandels aufgrund von Digitaltechnologien findet sich vielfach wieder und legt nahe, dass es sich lohnt, empirisch zu diesen Veränderungen zu forschen, um auch die sich

wandelnden Möglichkeitsräume der Museumsarbeit erkennen und nutzen zu können. Die Ausgangsfrage dieser Forschung gewann in der Zeit ihrer Bearbeitung durch die folgenden zwei Aspekte besonders an Aktualität:

- Mit dem Ausbruch der Coronapandemie im Frühjahr 2020 (in Deutschland) stellt sich eine veränderte Situation für Museen dar, gerade auch in Bezug auf das Thema der Digitalisierung, das neue Relevanz und Facetten erhält.
- Die im Jahr 2016 vom internationalen Museumsrat (ICOM) beschlossene Überarbeitung der Museumsdefinition mündet 2022 schließlich in die offizielle Änderung der weltweit genutzten und zitierten Definition eines Museums.

Die Coronapandemie und damit verbundene Auswirkungen nahmen unmittelbaren Einfluss auf das Forschungsthema, etwa dadurch, dass Museen zeitweise schließen mussten und online verfügbaren Angeboten eine veränderte Bedeutung zukam. Fragen zur Digitalisierung im Museum spitzten sich zu, digitale Produkte und Prozesse wurden als willkommene Lösungswege wertgeschätzt, als defizitäre Notlösungen oder verstärkt als Konkurrenz wahrgenommen, gerade da gewohnte Formate aufgrund von Corona-Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich waren und vermisst wurden. Die Nutzung und Wertschätzung digitaler Möglichkeiten wurden mit der Erfahrung mangelnder Alternativen in Verbindung gebracht, diese wiederum mit den extremen Bedingungen der Pandemie assoziiert. Kaum ein Treffen in einem der vielen Online-Konferenzräume verging wohl ohne ein Bedauern, sich nicht in einem physischen Raum begegnen zu können. Verhaltensweisen und Haltungen gegenüber der Digitalisierung wurden und werden womöglich auch längerfristig von den Erfahrungen während der Pandemie geprägt, auch wenn das Ausmaß und vor allem die Nachhaltigkeit dieser Effekte zum Zeitpunkt dieser Forschungsarbeit nur bedingt absehbar sind. Die Auswirkungen schrieben sich in die Ergebnisse der Forschungsarbeit ein und wurden an den entsprechenden Stellen dokumentiert.

Die erste Datengenerierung war im März 2020 abgeschlossen und das letzte Interview fand aufgrund des Infektionsgeschehens bereits online statt. Einhergehend mit der Beobachtung von Entwicklungen im Forschungsfeld fiel Ende 2021 die Entscheidung für ein Folgeinterview mit den gleichen Interviewpartner_innen. So entstand empirisches Material mit Vergleichsmöglichkeiten der Aussagen zu den Forschungsthemen vor und nach Ausbruch der

Pandemie. Die Forschungsarbeit bildet diese Umstände ab, die Auswirkungen der Pandemie wurden zum Bestandteil der Ergebnisse, allerdings nicht zum strukturierenden Thema der Arbeit. Der Fokus auf den Zeitfaktor verwies über beide Datengenerierungen hinweg auf relevante und aussagekräftige Facetten für die Forschungsfrage – auch, aber bei weitem nicht nur in Abhängigkeit von Corona.

Nicht nur Fragen der Digitalisierung, sondern auch der Definition von Museen wurden in der Laufzeit der vorliegenden Forschung in weiteren Kreisen diskutiert als zuvor (vgl. Thiemeyer 2020). Die dazugehörigen Überlegungen und Kontroversen wurden über die Museumsszene hinaus geteilt⁶. Anlass war die Änderung der bisherigen Definition von Museen:

Ein Museum ist eine dauerhafte Einrichtung, die keinen Gewinn erzielen will, öffentlich zugänglich ist und im Dienst der Gesellschaft und deren Entwicklung steht. Sie erwirbt, bewahrt, beforscht, präsentiert und vermittelt das materielle und immaterielle Erbe der Menschheit und deren Umwelt zum Zweck von Studien, der Bildung und des Genusses.⁷

Vorschläge für eine neue Definition warfen Fragen auf wie beispielsweise nach ihren praktischen und juristischen Konsequenzen, nach den Ansprüchen an eine Definition, gerade auch je nach nationalen oder anderen (juristisch relevanten) Rahmenbedingungen, nach Art und Maß der Berücksichtigung von gesellschaftlichen, geopolitischen und technologischen Entwicklungen sowie von der Geschichte, Rolle und Verantwortung der Museen sowie ihren finanziellen und personellen Bedingungen (vgl. Brulon Soares 2020a; Gromova 2020; Mörsch 2020: 200–202, Fußnote 10; Sandahl 2019). In die Diskussionen um die Definition flossen zahlreiche Gedanken ein, die aus unterschiedlichen Gründen nicht zum festen oder expliziten Bestandteil der Definition wurden. Beispiele hierfür sind die Forderungen nach Raum für kritische Dialoge, Demokratieförderung, Auseinandersetzungen mit Konflikten und Herausforderun-

6 Entsprechende Artikel finden sich beispielsweise in Kunstmagazinen wie dem *Monopol*, in einem Informations- und Diskussionsportal zur Wissenschaftskommunikation, in einer deutschen überregionalen Tageszeitung oder auch international, etwa in der US-amerikanischen Tageszeitung *The New York Times* (s. *monopol-magazin.de*; Wissenschaft im Dialog gGmbH; Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH; The New York Times Company).

7 Diese Version galt von 2007 bis 2022 und findet sich auf der Website von ICOM Deutschland in einem Beitrag vom 25.06.2020 (s. ICOM Deutschland e.V. a).

gen der Gegenwart, Beiträgen zu sozialer und globaler Gerechtigkeit (vgl. Brulon Soares 2020b: 23).

Das Kunstmuseum Stuttgart und das Museum Marta Herford formulierten im Kontext der eingangs genannten Ausstellung den Anspruch, zum Diskurs eines solchen, mit der Ausstellung umrissenen »Shifts« in der Gesellschaft beizutragen. Wichtig ist ihnen die Reflexion der Auswirkungen von Digitaltechnologien, wie »beispielsweise auf die individuelle Freiheit und auf demokratische Abläufe« (Groos/Rahn 2023: 8). Darin sehen sie die Verantwortung und eine Stärke von Museen: »Denn gerade die Kunst kann die Wahrnehmung sensibilisieren und erhellende Blickwinkel auf die abstrakten wissenschaftlichen Forschungsergebnisse und gesellschaftliche Zusammenhänge eröffnen.« (Fast/Froitzheim/Kreisel 2023: 14) Museen sollen »als gesellschaftsbezogene Einrichtungen [...] einen produktiven Beitrag zu dieser Auseinandersetzung leisten« (Groos/Rahn 2023: 8).

Ein solcher Anspruch spiegelt sich gewissermaßen und zum Teil in folgender Passage der neuen Museumsdefinition wider: »Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.«⁸ Die neue Definition ergänzt außerdem den Anspruch, dass Museen barrierefrei und inklusiv die Diversität und Nachhaltigkeit fördern und ethisch, professionell und partizipativ mit Communities kommunizieren⁹. Diese Ansprüche decken sich mit den Forderungen, die im Feld der Kulturellen Bildung während der letzten Jahre und teils Jahrzehnte zunehmend gestellt wurden (vgl. Hübner 2023; UNESCO 2010). Das Forschungsvorhaben beleuchtet die Bedingungen solcher Ziele, um den Blick auf Digitalisierungsprozesse in ihren vielseitigen und kontroversen Zusammenhängen mit Kultureller Bildung weiter zu schärfen.

8 Die offizielle deutsche Übersetzung der neuen Definition für Museen wurde am 10.07.2023 auf der Website von ICOM Deutschland veröffentlicht (s. ICOM Deutschland e.V. b). Dazu im Vergleich erwähnte die frühere Fassung nicht »vielfältige Erfahrungen«, sondern den »Zweck von Studien, der Bildung und des Genusses« (s. ICOM Deutschland e.V. a).

9 Vgl. Fußnote 8 zur offiziellen deutschen Übersetzung der neuen Definition für Museen vom 10.07.2023.

1.4 Forschungsziele

Ein Ziel dieser Arbeit ist es, an die Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung anzuknüpfen, um Forschungslücken im Museumskontext zu schließen und neue Fragen aufzuwerfen. Die Digitalisierung beschäftigt Museen in unterschiedlichster Erscheinungsform und Brisanz schon lange vor Corona, wenn auch mit unterschiedlichen Ergebnissen. Die gewachsene Zahl so oder ähnlich genannter digitaler Strategien in Museen ist eines der Anzeichen für die Auseinandersetzung mit den digitalen Möglichkeiten¹⁰, ebenso wie das Angebot an Apps, Hackathons, Online-Sammlungen, -Ausstellungen und -Games¹¹. Parallel entstehen neue Stellen (vgl. Kapitel 1.2; vgl. auch Rahemipour/Grotz 2023: 128–129). Förderprogramme und Tagungen der Museumsszene widmen sich der Thematik¹² und machen den Bedarf an der Aus-

-
- 10 Digitale Strategien entstanden beispielsweise an folgenden Institutionen: Städel Museum (s. Städtisches Kunstinstitut); Staatliche Kunstsammlungen Dresden (s. Staatsbetrieb Staatliche Kunstsammlungen Dresden); Bayerische Staatsgemäldesammlungen (s. Bayerische Staatsgemäldesammlungen); Marta Herford (s. Marta Herford gGmbH b). Sie waren außerdem Inhalt von Fortbildungsangeboten wie dem Qualifizierungsangebot der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Museumsbund: »Digitalisierung im Museum: Was, wann, warum und für wen? Ein Workshop zu den Leitfragen digitaler Konzeptentwicklung« (s. Deutscher Museumsbund e.V. a).
 - 11 Regelmäßiger Austausch über diesbezügliche Entwicklungen und die Internetnutzung im Museumskontext findet seit 2001 beispielsweise bei der jährlichen MAI-Tagung statt (»Museums and the Internet«, s. Landschaftsverband Rheinland). Seit 2013 informierte der Newsletter »kulturimweb.net« über Digitalisierung, Social Media, Apps, Podcasts aus Kunst und Kultur (s. Pausanio GmbH & Co. KG a).
 - 12 Beispiele finden sich im Archiv des in Fußnote 11 genannten Newsletters (s. Pausanio GmbH & Co. KG b). Ebenso finden sich Hinweise auf der Website des Deutschen Museumsbunds (s. Deutscher Museumsbund e.V. b), wobei zuletzt die Angebote weniger wurden, die Digitales/Digitalisierung/Digitalität explizit im Titel tragen. Beispielshaft seien genannt: Keine Angst vor KI und ChatGPT, 29.10.2024 (s. Museumsverband für Niedersachsen & Bremen e. V. und Deutscher Museumsbund e.V. c); New Work im Museum – digitale Formate am Arbeitsplatz und in der Ausstellung, 18.11.2024 (s. Nordkolleg Rendsburg und Deutscher Museumsbund e.V. d); Jahrestagungen des Deutschen Museumsbunds widmeten sich beispielsweise 2017 und 2021 explizit den museumsspezifischen Fragen der Digitalisierung (s. Deutscher Museumsbund e.V. e). Bei ICOM Deutschland war das 2019 der Fall (s. ICOM Deutschland e.V. c); andere Tagungsreihen wie etwa die in Fußnote 11 genannten MAI-Tagungen widmen sich regelmäßig den Fragen und Entwicklungen der Digitalisierung. Seit 2019 richtet das Belvedere Research Center eine Konferenzreihe zur digitalen Transformation von Kunst-

einandersetzung mit den durch die Digitalisierungsprozesse aufgeworfenen Fragen deutlich.

Die Arbeit hat zum Ziel, hilfreiche Impulse für die Diskussion der Museumsarbeit anzubieten, für die (Um-)Gestaltung der Museumsarbeit und ihrer – politischen, finanziellen oder anderer – Rahmenbedingungen. Die Ergebnisse wollen Anregungen zur kritischen Reflexion ihrer grundlegenden Prämissen und Strukturen geben und zur Nutzung der – bestehenden, neuen oder zu schaffenden – Möglichkeitsräume beitragen. Dem Museum sind einzigartige Potenziale gegeben mit seinen spezifischen Beziehungen zu Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, zu Traditionen und Transformationen. Museen können Zusammenhänge rekonstruieren, Gedankengänge de- und neue Perspektiven konstruieren, gesellschaftsrelevante Denkanregungen geben, ästhetische Erfahrungen und Experimente ermöglichen und damit Bildungsprozesse in Gang setzen. Wie wirkt sich die Digitalisierung auf diese Potenziale aus? Wie wirken sich wiederum Bildung, Ästhetik und Kultur auf den Umgang mit Phänomenen, Produkten, Prozessen und Prinzipien der Digitalisierung aus? Diese Fragen knüpfen an Diskurse und Expertisen aus dem Feld der kulturellen Bildung an (vgl. Jörissen/Kröner/Unterberg 2019a; Jörissen/Kröner/Birnbaum/Krämer/Schmiedl 2023) und werden hier mit Hilfe des empirischen Materials aus dem Museumskontext und den Methoden des Faches bearbeitet.

museen aus (s. Österreichische Galerie Belvedere a). Für den Kultur-, über den Museumsbereich hinaus, sind die seit 2013 realisierten digiS-Jahreskonferenzen zu nennen (s. Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung). Bereits seit 1994 dient die Berliner EVA Konferenz jährlich mit seiner Veranstaltung und den dazugehörigen Publikationen dem Austausch zu elektronischen Dokumentations- und Visualisierungstechniken im Kulturbereich (s. BTU Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg). Die Geschichte des Ars Electronica Festivals zur Begegnung von Künstler_innen und Wissenschaftler_innen zu Fragen und Themen der Digitalisierung reicht bis ins Jahr 1979 zurück (s. Ars Electronica Linz GmbH & Co KG). Weniger auf den Bereich der Kultur und Künste fokussiert ist das sogenannte Festival für die digitale Gesellschaft, re:publica Berlin (s. republica GmbH). Fördermaßnahmen, die im Zeitrahmen der vorliegenden Forschungsarbeit dezidiert an Museen und Kultureinrichtungen in Deutschland adressiert waren, sind beispielsweise: Fonds Digital – Für den digitalen Wandel in Kulturinstitutionen (s. Kulturstiftung des Bundes a); Digitalisierung und Erschließung (s. Deutsche Forschungsgemeinschaft e.V.); KULTUR.GEMEINSCHAFTEN (s. Kulturstiftung der Länder).

1.5 Struktur der Arbeit

Auf das einführende Kapitel folgt zunächst die Darstellung der Forschungsfrage: Welche Möglichkeitsräume ergeben sich in Zeiten zunehmender Digitalisierung für Museen als Akteure Kultureller Bildung? Kapitel 2 dient der präzisieren Einordnung der zentralen Begriffe und der Verortung des Museums, das als Ganzes mit all seinen Aufgaben und Abteilungen als Akteur Kultureller Bildung verstanden wird und nicht etwa Kulturelle Bildung als Aufgabe einer einzelnen Abteilung sieht. Einhergehend mit dem Erkenntnisinteresse werden die Motivation und Ziele der Forschungsarbeit ausführlicher dargelegt.

Vor diesem Hintergrund wird anschließend in Kapitel 3 der Forschungsstand thematisiert, um die theoretische Einbettung der Arbeit und das bestehende Desiderat herauszuarbeiten. Dazu gehören der Entstehungskontext dieser Forschung, der Kontext der BMBF-Förderrichtlinie und entsprechende, hierfür relevante Projekte daraus. Der Blick richtet sich schließlich auf weitere Publikationen, die es zum Zusammenhang von Kultureller Bildung, Digitalisierung und Museum gibt, um sie auf ihre Beiträge zur vorliegenden Arbeit und dem Faktor Zeit zu prüfen. Die Arbeit verortet sich im Forschungsbereich der Kulturellen Bildung und stützt sich auf Wissen aus der Museologie und Kulturanthropologie, auf Diskurse der Kultur- und Gesellschaftswissenschaften.

Das Zusammenspiel von Forschungsinteresse, bestehenden Diskursen und methodischem Vorgehen wird im darauf folgenden Kapitel 4 als Grundlage für die Stringenz der Arbeit ausgeführt. Das beginnt mit der Entscheidung für die GTM, geht über die Kriterien des Datensamplings hin zur Generierung und Analyse der Daten. Die Entwicklung von Codes, Konzepten, Kategorien und Memos wird an konkreten Beispielen aus dem Forschungsprozess veranschaulicht. Schritte wie das Sampling und die Anonymisierung werden begründet. Ziel des Kapitels ist die Offenlegung von Entscheidungen im Forschungsprozess. Es schafft ein besseres Verständnis für den Umgang mit der recht offenen Ausgangsfrage, für das Erkenntnisinteresse und dafür, welche Ergebnisse (nicht) zu erwarten sind. Die konsequente Anwendung der GTM hat schließlich bestimmte Folgen für die Aussagekraft der Ergebnisse und ihre Grenzen. Das Kapitel stellt vor, wie die Formulierung der Forschungsfrage, das methodische Vorgehen und die Beschaffenheit der Ergebnisse zusammenhängen und schlüssig ineinandergreifen.

Kapitel 5 vermittelt einen Eindruck vom Datenmaterial, dem angesichts der Methodenwahl große Bedeutung und deshalb in dieser Arbeit entspre-

chender Platz eingeräumt wird. Zahlreiche Zitate geben Einblicke in die Sprache der Interviewpartner_innen und in die Beobachtungen aus dem Museumsalltag. Das Kapitel stellt die Ergebnisse vor, zunächst als Überblick in einer Einführung, dann geordnet nach den drei Hauptkategorien – »Im Umgang mit Digitalisierung«, »Im Netzwerk« und »Im Selbstverständnis«. Alle Kategorien haben den Zeitfaktor als gemeinsamen Bezugspunkt. Dieser erwies sich – durch alle Datengenerierungen und Hauptkategorien hindurch – als besonders markant und relevant für die Forschungsfrage, wurde deshalb zur zentralen Analyse-, der sogenannten Schlüsselkategorie. Mit ihr lassen sich die drei Ergebnisteile wiederum in insgesamt neun Kernkategorien aufgliedern, die anhand der Beispiele aus dem empirischen Material veranschaulicht werden.

Zitate aus den für die vorliegende Forschung durchgeführten Interviews werden mit einem entsprechenden Verweis auf das jeweilige (unveröffentlichte) Interviewtranskript verwendet. Die anonymisierten Interviewtranskripte (»I«) wurden nach chronologischer Reihenfolge ihrer Entstehung benannt. Die Quellenangabe »I1A« bezieht sich auf das erste Interview (»A«) aus der ersten Datengenerierung (»I«). »I2E« bezieht sich auf das fünfte Interview (»E«) der zweiten Datengenerierung (»2«). Mit der Zahl wird also zwischen der ersten Datengenerierung (von Juli 2019 bis März 2020) und der zweiten Datengenerierung (von Januar bis Februar 2022) unterschieden, die vor beziehungsweise nach Ausbruch der Pandemie stattfand. Mit dem Buchstaben werden die einzelnen Interviews nach ihrer chronologischen Reihenfolge bezeichnet.¹³

Am Ende wird in Kapitel 6 die Theorie dargelegt, die sich aus diesen Kernkategorien zu den Möglichkeitsräumen in der Museumsarbeit generieren lässt. Relevant hierfür ist der gemeinsame Nenner aller Kernkategorien, die Zeit. Die Möglichkeitsräume erwiesen sich in der Analyse als Zeiträume, die Idee der Chronoliteracy als Ankerpunkt für die Gestaltung dieser Räume. Zu jeder der neun Kernkategorien wird ein Zwischenfazit und damit eine Facette von Chronoliteracy formuliert – mit ihrer Hilfe lassen sich Möglichkeitsräume in der Museumsarbeit entdecken und gestalten. In diesen neun sogenannten Zwischenräumen finden sich Impulse zu einem bewussten Umgang mit Zeit im Museumskontext.

13 Die Interviewtranskripte können auf Anfrage bei der Forscherin eingesehen werden.

1.6 Ergebnisse der Studie

Die Zeit ist – vor allem als knappe Ressource und schwer fassbares Phänomen – kein museumsspezifisches Thema (vgl. Draszek 2001; Rosa 2004; Schöneck 2004; Heimerdinger 2023: 90), doch die Erkenntnisse aus der vorliegenden Arbeit ermöglichen eine Konkretisierung, Erkennbar- und damit Bearbeitbarkeit für den Museumskontext. Sie beziehen sich auf die Aufgaben, Abläufe und Rhythmen in der Museumsarbeit, um museumsspezifische Möglichkeitsräume im Umgang mit Zeit aufzuzeigen. Diese Möglichkeitsräume bergen Erklärungspotenzial (vgl. Strübing 2018: 35) und Impulse für die Reflexion und Gestaltung des Museumsalltags. Die Ergebnisse sind keine Handlungsanweisungen, sondern Anregungen für das Verständnis und die Nutzung musealer Möglichkeitsräume (vgl. Kapitel 4.1).

An dieser Stelle wird die Aufmerksamkeit noch einmal auf die eingangs genannte Ausstellung gerichtet. Auf der dazugehörigen Website heißt es: »Obwohl sie [KI] teils wie Science-Fiction anmutet, ist sie durch bekannte Anwendungen wie digitale Bildgeneratoren, das autonome Fahren, Sprachassistenten oder smarte Geräte längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen.«¹⁴ Die Wahrnehmung von Technologien, ihren Funktionen und Auswirkungen variiert: Was für manche ganz selbstverständlich zur Gegenwart gehört oder bereits der Vergangenheit zugerechnet wird, weil es bereits neuere Versionen und Lösungen gibt, ist für andere (noch) neu oder unbekannt.

Immer wieder werden Technologien, selbst wenn sie schon ein bekannter Bestandteil der gegenwärtigen Lebenswelt sind, mit Zukunft, Fantastik und Spekulation assoziiert (vgl. Thanner/Vepřek 2023: 321). Diese Assoziationen bestätigen sich auch wiederholt im Interviewmaterial – im Kontext von Digitalisierung werden Aussagen auf die Zukunft projiziert, wird von Plänen für die Zukunft statt von Tatsachen aus der Gegenwart berichtet. Das gilt noch wesentlich mehr für die erste Datengenerierung als für die zweite nach Ausbruch der Pandemie mit der entsprechenden Dynamisierung im Bereich von Digitalisierung.

Durch die pandemiebedingte Krise scheint eine gewisse Vergegenwärtigung des Themas die vorherige Verlagerung in eine vage Zukunft abzulösen. Die Zusammenhänge zwischen Zeitmangel und der Verschiebung von Vorhaben in die Zukunft, zwischen Zeitdruck, Beschleunigung und Krisen geraten in

den Blick dieser Arbeit. Sie werden unter die Lupe genommen, um das scheinbar so vertraute und alltägliche Phänomen der Zeit im konkreten Kontext der Museumsarbeit besser verstehen und die Idee einer Chronoliteracy weiterverfolgen zu können.

2. Welche Möglichkeitsräume ergeben sich in Zeiten zunehmender Digitalisierung für Museen als Akteure Kultureller Bildung?

Kontextualisierung der Forschungsfrage

Die vorliegende Arbeit interessiert sich für Möglichkeitsräume von Museen als Akteure Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung. Die Aufmerksamkeit ist den Wahrnehmungen gewidmet, die es an Museen zum Thema der Digitalisierung und zu deren Bedeutung für die Museumsarbeit gibt. Die Perspektiven von Museumsbeschäftigten bilden die empirische Basis für die Erkenntnisse dieser Forschung. Diese entwickelte sich aus einem bestimmten Kontext sowie aus einem spezifischen Interesse am Untersuchungsfeld heraus – beides wird im Folgenden vorgestellt. Um die Forschung und ihre Ergebnisse fachlich einordnen zu können, werden zentrale Begriffe der Forschungsarbeit aufgegriffen.

2.1 Zur Entstehung und Bearbeitung der Forschungsfrage

Die Forschungsarbeit wurzelt unter anderem im BMBF-Förderprogramm DiKuBi und den darin formulierten Fragen nach Phänomenen, Entwicklungen und Ansprüchen (der Praxis und Forschung) der Kulturellen Bildung angesichts einer zunehmenden Digitalisierung:

Die Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen unterliegt im Zuge der Digitalisierung rasanten Veränderungen. [...] Kulturelle Bildung muss diesem Transformationsprozess folgen, wenn sie den Lebensweltbezug behalten will. Für die Forschung folgen hieraus einerseits Fragen nach den veränderten Alltagspraktiken, Teilhabemöglichkeiten und Nut-

zungsweisen, andererseits aber auch Fragen nach Angebotsbedarfen und -strukturen in der Kulturellen Bildung. (Jörissen/Unterberg 2019: 18)

Diese Fragen waren noch wenig, wurden dank des Förderprogramms – mit Schwerpunkten im deutschsprachigen Raum – und im Laufe der letzten Jahre zunehmend erforscht (vgl. Kapitel 3). Die Mitarbeit in einem der geförderten Projekte forcierte das Interesse, diesen Fragen auch im Museumskontext nachzugehen.

Zunächst wurden im BMBF-Projekt »Rez@Kultur« (2017–2020, Förderkennzeichen 01JKD1703) die Bildungspotenziale im Umgang mit Kunst auf unterschiedlichen Online-Plattformen untersucht (vgl. Graf/Reinwand-Weiss/Knackstedt/Heid/Kutzner/Moskvina/Petzold/Roßkopf 2019). Dabei wurden unterschiedliche Rollen und ihr jeweiliges Bildungspotenzial herausgearbeitet, die User_innen beim Rezensieren von Kunst auf entsprechenden Plattformen einnehmen und erfahren können. Das warf gleichzeitig die Frage nach der Rolle etablierter Institutionen Kultureller Bildung angesichts wachsender Online-Communities auf:

Es gilt, sich auch als etablierte Akteur_innen im Praxisfeld in unterschiedliche Online-Communities zu begeben, Prozesse wahrzunehmen und Erfahrungen in die weitere organisationale Planung des eigenen Kunstbetriebes einzubinden. Das beinhaltet auch, sich der je eigenen und spezifischen Ziele und Potentiale immer wieder klar zu werden, das Selbstverständnis und professionelle Routinen zu hinterfragen [...] (Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021b: 268)

Damit wanderte der Blick von den individuellen Bildungsprozessen von Online-Rezensent_innen hin zu den institutionellen Transformationsprozessen von Museen. Welche Bildungsprozesse durchlaufen Museen? Wie entwickeln sich Organisation, Selbstverständnis und Routinen? Wie verändern sich die Rahmenbedingungen der Museumsarbeit und welche Möglichkeitsräume resultieren daraus?

Das Forschungsinteresse und die Forschungsfrage wurden im Laufe des Prozesses geringfügig modifiziert. Anfangs adressierte die Forschungsfrage die »Möglichkeiten für Kunstmuseen als Akteure der Kulturellen Bildung im digitalen Raum«, später die »Möglichkeitsräume für Museen als Akteure der Kulturellen Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung«. Zwar fand zunächst eine Fokussierung, aber im Laufe des Datensamplings keine Ein-

schränkung mehr auf Kunstmuseen statt (vgl. Kapitel 4.3). Außerdem wurde die Formulierung des digitalen Raums nicht dem gerecht, was sich im Zuge der theoretischen Sensibilisierung in Bezug auf Digitalisierung und Digitalität als relevant erwies (vgl. Kapitel 3.1; 4.2; 5.1). Dementsprechend wurde sie aufgelöst. Die Raummetapher zeigte sich dahingegen hilfreich, um den Begriff der Möglichkeiten besser zu fassen (vgl. Kapitel 2.4). Die endgültige Formulierung legt die Gesprächsthemen außerdem weniger auf die Bezüge zur Digitalisierung fest, sondern versteht diese als rahmende Bedingung für die Museumsarbeit. Die Anpassung sorgt für eine bessere Übereinstimmung mit dem Erkenntnisinteresse sowie den Leitfragen und Inhalten der Interviews.

Die recht offen gehaltene Ausgangsfrage korrespondiert mit der Wahl der GTM als Methodologie und Methode der Forschung (vgl. Kapitel 4).

Deshalb steht zu Beginn des Forschungsprozesses eine offene und weite Fragestellung. Allerdings auch nicht so offen, daß sie das ganze Universum von Möglichkeiten einbezieht; und andererseits nicht so eingegrenzt und fokussiert, daß Entdeckungen und neue Erkenntnisse ausgeschlossen werden. Denn gerade dies ist die zentrale Absicht bei der Anwendung der Grounded Theory. Die Fragestellung beinhaltet keine Aussagen über die Zusammenhänge zwischen einer abhängigen und einer unabhängigen Variablen, wie es in quantitativen Studien üblich ist, denn wir testen nicht diese Art von Hypothesen. **Die Fragestellung in einer Untersuchung mit der Grounded Theory ist eine Festlegung, die das Phänomen bestimmt, welches untersucht werden soll.** (Strauss/Corbin 1996: 23, Herv. i.O.)

Das Phänomen bildet hier das Museum als Akteur Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung. Das zugrunde liegende Verständnis von Museen und Digitalisierung wird in den folgenden Abschnitten vorgestellt, ehe der Begriff der Möglichkeitsräume und schließlich derjenige der Zeiträume aufgegriffen wird, um damit die Grundlage für die Beantwortung der Forschungsfrage zu schaffen.

2.2 Zum Verständnis von Museen als Akteure Kultureller Bildung

Museen sind heterogene Gefüge aus Objekten, Architekturen, didaktischen Leitlinien und Vorstellungen, ästhetischen Prinzipien und Programmen, institutioneller Ein- und Anbindung usw. Zugleich sind sie stets das Produkt

von Wechselwirkungen zwischen diesen Elementen, das in der Weite seiner Effekte deren bloße Summe übertrifft und das in seiner Beschaffenheit historischen Veränderungen unterliegt. (Niewerth 2018: 77–78)

Mit ihrem Bildungsauftrag und ihren spezifischen Mitteln zu dessen Realisierung, mit ihren Leitlinien und Vorstellungen, Prinzipien und Programmen zählen Museen zum Feld der Kulturellen Bildung. Ausschlaggebend für die Verortung in diesem Feld ist der Bildungsauftrag, dem Museen mit ihren Angeboten wie Ausstellungen, anderen Vermittlungsformaten und Publikationen nachgehen. Dazu tragen alle Aufgaben von Museen bei, unabhängig von der Bezeichnung einzelner Stellen oder Abteilungen.

Die ›Kunstvermittlung‹ wird oft einer bestimmten *Abteilung* von Kunstinstitutionen zugerechnet. Dabei wird das Ausmaß unterschätzt, in dem Kunstinstitutionen selbst schon *pädagogische* Institutionen sind, die der Bevölkerung unter anderem National-, Klassen- oder Politikultur (z.B. die des Kalten Krieges) vermitteln. (Marchart 2005: 34, Herv. i.O.)

Das Zitat verdeutlicht, dass das jeweilige Verständnis von Bildung und die Auslegung des Bildungsauftrags nicht allein von einzelnen Abteilungen oder Stellen getragen werden, sondern von der gesamten Institution, von ihrer Leitung und den weiteren Strukturen, in die sie eingebunden sind. Dementsprechend werden bei der Wahl der Interviewpartner_innen nicht bestimmte Positionen oder Abteilungen der Museen berücksichtigt, sondern unterschiedliche Perspektiven, wie etwa aus der Leitung einer Institution, aus der Abteilung für Kommunikation, für Kunstvermittlung oder für Ausstellungen, zum Teil mit einem expliziten Schwerpunkt auf digitalen Formaten. Sie wurden ausgewählt, um die Arbeit und Innenperspektive von Museen abbilden zu können.

Die Museumsarbeit unterliegt – in unterschiedlichem Ausmaß – den gesellschaftlichen, politischen und weiteren Veränderungen im Laufe der Zeit. Diese Veränderungen hatten zur Folge, dass ICOM seit seiner Gründung im Jahr 1946 auch die offizielle Definition von Museen immer wieder, wenn auch geringfügig, modifizierte – zuletzt während des Forschungsprozesses der vorliegenden Arbeit, im Jahr 2022¹. Spannend sind neben dem Ergebnis gerade

1 Eine chronologische Darstellung der Überarbeitung der ICOM-Museumsdefinition findet sich auf der Website von ICOM Deutschland (s. ICOM Deutschland e.V. d).

auch der Prozess selbst, der Diskussionsverlauf, die Aushandlungen und Fragen im Kontext einer neuen Definition.

The discursive power of ICOM's definition of a museum is similar to that of monuments: they only really become relevant when you argue about them or try to tear them down. In this regard, the definition that the Museum Definition, Prospects and Potentials (MDPP) group proposed at the ICOM general assembly in Kyoto in the summer of 2019 was not only bold, it was a great success. It ensured that museum professionals, cultural policymakers and the media around the world addressed the question of what the essence of a museum is. (Thiemeyer 2020: 226–227²)

Eine Herausforderung bleibt bei einem solchen Vorhaben, die weltweit heterogenen Voraussetzungen und Vorstellungen von Museumsarbeit auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Die finanziellen und rechtlichen Rahmenbedingungen, Strukturen, Trägerschaften und Ressourcen variieren allein in Deutschland (vgl. Kapitel 4.3). Dementsprechend unterschiedlich ist auch das Verständnis und die Verankerung des Bildungsauftrags in den Institutionen und auch in den Köpfen ihrer Vertreter_innen.

Die vorliegende Forschungsarbeit beschränkt sich auf Museen in Deutschland, um ihrem Gegenstand im Rahmen der Zeit gerecht werden und etwas mehr gemeinsame Bezugspunkte berücksichtigen zu können, etwa in Hinblick auf die Trägerschaften und Fördermöglichkeiten in Deutschland oder die coronabedingten (länderspezifischen) Einschränkungen. Das heißt, dass die in diese Arbeit eingegangenen Perspektiven sowohl der Forscherin (CR) als auch der Interviewpartner_innen entsprechend – global betrachtet – ähnlich geprägt und geografisch bezogen sind. Sie speisen sich zwar alle aus einem internationalen Austausch und der Lektüre über Deutschland hinaus, bleiben aber zu einem gewissen Grad immer ihrem Blickwinkel, ihren Sozialisierungen (in der Museumsszene) in Deutschland verhaftet. Das soll heißen, dass die Ergebnisse entsprechend begrenzt sind und sie durch eine Ausweitung der Forschungsfrage auf andere Teile der Erde wesentlich erweitert oder verändert, womöglich korrigiert, konterkariert oder relativiert werden könnten. Das tangiert zum Beispiel das Verständnis von Kultureller Bildung und von

2 Hinweise auf frühere Diskussionen der Museumsdefinition finden sich zum Beispiel bei Werner Schweibenz (2008: 63–67).

Zeitlichkeit, von Museen als Institutionen mit ihren Verstrickungen in Macht-verhältnisse, in ihre (post-)kolonialen Kontexte, in ihre internen Hierarchien oder – vor dem Hintergrund der Forschungsfrage – in ihren Umgang mit Daten wie beispielsweise ihre Weitergabe an Technologieunternehmen, denn auch für den Museumskontext gilt: »Daten sind Macht« (Zindel 2020: 32).

Die neue Museumsdefinition wurde 2023 schließlich in der deutschsprachigen Version veröffentlicht:

Ein Museum ist eine nicht gewinnorientierte, dauerhafte Institution im Dienst der Gesellschaft, die materielles und immaterielles Erbe erforscht, sammelt, bewahrt, interpretiert und ausstellt. Öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv, fördern Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie arbeiten und kommunizieren ethisch, professionell und partizipativ mit Communities. Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.³

Der Begriff der Communities weckt je nach Kontext unterschiedliche Assoziationen. Im Museumskontext wird er beispielsweise in Verbindung mit »Source Communities« gebracht, den »Gemeinschaften, aus denen die Sammlungen ursprünglich stammen« (Meijer-van Mensch 2012: 87) oder darüber hinaus als »Constituent Community«, sinngemäß also als eine »mitwirkende/mittragende Gemeinschaft« (ebd.: 86). Gebräuchlich ist der Begriff schließlich auch für Online-Communities, die sich auf entsprechenden Plattformen bilden und durch ihre Beiträge, Posts, Likes und Kommentare sichtbar werden. »Museen bilden zunehmend Netzwerke, die aus User-Gemeinschaften bestehen. Jedes Museum interagiert – ob es will oder nicht – mit einer Vielzahl unterschiedlicher Gemeinschaften.« (Ebd.: 89) Gleiches gilt gewissermaßen auch andersrum: Communities werden, ob sie wollen oder nicht, zu anvisierten Zielgruppen von Museen oder gar zu »Partizipatienten« (Rollig/Sturm 2002: 15; vgl. Hallmann/Hofmann/Knauer/Lembcke-Thiel/Preuß/Roßkopf/Schmidt-Wetzel 2021: 5). Die Wahl eines Begriffs für die Gemeinschaften, Besucher_innen oder Zielgruppen von Museen gibt immer auch Anlass zur Reflexion seines Gebrauchs oder auch Missbrauchs⁴.

3 Vgl. Fußnote 8 (Kapitel 1) zur offiziellen deutschen Übersetzung der neuen Definition für Museen vom 10.07.2023.

4 Den Begriff der Community thematisierte beispielsweise eine Veranstaltung aus der Reihe »Making Museums Matter – Series of Online Discussions« des ICOM international Committee for Collecting (COMCOL): »Inspiriert von den Debatten um die neue

Die vorliegende Forschungsarbeit greift auf unterschiedliche Begriffe für die (potenziellen) Nutzer_innen der Museumsangebote zurück. Die Bezeichnung als »User_innen« beschränkt sich dabei nicht auf das Nutzen online verfügbarer Museumsangebote, sondern kann sich auch auf den Besuch oder die »Benutzung« einer Ausstellung vor Ort beziehen. Sie sagt auch noch nichts darüber aus, welche Rollen bei der Wahrnehmung eines Museumsangebots eingenommen werden und ob es sich mehr um Rezeption, Partizipation, eigene (künstlerische) Aktivität oder Interaktion handelt. Eine weitere Differenzierung – wie sie sowohl für die Museumsnutzer_innen als etwa auch für die »medialen Subjekte« (vgl. MacGilchrist 2017) grundsätzlich möglich und sinnvoll ist – wird hier nicht vorgenommen, da sie nicht im Fokus der Untersuchung steht. Zwar treffen die Interviewpartner_innen Aussagen über die Nutzung und Nutzer_innen von Museumsangeboten und diese fließen maßgeblich in die Ergebnisse ein, doch die Perspektive der User_innen selbst wird aufgrund der Wahl der Interviewpartner_innen und Ausrichtung des Forschungsthemas nicht abgebildet.

Begriffe wie beispielsweise die der Community oder der Zielgruppe werden für eine entsprechende Nuancierung oder aber gemäß der Interviewausagen verwendet. Die darin beispielsweise erwähnte »Visitor Journey« wird auch als »User Journey« wieder aufgegriffen und meint dabei den Verlauf eines Besuchs – sei es einer Museumswebsite oder -ausstellung oder beider Angebote, sei es nacheinander, gleichzeitig oder unabhängig voneinander.

Museumsdefinition von ICOM möchte diese Reihe von virtuellen Podiumsdiskussionen und Vorträgen Museumsarbeit in deutschsprachigen Ländern neu denken.« (s. ICOM COMCOL) Zur Ausgabe vom 20.05.2021 heißt es: »What's ›Community‹ Anyway? Uses, Misuses and Alternatives for the term ›Community‹ in Museum Work. Der Community-Begriff wird im internationalen Kontext selbstverständlich in der Museumsarbeit verwendet, das ist auch an Bezeichnungen wie Community Curator, Community Manager oder Community Museum sichtbar. Aber lässt sich dieser Begriff – im Singular wie im Plural – auf die Arbeit der Museen im deutschsprachigen Raum übertragen? Wir diskutieren über Definitionen, Vorteile, Nachteile, Kontexte, aber auch über Alternativen des Community-Begriffs. Wir schauen uns Beispiele aus deutschen und internationalen Museen und Institutionen an und lassen uns von unterschiedlichen Begriffskonzepten und Erfahrungen inspirieren.« (s. ICOM COMCOL).

2.3 Zum Verständnis von Digitalisierung in den Bildungs- und Kulturwissenschaften

Schließlich folgt eine Annäherung an den Begriff der Digitalisierung:

›Binär-digital‹ oder das alltagssprachlich häufiger anzutreffende ›digital‹ bezieht sich also auf Systeme, gleich welcher Art (menschliche Rechenkünstler, künstliche Rechenmaschinen), die auf Basis binär-digitaler Rechenprozesse operieren, um verschiedenste Aktivitäten zu verrichten. ›Digitalisierung‹ benennt in diesem Sinne *erstens* Prozesse, in deren Verlaufskurve Elemente integriert werden, die der Logik des binär-digitalen Systems folgen. Wenn ich beispielsweise meinen mechanischen Wecker gegen einen digital operierenden ersetze, dann wird damit ein materielles Artefakt, welches auf Basis binär-digitaler Rechenoperationen Zeit misst und zu bestimmten Zeiten Alarm schlägt, in die Verlaufskurve des Prozesses ›schlafen – wecken – aufstehen‹ integriert. Es handelt sich bei der Ersetzung des mechanischen Weckers also um Digitalisierung. Indessen spricht der Begriff Digitalisierung *zweitens* aber auch die Neu-Erfindung digital-binär gesteuerter Operationen an, für die sich keine analogen Vorbilder ausmachen lassen [...] (Ochs 2017: 25, Herv. i.O.)

Das bedeutet nicht, dass digital-binär gesteuerte Operationen immer allein aus einer technischen Entwicklung und Experimentierfreude, einer grundsätzlichen Machbarkeit oder einem Selbstzweck heraus erfunden werden, sondern sie sind im Kontext anderer gesellschaftlicher und kultureller Entwicklungen zu sehen. Das soll heißen, dass es nicht nur um den Einfluss der Digitalisierung auf etwas oder jemanden gehen kann, um die Digitalisierung als Ursache und Bedingung, sondern auch als Folge oder Begleiterscheinung gesellschaftlicher und kultureller Entwicklungen und Bedürfnisse.

Digitales ist bereits zu einem gewissen Grad ›geronnene‹ oder besser *kodierte Kultur* [...] Kulturelles wird im Designprozess schon in die Geräte, Programme und Infrastrukturen eingeschrieben, die damit nicht starr deterministisch wirken, aber doch einen gewissen Rahmen für kulturelle Praxen setzen und Deutungsspielräume begrenzen. (Koch 2017: 11, Herv. i.O.)

Was mit diesem Zitat im kulturanthropologischen Fachkontext formuliert wird, hat Entsprechungen in der Kulturellen Bildung (vgl. Jörissen 2016) und Soziologie (vgl. Hörning 1987; Lutz 1987). Was der abstrakte Begriff der Di-

gitalisierung – insbesondere für den Museumskontext – konkret bedeuten kann, wird im Laufe der Analyse erkennbar (vgl. Kapitel 5.1; Ochs 2017: 24). Bestätigt wird dabei, dass der Begriff ein sehr weites Spektrum abdeckt, das sich schließlich auch über einen langen Zeitraum streckt. Während die Möglichkeiten von KI als relativ neu empfunden werden, gilt VR je nach Kontext schon als vertrautere Technik, erscheint die Kommunikation per Videokonferenztool inzwischen als Selbstverständlichkeit, diejenige per Email kaum mehr der Rede wert.

Gewöhnung als ›innere Technisierung‹ meint dabei namentlich den Prozess der Veralltäglichung von Technischem, den Weg zum weitgehend Unmerkten des Umgangs, die Aufnahme und die Akzeptanz (und durchaus auch die Verweigerung oder den Nicht-Umgang), das Einschreiben von Technik, [sic!] in Planungen und Handlungen, Vorstellungen und Erfahrungen. (Hengartner 2012: 123)

Der Prozess der Veralltäglichung variiert, etwa je nach Individuum und je nach Arbeitsumfeld. Die Technik selbst gibt gewisse Rahmen und Begrenzungen vor (vgl. oben, Koch 2017: 11), lässt aber Spielräume in ihrer Verwendung beziehungsweise öffnet Möglichkeitsräume durch unterschiedliche Verwendungsweisen. In solchen Möglichkeitsräumen liegen Wahl- und Einflussmöglichkeiten, Gelegenheiten für Reflexion und Änderungen im Umgang mit der zunehmenden Digitalisierung. Deren endgültige Definition – vor dem Hintergrund ihrer geschichtlichen Verwurzelung und kulturhistorischen Kontextualisierung – bleibt ausstehend, denn was sie ist und was nicht, manifestiert sich immer wieder neu durch Alltagshandlungen, Anwendungsweisen, neue Erfindungen. Ebenso werden die damit einhergehenden (Un-)Möglichkeiten weiterhin von einem komplexen Gefüge aus ökonomischen Interessen, Marktmechanismen, Mächteverhältnissen, Machtmissbrauch, geopolitischen Entwicklungen, kulturellen Einflüssen, künstlerischen Gegenentwürfen und kritischen Gegenbewegungen abhängen (vgl. Chun 2006; Castells 2017; Faßler 2001, 2020). Die Interviewaussagen und Ergebnisdarstellungen dieser Arbeit, insbesondere in Kapitel 5.1 und 6.2, ermöglichen Momentaufnahmen bestehender Vorstellungen von Digitalisierung.

2.4 Zum Verständnis von Möglichkeitsräumen im Kontext von Museen, Kultureller Bildung und Digitalisierung

Der Begriff des Möglichkeitsraums kursiert im Untersuchungsfeld, sowohl im Kontext von Digitalisierung als auch Museen und Kultureller Bildung. Er zeigte sich bereits in den Interviews aus dem BMBF-Förderprojekt (vgl. Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021c: 97, 2021b) und ebenso im empirischen Datenmaterial der vorliegenden Arbeit (vgl. Kapitel 5.1.3). Mit der Verwendung des Begriffs war die – der GTM entsprechende – Offenheit dem Untersuchungsfeld gegenüber gegeben. Er ist anschlussfähig an Bildungstheorien (vgl. Sesink 2004: 130; Meyer-Drawe 2007: 18; Kapitel 3) und wird auf Museen als solche angewendet (vgl. Sternfeld 2018: 55, 102; Kapitel 6.2.3). Im Interviewmaterial der vorliegenden Arbeit wird er mit Hinweis auf Felix Stalder für den Kontext der Digitalisierung verwendet (vgl. Kapitel 5.1.3). Dieser schreibt:

Die Digitalität hingegen ist das, was entsteht, wenn der Prozess der Digitalisierung eine gewisse Tiefe und eine gewisse Breite erreicht hat und damit ein neuer Möglichkeitsraum entsteht, der geprägt ist durch digitale Medien. [...] Aufgrund der breiten Verfügbarkeit und Anwendung neuer Kulturtechniken entsteht ein neuer kultureller Möglichkeitsraum, der natürlich immer auch mit spezifischen Einschränkungen verbunden ist. In dieser Feststellung steckt noch keine Wertung. (Stalder 2021: 4)

Er betont: Mit der Digitalität entstehen »einfach andere kulturelle Erfahrungen, die der Möglichkeitsraum der Digitalität alltäglich werden lässt, die einen [sic!] andere Selbst- und Welterfahrung nach sich ziehen. Das ist per se weder gut noch schlecht, sondern einfach anders.« (Ebd.: 4–5) Es geht darum, dass »Technik nicht nur Realitäten schafft, sondern gleichzeitig einen Möglichkeitsraum stiftet« (Meyer-Drawe 2007: 18) – und darum, wie dieser im Untersuchungsfeld sichtbar und nutzbar wird. »Technologische Entwicklungen konfrontieren uns geradezu lästig mit Fragen nach Möglichkeiten und Unmöglichkeiten.« (Ebd.) Letztere gilt es im Sinne von bestehenden Be- und Einschränkungen ebenfalls mitzudenken. Den Fokus bilden in der vorliegenden Arbeit allerdings die unentdeckten oder wenig beachteten Möglichkeiten, im Sinne von Wahlmöglichkeiten, von Lösungen und Strategien jenseits oder auch trotz festgelegter Aufgaben, Strukturen und Routinen. Ein mit den Forschungsergebnissen verknüpft Ziel ist schließlich, konstruktive Anregungen für das Untersuchungsfeld anzubieten – keine Handlungsemp-

fehlungen, sondern Impulse. Es geht darum, Spielräume aufzumachen und Möglichkeiten im Umgang mit den Dingen, die Mehrdeutigkeit und Kontingenz im Alltag aufzuzeigen (vgl. Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 11; Kapitel 1.2).

2.5 Zur Beantwortung der Forschungsfrage: Museale Zeiträume

Schließlich führt die Forschungsfrage über die Datenanalyse hin zur Interpretation von Möglichkeitsräumen als gestaltbare Zeiträume der Museumsarbeit. Damit geht das Anliegen dieser Arbeit einher, den Umgang mit Zeit im Museumskontext zur Diskussion zu stellen – »to open the discussion around different understandings of time, temporality, and their constructedness.« (Kaiser/Khiari/Lühr 2022: 10) Das Verständnis für unterschiedliche Zeitauffassungen und deren Konstruiertheit weckt schließlich auch das Bewusstsein für ihre Veränderbarkeit.

Das Bewusstsein für die inhärenten Zeitlichkeiten von Aufgaben und Beziehungen schafft auch das Bewusstsein für die Spielräume, die in der Museumsarbeit für die Umsetzung der – mal enger, mal weiter gefassten – Aufgaben bestehen. Wenn die jeweils zugrunde liegenden zeitlichen Logiken und Implikationen in ihrer Bedeutung und vor allem in ihrer Veränderbarkeit (an-)erkannt werden, entstehen neue Nutzungsmöglichkeiten von Zeit, zuvor nicht gesehene Möglichkeiten der Zeitgestaltung. Die Zeit wird zum Schlüssel und zum wesentlichen Faktor, der in den hier untersuchten Zusammenhängen (un-)bestimmte Auswirkungen hat. Während der Herausarbeitung der zentralen Kernkategorien gemäß der GTM wurde der Zeitfaktor gewissermaßen zu einer Art Sehhilfe, durch die der Blick auf das Datenmaterial geschärft wurde. Der Zeitbezug wurde zum entscheidenden Filter, die Zeitlichkeit bestimmte den Blickwinkel, unter dem die Interviewaussagen betrachtet wurden, um neue Einsichten in museale Kontexte zu schaffen.

Die Zeitlichkeit – zunächst ganz allgemein als »zeitliches [Da]sein, [Da]sein in der Zeit«⁵ – wurde und wird im Museums- und Ausstellungskontext immer wieder tangiert und thematisiert. Ein Beispiel ist die Dissertation von Svetlana Chernyshova (2023) über ästhetische, epistemologische und politische Bedingungen des Ausstellens. Sie beschreibt darin acht Parameter

5 Die Beschreibung ist – ohne einer Fachdisziplin zugeordnet zu werden – ganz allgemein dem Duden entnommen (s. <https://www.duden.de/>).

zur Analyse und Beschreibung von Ausstellungen. Eines dieser acht Kapitel behandelt Ausstellungen als »Zeitphänomene« (Chernyshova 2023: 41, 271; vgl. Kapitel 3.4). Zur Verwendung der Begriffe schreibt sie, was auch auf die vorliegende Arbeit übertragbar ist – dass es nämlich nicht darum geht, »philosophische bzw. philosophiegeschichtliche Distinktionen zu erarbeiten, sondern die Thematik des Temporalen auf eine mannigfaltige Weise anzusprechen« (Chernyshova 2023: 272, Fußnote 1). Je nach Kapitel und Kontext wird mal der Begriff der Zeit, mal derjenige der Zeitlichkeit verwendet, ohne sie trennscharf voneinander zu definieren.

Museen stehen aufgrund ihres spezifischen Aufgabenprofils in einem spannungsreichen Verhältnis zu den drei Zeitebenen, der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft:

Im Sinne eines erweiterten Funktionsverständnisses machen Museen die Vergangenheit nicht mehr nur in der Gegenwart sichtbar, um anhand der Historie eine Form der Selbstvergewisserung im Hier und Jetzt zu ermöglichen. Vielmehr nutzen die Museumsverantwortlichen diese Vermittlungsmomente des reflexiven Umgangs mit Wissens [sic!] ganz gezielt, um durch die Prozessualität des Augenblicks einen Verhandlungsraum für die Antizipation alternativer Zukünfte zu eröffnen. (Mohr/Modarressi-Tehrani 2022b: 13; vgl. Chernyshova 2023: 293–297)

Das Interviewmaterial verweist auf weitere Zeitbezüge, die einen neuen Blick auf die Museumsarbeit ermöglichen (vgl. Kapitel 5). Es geht um die institutionellen Temporalitäten von Museen, mitunter bestimmt durch den Rhythmus ihrer Sonderausstellungen oder ihrer Communities (vgl. Kapitel 3; Kapitel 5). Die musealen Zeiträume sind ebenso geprägt durch die (zeitlichen) Logiken von Online-Plattformen und den Geschwindigkeiten technischer Entwicklungen.

Es besteht die Annahme, dass es »gerade die neuesten Kommunikationstechniken sind, die die Zeitfrage am heftigsten aufwirbeln« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 9). Ihre Angebote, Anwendungsmöglichkeiten und Anforderungen führen immer wieder zu neuen Fragen und Problemen, ebenso zu neuen Perspektiven, »die den Blick auf veränderte Formen der Bearbeitung von Zeitproblemen richten.« (Ebd.) Technische Entwicklungen spielen für die Zeiträume eine vielseitige Rolle – sie können ebenso Zeitprobleme generieren wie lösen. Ähnlich wie für Produkte und Prozesse der Digitalisierung im Zusammenhang mit Kultur (vgl. Kapitel 2.3), gilt auch für die Technik im Zusam-

menhang mit Zeit, dass eine einseitige und eindeutige Verbindung und damit auch die »Bedeutungsmacht der Technik« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 11) in Frage gestellt werden muss, denn:

Die Techniken gewinnen ihre Eigenschaften erst in der Anwendung, d.h. durch Aktualisierung und Nutzung ihrer oft vielfältigen Verwendungspotentiale und ›Geschehensmöglichkeiten‹. Erst die Praktiken bringen (keineswegs beliebig) die Eigenschaften hervor, die wir so gerne als ›feststehend‹ und ›vorliegend‹ begreifen. (Ebd.)

Um der recht weit angelegten Forschungsfrage nachzugehen, wurden die Interviewpartner_innen nach solchen Praktiken und Eigenschaften in Bezug auf die Digitalisierung befragt, nach der Rolle der Digitalisierung für ihre Arbeit, nach den Aufgaben und Strategien der Museen und dem Verständnis ihres Bildungsauftrags (vgl. Anhang 5.1). Der Leitfaden für die zweite Datengenerierung nach Ausbruch der Pandemie geht auf die Wahrnehmungen und Veränderungen seit dem ersten Interview ein (vgl. Anhang 5.2). Die Leitfragen der Interviews basieren auf Theorie- und Literaturkenntnissen ebenso wie eigenen Erfahrungen und Beobachtungen im Untersuchungsfeld. Forschung gemäß GTM bedeutet, mit Offenheit und nicht vorgefertigten Thesen ins Feld zu gehen, Thesen nicht aus den vorher bereits bestehenden Kenntnissen, sondern erst aus der Generierung und Analyse des Datenmaterials entstehen zu lassen. Bestehende Literatur, Kenntnisse und Erfahrungen dienen als Grundlage für die Leitfragen und Vorbereitung der Interviews, für die Kontextualisierung und Fokussierung des Forschungsthemas. Sie werden im folgenden Kapitel 3 vertieft, um eine bessere Nachvollziehbarkeit und Einordnung der Arbeit und ihrer Ergebnisse zu gewährleisten.

3. Im Schnittpunkt von Museen, Kultureller Bildung, Digitalisierung und Zeit(-lichkeit)

Forschungsstand

Das Kapitel vertieft und ergänzt die zuvor bereits dargelegten Theoriebezüge aus Kapitel 2 und weist auf weitere Quellen im Untersuchungsfeld hin, verschafft einen Einblick in den Prozess der theoretischen Sensibilisierung und einen Überblick über das Untersuchungsfeld, um darin die bestehenden Lücken auszumachen. Dazu gehören insbesondere Kenntnisse aus dem Forschungsfeld der Kulturellen Bildung zu Fragen, Phänomenen und Prozessen sowohl der Digitalisierung als auch der Museen. Darüber hinaus zählen Diskurse aus dem untersuchten Feld dazu, wie etwa auf fachspezifischen Tagungen. Wichtige theoretische Anknüpfungspunkte bestehen im Fachkontext der Kulturanthropologie, Museologie und Soziologie. Darin finden sich anschlussfähige Theorien, beispielsweise zur Verknüpfung von Museen mit Digitalisierung, von Museen mit Zeitlichkeiten oder von Digitalisierung mit Zeitlichkeiten.

Die Darstellung dient dem besseren Verständnis der Arbeit und Nachvollziehbarkeit der theoretischen Sensibilisierung im Forschungsprozess (vgl. Kapitel 4). Die theoretischen Bezüge entwickelten sich sukzessive, parallel zur fortschreitenden Datenanalyse und in Abhängigkeit von deren Verlauf und Ergebnissen. »Konkretisierungen der Forschungsfrage und weitere theoretische Anknüpfungspunkte können sich auch erst im Laufe des Forschungsprozesses ergeben« (Lünenborg/Maier 2018: 172–173). Das gilt gerade in Anbetracht der offen und weit angelegten Fragestellung im Sinne der GTM, um dem Untersuchungsfeld gegenüber aufgeschlossen zu bleiben und darin die entscheidenden, erkenntnisfördernden Entdeckungen zu machen. Es ist demnach »nicht zwingend notwendig, den gesamten Forschungsstand im Voraus detailliert darzustellen und darauf aufbauend feststehende und

unveränderliche Forschungsfragen oder gar konkrete Hypothesen zu formulieren« (ebd.: 172; vgl. Kapitel 2). Die Platzierung der theoretischen Bezüge in diesem Kapitel muss mit dem Hinweis erfolgen, dass sie nicht dem chronologischen Verlauf der Forschung entspricht. Die Auseinandersetzung mit der vorgestellten Literatur verlief parallel und zum Teil erst am Ende der Datenanalyse und Theorieentwicklung. Denn das Datenmaterial gibt entscheidende Hinweise auf die erforderlichen Theoriebezüge. Diese werden zum Teil zum Forschungsstand gezählt, um in diesem Kapitel einen gewissen Überblick und eine Grundlage für die (Lektüre der) Forschungsarbeit zu schaffen. Zum Teil sind die Theoriebezüge direkt an ihren konkreten Anschlussstellen aus dem Datenmaterial eingewoben. Sie finden in den Ergebniskapiteln und vor allem in Kapitel 6 dort ihren Platz, wo sie sich unmittelbar aus den Entdeckungen im Datenmaterial herleiten lassen. Das ist der Logik der induktiven Methode geschuldet.

Die Theoriebezüge dienen der Erarbeitung und Klärung der entwickelten Theorie, bisweilen auch ihrer Abgrenzung. Ferner ist wichtig zu beachten, dass diese Theoriebezüge vorrangig der Sensibilisierung, weniger einer Positionierung dienen. Es geht weniger darum, hieran einen bestimmten Standpunkt festzumachen, sondern mehr den Kenntnisstand transparent zu machen und, wie dieser die Ergebnisfindung leitet, beeinflusst und schärft. Während Kapitel 3 einen solchen Forschungsstand skizziert, die Quellen und theoretische Ausrichtung transparent macht, geht Kapitel 4.2 auf die Genese von und den Umgang mit der theoretischen Sensibilität im Forschungsprozess ein.

3.1 Digitalisierung in der Kulturellen Bildung

Das Kapitel öffnet eingangs den Blick für das weitere Untersuchungsfeld, in das die Forschungsarbeit eingebettet ist, und greift dafür zunächst auf das Förderprogramm zurück, in dem die Arbeit unter anderem wurzelt.

Im Rahmen des BMBF-Programms zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung wurden zwischen 2017 und 2022 insgesamt 14 Projekte von 25 Hochschulen und Forschungseinrichtungen an 21 Standorten in Deutschland mit ungefähr 10 Millionen Euro gefördert¹. Die Projekte sind in den Diskursen Kul-

1 Informationen zum Förderprogramm finden sich beispielsweise auf der Website der Verantwortlichen für das DiKuBi-Metavorhaben (vgl. Fußnote 5, Kapitel 1; s. Institut für Pädagogik, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg).

tureller Bildung verankert und verfolgen interdisziplinäre Forschungsansätze. Im Kontext der DiKuBi-Förderlinie wurde folgendermaßen für die Gesellschaftsrelevanz der Auseinandersetzung mit Digitalisierung im Forschungs- und Praxisfeld der Kulturellen Bildung argumentiert:

Wir können der digitalen Revolution und den damit einhergehenden Phänomenen nicht bzw. nur sehr eingeschränkt und punktuell kognitiv begegnen. Zugleich verändern sie aber nicht nur unsere technischen Infrastrukturen, sondern unsere Kulturen. Digitalisierung manifestiert sich nicht nur informationell, sondern gleichermaßen ästhetisch-kulturell. Sie ist Teil unserer Kulturen, ob wir es wollen oder nicht; sie verändert kulturelle Formen, Ästhetiken, Wahrnehmungsweisen. In der Digitalisierung von Kultur und Ästhetik und einer Digitalen Kulturellen Bildung liegt das Potenzial, Digitalisierung im Rahmen ästhetischer Prozesse und Vollzüge umfassender zu erfahren und zu verstehen, als es mit bloßen kognitiven Mitteln möglich wäre. (Jörissen/Unterberg 2019/2017: 9)

Dem liegt ein Verständnis von Digitalisierung zugrunde, das im Kontext der vorliegenden Arbeit geteilt wird und Digitalisierung als Zusammenspiel zahlreicher kultureller und historischer Prozesse betrachtet:

Die Vermessung des Raumes, die Normierung der Zeit, die Quantifizierung der Mathematik (von der antiken Ratio zur modernen Rationalität der Fließkommazahl), die Normierung der Masse, die Algorithmisierung des Wissens, die Virtualisierung der Tauschmittel, die Protokollierung und Verdattung von Individualität, die Umstellung auf vernetzte Information als zentrales Kontrollmittel für Ökonomie und Politik (von der biopolitischen Datensammlung bis zum Telegrafen als Echtzeit-Steuerungstechnologie), die Transformation vom zentrierten Gemeinschaftsmodell zum dezentrierten Netzwerk und nicht zuletzt die Eingewöhnung [sic!] an entauratisierte, zunächst massenmedial verbilligte, dann psychoakustisch und psychovisuell optimierte Erlebnisformate – all dies bildet zusammengekommen die (europäisch-neuzeitliche) kulturhistorische Voraussetzung für das, was wir heute als Digitalisierung erfahren und betreiben. (Jörissen 2016: 27–28)

Die angedeutete Beschränkung auf den europäisch-neuzeitlichen Kulturraum verweist auf die Perspektive, aus der hier Phänomene und Prozesse der Digitalisierung betrachtet werden. In einer Fußnote wird ergänzt:

[...] die globalen kulturellen Praktiken und Lesarten im Kontext von Digitalisierung machen als ganzes [sic!] ihre hochgradig heteronome Prozessdynamik aus. So kann und muss man aus der Perspektive anderer kulturhistorischer Räume und Regionen eben auch die entsprechenden kultur-, technik- und mediengeschichtlichen Zusammenhänge befragen, so dass andere Einschreibungsformen des Digitalen in kulturelle Praktiken sichtbar werden. (Ebd.: 28, Fußnote 1)

Für die vorliegende Arbeit gilt entsprechend, dass ihre Aussagekraft zu den Zusammenhängen im untersuchten Feld sowie ihre Gültigkeit auf dem Datenmaterial im musealen Kontext Deutschlands basieren und dementsprechend begrenzt sind. Die internationale Vernetzung der Museen untereinander und der Austausch über unterschiedliche Erdteile hinweg löst auch Grenzen auf, Wissen wird darüber hinweg geteilt, wechselseitig beeinflusst und bereichert. Dabei gilt es, die Verhältnisse und Vorzeichen, unter denen das geschieht, wie etwa Machtverhältnisse, koloniale Zusammenhänge und dadurch bedingte Verteilungen von Anerkennung, Diskurs- und Deutungsmacht zu bedenken (vgl. Hernández 2019; Kapitel 3.2).

Zunächst werden aus dem Förderprogramm drei Projekte genannt, auf deren Inhalte die Forschung zurückgreift. Eines widmete sich der Untersuchung postdigitaler Kunstpraktiken und der mit ihrer reflexiven Beschaffenheit einhergehenden Bildungspotenziale (PKKB, vgl. Ackermann/Dörk/Seitz 2019; Ackermann/Egger 2021a). Der Begriff der Postdigitalität signalisiert allgemein, dass kein Lebensbereich mehr von Digitalität unberührt ist – dass sie »alle Beziehungen der Menschen zu sich selbst und zu ihrer Umwelt durchdringt« (Welzer 2021: 42, vgl. Ackermann/Egger 2021b: 5–6). Die Autor_innen plädieren für eine (stärkere) Berücksichtigung der Potenziale postdigitaler Kunstpraktiken in der Forschung und Praxis Kultureller Bildung, zu denen sie neben der Hybridität auch die Widerständigkeit und die Multiperspektivität zählen (Ackermann/Egger 2021b: 12–13). Multiperspektivität bedeutet ein »Bewusstsein für Perspektivenvielfalt« (ebd.: 13) und, »digitale Technologien gegen den Strich [zu] nutzen« (ebd., Herv. i.O.) – eine geschärfte »Sicht für Umnutzungspotenziale« (ebd.). Das Potenzial der Widerständigkeit besteht darin, etablierte Gedankenkonstrukte zu »entlarven« (ebd.: 12), sich dahinterliegende Machtverhältnisse und die Affordanzen der Technologien bewusst zu machen, und im Umgang damit ebenso den jeweiligen »Grad der Affirmation und der kritischen Subversion« (ebd.). Beide Potenziale beruhen auf demjenigen der Hybridität, der »Anerkennung des Digitalen als physisch

grundiertes Phänomen« (ebd.) – um die darin enthalten Konfigurationen des Nutzungsverhaltens und die Wirkmächte zu fassen (vgl. ebd.).

In einem anderen Projekt wurde an der Schnittstelle von Kunstwissenschaft und Kunstpädagogik das Feld der Post-Internet Art erforscht, um Bedingungen künstlerischer Produktion und Artikulationen in Zeiten zunehmender Digitalisierung zu erschließen (PIAER, vgl. Meyer/Zahn/Herlitz/Klein 2019). Zu den veränderten Bedingungen der kunst- und kulturpädagogischen Forschung und Praxis zählen sie zum Beispiel »digitale Materialitäten, Medialitäten, Ästhetiken und Environmentalitäten und theoretische Diskurse zur Zeitlichkeit« (Herlitz/Zahn 2019: 2). Die Autor_innen verweisen auf den Aspekt der Zeitlichkeit, führen diesen hier aber nicht weiter aus².

Das im Kapitel 2 bereits erwähnte Projekt, Rez@Kultur, identifizierte Bildungspotenziale, die im Rezensieren von Literatur und Bildender Kunst auf Online-Plattformen liegen (Graf/Reinwand-Weiss/Knackstedt/Heid/Kutzner/Moskvina/Petzold/Roßkopf 2019). Beteiligt waren Vertreter_innen der Kulturellen Bildung, Literaturwissenschaft, Computerlinguistik und Wirtschaftsinformatik. Folgende Fragen bildeten den Ausgangspunkt für den Forschungsbereich der Kulturellen Bildung: Inwiefern entstehen im digitalen Raum neue Möglichkeiten der (rezensiven) Auseinandersetzung mit Werken der Kunst und Literatur? Wie sind diese mit Bildungsprozessen verbunden? Wie lassen sich diese Bildungsprozesse erfassen? Betrachtet wurden Arten und Inhalte der Auseinandersetzung mit kulturellen Artefakten und die Rollen, die Online-Rezensent_innen dabei einnehmen, ihre Bildungsprozesse und Formen der Teilhabe. Die Abschlusspublikation verknüpft die Projektergebnisse mit Gastkommentaren und Anschlussperspektiven, sowohl aus der Kulturellen Bildung (Hofmann 2021; Jörissen/Unterberg 2021) als beispielsweise auch aus der Kunstvermittlung (Wienczek 2021) und Kunstwissenschaft (McGovern 2021).

-
- 2 Sie verweisen beispielsweise auf Parisi 2013: »Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space«. Im Titel und Großteil dieser Publikation dominiert die Thematisierung des Raums. Der Verweis auf die Bedeutung temporaler Qualitäten erfolgt unter anderem in einem Kapitel zu »Soft Temporalities«, am Beispiel des Architekturprojekts »Topotransegrity« von 5Subzero (Parisi 2013: 107–110). Darin geht es beispielsweise um die unmittelbaren Auswirkungen der Bewegungen und Verhaltensweisen von Besucher_innen auf die Architektur (»real-time«) und die Langzeitperspektive auf die Bewegungsmuster der Besucher_innen (»long-term«) (ebd.: 108). »[...] physical space has turned into a temporally manipulable, programmable, and ever-regenerable field of relation« (ebd.: 110).

Folgender Gedanke aus der Kunstvermittlung verweist auf die digitalisierte Vernetzung, in die Museen über ihre Kunstwerke schließlich verwickelt sind beziehungsweise werden:

Gleichzeitig kann eine Rezension Informationen innerhalb und außerhalb der Rezension vernetzen. Somit vermag sie einen Diskurs abzubilden, aufzugreifen oder auf einen oder mehrere Diskurse wie auch Datenquellen zu verweisen. Rezensionen werden mit ihrer Online-Veröffentlichung selbst zu einem Knoten im Netzwerk (Wiencek 2021: 119)

Die einzelnen Knoten im Netz sind online über Links verbunden, verweisen aufeinander wie beispielsweise auf den Blog, die Online-Sammlung oder andere Online-Angebote der Museen (vgl. McGovern 2021). Für die mit der Digitalisierung verbundenen Möglichkeiten gilt im Museumskontext:

Im Unterschied zu Walter Benjamin, der in der Reproduktion von Kunst den Verlust der Aura des Originals sah, in dem es aus seinem jeweiligen Bedeutungszusammenhang gerissen würde, offeriert Malraux mit seinem ›imaginären Museum‹ eine zukunftsoptimistische Lesart technischer Entwicklungen, die heute von hoher Aktualität zeugt, zugleich aber auch der Ernüchterung gewichen ist. Denn weder ist das Internet als ein neutrales Medium zu verstehen, noch allen zugänglich (vgl. u.a. Chun 2006). Hinzu kommt, dass die mächtigsten der Online-Plattformen ökonomische Interessen vertreten und sich daran die großen, etablierten Ausstellungshäuser der westlichen Sphäre orientieren. (Ebd.: 317; vgl. Chun 2006: 51–59)

Mächteverhältnisse, Machtzentrierungen, eurozentristische Deutungshoheiten in ihren Zusammenhängen mit ökonomischen Logiken nehmen entscheidenden Einfluss auf die (Un-)Möglichkeiten (vgl. Chun 2006; Castells 2017; Faßler 2001, 2020; Kapitel 2.3). Künstlerische und museale Strategien bewegen sich wiederum zwischen Affirmationen und Subversionen (vgl. oben, Ackermann/Egger 2023b: 12). In Hinblick auf Online-Sammlungen und digital verbreitete Objekte beziehungsweise Reproduktionen bestehen die Möglichkeiten sowohl im Verlust als auch Gewinn von Bedeutungszusammenhängen. Diese lösen ebenso Verlustängste und Kritik wie Fantasie und Imaginationen aus. Hierin besteht für den Museumskontext weiterhin Forschungsbedarf. Auch wenn im Rahmen der BMBF-Förderlinie und weit darüber hinaus inzwischen viele Forschungsergebnisse entstanden sind, gilt es der Komplexität

und Vielseitigkeit der Phänomene mit weitergehender Forschung gerecht zu werden (vgl. Jörissen/Unterberg 2021: 287–288).

Während in der Förderlinie ein Schwerpunkt auf Musik lag (vgl. Kapitel 1), blieb das Museum als Akteur Kultureller Bildung darin weniger berücksichtigt, so dass gerade hier eine zu bearbeitende Lücke entstand. Museen, ihre Aufgaben, Bedingungen und Prinzipien wurden durchaus immer wieder tangiert, standen aber nicht im Fokus. Ähnlich verhält es sich in weiteren Publikationen an den Schnittstellen von Kultureller Bildung und Digitalisierung beziehungsweise Ästhetischer Bildung und Digitalisation (vgl. Eschment/Neumann/Rodonò/Meyer 2020) oder (Medien-)Bildung und Digitalisierung (vgl. Dander/Bettinger/Ferraro/Leineweber/Rummler 2020). Dasselbe gilt für den Tagungsband »Ästhetik – Digitalität – Macht« (Jörissen/Roßkopf/Rummler/Bettinger/Schiefner-Rohs/Wolf 2022) an der Schnittstelle von Kultureller Bildung und Medienbildung. Einzelne Autor_innen sind in Museen tätig und das schlägt sich in ihrem Beitrag nieder (vgl. Hallmann/Hofmann/Knauer/Lembcke-Thiel/Preuß/Roßkopf/Schmidt-Wetzel 2022). Ein anderer Beitrag zu Theorie und Praxis in partizipativ angelegter Hochschullehre durch Gaming und Game Design bezieht sich mit einem Praxisbeispiel auf Museen (vgl. Autenrieth/Nickel 2022), ansonsten bleibt die Institution als solche unerwähnt.

Im kunst- (und medien-)pädagogischen Kontext entstanden Sammelbände wie etwa »Post-digital, Post-Internet Art and Education: The Future is all Over« (Tavin/Kolb/Tervo 2021) oder »Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt« (Klein/Noll 2019). Berührungspunkte zum Museum enthält darin zum Beispiel ein Artikel über Praktiken des Kuratierens und ihre algorithmischen Potenziale (vgl. Egger 2019: 59). Ein anderer Beitrag beschreibt das (sich wandelnde) Verhältnis von kuratorischer Praxis, Exponat, Ausstellungsraum und Betrachter_innen vor dem Hintergrund medientechnologischer Umbrüche (vgl. Schroer 2019: 50). Von Interesse sind dabei die »Wirkmächtigkeit und Handlungsträgerschaft (Agency)« (Schroer 2019: 50) von nicht-menschlichen Entitäten und deren Auswirkungen auf die Verhältnisse und das Verständnis von Kurator_innen, Objekten und Betrachter_innen (vgl. Schroer 2019: 50)³.

3 Beispiele für Publikationen aus dem (erweiterten) Feld der Kulturellen Bildung und Digitalisierung sind außerdem: Dörig/Quaranta 2017, Eickhoff 2023, Reinwand-Weiss 2019, mit Museumsbezügen außerdem Lübke/Schmidt-Wetzel 2023, Pöllmann/Herrmann 2019.

Diese Beispiele aus der Forschung gehören mit ihren Ausrichtungen und Erkenntnissen zum derzeitigen Diskurs, der auch den Hintergrund der vorliegenden Arbeit bildet oder zumindest tangiert. So spiegelt sich etwa die Bedeutung von Hybridität und von Netzwerken im Datenmaterial und in den Kategorien dieser Arbeit wider (vgl. Kapitel 5). Die genannte Literatur trägt teilweise, teils nur bedingt und nicht immer unmittelbar zur vorliegenden Arbeit bei und verdeutlicht vielmehr, dass es im Kontext der Digitalisierung in der Kulturellen Bildung bislang nur wenig um Museen und noch viel weniger um die Zusammenhänge mit Zeit ging.

3.2 Museen als Akteure Kultureller Bildung

Im Folgenden richtet sich der Blick auf die grundsätzliche Verankerung der Museen im Feld der Kulturellen Bildung, losgelöst vom expliziten Kontext der Digitalisierung. Sie zeigt sich in den fachrelevanten Publikationen und auf eben solchen Plattformen wie beispielsweise auf der Wissensplattform Kulturelle Bildung Online⁴ und der Website des Netzwerks Forschung Kulturelle Bildung⁵.

-
- 4 »Die Wissensplattform KULTURELLE BILDUNG ONLINE ist ein Projekt in Trägerschaft der vier bundesweit relevanten Fachstrukturen für Kulturelle Bildung: der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW, der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel, der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung sowie dem Institut für Kulturpolitik der Stiftung Universität Hildesheim. [...] Seit Januar 2018 wird die Wissensplattform www.kubi-online.de vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert« (s. Kubi-online a).
 - 5 Folgende Beschreibung des Netzwerks findet sich auf seiner Website, in Verantwortung seiner Geschäftsstelle, angesiedelt am »Research Center Kulturelle Bildung – Kulturen postdigitaler Subjektivität« der IU Internationalen Hochschule: »Das Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung wurde 2010 von Burkhard Hill, Tobias Fink, Alexander Wenzlik und Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss mit dem Ziel gegründet, Akteure der Forschung Kultureller Bildung zu vernetzen, zu Austausch und Strukturierung des Forschungsfeldes beizutragen und wissenschaftlichen Nachwuchs zu fördern. [...] Es vernetzt Akteure, die im kollegialen und interdisziplinären Dialog unterschiedliche Wissensformen und Forschungsansätze in der Kulturellen Bildung reflektieren und weiterentwickeln möchten. Sie greifen auf Theorien und Methoden vielfältiger Bezugswissenschaften ebenso wie auf Entwicklungen in der Praxis Kultureller Bildung zurück. Das Netzwerk leistet damit einen wichtigen Beitrag, um spezifische Forschungsansätze für kulturell-ästhetische, künstlerische und (kultur)pädagogische Prozesse zu begründen und die Erkenntnisse für ein breites Akteursspektrum, insbesondere an den

Museen sind Thema in spartenübergreifenden Publikationen wie etwa zu dezidiert kritischen, postkolonialen Perspektiven auf Kunst und Kulturelle Bildung (vgl. Castro Varela/Haghighat 2023). Darin behandelt Tasnim Baghdadi (2023) die Kritik am eurozentristischen Kanon in der Wissensproduktion, Ausstellungskonzeption und Vermittlungsarbeit von Kunstinstitutionen und die Auswirkungen auf die Bildungsarbeit an europäischen Kunstmuseen. Der Text von Rajkamal Kahlon (2023) thematisiert im Kontext einer Artist Residency am Weltmuseum Wien die kolonialen Gewohnheiten, strukturellen Ungleichheiten, gewaltvollen Geschichten und schizophrenen Gesten ethnografischer Museen.

Ein Jahr zuvor erschien ein Sammelband zur Kulturellen Bildung (vgl. Scheunpflug/Wulf/Züchner 2022) mit insgesamt zehn Beiträgen, darunter einem zur Kulturellen Bildung im Museum. Er thematisiert das Sprachhandeln und die fachdidaktische Perspektive einer Cultural Literacy für Grundschulkinder (vgl. Wagner 2022).

Theoretische Perspektiven, methodologische Herausforderungen und empirische Befunde Kultureller Bildung sind die Themen eines Sammelbandes aus dem Jahr 2020 (vgl. Timm/Costa/Kühn/Scheunpflug 2020). Ein Beitrag widmet sich der Kulturellen Bildung im Kunstmuseum und (digitalen) Kunstkursen zur Förderung sozial-emotionaler Fähigkeiten (vgl. Kastner/Umbach/Jusyte/Ruiz Fernández/Nommensen/Gerjets 2020), ein anderer der Rolle des Servicepersonals der Museen für Kulturelle Bildung (vgl. Burzan/Eickelmann 2020).

Basierend auf einer Tagung, kam im selben Jahr ein Band zu Methoden, Befunden und Perspektiven Kultureller Bildungsforschung heraus (vgl. Pürgstaller/Konietzko/Neuber 2020). Er enthält einen Beitrag zur Reflexion von Museumspädagogik, zur pädagogischen Qualität in der Kunstvermittlung mit Kindern im Vorschulalter (vgl. Hofmann 2020).

Museen sind ebenfalls als Sparte auf der Wissensplattform Kulturelle Bildung Online vertreten. Sie ist die digitale Fortschreibung des Handbuchs Kulturelle Bildung, das 2012 von Hildegard Bockhorst, Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss und Wolfgang Zacharias herausgegeben wurde, um Theorie und Praxis der Kulturellen Bildung erstmalig systematisch zu erfassen. Das Handbuch von 2012 enthält fünf Beiträge zum Handlungsfeld Museum, ganz

Schnittstellen von Forschung, Lehre und Praxis, zugänglich zu machen.« (s. Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung a).

allgemein über das Museum und Kulturelle Bildung (vgl. Kunz-Ott 2013/2012)⁶ und über Museen als Orte Kultureller Bildung (vgl. Henkel 2013/2012), über Orte und Organisationsformen von Museen (vgl. Hamann 2013/2012), formale Bildungsinstitutionen und ihre Kooperationen mit Museen (vgl. Lewalter/Noschka-Roos 2013/2012) sowie Museen als Orte für alle Generationen (vgl. König 2013/2012). Das Handbuch mit insgesamt 179 Beiträgen ist in seiner Online-Version inzwischen auf einen Umfang von über 800 Beiträgen angewachsen, die sich auf die unterschiedlichen Sparten und Themen der Kulturellen Bildung verteilen⁷. So werden beispielsweise 85 Artikel – und damit auch hier ein Schwerpunkt – der Sparte Musik zugerechnet, 70 dem Theater, 62 den Medien, je 47 dem Tanz und der Bildenden Kunst sowie 43 Beiträge dem Museum⁸. Ein aktueller Beitrag thematisiert zum Beispiel »Ausstellungen als Orte von Wissenstransfer und Praktiken des Verlernens« (vgl. Stahl 2024), anhand konkreter Ausstellungsbeispiele mit Rückgriff auf post-/dekoloniale Theorien. Weitere Beiträge befassen sich mit der Konzeption musealer Kunstvermittlung als »geteilte Aufmerksamkeit« (vgl. Schneider 2023) oder dem Museum als Erfahrungsraum, der Vermittlung als Ermöglichung bildender Erfahrungen (vgl. Preuß/Hofmann 2019). Die »Tücken der Kunstvermittlung« (Abel-Danlowski 2022) zeigen sich in einem Beitrag zum Thema Partizipation (vgl. Abel-Danlowski 2022), einem stets wiederkehrenden Thema, das sich seit Beginn des Handbuchs (spartenübergreifend) durch insgesamt über hundert Beiträge zieht und entsprechend präsent in der Literatur zu Kultureller Bildung und Museen ist⁹. Seit 2020 kommen Artikel unter dem Stichwort Corona¹⁰ hinzu, die Suche nach dem Begriff des (pan-

6 Hannelore Kunz-Ott ist gemeinsam mit Beatrix Commandeur und Karin Schäd auch Herausgeberin eines Handbuchs der Museumspädagogik (Commandeur/Kunz-Ott/Schäd 2016).

7 Die Zahl bezieht sich nach Angaben der Wissensplattform auf den Stand im August 2023 (s. Kubi-online a).

8 Die Zahlen sind das Ergebnis der Recherche nach Sparten auf Kubi-online (b). Weitere Sparten sind Baukultur, Literatur, Spiel/Zirkus und interdisziplinäre Perspektiven.

9 Zum Zeitpunkt der Themenrecherche finden sich auf der Wissensplattform 109 Beiträge zu Teilhabe & Partizipation (s. Kubi-online c). Für den Museumskontext sind darüber hinaus beispielsweise die Publikationen von Simon (2012), Gesser/Handschin/Jannelli/Lichtensteiger (2012), Piontek (2017), Jaschke/Sternfeld (2015), Sternfeld (2018: 73–81) und Büchel (2022) zu nennen.

10 Mit dem Stichwort »Corona« sind 13 Artikel versehen (s. Kubi-online d). Die freie Suche nach dem Begriff ergibt 69 Ergebnisse (s. Kubi-online e).

demiebedingten) Lockdowns ergibt 31 Ergebnisse¹¹. Dazu zählt der Beitrag zur »Öffnung von Museen nach dem ersten Lockdown im Sommer 2020 – Ein Einblick in Perspektiven des (potenziellen) Publikums« (vgl. Specht/Schönert 2021) und »Shutdown vs. Kickoff? Museen neu denken im Zeitalter von COVID 19« (vgl. Henkel 2021).¹²

Museumsthemen und -forschungen finden sich im Feld der Kulturellen Bildung also wieder, etwa im Zusammenhang mit aktuell feldrelevanten Themen wie Partizipation, Postkolonialismus und der Pandemie. Dies tun sie jedoch in geringerem Ausmaß als andere Sparten, in Sammelbänden bisweilen nur marginal – gerade im Verhältnis zur hohen Anzahl von Museen in Deutschland (vgl. Rahemipour/Grotz 2023), zur (jedenfalls temporären) Präsenz der ICOM-Diskussionen in den Medien, auch über Fachdiskurse hinaus (vgl. Kapitel 1.3). Die vorliegende Arbeit geht davon aus, dass eine stärkere Verknüpfung von Diskursen der Kulturellen Bildung und der Museologie sowie Kulturanthropologie hilfreich ist für sowohl für die Museumsforschung und -praxis als auch die Kulturelle Bildung, und will dazu beitragen.

3.3 Museen in Zeiten zunehmender Digitalisierung

Für den Museumskontext spielen digitale Angebote und die Verknüpfung des Analogenen mit dem Digitalen – gerade in Anbetracht der Pandemie – eine immer größere Rolle, wie auch in den beiden oben genannten Beiträgen von Specht/Schönert (2021) und Henkel (2021) erkennbar wird. Mit dem Stichwort der Digitalisierung sind auf der Wissensplattform insgesamt 83 Beiträge versehen, filtert man diese zusätzlich nach dem Stichwort des Museums, bleibt folgender Beitrag: »Digitale Bildung und Vermittlung in Museen: Trends, Praxis und Vision« (Fankhänel/Gröschke 2024). Er hebt die Rolle des Museums als Ort der Bildung, Aneignung und kritischen Betrachtung von Digitalität hervor (vgl. ebd.). Dabei greifen die Autorinnen auf Beispiele aus dem Projekt museum4punkto zurück und auf das daraus hervorgegangene Workbook mit Impulsen und Tools für die digitale Kulturvermittlung.

11 S. Kubi-online f.

12 Informationen und Gedanken zu den Auswirkungen der Coronapandemie auf Museen (in Deutschland, Europa und weltweit) finden sich beispielsweise in: Rahemipour/Grotz (2022); Network of European Museum Organizations (NEMO) (2021); ICOM (2020); Brunotte (2022).

museum4punkto ist ein deutschlandweites Verbundprojekt für die digitale Kulturvermittlung. Teams unterschiedlichster Museen aus ganz Deutschland entwickeln in 27 Teilprojekten Prototypen für neue Arten des Lernens, Erlebens und Partizipierens im Museum. [...] Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien fördert museum4punkto aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages seit 2017. Das Projekt wurde 2020 und 2022 im Rahmen der Förderprogramme NEUSTART KULTUR I und II verlängert und läuft bis Juni 2023. (Herzberg 2023: 182)

Weitere Praxisprojekte, Erfahrungen und Erkenntnisse resultieren aus anderen Förderungen¹³. Dazu zählt beispielsweise das spartenübergreifend angelegte »dive in. Programm für digitale Interaktion« der Kulturstiftung des Bundes. Zwischen 2020 und 2022 wurden 200 Kulturinstitutionen gefördert, darunter zahlreiche Museen, um in der pandemiebedingten Situation digitale Austauschformate zu entwickeln¹⁴. Begleitet wurde das Programm von Veranstaltungen wie Ideenwerkstätten, Workshops und Gesprächsreihen sowie einem Qualifizierungsangebot für die Projektbeteiligten durch die Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel¹⁵. Sichtbar werden die entwickelten Digitalformate der Museen außerdem bei entsprechenden Auszeichnungen¹⁶. Die Auseinandersetzung mit Museen und Digitalisierung zeigt sich – auch außerhalb des expliziten und unmittelbaren Kontexts der

13 Vgl. Fußnote 12, Kapitel 1. Weitere Beispiele sind: Digitale Wege ins Museum (s. Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg); Coding da Vinci-Stipendien, Kulturstiftung des Bundes (s. Deutsche Nationalbibliothek).

14 Zu den geförderten Museen zählen beispielsweise das Deutsche Architekturmuseum, das Staatliche Textil- und Industriemuseum Augsburg, UNIKATUM Kindermuseum, Kunstmuseum Wolfsburg, Museum Brandhorst, Museum Friedland und die Annette von Droste zu Hülshoff-Stiftung (s. Kulturstiftung des Bundes b).

15 S. Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V. a.

16 Als Beispiele sind zu nennen: DigAMus Award für Digital-Projekte von Museen, Gemeinschaftsprojekt/Anke von Heyl, Dataport, Deutscher Museumsbund, TIB Hannover (s. von Heyl, Anke); Grimme Online Award, Kategorie »Kunst und Unterhaltung« (s. Grimme-Institut; Nominierungen und Auszeichnungen gingen beispielsweise an das Städelmuseum, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, Kunstmuseum Wolfsburg, Museumsplattform NRW).

Kulturellen Bildungsforschung – auf Tagungen¹⁷, in Forschungsprogrammen¹⁸ und Publikationen¹⁹.

Zu den aktuellen Publikationen, auf die zum Beispiel auf der Website des Netzwerks Forschung Kulturelle Bildung hingewiesen wird²⁰, gehören Dissertationen mit empirischer Forschung zu digital vermittelten Ausstellungsrundgängen (vgl. Gebauer 2021) und ko-kreativen Formaten der Auseinandersetzung mit musealen Online-Sammlungen (vgl. Mucha 2022).

Ein 2022 erschienener Sammelband vereint Beiträge aus der Museums- und Kulturszene zu »Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements« (Mohr/Modarressi-Tehrani 2022a). Hierin spielen Grundlagen der Museumsarbeit, ihre Strukturen und

17 Beispiele für Tagungen und Tagungsreihen finden sich in Fußnote 12, Kapitel 1. Zu ergänzen sind beispielhaft: Aus Daten lernen. Visualisierung, Anwendung und Kommunikation von Ergebnissen der Besucher*innenforschung, 2024 (s. Netzwerk Besucher*innenforschung e. V.); Erste museum-digital User-Tagung, 2023 (s. museum-digital Deutschland e. V.); Das Digitale Objekt, Konferenzreihe (s. Deutsches Museum).

18 Beispiele der Förderung von Forschungsprojekten sind: POEM – Participatory Memory Practices, Institut für Volkskunde/Kulturanthropologie der Universität Hamburg, HORIZON 2020, 2018–2022 (s. European Training Network; vgl. vor allem ESR 1, 2, 5, 9, 13); Curating Digital Images, CARMAH, Humboldt-Universität zu Berlin, und Ludwig-Uhland-Institut für Empirische Kulturwissenschaft, Universität Tübingen, Deutsche Forschungsgemeinschaft, 2019–2023 (s. Centre for Anthropological Research on Museums and Heritage a; vgl. Bareither/Geis/Ullrich/Macdonald/Greifeneder/Hillebrand 2023); Challenging Populist Truth-Making in Europe (CHAPTER), CARMAH, Humboldt-Universität zu Berlin, und Ludwig-Uhland-Institut für Empirische Kulturwissenschaft, Universität Tübingen, VolkswagenStiftung, seit 2020 (s. Centre for Anthropological Research on Museums and Heritage b; vgl. Bareither/Eckhardt/Harder 2023)

19 Beispiele für Publikationen zu Museen und Digitalisierung sind Niewerth 2018 sowie Einträge aus dem ICOM Dictionary of Museology, etwa zu Cybermuseum, Digital Curation, Digital Exhibition, Digital Media, Digital Museum, Digital Strategy, Digital Technologies Manager, Digital Transformation, Digital Visitor, Digitalifactory, Digitalisation sowie ganz allgemein zu Digital (Parry 2023; vgl. Mairesse 2023); erwähnenswert sind an dieser Stelle außerdem die online verfügbaren Beiträge der MAI-Tagungen (vgl. Fußnote 11, Kapitel 1) sowie die Publikation von Mangold/Weibel/Woletz 2020, die in der MAI-Tagung von 2007 wurzelt. Ebenso basiert der Band von Carius/Fackler 2022 auf Beiträgen zweier Tagungen. Von der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern beim Bayerischen Landesamt für Denkmalpflege wurde eine umfangreiche Arbeitshilfe für die Praxis herausgegeben, vgl. Franken-Wendelstorf/Greisinger/Gries/Pellengahr 2019.

20 S. Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung b.

Methoden eine Rolle, pandemiebedingte Entwicklungen ebenso wie Fragen zu Partizipation, KI und anderen technologischen Entwicklungen.

Darin findet sich der Beitrag von Jasmin Vogel und Daniel Neugebauer – »Der Raum zwischen Null und Eins. Kulturinstitutionen als zeitgemäße Körper für eine demokratische Digitalisierung« (Vogel/Neugebauer 2022). Sie schlagen darin »das strategische Entwickeln von Kompetenzen in Körperlesekunde (*Corpoliteracy*) und Zeitlesekunde (*Chronoliteracy*) vor, um auf Veränderungsprozesse adäquat reagieren zu können.« (Ebd. 2022: 73, Herv. i.O.) Hieraus ist der Begriff der Chronoliteracy übernommen, nachdem sich die Bedeutung des Zeitfaktors für das Forschungsthema im Analyseprozess immer stärker zeigte. Die im genannten Beitrag formulierten Überlegungen flossen in den Forschungsprozess und seine weitere Ausrichtung ein und forcierten die Fokussierung des Zeitfaktors. Der Reiz lag gerade darin, die Idee der Chronoliteracy weiter zu verfolgen und zu vertiefen, was bisher nicht erfolgt ist.

Zu den Zusammenhängen zwischen Digitalisierungsprozessen und Museumsentwicklungen sind zum Zeitpunkt der Forschungsarbeit viel Bewegung, rege Auseinandersetzungen, bereits bestehende Literatur, aber auch der Bedarf an weiter und tiefer gehender Forschung zu vernehmen. Das wurde auch in den Aussagen der Interviewpartner_innen vorliegender Studie spürbar.

3.4 Die Rolle der Zeit(-lichkeit) für Museen

»Für das Museum als Ort der Erinnerungspolitik, als Bewahrungs- und Vermittlungsinstanz kulturellen Erbes, als Stätte der ›Vergegenwärtigung‹ spielen Zeit und Zeitlichkeit eine geradezu zentrale Rolle.« (von Bose 2020: 269) Diese Rolle gilt es besser zu verstehen, sie mit vorliegender Arbeit auf empirischer Basis zu beleuchten. So sind etwa die »temporalen Produktionsbedingungen von Ausstellungen« (ebd.: 272) grundsätzlich bekannt, sowohl theoretisch als auch praktisch, inklusive ihrer konkreten Auswirkungen und ihrer prinzipiellen Veränderbarkeit (vgl. Vogel/Neugebauer 2022: 91; Beitzl 2020; Choi/Krauss 2017; von Bismarck/Frank/Meyer-Krahmer/Schaffaff/Weski 2014). Der Forschungsgegenstand erweist sich darüber hinaus als sehr komplex und umfangreich.

»Timing – On the Temporal Dimensions of Exhibiting« ist der Titel einer Tagung, die 2012 an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig stattfand. Der Tagungsband dokumentiert Beiträge zu den Temporalitäten,

der Prozesshaftigkeit, Performativität und den Veränderungen der kuratorischen Praxis (von Bismarck/Frank/Meyer-Krahmer/Schaffaff/Weski 2014). Die Beiträge verhandeln wesentliche temporale Dimensionen der Museumsarbeit, mit der im Titel verankerten Schwerpunktsetzung und Perspektive des Ausstellens.

Our conference addressed the ways that time is structured in the process of exhibiting and in exhibitions themselves. We suggested to call ›timing‹ both the activity of structuring time by artists, curators, or the audience, and as the experience of being subjected to time, for example by constraints of the institution, by the conventions of various exhibition formats, by broader cultural conventions, or by the very nature of what is exhibited. (Parreno in Conversation with Schaffaff 2014: 152)

Das Kuratieren erscheint darin als »experimental form of time management that turns art institutions into veritable time machines.« (Hirsch 2014: 66) Es geht um den durch Ausstellungsplanungen (scheinbar) vorgegebenen Rhythmus und das mögliche Durchbrechen der Zeitstrukturen und -logiken (vgl. Hirsch 2014; von Bismarck 2014: 308), um künstlerische Strategien im Umgang mit (institutioneller) Zeit (vgl. Parreno in Conversation with Schaffaff 2014: 152), um die asynchronen Rhythmen zwischen kuratorischen Strategien, künstlerischen Praktiken und institutioneller Architektur (vgl. Hirsch 2014: 66).

»Heterochronicity« (von Bismarck 2014: 306) wird als grundlegende Charakteristik des Ausstellens beschrieben, da sich darin die unterschiedlichen Zeitschichten der Exponate mit denjenigen der Ausstellungsorte, -macher_innen und -besucher_innen überlagern (vgl. ebd.: 306; vgl. Savoy/Holten 2018; Chernyshova 2023: 293–297; Kapitel 2.5). Museumsspezifische Verhältnisse zu Zeit und Zeitlichkeit werden auch durch den Vergleich mit dem Theater veranschaulicht (vgl. Hirsch 2014: 66–67; Schaffaff 2014; vgl. zur jeweiligen »Zeit-Regie« der unterschiedlichen Künste auch Seel 2007: 36–37). Während der Theater- oder Kinobesuch Zeitstrukturen durch die Dauer eines Stücks oder Films vorgibt, bleibt der Zeitverlauf im Museum relativ unbestimmt, Besucher_innen bestimmen (weitestgehend) selbst – unter den Bedingungen von bestehenden Normen, Konventionen und institutionellen Konditionen – über ihre Geschwindigkeit (vgl. Schaffaff 2014: 190).

[...] it is this very inconsistency that makes the exhibition such a suitable means for aesthetic reflection on how self-determination relates to the

structural constraints that condition our approach to time – in relation to the exhibition and to the institutional formats for presenting other arts, but also in relation to the structuring and experiencing of time in other areas of society. (Ebd.)

Das Zitat stammt aus einem Beitrag zur Zeitwahrnehmung und -strukturierung im und durch das Museum im Vergleich mit anderen Medien und der daraus abzuleitenden Aufgabe und Rolle von Museen (vgl. »Challenging Institutional Standard Time«, ebd.: 192).

After all, the institution of the museum had originally had the function of readying members of the merging bourgeois societies for a new relationship between self and world. As Tony Bennett has famously observed, the process of structuring the spaces of historical museums followed the idea of a uniform, linear-progressive history of the evolution of humanity, which was in turn coupled with the concept of time that dominated in the modern era: the museum might be seen as providing a reinforcement mechanism in relation to the new institutions of social training governed by what Foucault calls evolutive time. (Ebd.: 203–204; vgl. Bennett 1995: 46)

Zuletzt wird daran anschließend noch eine Passage aus einem Beitrag zitiert, die den Gebrauch der Gegenwartsform in Texten von ethnografischen Forschungen und Ausstellungen und damit die politischen Dimensionen von Zeitlichkeit in Ausstellungen reflektiert:

The use of a seemingly timeless tense subtly pushes the Other to a sphere that knows neither history nor development, only a Being-There (Da-Sein) in an unchangeable, constant way of living that is handed down from one generation to the next. This, obviously, diametrically contradicts the image of individuals striving for personal, collective, and technical progress – the picture upon which the worldview and historical understanding of Western modernity rests. Following the loci of this concept, the sphere – with a historicity that is diametrically opposed to that of civilization, and in which changes take place at a tempo outside the realm of human temporal dimensions – is that of nature. Indeed, attributions like ›living in harmony with nature‹ produce a shift similar to the one described above: close to nature means not only far away from civilization, but from history as well. Even today, detemporalization and ahistoricity continue to be characteristic of the typical forms of representation found in most ethnological museums [...] (Meyer-Krahmer 2014: 265)

Daraus erschließt sich der Vorschlag des Autors, die Darstellung der Verhältnisse und Geschichte(n) von Kulturen sowie die eigene Positionierung zu reflektieren – und schließlich die »reintroduction of time« (ebd.: 276).²¹

Der Dringlichkeit, mit der sich Museen einem solchen und ähnlicher Themen annehmen müssen, steht eine gewisse Behändigkeit der Institutionen gegenüber (vgl. von Bose 2020: 272; Kassim 2020)²²: »Dringlichkeit und Behändigkeit bedingen sich dabei gegenseitig, und sie machen zusammen die Wichtigkeit einer Kritik der zeitlichen Dimensionen im Museum deutlich, die eben auch die administrative und organisatorische Verfasstheit der Institution miteinschließt.« (von Bose 2020: 272)

Dies verweist auf die Notwendigkeit, zeitliche Dimensionen gerade auch vor dem Hintergrund des institutionellen Rahmens eines Museums zu betrachten. Ähnlich wie bei der Tagung von 2012 an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig, liegt auch der Schwerpunkt der Dissertation von Svetlana Chernyshova auf dem Ausstellen bzw. auf Ausstellungen als »Zeitphänomene« (Chernyshova 2023: 41, 271). Die temporalen Strukturen bilden darin einen von acht Parametern zur Analyse von Ausstellungen.

Von Ausstellungsdauer, Öffnungszeiten über Besuchsdauer bis hin zu Fragen nach »Materialzeiten«, Verzeitlichung von Phänomenen im Modus des »Zeigens« oder Produktion von Gegenwärtigkeit, zeigt sich das breite Spektrum dessen, was Ausstellungen im Hinblick auf Zeit adressieren. (Chernyshova 2023: 271)

Die Autorin beschreibt die Zeitlichkeit von Ausstellungen als vielschichtig, als situativ und relational. Einfluss nehmen beispielsweise Rahmenbedingungen wie Öffnungszeiten, die Medien in Ausstellungen und ihr Abspielmodus – etwa im Loop oder auf Abruf –, Körperpraktiken wie Bewegung und Innehalten

21 Daran lässt sich außerdem der Hinweis auf den Zusammenhang zwischen Sprache und Zeitlichkeit anschließen, zwischen Sprachverwendung und Zeitwahrnehmung, zwischen grammatikalischem Zeitsystem einer Sprache und Zeitverständnis, wie er beispielsweise im philosophischen Diskurs bei Avanessian und Malik Erwähnung findet (Avanessian/Malik 2016: 15–16).

22 Über die Temporalitäten von Museen schreibt beispielsweise Franziska Brüggmann in ihrer Dissertation über Institutionskritik im Feld der Kunst (vgl. Brüggmann 2020), über Temporalitäten von Institutionen allgemein zum Beispiel Robert Seyfert aus soziologischer Perspektive (vgl. Seyfert 2011a; Kapitel 5.3; Kapitel 6.4).

sowie Affekte, Stimmung und Atmosphären. Ausstellungen werden rhythmisiert und rhythmisieren auch ihrerseits Zeit, sie erzeugen bestimmte Zeitgefüge: Sie strukturieren den Zeitverlauf durch Kontinuitäten und Diskontinuitäten, Wiederholungen, Ent- und Beschleunigungen, sie lassen unterschiedliche Zeitschichten gleichzeitig erfahrbar werden, dehnen oder verdichten Momente (vgl. Chernyshova 2023: 271–305). Entscheidungen wie etwa über Einlassmodalitäten in die Ausstellung, die Laufzeit einer Ausstellung, den Wiedergabemodus von Medieninhalten, die Gestaltung der Eröffnungs- und Abbauzeiten sind nicht nur organisatorisch, sondern auch ästhetisch wirksam (vgl. Chernyshova 2023: 271–305).

Diese Beispiele aus der bestehenden Literatur bezeugen das Potenzial, das in der Forschung zur Rolle der Zeit(-lichkeit) für Museen steckt. Sie dienen der Hinführung zum Thema dieser Arbeit, der Verdeutlichung seines breiten Spektrums, als Hinweis auf seine mögliche Tragweite und schließlich als Einladung zu seiner Vertiefung. Vor diesem Hintergrund entwirft die vorliegende Forschung ein genaueres Bild davon, welche Rolle Zeitlichkeiten für Museen als Akteure Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung spielen. Dazu stützt sie sich auf Diskurse zu Zeit und Zeitlichkeit, wie hier etwa aus den Curatorial Studies und der Kulturanthropologie sowie der Soziologie und den Bildungs- und Erziehungswissenschaften. Die vorgestellte Literatur nimmt dabei ganz unterschiedliche Rollen für die Forschung ein – abhängig allein schon von ihrem Erscheinungsdatum. So erschien die Arbeit von Chernyshova beispielsweise nach der Datenanalyse und Entwicklung des Kategoriensystems, war als theoretische Sensibilisierung im Forschungsprozess also wenig wirksam (vgl. Kapitel 4.2). Grundsätzlich war für die Datenanalyse und Theorieentwicklung gemäß GTM vor allem das Datenmaterial selbst entscheidend (vgl. Kapitel 4).

3.5 Zeit(-lichkeit) in den Bildungs-, Kultur- und Gesellschaftswissenschaften

Für die Zusammenhänge der vorliegenden Arbeit, die sich im Analyseprozess mit Zeit und Zeitlichkeit herauskristallisierten, erfolgt ein erneuter Blick auf den oben genannten Band zur 11. Tagung des Netzwerks Forschung Kulturelle Bildung, »Ästhetik – Digitalität – Macht« (Jörissen/Roßkopf/Rummeler/Bettinger/Schiefner-Rohs/Wolf 2022), darin auf den Beitrag von Robert Hausmann (2022): »What if und What will ... be like? Spekulative Taktiken der

Zukunftsexploration in einer postdigitalen Gegenwart«. Er erkundet das Verhältnis zwischen den Zeitebenen der Zukunft und Gegenwart und das Bildungspotenzial von Zukunftsentwürfen und spekulativen Taktiken am Beispiel von künstlerischen Positionen und TikTok-Videos. Es geht um »spekulative Spielräume für (Un-)Möglichkeiten und Projektionen von Zukünften« (Hausmann 2022: 41). Einerseits sagen solche in der Kunst und auf TikTok artikulierten Zukunftsentwürfe vielmehr etwas über die Gegenwart aus, da es immer »vom Hier und Jetzt ausgehende projizierte Bilder von Möglichkeiten oder Unmöglichkeiten« bleiben (ebd.: 45). Dementsprechend erreichen auch »zukunftsexplorierende TikTok-Videos [...] ihre inhaltlichen wie ästhetischen Grenzen, indem sie Zukunft lediglich in bestehenden binären Kategorien weiterdenken und dabei gegenwärtige soziale Konstitutionen, Ungleichgewichte, Klischees und Machtverhältnisse reproduzieren.« (Ebd.: 57–58) Andererseits entsteht dadurch auch das Potenzial, den Blick auf die gegenwärtigen Gegebenheiten zu schärfen und diese ins Bewusstsein zu rücken – und damit auf die gewünschten Veränderungen in der Zukunft. Spekulationen fungieren gewissermaßen »als *Critical Friends* von Gegenwart.« (Ebd.: 55, Herv. i.O.) Als solche nehmen sie Einfluss auf die Zukunftsgestaltung, in Form von »spekulativen Gegenzukünften« (ebd.: 57) geht es ihnen »im Gegensatz zu normativen gesellschaftlichen Zukunftsprognosen um die Wiederaneignung von Zukunftsnarrativen, beispielsweise aus eben nicht-weissen und nicht-heterosexuellen Perspektiven im Sinne postkolonialer Kritik.« (Ebd.: 55, Herv. i.O.)

Der Autor erläutert die mit den What-if-Artikulationen eröffneten Denk- und Möglichkeitsräume (vgl. ebd.: 57, mit Hinweis auf Düllo 2013: 32). Denn diese machen die Wahlmöglichkeiten der Gegenwart bewusst (vgl. ebd., mit Hinweis auf Blumenberg 2007: 26–27). »Im Entwurf wie auch in der Erprobung spekulativer Narrative geht es folglich darum, rezeptiv wie produktiv Zukunft bzw. Zukünfte als Erfahrung(-en) zu ermöglichen und dabei gleichzeitig das Hier und Jetzt als Differenz wahrzunehmen.« (Ebd.: 58) Mit dieser Wahrnehmung von Gegenwart geht eine Vergegenwärtigung und Aktivierung einher, die für Bildungsprozesse wesentlich ist (vgl. ebd.: 58, mit Hinweis auf Sabisch 2003: 425). Damit wird auf einen von vielen Zusammenhängen zwischen Zeitlichkeiten und Bildungsprozessen mittels künstlerischer und medialer Artikulationen hingewiesen.

Auf der Wissensplattform Kulturelle Bildung Online finden sich insgesamt 28 Beiträge, die den Begriff der Zeitlichkeit enthalten²³, oft im Zusammenhang mit der Eigenzeitlichkeit ästhetischer Erfahrungen (vgl. Brandstätter 2013/2012; Freytag 2015²⁴). Ein Beitrag aus der 12. Netzwerktagung beleuchtet die temporalen Erfahrungen von jungen Kindern in Angeboten Kultureller Bildung im Kindergarten an den Beispielen von Verzögerung und Wiederholung als zeitliche Praxen (vgl. Janßen 2022).

Als übergeordnetes Thema bleibt Zeitlichkeit auf der Plattform und in den Diskursen Kultureller Bildung bisher aus. Für die Musikpädagogik beispielsweise wurden Zeiterfahrungen eingehender behandelt (vgl. Bäßler 1996), in der Medienbildung die »Verzeitlichung der Bildung« (Leineweber 2020). In den Erziehungswissenschaften erschien »Zeit und Bildung« (Schmidt-Lauff 2012a), mit einem Beitrag über die temporalpädagogische Perspektive auf Bildungszusammenhänge, um die darin enthaltene Bedeutung von Zeitstrukturen und Zeitgestalten zu erfassen (vgl. Dörpinghaus/Uphoff 2012a²⁵). Ein weiterer Beitrag vertieft die Bedeutung und Berücksichtigung eines kritisch-pragmatistischen Zeit-Begriffs in den Bildungswissenschaften sowie das Lernen als Moment und Kontinuität in Lernprozessen (vgl. Faulstich 2012).

Zeittheorien, Zeitlichkeit und Zukunft wurden als Themen beispielsweise auch von der Kommission Pädagogische Anthropologie (vgl. Bilstein/Miller-Kipp/Wulf 1999) und der Kommission Bildungs- und Erziehungsphilosophie (vgl. Nieke/Masschelein/Ruhloff 2001) der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE) bearbeitet.

Die Publikation der Kommission Pädagogische Anthropologie enthält Beiträge zu »Rhythmus, Chronos und Kairos« (Treml 1999) als Formen pädagogischer Zeiterfahrung, zu »Chronopolitik« (Zirfas 1999), zu »Zeit und

23 So das Ergebnis aus der freien Suche nach dem Stichwort (s. Kubi-online g).

24 Beide Autorinnen beziehen sich unter anderem auf Theorien von Martin Seel (vgl. Seel 2004, 2007). Zudem vereint das Schwerpunktprogramm der Deutschen Forschungsgemeinschaft »Ästhetische Eigenzeiten. Zeit und Darstellung in der polychronen Moderne« (2013–2020) zu diesem Thema Disziplinen wie die der Kunst-, Literatur-, Musikwissenschaften, der Bild- und Medienwissenschaften, der Tanz-, Theater- und Filmwissenschaften. Die beteiligten Projekte untersuchten die Darstellung und Erfahrbarkeit von Zeitlichkeit in seiner Vieldeutigkeit und Vielbestimmbarkeit (s. SPP 1688; vgl. die daraus entstandenen Publikationen, wie zum Beispiel Gamper/Hühn 2014a, 2014b).

25 Im selben Jahr erschien eine Monografie der beiden Autor_innen zum Zusammenhang von Bildung und Zeit, veränderten Bildungsphasen, Zeiterfahrungen und bildungsrelevanten Verzögerungen (Dörpinghaus/Uphoff 2012b).

Ritual« (Wulf 1999). Ein Beitrag widmet sich der »Zeit in pädagogischen Zusammenhängen« (de Haan 1999: 38) und bezeichnet beispielsweise mit dem Begriff der Zeit »die menschliche Aktivität des In-Beziehung-Setzens von Geschehnissen, Situationen, von erinnerten und erwarteten Ereignissen« (ebd.). Mit dem Begriff des Zeitbewusstseins wird die »individuelle Erfahrung der Prozessualität, Kontinuität, des Rhythmus« (ebd., Herv. i.O.) verbunden sowie die Erfahrung der »Regelmäßigkeit von Geschehnissen und Situationen in der je eigenen Kultur« (ebd., Herv. i.O.). Dieses Zeitbewusstsein manifestiert sich in einem kulturell spezifisch geprägten Muster, von individueller und kollektiver Geschichte gezeichnet durch »jede Veränderung im eigenen Leben, in den Geschehnissen in der Gemeinschaft oder der Natur« (ebd.). Das bildet die Grundlage für die Wahrnehmung von Zeitzwängen und Chronopolitik (vgl. ebd.). Schließlich ist die Zeitwahrnehmung auch geprägt durch ein grundlegendes Dilemma: »Nicht alles erfahren und erkennen zu können und nicht lange genug zu leben, um der besseren Zukunft noch ansichtig zu werden, macht die Bedrängnis in der endlichen Lebenszeit spürbar. Das zwingt zu Formen der Ausschöpfung von Welt in einer zunehmend enger werdenden Frist.« (Ebd.: 46) Der Autor zitiert Hans Blumenberg: »Für das Leben ist Zeit ein Medium, das sich als Realität bemerkbar macht im Maße seines Entzuges oder seiner Verknappung unter Druck und Zug des Weltangebots.« (Blumenberg 2011²⁶: 240; vgl. de Haan 1999: 46). Das Zeitbewusstsein ist veränderbar, damit einhergehend auch die Wahrnehmung von Zeitdruck. Doch die Einflussmöglichkeiten und Veränderbarkeiten sind auch begrenzt:

Man käme dem Dilemma kollektiver Zeitkonstruktion und dem Unvermögen, über die objektive Zeit [...] zu verfügen, nicht nahe genug, wollte man alles aus der Perspektive der Veränderbarkeit wahrnehmen. Wenigstens nicht ausgeschlossen sein sollte, daß es auch Wissen und Erfahrungen geben könnte, die auf das Erduldenmüssen hinauskommen. (de Haan 1999: 48)

In der Publikation der Kommission Bildungs- und Erziehungsphilosophie finden sich Beiträge zu leibphänomenologischen Aspekten kindlichen Zeiterlebens (vgl. Schultheis 2001), die proleptische Zeitstruktur pädagogischen Handelns (vgl. Titz 2001) und aus umweltpädagogischer Perspektive zu Nachhal-

26 Gerhard de Haan bezieht sich in seinem Beitrag auf eine frühere Ausgabe (von 1986) selben Inhalts.

tigkeit und Zeit (vgl. Reheis 2001). Bestandteil ist außerdem ein Beitrag zur »Bildung unter den Bedingungen elektronischer Konfigurationen« (Marotzki 2001). Der Autor beschreibt hierin das Internet als kulturellen Raum, Communities als Cyber-Cities und stellt fest:

Die neue Lebenswelt Cyberspace hat nicht nur die materielle und soziale Umwelt des Menschen verändert, sondern verändert auch den Menschen selbst. Die Koordinaten für das, was Menschsein, Wissen, Zeit, Raum, Eigentum, Körper, Intelligenz und Bewusstsein bedeuten, verschieben sich gegenwärtig. (Ebd.: 35)

Diese Gegenwart scheint dehnbar, die Feststellung auch nach über 20 Jahren noch gültig. Medien und Technik jeglicher Art verschieben die Koordinaten für die Bedeutung und Wahrnehmung von Zeit.

Diese Feststellung lässt sich auch für die Kulturtechnik des Schreibens behaupten – für die Schrift als »stillgelegte Zeit« (Großklaus 2003: 25). Mediale Artikulationen können eine gewisse Abgeschlossenheit und Linearität erzeugen oder suggerieren (vgl. ebd.: 33) und fungieren dadurch als »Zeitmaschinen« (ebd.: 26). Der Autor argumentiert,

dass die Beschleunigung von Aufzeichnungs-, Verarbeitungs- und Vermittlungs-Zeit für elektronische Medien [...] vor allem das traditionelle Bezugsmuster der Zeitlinie obsolet erscheinen lässt – und dass statt dessen die nicht-linearen mentalen Bezugsmuster von Gegenwart, von Gleichzeitigkeit, von Dauer (*durée*) oder Déjà-vu etc. und ihre soziale und mediale Übersetzung in Raumformen des Netzes, des Mosaiks und der Oberfläche zunehmend an Bedeutung für unsere kollektive Zeitorientierung gewinnen. (Ebd.: 34, Herv. i.O.)

Die damit einhergehenden Prozesse beziehungsweise Wahrnehmungen können als »Schrumpfung und Dehnung der Gegenwart gleichermaßen« (ebd.: 35) gedeutet werden.

In seiner soziologischen Analyse der Netzwerkgesellschaft widmet Castells ein Kapitel der Zeit, um »die Transformation der menschlichen Zeit innerhalb des neuen gesellschaftlichen, soziotechnischen Zusammenhangs erfassen zu können« (Castells 2017: 522). Die Zusammenhänge zwischen gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen und Zeitlichkeit werden oftmals unter dem Stichwort der Beschleunigung verhandelt (vgl. Rosa 2019, 2020; Leineweber 2020: 183–216; Koselleck 2000: 150–202; Rothauge 2017: 742–743).

Demnach schürt die Technikentwicklung statt eines Zeitgewinns durch ihren Einsatz vielmehr die Zeitnot. Mit dem Begriff der Desynchronisation werden Diskrepanzen in den Zeitstrukturen unterschiedlicher Bereiche beschrieben, wie etwa der Wirtschaft und Politik (vgl. Rosa 2019: 104–105).

»Wenn veränderte Zeitstrukturen und eine qualitativ neue Technik gemeinsam auftreten, stellt sich uns die empirische Frage, auf welche Weise sie jeweils ausformuliert und miteinander verknüpft werden.« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 13) Dementsprechend erarbeiten Hörning, Ahrens und Gerhard (2015) in ihrer Forschung unterschiedliche Lebensstilfiguren, um die Vieldeutigkeit von Technikaneignungen, Technikzeiten und Zeitpraktiken abzubilden. Der empirische Ansatz dient einer differenzierten Betrachtung der Verknüpfungen, um sie in ihren Wechselwirkungen und in ihrer Vielseitigkeit zu erkennen: »Technische Objekte domestizieren nicht nur, sondern stimulieren, irritieren, laden zum Experimentieren ein.« (Ebd.: 11)

Im April 2022 widmete die Deutsche Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft ihren Jahreskongress dem Thema Zeit, 2023 erschien die dazugehörige Publikation zur »Temporalität von Kultur« (Trummer/Drascek/Hirschfelder/Möller/Tauschek/Dieterich 2023). Darin wird die Zeitforschung generell als kulturwissenschaftliche Herausforderung skizziert (vgl. Drascek 2023: 22). Beiträge befassen sich unter anderem mit Temporalitäten von Mensch-Technologie-Relationen (vgl. Thanner/Vepřek 2023), mit Dringlichkeit (vgl. Schwell 2023), Zeitwohlstand (vgl. Heimerdinger 2023), Rhythmisierungen des Lehrens und Lernens (vgl. Künzler 2023), mit Kultur als spekulativem Archiv und fragilen Zukünften²⁷ (vgl. Chakkalakal 2023).

Zwei Beiträge des Kongressbands thematisieren Museen und zwar unter dem Gesichtspunkt des Sammelns (vgl. Gorgus/Heck 2023; Sobik 2023), einer davon die besonderen Umstände der Pandemie:

Das kollektive Pandemieerleben der heutigen Zeit macht uns bewusst, wie sozial konditioniert unser Zeitverständnis und Zeitmanagement vor Corona war und welche Zeitenwende diese Pandemie darstellt. Denn mit dem populären Verständnis eines linear und konsekutiv verlaufenden

27 Die Zukunft/Zukünfte sind sowohl im Tagungsband als auch darüber hinaus wiederkehrendes Thema kulturanthropologischer Publikationen (vgl. Tauschek 2023; Hänel/Sutter/Eggel/Freiberg/Graf/Huszká/Wolff 2020), beispielsweise auch der Kultur- und Literaturwissenschaften (vgl. Bühler/Willer 2016) und eines Sonderforschungsbereichs unter Beteiligung von Kunst-, Kulturwissenschaften und Philosophie (vgl. Fischer-Lichte/Hasselmann 2013).

Prozesses war Corona als Phänomen nicht zu verstehen und materiell zu erfassen: Immer wieder drehte das Infektionsgeschehen seine Schleifen und lief nicht von einem Ausgangs- auf einen Zielpunkt zu. Tatsächlich spiegeln Variationen von Objektgruppen in unseren Sammlungen die Pandemie als zyklischen Prozess mit immer wiederkehrenden Phänomenen und Problemlagen. [...] Auch die Sammlungsbelege repräsentieren die verschiedenen Erscheinungsformen von Zeitlichkeit und deren Erleben. Diese Spezifik der Pandemie zu erfassen ist jedoch nur möglich, wenn Museen ohne zeitlichen Verzug direkt im Feld Material erheben und wenn sie ihre Zeitzeug:innenschaft dabei partizipativ teilen. Den Nutzen eines solchen Arbeitens in *shared communities* und *responsibilities* konnten wir Museen die letzten Jahre eindrücklich belegt finden. Die Qualität der Sammlung wird sich freilich erst in einigen Jahren erweisen [...] (Gorgus/Heck 2023: 174, Herv. i.O.)

Der Beitrag verweist auf die spezifischen Verhältnisse zu den Zeitebenen, die Museen aufgrund ihrer Kernaufgaben haben, wie beispielsweise das Sammeln als Archivierung von Gegenwart, antizipierend, was in der Zukunft aus der Vergangenheit gebraucht, geschätzt, genutzt wird.

Aussagen über die Verhältnisse zu Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit sind Bestandteil der Interviews und schließlich Teil der Ergebnisse vorliegender Arbeit. Gleiches gilt für die Pandemie und ihren Einfluss auf das Zeitempfinden sowie für das Zeiterleben in Bildungsprozessen beziehungsweise in musealen Kontexten. Der Forschungsstand zeigt bestehende Beiträge zum Thema der Arbeit auf, Hinweise auf dessen Bedeutung für das Forschungsfeld, wesentliche Aspekte und Richtungsweiser für dessen Erforschung. Um der Forschungsfrage konsequent nachzugehen, dem Thema, dem Datenmaterial und der Methodologie gerecht zu werden, bedarf es einer Berücksichtigung von Beiträgen aus unterschiedlichen Fach- und Themenbereichen. Deutlich wird während der Sichtung und Vertiefung bestehender Theorien schließlich das Desiderat, das nach der BMBF-Förderlinie erkennbar bleibt und das es im gemeinsamen Schnittfeld von Museen, Kultureller Bildung, Digitalisierung und Zeit(-lichkeit) gibt – und mit vorliegender Studie bearbeitet wird.

4. Der Weg zur Zeit

Zur Anwendung der Grounded Theory Methodology

»Am Anfang steht [...] ein Untersuchungsbereich – was in diesem Bereich relevant ist, wird sich erst im Forschungsprozeß herausstellen.« (Strauss/Corbin 1996: 8) Mit der Ausgangsfrage dieser Arbeit wird der Untersuchungsbereich umrissen – Museen als Akteure Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung (vgl. Kapitel 2). Im Forschungsprozess wird deutlich, welche Relevanz dem Zeitfaktor in diesem Feld zukommt. Um den Weg von der Forschungsfrage (Kapitel 2) über die theoretische Einbettung der Forschungsarbeit (Kapitel 3) hin zu den Ergebnissen (Kapitel 5 und 6) nachvollziehen zu können, fungiert dieses Kapitel als Wegbeschreibung. Es legt die entsprechenden methodologischen und methodischen Entscheidungen dar, das mit der Methodologie verbundene Verständnis von Forschung und Forschungsergebnissen, die darauf beruhende Generierung und Analyse der Daten. Das Kapitel beschreibt den Forschungsprozess, um die wesentlichen Schritte auf dem Weg zur Grounded Theory nachzuzeichnen. Bestmögliche Sorgfalt und Transparenz in der Darstellung dieses Weges ist geboten, da mit der Wahl der GTM bestimmte Herausforderungen einhergehen, die sich unterschiedlich lösen und formulieren lassen. Das betrifft zum Beispiel die lineare Verschriftlichung zirkulärer Forschungsprozesse, die Rolle und Entwicklung der theoretischen Sensibilisierung im Prozess einerseits, ihre Platzierung im Text andererseits. Der Forschungsarbeit dient die GTM sowohl als »methodologischer Rahmen (als Grounded Theory-Methodologie)« als auch als »methodische Orientierung mit konkreten Analyseschritten (als Grounded Theory-Methode)«, um dadurch eine »gegenstandsnahe Grounded Theory« zu generieren (Pentzold/Bischof/Heise 2018: 4–5, Herv. i.O.; vgl. Strauss/Corbin 1996: 9). Zunächst wird – basierend auf der Forschungsfrage, dem dahinter stehenden Interesse und Kontext – die Entscheidung für die GTM thematisiert (Kapitel 4.1). Es folgen die Darstellungen der für die GTM typischen

Bestandteile: Die theoretische Sensibilisierung (Kapitel 4.2), das Sampling (Kapitel 4.3), die Datengenerierung und -bearbeitung (Kapitel 4.4), die Analyse (Kapitel 4.5) sowie abschließend ein Blick auf Gütekriterien der GTM (Kapitel 4.6.).

4.1 Entscheidungskriterien: Zur Wahl der Grounded Theory Methodology

Ausschlaggebend war für die Vorgehensweise im Forschungsprojekt das Interesse und die formulierte Fragestellung, die in Kapitel 2 vorgestellt wird und sich unter anderem im Kontext der DiKuBi-Förderlinie des BMBF entwickelte (vgl. Kapitel 3). Die darin bereits verankerte Frage nach den Möglichkeiten der Akteur_innen Kultureller Bildung angesichts der zunehmenden Digitalisierung wurde im Laufe des weiteren Forschungsprozesses angepasst. Sie wurde in ihrer Formulierung und ihren Begrifflichkeiten geringfügig modifiziert, um dem Erkenntnisinteresse und Forschungsgegenstand gerecht zu werden (vgl. Strauss/Corbin 1996: 20–21, vgl. Kapitel 1.3; Kapitel 2).

Das Forschungsinteresse war mit seinen Wurzeln in der Förderlinie grundsätzlich bereits »in qualitative Begrifflichkeiten eingebettet« (ebd.: 22). Das heißt, es war von der inhaltlichen Ausrichtung, der Methodologie und Methode im Förderprojekt beeinflusst (vgl. Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021a). Da sich das Vorgehen mit der GTM darin bewährte und sich für die entwickelte Fragestellung sowie den Grad ihrer Offenheit ebenso eignete, fiel die Entscheidung erneut auf die GTM. Die Fragestellung bot die für die GTM erforderliche »Flexibilität und Freiheit« (Strauss/Corbin 1996: 22), die das Forschungsinteresse gleichzeitig auch einforderte.

Die GTM eignet sich besonders, um Zusammenhänge zu verstehen und zu hinterfragen, durch Anwendung ihrer spezifischen Vorgehensweisen komplexe Bedingungsgefüge offenzulegen (vgl. ebd.: 5).

Das Ziel der Grounded Theory ist das Erstellen einer Theorie, die dem untersuchten Gegenstandsbereich gerecht wird und ihn erhellt. In dieser Tradition arbeitende Forscher hoffen zudem, daß ihre Theorien letztendlich innerhalb ihrer jeweiligen Disziplin zu weiteren Theorien in Beziehung gesetzt werden und zu einer kumulativen Erkenntniszunahme führen, deren Implikationen sich auch in der praktischen Anwendung bewähren. (Ebd.: 9)

In diesem Sinne wurde mit den Forschungsergebnissen das Ziel verfolgt, sowohl Forschungslücken zu schließen als auch Schlussfolgerungen für die Praxis zu ermöglichen (vgl. ebd.: 6). Dazu wurde ein theoretisches Modell entworfen, die sogenannte »gegenstandsverankerte Theorie« (ebd.: 7; vgl. Kapitel 6). Sie ist das Ergebnis eines empirisch, qualitativ, induktiv und iterativ angelegten Forschungsprozesses. Der offene Charakter der Ausgangsfrage ermöglichte im Analyseprozess eine starke Ausrichtung der Ergebnisse am Datenmaterial und damit die in der GTM geforderte Gegenstandsverankerung. Im Gegensatz zu Mitteln einer quantitativ angelegten Forschung (vgl. ebd.: 3), basiert die GTM auf dem Generieren, Verstehen und Interpretieren des empirischen Datenmaterials im Zuge bestimmter Analyse-, der sogenannten Kodierschritte (vgl. Kapitel 4.5). Ausgehend von den Beobachtungen im Datenmaterial wurden durch das Kodieren induktiv Konzepte generiert, die schließlich zur Theoriebildung führten (vgl. Strauss/Corbin 1996: 7). Das empirische Material bestand aus Interviews, die im Untersuchungsfeld durchgeführt wurden und in Kapitel 4.3 vorgestellt werden. Sie bildeten den Dreh- und Angelpunkt der Arbeit und die Basis der generierten Theorie zu Chronoliteracy im Kontext von Museumsarbeit angesichts zunehmender Digitalisierung (vgl. Kapitel 4.5; Kapitel 6).

Die Untersuchung der Bedingungsgefüge im Feld gemäß GTM führte zur »Entdeckung«¹ des Zeitfaktors als Schlüsselkategorie für die zu entwickelnde Theorie. Die Zusammenhänge der Phänomene, Prozesse, Produkte und Prinzipien der Digitalisierung mit anderen alltäglichen und gegenwärtigen, sozialen oder kulturellen Phänomenen und Prozessen im Museumskontext wurden im empirischen Material sichtbar und durch die entwickelte Theorie erklärbar gemacht. Die Forschungsfrage und die GTM setzten den Rahmen, um das Untersuchungsfeld vor dem Hintergrund zunehmender Digitalisierung zu betrachten, es durch die Rahmensetzung einzugrenzen und bearbeitbar zu machen. Dabei blieb gleichzeitig ausreichend Raum für die Beobachtung der im Feld relevanten, zuvor nicht absehbaren Zusammenhänge, wie in diesem Fall für den Zusammenhang mit dem Faktor Zeit. Diese Entdeckung wird dem offenen und explorativen Charakter der Vorgehensweise zugeschrieben.

Die GTM wird als »problemzentrierter Verfahrensrahmen« (Pentzold/Bischof/Heise 2018: 3) bezeichnet, der »vor allem die Spezifik des Materials für

1 So die Übersetzung aus dem ersten Buch, das von Barney G. Glaser und Anselm L. Strauss zur GTM veröffentlicht wurde: »The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research« (Glaser/Strauss 2009).

die Bildung empirisch begründeter, konzeptuell gehaltvoller Theorien betont« (ebd.). Sie gibt einen Rahmen zur Untersuchung des Phänomenbereichs vor, der genug Platz lässt, um die konkrete Vorgehensweise den Spezifika des Datenmaterials anzupassen, um daraus wiederum die Theorie abzuleiten. In einem solchen Verständnis von Theorie als Interpretation des Datenmaterials misst sich ihr Wert und Wahrheitsgehalt »über ihre Stimmigkeit und ihren voraussichtlichen Nutzen« (Strauss/Corbin 1996: 279, vgl. Kapitel 4.6).

Mit der Darstellung dieser Bedingungsgefüge im Untersuchungsfeld kann die Theorie von der Chronoliteracy »mit praktischem Erklärungspotential« für die Akteur_innen im Feld »zu einem verbesserten Verständnis ihrer Praxis beitragen.« (Strübing 2018: 35) Die Ausformulierung der Theorie von Chronoliteracy dient demnach als theoretische und praktische Grundlage für das Verständnis und die Nutzung musealer Möglichkeitsräume (Kapitel 6). Die Vorgehensweise gemäß GTM hat mit ihrer Verankerung im Pragmatismus zum Ziel, gerade solches Wissen zu generieren, das »Handelnde also in die Lage versetzt, sich kompetenter in ihrer Umwelt zu bewegen« (ebd.).

Diese Denkweise geht davon aus, dass es nicht die eine Realität gibt, die es lediglich abzubilden gilt. »Eine Theorie ist nicht die Ausformulierung einiger entdeckter Aspekte einer bereits existierenden Wirklichkeit ›da draußen‹.« (Strauss/Corbin 1996: 279) Dementsprechend wird der Begriff der »Datengenerierung« vorgeschlagen, da Daten nicht einfach gesammelt oder erhoben, sondern gewissermaßen erst gemacht werden (Strübing 2018: 34). Theorie ist eine Interpretation dieser Daten, die im Handeln und Forschen entsteht und nicht unfehlbar ist (vgl. Strauss/Corbin 1996: 279).

Realität wird dabei nicht – wie in positivistischer Denktradition üblich – als etwas außerhalb der einzelnen Individuen objektiv Vorhandenes und als solches Beschreibbares verstanden, sondern Realität wird im Prozess des menschlichen Handelns konstituiert, hat ihren Bezugspunkt also in konkreten Handlungsproblemen [...] (Aßmann 2013: 84)

Aus dieser Perspektive erschließt sich die wichtige Rolle des empirischen Materials, die sich in der Strukturierung dieser Forschungsarbeit, in der Gewichtung der Kapitel widerspiegelt. Wie bereits deutlich wurde, richtete sich der Forschungsprozess stark am Datenmaterial aus, was eine entsprechende Flexibilität und Offenheit in der Anwendung der GTM-spezifischen Analyseverfahren bedeutete. Es ging weniger um ein starres »Befolgen fester Regeln«

(Pentzold/Bischof/Heise 2018: 3), als vielmehr um eine dem Gegenstand entsprechende Auslegung von Leitlinien.

4.2 Entwicklung der theoretischen Sensibilität

Folgendes Verständnis von theoretischer Sensibilität wird der vorliegenden Forschungsarbeit zugrunde gelegt:

Gemeint ist ein Bewußtsein für die Feinheiten in der Bedeutung von Daten. [...] Die Ausprägung der Sensibilität hängt ab vom vorausgehenden Literaturstudium und von Erfahrungen, die man entweder im interessierenden Phänomenbereich selbst gemacht hat oder die für diesen Bereich relevant sind. [...] Theoretische Sensibilität bezieht sich auf die Fähigkeit, Einsichten zu haben, den Daten Bedeutung zu verleihen, die Fähigkeit zu verstehen und das Wichtige vom Unwichtigen zu trennen. (Strauss/Corbin 1996: 25)

Die theoretische Sensibilität lässt sich über folgende beiden Fragen einkreisen: Wozu dient sie und woraus besteht sie?

Sie bildet eine Grundlage für die Datengenerierung und -analyse, für das theoretische Sampling (vgl. Kapitel 4.3), die Leitfragen der Interviews (vgl. Kapitel 4.4) und die Interpretation der Daten (vgl. Kapitel 4.4). Sie setzt Richtungsweiser im induktiven Forschungsprozess. Sie ermöglicht die erforderlichen Verstehens- und Entscheidungsprozesse. Aus ihr lassen sich Kriterien für entsprechende Einordnungen und Fokussierungen von Phänomenen im Datenmaterial ableiten. Sie bietet »Aufmerksamkeitsrichtungen« (Truschkat/Kaiser/Reinartz 2005: Absatz 25) für den Umgang mit dem Datenmaterial. Sie hilft, »empirisches Material systematisch zu gewinnen, umsichtig und sensibel auszuwerten und stringent zusammenzusetzen« (Götzö 2014: 447).

Zu Beginn der Forschung war eine gewisse Kenntnis des Forschungsstands erforderlich, um bestehende Desiderate zu (er-)kennen. Dadurch ließen sich relevante Fragen für das Feld eruieren, um mit deren Hilfe Forschungslücken schließen zu können. Die Auswahl der Interviewpartner_innen, das theoretische Sampling (Kapitel 4.3), war wesentlich davon beeinflusst. Bestehende Literatur diente der Inspiration für feldrelevante Fragen (vgl. Strauss/Corbin 1996: 34–35) und grundsätzlich der Entwicklung des Interviewleitfadens (vgl. Lünenborg/Maier 2018: 176–178, vgl. Kapitel 4.4). Aus der Lektüre digitaler Museumsstrategien und ausgewählter Literatur zu Museen und Digitalisierung

(vgl. Kapitel 3) speisten sich die Interviewleitfragen (vgl. Kapitel 4.4). Die theoretische Sensibilität bildete die Grundlage für den Auswertungsprozess und die Herausarbeitung der Konzepte und Kategorien. Sie beeinflusste die Wahrnehmung und »den Blick auf die Daten« (Aßmann 2013: 91).

Im Laufe des hier beschriebenen Forschungsprozesses und gerade aufgrund der veränderten Situation und Bedeutung von Digitalität als Folge der Pandemie, galt es diese Entwicklungen im Blick zu behalten, um für das Feld relevant zu bleiben. Die theoretische Sensibilität war wichtig für die Auswahl derjenigen Aspekte aus dem Datenmaterial, die weiterverfolgt und schließlich zu einer Theorie zusammengesetzt wurden. Die entstandene Theorie wurde im Bewusstsein von und im Zusammenhang mit bestehenden Kenntnissen entwickelt, um so ihre Anschlussfähigkeit und ihren Neuigkeits-, im Sinne eines Erkenntniswerts zu erhöhen.

Die Offenheit, die in der Forschungsfrage angelegt war, zog sich durch den Forschungsprozess hindurch. Dieser ist in der GTM zirkulär angelegt, die Daten- und die Theoriegenerierungen überlagern sich in mehreren Iterationen: »Die zirkuläre Abfolge von Datenerhebung und Datenauswertung verleiht dem Forschungsprozess die Offenheit, die nötig ist, um eine gegenstandsbezogene Theorie aus der Empirie heraus zu entwickeln.« (Truschkat/Kaiser/Reinartz 2005: Absatz 41). Das bedeutet, dass die theoretische Sensibilisierung der Datengenerierung und -interpretation nicht etwa vorgelagert ist, sondern weiterhin parallel verläuft. Wird der Forschungsprozess verschriftlicht, entsteht womöglich der Eindruck einer Chronologie, wie sie im Prozess selbst nicht gegeben war. Bei der Vorstellung und theoretischen Einbettung der Forschungsfrage in Kapitel 2 und Kapitel 3 ist dementsprechend im Hinterkopf zu behalten, dass theoretische Bezüge erst im Verlauf oder nach Ende der Analyse hergestellt wurden. Dementsprechend finden sie zum Teil erst in den Ergebnisdarstellungen Erwähnung, direkt dort, wo sie anschlussfähig sind, sei es zur Ergänzung der entwickelten Theorie, zur Klärung, Schärfung oder auch Abgrenzung, etwa zu Ideen der Beschleunigung (vgl. Rosa 2019, 2020), der Visual Literacy (vgl. Sturm 2021: 32) oder des Zeitwohlstands (vgl. von Jorck/Gerold/Geiger/Schrader 2019: 5–6; Kapitel 6).

Die Interviewaussagen wurden ausschlaggebend für die weitere Ausrichtung der theoretischen Sensibilisierung. Aus dem empirischen Material heraus ergab sich der Fokus auf den Faktor Zeit (vgl. Kapitel 4.5), der sich in bestehender Literatur wiederfand. Erst im Wechselspiel aus den Analyseschritten mit fortschreitender Lektüre und Diskussion entstanden die wesentlichen Konzepte und Kategorien auf dem Weg zur Grounded Theory.

Wichtig ist zu betonen, wozu die theoretische Sensibilität nicht dienen soll: Aus den Literaturstudien und Erfahrungen werden keine Thesen oder Positionen entwickelt, die anhand des Datenmaterials nur überprüft werden. Entscheidend für die GTM ist der Umgang mit und die Anwendung von bestehendem Wissen, ob es »zu einem die Studie präformierenden theoretischen Rahmen verdichtet oder aber als Ausgangsmaterial für generative Fragen genutzt wird« (Strübing 2018: 48). Letzteres ist der Fall. Die theoretische Sensibilisierung erfolgte durch das Literaturstudium und Erfahrungen im Untersuchungsfeld, zum Beispiel die in Kapitel 2 und 3 angeführte Literatur (vgl. Kapitel 4.3, vgl. Strauss/Corbin 1996: 31–38), die Erfahrungen der Autorin (CR) aus dem Förderprogramm DiKuBi und aus den beruflichen Tätigkeiten in Museen (vgl. Strauss/Corbin 1996: 26). Kenntnisse ergaben sich aus Konferenzbesuchen², eigenen Konferenz- und Publikationsbeiträgen, aus der universitären Lehre, dem Austausch in Kolloquien, mit Studierenden und Kolleg_innen³. Teilweise entstanden sie durch gezielte Recherchen wie etwa nach Webangeboten, Organigrammen und digitalen Strategien von Museen

-
- 2 Zu den besuchten Veranstaltungen zählen beispielsweise: Das Kunstmuseum im digitalen Zeitalter, 16.-20.01.2023 (s. Österreichische Galerie Belvedere b); Digitales Kulturerbe: Kuratieren – Teilen – Nutzen – Sichern, 06.12.2018 (s. Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin); Kunstkritik und Netzkultur. Bestandsaufnahmen aus dem Arbeitsalltag, 10.11.2018, Symposium des Kunstkritikervereins AICA Deutschland e. V. (s. Kunsthalle Mannheim b).
 - 3 Beispiele für Beiträge zu Konferenzen und Publikationen: S. ICOM ICOFOM ASPAC; s. ICOM ICOFOM; s. Landschaftsverband Rheinland b; vgl. Roßkopf 2023; Jörissen/Roßkopf/Rummler/Bettinger/Schiefner-Rohs/Wolf 2022; Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021 a-c. Beispiele für Seminare sind: Der Traum vom Fliegen. Ästhetische Bildung in musealen und virtuellen Welten, 2022/23, Universität Kassel, in Kooperation mit der GRIMMWELT Kassel und dem Interactive Design Studio A.MUSE; Art Up Your Life – Kulturelle Bildung museal und digital, 2020/21, Universität Hildesheim, mit Beteiligung von: Abteilung Kunstvermittlung/Kunstmuseum Wolfsburg, Büro FuzzyFusion, Bildung und Vermittlung/Museum Friedland, Digitale Burg/Annette von Droste zu Hülshoff-Stiftung, Factory 4.0/Museum Brandhorst, Kindermuseum Junges Schloss & Abteilung Digitale Museumspraxis & IT/Landesmuseum Württemberg; Ästhetik, Digitalität, Experiment: Digitale Räume für Kulturelle Bildung, 2020/21, Universität Hildesheim, mit einem Gastbeitrag von DiKuBi-ON. Teilnahme an den Kolloquien von: Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung unter wissenschaftlicher Begleitung durch den Koordinierungskreis und darunter Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss; Fiona McGovern, Institut für Bildende Kunst und Kunstwissenschaft, Stiftung Universität Hildesheim; Verena Freytag, Fachgebiet Ästhetische Bildung und Bewegungserziehung am Institut für Musik der Universität Kassel.

oder aufgrund von Erwähnungen und konkreten Hinweisen der Interviewpartner_innen⁴, teilweise durch beiläufige Beobachtungen der Museumswelt während der eigenen Berufstätigkeit oder bei Ausstellungsbesuchen.

Die Vertrautheit mit den Aufgaben und Strukturen unterschiedlicher musealer Institutionen und die Schnittmengen an Wissen und Erfahrungen mit den Interviewpartner_innen trugen einerseits zu vertieften Einsichten im Forschungsprozess bei. Andererseits galt es, immer wieder Distanz aufzubauen, eigene Prämissen aufzudecken und unterschiedliche Perspektiven einzunehmen. Dafür war der oben erwähnte Austausch unverzichtbar. Bei Konferenzen wurden Ergebnisse vorgestellt und mit Kolleg_innen diskutiert, bei Kolloquien wurden ebenfalls Zwischenergebnisse vorgestellt sowie Interviewpassagen von den Teilnehmenden unterschiedlicher Fachdisziplinen kodiert und besprochen, ebenso bei Methodenworkshops, Schreibklausuren oder informellen Treffen mit Kolleg_innen.

Gerade im Gespräch mit anderen Fachdisziplinen wurde die Bedeutung des impliziten Wissens für die Interpretation der Daten offensichtlich, wie etwa der Kenntnisse über Spezifika abteilungsübergreifender Arbeit in Museen. Die Diskussionen sensibilisierten für Auffälligkeiten in den einzelnen, ausgewählten und besprochenen Passagen, die im Gesamtbild der jeweiligen Interviews nicht so stark aufgefallen waren. Solche Termine waren Anlass für die Präsentation und eine entsprechende Aufbereitung des vorhandenen Materials in Worten und Diagrammen – forcierten so die Ausformulierung und Klärung von Zusammenhängen. Gegenstand der Diskussionen bildeten vor allem die unterschiedlichen, in den Daten gelesenen Deutungsmöglichkeiten und der Umgang mit theoretischer Sensibilität. »Der Austausch mit anderen im Sinne einer kommunikativen Validierung der Forschungsergebnisse bildet somit eines der zentralen Gütekriterien qualitativer Forschung« (Truschkat/Kaiser/Reinartz 2005: Absatz 48; vgl. Eisemann/Tillmann 2018: 262). Die Autor_innen beziehen die kommunikative Validierung als Möglichkeit zur Überprüfung des Vorgehens besonders auf den Prozess des theoretischen Samplings (Kapitel 4.3). Im Forschungsprozess erwies sich diese Form der Validierung darüber hinaus immer wieder als geeignetes Mittel, der Austausch

4 Hinweise in den Interviews deckten sich zum Teil mit der bereits bestehenden theoretischen Sensibilität, brachten zum Teil weitere Aspekte ein. Beispiele sind Förderprojekte und dazugehörige Publikationen (vgl. museum4punkto, Herzberg 2023), der Begriff des Möglichkeitsraums bei Felix Stalder (vgl. Stalder 2016), derjenige der digitalen Allmende bei Barbara Fischer (s. Wikimedia Deutschland).

über Prämissen, Schlussfolgerungen und Interpretationsmöglichkeiten als wichtig, gerade in den einzelnen Kodierschritten und der Herausarbeitung der Kernkategorien.

Als Grundlage für diesen Austausch dienten Interviewpassagen zum Kodieren, Zwischenergebnisse und (vorläufige) Kategorien sowie gedächtnisstützende Notizen, sogenannte Memos (vgl. Kapitel 4.2; Eisemann/Tillmann 2018: 262). Letztere waren sowohl Ausgangspunkt als auch Ergebnis des Austauschs. Sie entstanden vor allem während des Kodierens und direkt im Programm für die computergestützte Datenanalyse (vgl. Strauss/Corbin 1996: 171; Kapitel 4.4; Kapitel 4.5). Andere entstanden in den Präsentationen und – im späteren Prozess – direkt im Textdokument (vgl. ebd.: 175–181).

Für die ersten acht Interviews waren es etwa tausend Memos, für die nächsten sieben Interviews etwa fünfhundert. Sie umfassten zum Teil nur einen Hinweis in zwei bis drei Worten, etwa auf die Notwendigkeit einer Überprüfung (vgl. »Planungs-Notizen«, ebd.: 169), eine Literaturangabe oder eine Verbindung zu anderen Kodes. Zum Teil enthielten sie ausführlichere Gedanken (vgl. »Theoretische Notizen«, ebd.; Beispiele in Kapitel 4.5). Sie variierten je nach Kodierschritt (vgl. ebd.: 175; Kapitel 4.5). Sie ermöglichten während der Ausarbeitung der Theorie das »Pendeln« zwischen den empirischen Daten und der Theorieentwicklung, den Interviewaussagen und dem abstrakten Denken, »um Abstraktionen in der Wirklichkeit zu verankern.« (Ebd.: 170; vgl. ebd.: 198–199) Den Memos kommt eine entsprechend wichtige Bedeutung im Analyseprozess zu (vgl. Strauss 1994: 62).

Sowohl Literatur⁵, (Berufs-)Erfahrungen und Recherchen als auch das Datenmaterial selbst, Diskussionen darüber, Memos und die Analyse an sich beeinflussten den Sensibilisierungsprozess. Beispiele für das »Pendeln« (Strauss/Corbin 1996: 170) folgen im Kontext des Analyseprozesses mit den einzelnen Kodierschritten in Kapitel 4.5.

4.3 Theoretisches Sampling: Zur Wahl der Interviewpartner_innen

Theoretisches Sampling meint den auf die Generierung von Theorie zielenden Prozess der Datenerhebung, währenddessen der Forscher seine Daten parallel erhebt, kodiert und analysiert sowie darüber entscheidet, welche

5 Zur Sammlung und Verschlagwortung der Quellen wurde das Literaturverwaltungsprogramm Zotero (6.0.37) verwendet (s. Zotero).

Daten als nächste erhoben werden sollen und wo sie zu finden sind. Dieser Prozess der Datenerhebung wird durch die im Entstehen begriffene [...] Theorie *kontrolliert*. (Glaser/Strauss 2010: 61, Herv. i.O.)

Aus dem Zitat zur grundsätzlichen Beschreibung des theoretischen Samplings geht erneut hervor, dass der Forschungsprozess zirkulär angelegt ist und sich Daten- und Theoriegenerierung, Sensibilisierung und Sampling überlagern. Eine rein chronologische Darstellung des Vorgehens ist damit schwer möglich, auch hier lassen sich Überlagerungen und Dopplungen nicht immer vermeiden. Im Fokus des nun folgenden Kapitels stehen die Sampling-Strategien, Informationen zur Auswahl der Interviewpartner_innen und den damit verbundenen Voraussetzungen und Herausforderungen.

Über die unterschiedlichen Phasen und damit einhergehenden Anforderungen der Forschung hinweg variierten auch die Sampling-Strategien. Corbin und Strauss schlugen für den Anfang eine Kombination aus dem »gezielten«, »systematischen« und »zufälligen« Sampling vor (Strauss/Corbin 1996: 155–156). Diese – recht offenen – Vorgehensweisen korrespondierten mit dem ersten Analyseschritt im Kodierprozess, dem sogenannten offenen Kodieren (vgl. Kapitel 4.5). Die Offenheit führte zu einer »weiten Spannweite« (ebd.: 150), um zunächst Datenmaterial anzusammeln und daraus Konzepte zu entwickeln (vgl. ebd.: 153). Einhergehend mit dem sogenannten axialen Kodieren folgte dann die weitere Verdichtung und Entwicklung von Variationen, um Verhältnisse zwischen Konzepten zu bestimmen (ebd.: 156–157). »Diskriminierendes Sampling« (ebd.: 158) meinte im Zusammenhang mit dem dritten Kodierschritt, dem sogenannten selektiven Kodieren, zu einer finalen Auswahl, Überprüfung und theoretischen Sättigung zu gelangen (vgl. Kapitel 4.5). Mit der parallel zunehmenden Sensibilisierung veränderte sich schließlich die Suche nach und der Blick auf die Daten.

Die ersten Fälle werden noch nicht auf der Grundlage einer spezifischen gegenstandsbezogenen sozialwissenschaftlichen Theorie, sondern auf der Grundlage einer ersten vorläufigen Problemdefinition getroffen. Erst nach und nach werden theoretische Kategorien entwickelt, die dann die Auswahl der nächsten Untersuchungseinheiten leiten. (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 232)

Im vorliegenden Fall fiel die Entscheidung auf die Durchführung von Expert_inneninterviews im Museumskontext, um solche Untersuchungsein-

heiten zu schaffen (vgl. Strauss/Corbin 1996: 151). Das damit verbundene Ziel war, »die professionellen Bedingungen, Routinen und Entscheidungsprozesse« (Lünenborg/Maier 2018: 174) des Museumspersonals in den Blick zu bekommen (vgl. ebd.). Ausschlaggebend für die Wahl der Interviewpartner_innen waren ihre »Berufsrollen« (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 155) und ihr »Betriebswissen« (ebd.: 156; vgl. Meuser/Nagel 1991: 445–446). Sowohl ihr »erfahrungsbasiertes Wissen« als auch »professionell erworbenes Deutungswissen zur Strukturierung des Feldes« (Lünenborg/Maier 2018: 174) waren für die Forschungsfrage von Interesse. Einerseits berichteten sie als Expert_innen aus ihrer Berufspraxis und konkreten Erfahrungen, wie etwa mit der Konzeption und Realisierung digitaler Formate und Online-Sammlungen. Andererseits schöpften sie aus der Reflexion ihrer Tätigkeiten, wie beispielsweise im Kontext von kollegialem Austausch und Beiträgen zu Konferenzen und Publikationen sowie zum Diskurs auf museumsspezifischen und kulturpolitischen Plattformen. Einige der für die Forschungsfrage relevanten Strategien und Aussagen der Interviewpartner_innen waren dadurch »reflexiv verfügbar« (Meuser/Nagel 2013: 463). Der Begriff des »Expertinnenwissens« umfasst ebenso weniger reflektiertes, implizites Wissen, die »kollektiv verfügbaren Muster« (ebd.) und »funktionsbereichsspezifischen Regeln« (ebd.), die erst durch das Interview und dessen Auswertung explizit und verfügbar gemacht wurden.

Dabei ist zu bedenken: »In der Grounded Theory sammelt man Ereignisse und Vorfälle, die Indikatoren für theoretisch relevante Konzepte sind. Personen, Orte und Dokumente stellen lediglich die Mittel dar, diese Daten zu erhalten.« (Strauss/Corbin 1996: 164–165) Von Interesse sind für die Forschungsarbeit nicht die Interviewpartner_innen selbst, sondern »ihre Problemsicht, ihre spezifischen Erfahrungen und Wissensbestände innerhalb eines institutionellen Kontextes« (Lünenborg/Maier 2018: 174; vgl. Meuser/Nagel 1991: 442).

Die Erläuterungen zum Sampling stellen sich als Gratwanderung heraus: Einerseits besteht der Anspruch, die zugesicherte Anonymität der Interviewpartner_innen zu gewährleisten, auf der anderen Seite auch derjenige an Transparenz und Nachvollziehbarkeit der Forschung (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 159; Miethe 2013: 929–930; DGfE/GEbF/GFD 2020: 12). Die aufgeführten Metadaten sind ein Versuch, beidem gerecht zu werden (vgl. Kapitel 4.4; Anhang 2).

Die Interviewpartner_innen wurden zum Teil ganz gezielt dort gesucht, wo Antworten auf die Forschungsfrage und nützliche Informationen vermutet wurden (vgl. Truschkat/Kaiser/Reinartz 2005: Absatz 21). Die gezielte Su-

che war für die vorliegende Arbeit wesentlich und führte über Onlinerecherchen zu möglichen Interviewpartner_innen aus Museen, die sich erkennbar mit Digitalisierung befassten. Anhaltspunkte für potenzielle Kontakte waren beispielsweise Online-Angebote und digitale Strategien von Museen, ihre Beteiligung in Förderprojekten mit entsprechender thematischer Ausrichtung. Die gezielte Auswahl der Interviewpartner_innen basierte also auf den Recherchen zu Museen, ihren Angeboten, Schwerpunkten und Organigrammen (vgl. Meuser/Nagel 2013: 464).

Zunächst beschränkte sich die Auswahl auf Kunstmuseen in Deutschland als Konsequenz aus dem vorhergegangenen Förderprojekt (vgl. Kapitel 2; Kapitel 3; Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021a). Die Fokussierung auf den deutschen Kontext wurde aus pragmatischen Gründen beibehalten, um das Forschungsvorhaben handhabbar zu halten und die Vergleichsmöglichkeiten zu vereinfachen, etwa in Hinblick auf die Sprache und die spezifische Museumslandschaft mit ihren unterschiedlichen Trägerschaftsmodellen in Deutschland (vgl. Rahemipour/Grotz 2022; Statista 2023).

Während die ersten vier Interviews im unmittelbaren Kontext von Kunstmuseen entstanden, wurden anschließend auch andere Kontexte berücksichtigt. Die gewählten Interviewpartner_innen hatten spezifische Bezüge zum Forschungsthema, zum Beispiel Erfahrungen mit themenspezifischen Exponaten und Ausstellungen, mit ehrenamtlichen und beruflichen Tätigkeiten, auch außerhalb des Museums.

Kunstmuseen wird immer wieder eine besondere Rolle unter den Museumstypen zugesprochen, bedingt durch ihre Geschichte und Objekte (vgl. Niewerth 2018: 39–40; Korff 2002/1984: 114–115; Schweibenz 2001: 1). Die Klassifizierung eines Objekts als Kunstwerk bringt – im Unterschied etwa zu einem kultur- oder naturhistorisch interpretierten Objekt – andere Präsentationsweisen und Kontextualisierungen mit sich.

Zum einen sind die Exponate des Kunstmuseums schon zum Zeitpunkt ihrer Entstehung als Träger kulturellen Sinns vorgesehen gewesen, während jene des historischen Museums erst in der Ausstellung dazu werden. Zum anderen (und damit zusammenhängend) steht das Ausstellungsstück im Kunstmuseum in sehr viel höherem Maße für sich allein, während jenes der historischen Ausstellung in seiner Aussagekraft weit stärker vom Gesamtgefüge des musealen Raumes abhängig ist (vgl. Grütter 1997: 668f.). (Niewerth 2018: 40 mit Hinweis auf Grütter 1997: 668–669)

Auch wenn zu bedenken und durchaus strittig ist, inwiefern eine solche Klassifikation als Kunst konstruiert und dekonstruierbar ist (vgl. Wonisch 2018: 19; Karp/Lavine 1991; Deliss/Mutumba 2014: 168, 150, 107, 97), wird den Exponaten des Kunstmuseums vielfach eine andere Bedeutung und Aussagekraft zugeschrieben. Das hat letztendlich auch Auswirkungen auf ihre Wiedergabe in digitalen Räumen und die dazugehörigen Diskurse zur Digitalisierung, zu den Kontextualisierungen und Darstellungen von Objekten, der Rolle von Original und Digitalisat, der Vermittlung und Zugänglichkeit, Reproduktion und Dokumentation (vgl. Niewerth 2018: 39 mit Hinweis auf Korff 2002/1984: 115; Thiemeyer 2015; Schweibenz 2001: 1, 2008: 69–79). Diese Aspekte spielten für die vorliegende Arbeit eine Rolle (vgl. Kapitel 5), begründeten jedoch – so die Einsicht im Laufe der Forschung – nicht den Ausschluss weiterer Museumstypen⁶.

Ferner wurden Interviewpartner_innen durch ein systematisches Vorgehen gesucht, indem etwa Tagungen zum Forschungsthema besucht wurden, die grundsätzlich die Chance boten, Kontakte zu potenziellen Interviewpartner_innen zu knüpfen – ohne dabei gezielt auf vorher recherchierte Personen zuzugehen (vgl. Truschkat/Kaiser/Reinartz 2005: Absatz 20). Systematisch, aber spontan wurden Gespräche und Vorträge vor Ort für Interviewanfragen genutzt. Ebenso entstanden Begegnungen auf Tagungen abseits des Forschungsthemas, daraus Interviewtermine mit Personen, die nicht den anfänglichen Samplekriterien entsprachen. Sie sind dem zufälligen Sampling zuzurechnen und der Offenheit zuzuschreiben, die besonders am Anfang, aber auch im späteren Forschungsprozess eine wichtige Rolle für die Datengenerierung und -interpretation spielte.

Insgesamt waren es acht Personen mit unterschiedlichen Erfahrungen in deutschen Museen und dortigen Digitalisierungsprozessen. Es handelte sich nicht immer um Museumspersonal im engsten Sinn, sondern auch um ehemalige Mitarbeiter_innen oder Personal aus der weiteren Museumsbranche. Die beruflichen Positionen einiger Interviewpartner_innen hatten sich seit der ersten Kontaktaufnahme verändert. Darunter waren Leitungspositionen wie etwa die Leitung eines Hauses, einer Abteilung oder eines Projektes (vgl. Meuser/Nagel 1991: 444). Die Schwerpunkte ihrer Tätigkeiten waren unterschiedlich verteilt, zum Beispiel auf die Vermittlung, Ausstellungen oder

6 Innerhalb der ersten Datengenerierung sind fünf der acht Interviewpartner_innen dem Kontext von Kunstmuseen zuzuschreiben, innerhalb der zweiten Datengenerierung sind es aufgrund ihrer Stellenwechsel zwei von sieben.

Kommunikation. Die Stellen waren teilweise befristet, teilweise unbefristet. Die Zahl der Jahre mit Berufserfahrung variierte, ebenso das Alter der interviewten Personen. Die Interviewpartner_innen waren in unterschiedlichem Maß und aus diversen Perspektiven »mit den institutionellen Mechanismen des fraglichen Bereichs vertraut« (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 158). Die Stellenbezeichnungen verwiesen nur zum Teil explizit auf den Bezug zur Digitalisierung. Dabei ist zu beachten, dass die in diesem Abschnitt angeführten Beschreibungen zwar ein Bild vom Sampling zeichnen, jedoch nicht zu Kriterien des Samplings oder der Analyse zählten. Das heißt, dass die Analyse keinen Vergleich zwischen Museumstypen, zwischen Perspektiven der unterschiedlichen Abteilungen, Alters- oder Geschlechtergruppen anstrebte. Vielmehr verfolgte die Analyse gemäß GTM die Entdeckung von neuen Faktoren. Dementsprechend finden sich keine Informationen oder Darstellungen von Abhängigkeiten in Bezug auf die Größe der Museumsteams, die Lage in Deutschland, die Lage in städtisch oder ländlich geprägten Räumen und die Organisationsform der Museen. Vertreten sind beispielsweise städtische und staatliche Museen, gemeinnützige Gesellschaften mit beschränkter Haftung, Stiftungen, Institutionen im Verbund, teilweise ohne eigene Sammlungen. Das Alter und die Geschlechterzugehörigkeit der Interviewpartner_innen sowie nähere Details zu ihrem Arbeitsplatz wurden auch nicht zu Faktoren und Kategorien dieser Studie, um ihre Anonymität zu wahren. Die Rolle dieser Faktoren für die Museumsarbeit können hingegen ein interessanter Gegenstand künftiger Forschung werden.

Die ersten Interviews wurden zwischen Juli 2019 und März 2020 mit einer Dauer zwischen 60 und 90 Minuten geführt. Voraussetzung war die vorausgegangene Zusendung der Informationen zum Forschungsprojekt und zur Einwilligungserklärung per Email sowie die Unterzeichnung dieser Erklärung (vgl. DGfE/GEbF/GFD 2020: 6; Meyermann/Porzelt 2019: 13–22). Darin enthalten waren Informationen zu den Forschungszielen, zum Umgang mit den Daten und Ergebnissen, zur ungefähren Dauer und Vorgehensweise der Datengenerierung, die Zusicherung der Anonymisierung der Daten sowie der Hinweis auf die Freiwilligkeit (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 159; Miethe 2013: 928). Für die zweite Datengenerierung wurde zusätzlich die Zustimmung zur Verwendung eines Videokonferenztools erforderlich⁷.

7 Für die Aufzeichnung des Interviews wurde DFNconf genutzt (s. Verein zur Förderung eines Deutschen Forschungsnetzes e. V. a und b).

Der Treffpunkt für die erste Datengenerierung wurde nach dem Vorschlag der Interviewpartner_innen vereinbart und lag in drei Fällen an deren Arbeitsort – teilweise mit entsprechenden Einblicken in ihr Arbeitsumfeld, aktuelle Ausstellungen und digitale Formate vor Ort, in die dort sichtbaren Veranstaltungsplakate und Publikationen. Drei Interviews fanden in öffentlichen Cafés und eines in der Privatwohnung der_s Befragten statt. Das achte Interview musste aufgrund der mit der Coronapandemie verbundenen Risiken kurzfristig in einen, von der_m Interviewpartner_in vorgeschlagenen, digitalen Konferenzraum verlegt werden.

Die Pandemie war ausschlaggebend für die Entscheidung zu einem zweiten Interview mit den gleichen Personen zu einem späteren Zeitpunkt. Die Option eines erneuten Austauschs wurde von Anfang an mitgedacht und oftmals am Ende des ersten Interviews bereits angesprochen, mal von Seiten der Interviewerin, mal von Seiten der Interviewten. Es galt grundsätzlich, »die Türen offenzuhalten« (Strauss/Corbin 1996: 154), ob für konkrete Nach- oder Verständnisfragen oder, wie in diesem Fall, eine weitere Datengenerierung. Mit sieben der acht Expert_innen fand zwischen Januar und Februar 2022 ein Folgeinterview mit einer Dauer zwischen 30 und 60 Minuten statt. Die Gesprächsbereitschaft war prinzipiell wieder sehr hoch, die Zusagen erfolgten jedes Mal überwiegend schnell.

Es gab dabei auch Kontakte, die zunächst mit dem Ziel eines Interviews aufgenommen wurden, dann allerdings nicht zu einem solchen führten. Die Gründe hierfür sind unter anderem die mit der Pandemie ab Frühjahr 2020 einhergegangenen, veränderten Situationen, Ungewissheiten und (zeitlichen) Einschränkungen im Museumskontext. Die bis dahin bereits durchgeführten acht Interviews boten außerdem ausreichend Material für den Analyseprozess und die erste Entwicklung von Kategorien. Erst zu einem späteren Zeitpunkt und mit etwas Abstand zum Ausbruch der Pandemie wurde die Idee weiterer Interviews wieder aufgegriffen, um die bis dahin entstandenen Kategorien verdichten und ausdifferenzieren zu können. Um auf den ersten Gesprächen aufbauen und Vergleiche anstellen zu können, wurden Folgeinterviews mit den gleichen Interviewpartner_innen geführt.

Eine der Anfragen für die zweite Datengenerierung blieb auch nach zweimaliger Adressierung unbeantwortet. Der Grund blieb unbekannt und wird im Zeitmangel vermutet, der bereits in Gesprächen außerhalb der Aufnahmen des ersten Interviews Erwähnung fand – und basierend auf anderen Interviewaussagen schließlich einen Aspekt der entstandenen Theorie ausmacht. Ein anderes Folgeinterview fand erst nach Einigung auf ein entsprechendes

Konferenztool statt. Aus logistischen und pragmatischen Gründen angesichts der Pandemieerfahrungen wurden die Interviews der zweiten Runde alle online durchgeführt.

Forschungspraktisch erwiesen sich die Strategien des theoretischen Samplings nach Corbin und Strauss als hilfreiche Orientierung. Die gezielte Suche nach weiteren Eigenschaften und Dimensionen der wachsenden Konzepte und Kategorien (vgl. Kapitel 4.5) gestaltete sich insofern als schwierig, als dass die Auswahl zu einem gewissen Grad unberechenbar blieb – denn oft waren die »erarbeiteten Auswahlkriterien so beschaffen, dass sie den Fällen von ›außen‹ nicht anzusehen sind« (Strübing 2018: 41–42). Die zeitliche Begrenzung der Forschungsarbeit legte an manchen Stellen nahe, gleichzeitig mehrere Personen anzufragen, da prinzipiell auch mit Absagen gerechnet werden musste, sowie mit Puffer für die zeitliche Koordination von Terminen. In dem Fall konnten die Interviewpartner_innen nicht erst sukzessive ausgewählt werden, wie es das theoretische Sampling nahelegt. Gleichzeitig war es eine Herausforderung, von vornherein festzulegen, welche Personen und Spuren für den weiteren Verlauf vielversprechend waren (vgl. Truschkat/Kaiser/Reinartz 2005: Absatz 24; Strauss/Corbin 1996: 153). Denn erst im Laufe der Zeit wurde deutlich, welche Konzepte, Dimensionen und Eigenschaften für die Entwicklung der Theorie von Interesse waren (vgl. Truschkat/Kaiser/Reinartz 2005: Absatz 34).

Deshalb kam folgenden beiden Aspekten entsprechende Bedeutung zu: Zum einen gilt, nicht zwingend die Interviews als Untersuchungseinheiten zu betrachten, die Ergebnis eines jeweiligen Sampling-Schrittes sind, sondern die Sampling-Strategien innerhalb des bestehenden Materials anzuwenden. Das »Sampling von Beziehungen und Variationen« (vgl. Strauss/Corbin 1996: 148; ebd.: 156) kann beispielsweise auf ein bereits generiertes Interview angewendet werden (vgl. Strübing 2018: 41–42), um die Konzepte aus dem offenen Kodieren zu verdichten. Corbin und Strauss formulieren, dass ein intensives theoretisches Sampling auch innerhalb des bestehenden Datenmaterials stattfinden kann und auch sollte (Strauss/Corbin 1996: 164). Das ist »gewissermaßen so, als ob ein Interview-Pool sich immer weiterentwickelt oder als ob Interviewpartner entweder überlegt ausgewählt oder als bedeutsam für die Untersuchung erkannt worden wären.« (Ebd.) So rückten nicht nur tatsächlich neu generierte Interviews ins Blickfeld, sondern auch bestehende Interviewtranskripte in einen inzwischen veränderten Blick. Dieser war im Laufe des Forschungsprozesses von den entstandenen Kategorien und insbesondere der Schlüsselkategorie geprägt.

Zum anderen gilt, dass es sich bei den Forschungsstrategien der GTM um »Leitlinien und Faustregeln, keine Vorschriften« (Strauss 1994: 32–34; vgl. Strübing 2018: 41–42) handelt. Es gibt unverzichtbare Schritte und Kriterien, aber eben auch begründete Variationen (vgl. Kapitel 4.5).

4.4 Datengenerierung und -bearbeitung

Aus dem vorhergehenden Kapitel erschließt sich bereits der Weg zu den Interviewpartner_innen, hierauf folgen nun Details zur Durchführung der Interviews und der weiteren Datenbearbeitung. Sowohl das theoretische Sampling als auch die theoretische Sensibilität bildeten eine wesentliche Voraussetzung zur Entwicklung der Leitfragen (vgl. Kapitel 4.2). Sie basieren auf Kenntnissen »aus Fach-, Berufs- oder Laien-Literatur oder aus der Erfahrung« (Strauss/Corbin 1996: 152). Inspiration zu den Fragen bot die Auseinandersetzung mit digitalen Museumsstrategien und aktueller Fachliteratur (vgl. Kapitel 3) und mit dem eigenen Erfahrungsschatz im Berufsfeld (vgl. Kapitel 4.2; Strauss/Corbin 1996: 33; Kannengießer 2018: 216). Für das Interview mit Expert_innen (vgl. Kapitel 4.3) gilt in der Tendenz – im Vergleich beispielsweise zu biografischen Interviews – ein etwas ausführlicherer Leitfaden als nützlich (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 165). Zunächst war der Entwurf (vgl. Anhang 5) provisorisch, weil er noch keine »bestätigte theoretische Relevanz für die sich entwickelnde Theorie« (Strauss/Corbin 1996: 152) besitzen konnte. Doch er setzte einen Ausgangspunkt für die Forschung (vgl. ebd.). Er bot einen »Rahmen zur Gesprächsanregung« (Lünenborg/Maier 2018: 175), »Orientierung und Strukturierung« (ebd.: 177), um sich im Interview nicht zu verlaufen oder zu verzetteln (vgl. Meuser/Nagel 1991: 448). Die Auseinandersetzung mit den Museen, Profilen der Institutionen und ihres Personals ermöglichte zum einen ganz grundsätzlich die Erstellung des Leitfadens (vgl. Meuser/Nagel 2013: 464) sowie die spezifischen Modifizierungen durch Anpassungen an die jeweilige Institution und Person im Vorfeld jedes einzelnen Interviews. Außerdem wurden die Fragen in den Interviews dem Gesprächsverlauf angepasst. Ähnlich wie für die Regeln der GTM (vgl. Kapitel 4.1; Kapitel 4.3), heißt es auch für die Leitfragen:

Während der Forschungsarbeit starr an ihnen festzuhalten, **schließt** der Situation innewohnende Datenmöglichkeiten **aus**; **begrenzt** die Menge und die Art der gewonnenen Daten; und **hindert** den Forscher daran, Dichte und

Variation der Konzepte zu erreichen, die für das Entwickeln einer Grounded Theory unabdingbar sind. (Strauss/Corbin 1996: 152, Herv. i.O.)

Wichtiger als die Reihenfolge und Vollständigkeit der Fragen war die Ermöglichung von Entdeckungen (vgl. Strauss/Corbin 1996: 152; Meuser/Nagel 2013: 465). Dem Gesprächsverlauf zu folgen bedeutete, sich »primär an den inhaltlichen Relevanzstrukturen und kommunikativen Ordnungsmustern der Befragten« (Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 164) zu orientieren, weniger an vorgefertigten Strukturierungen. Die starre Orientierung an einer festen Reihenfolge von vorgefertigten Fragen hätte bedeutet, »die subjektiven Relevanzstrukturen der Befragten« abzuschneiden und »dem vorab vorgenommenen Ordnungsraster« zu unterwerfen (ebd.).

Dementsprechend wurde vorweg jeweils betont, dass die erste Frage sehr offen ist, um denjenigen Themen nachgehen zu können, die im Gesprächsverlauf aus Sicht der Interviewpartner_innen relevant schienen (vgl. Kriterium der Offenheit, ebd.: 166). Der Leitfaden wurde nicht abgearbeitet, sondern dem Gespräch angepasst, um Aspekte aufgreifen zu können, die im Vorfeld nicht antizipiert wurden und werden konnten. Die Reihenfolge wurde flexibel gehandhabt (vgl. ebd.: 169).

Startpunkt der Gespräche war in unwesentlich abgeänderter Form: Inwiefern ist der digitale Raum wichtig für das Museum? Nachfragen widmeten sich den Zielen des Museums, der Bedeutung und den notwendigen Bestandteilen einer digitalen Strategie sowie den digitalen Möglichkeiten, Plattformen und Tools, die aktuell schon genutzt wurden, deren Anwendungsweise und -zweck. Interesse bestand außerdem an Beispielen – auch anderer Museen –, die besonders in Erinnerung waren, Rückmeldungen von User_innen und Visionen der Institutionen. Ein anderer Themenkomplex war der Prozess der Strategie- oder Konzeptentwicklung, wie und wo dieser in der Institution verankert war. Interne und externe Schnittstellen, dazugehörige Expertisen und Ansprüche der Involvierten wurden erfragt. Das Interesse stand im Zusammenhang mit den Zuständigkeiten, Strukturen und dem Selbstverständnis der Institutionen. Daran schloss sich die Frage nach dem Leitbild des Hauses – welche Rolle es beispielsweise spielte, wie sehr es im Wandel begriffen war oder in Wechselwirkung mit den digitalen Entwicklungen stand. Ein dritter Themenkomplex behandelte die Bildung als Begriff und Ziel in der Museumsarbeit, möglichst konkrete Beispiele. Die Bedeutung des Digitalen für die Bildung war Thema, zum Beispiel die Erfordernisse, um Bildung zu ermöglichen. In ihrer Rolle als User_innen wurden die Interviewpartner_innen danach gefragt, wo

sie sich selbst über Objekte, Inhalte und Ausstellungen eines Museums informierten. Abschließend zeigten sich folgende Fragen meist noch als ergiebig: Welche Fragen haben Sie an die Forschung in diesem Bereich? Welche Aspekte würden Sie erforschen, wenn Sie Zeit dafür hätten? Was sollte unbedingt noch gesagt werden, bevor wir das Interview beenden? Ein Großteil dieser Fragen wurde ins Gespräch eingebaut, um spezifisch auf das Forschungsthema zu sprechen zu kommen (Kriterium der Spezifität, vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 167).

Die Leitfragen der Folgeinterviews waren weniger umfangreich. Sie tangierten den Umgang der Museen mit dem Wandel und den sich verändernden (insbesondere technologischen) Möglichkeiten und die diesbezüglichen Beobachtungen der Befragten seit dem letzten Gespräch. Die Entwicklung von Organisation, Selbstverständnis und Routinen der Institutionen war von Interesse und die Frage, inwiefern technologische Entwicklungen die Verständigung und Positionierungen innerhalb der Institutionen erforderlich machten sowie die Zusammenarbeit an Schnittstellen wie beispielsweise zwischen künstlerischen und technischen Expertisen. Die Gewohnheiten mit neu entwickelten Medien wurden auf ihre Auswirkungen auf die ästhetische Wahrnehmung hin befragt. Gesprächsthema waren außerdem die Museumsaufgaben und ihre möglichen Veränderungen sowie grundsätzlich Transformationsprozesse von Museen – und was diese dabei von ihrem eigenen Gegenstand, der Kunst, lernen könnten. Abschließend erfolgte wiederum eine sehr offene Frage: Was war im vergangenen Jahr für Sie am eindrucksvollsten, überraschendsten und sollte unbedingt noch gesagt werden?

Die Offenheit trug tatsächlich dazu bei, dass die Interviewpartner_innen »frei antworten, [...] zum ausführlichen Erzählen angeregt« wurden und »ihre eigene Sichtweise darlegen« konnten (Lünenborg/Maier 2018: 175). Immer wieder kam es nach längeren Ausführungen zu Aussagen wie etwa: »[...] hm, ja, ich weiß gar nicht, ob ich auf die Frage jetzt geantwortet habe, aber [...]« (I1G). Mehrmals geriet die eigentliche Ausgangsfrage in Vergessenheit, wurden unterschiedliche Gedanken, Sprünge und Exkurse in die Antworten beziehungsweise Ausführungen eingebaut. Von Seiten der Forscherin (CR) wurden diese im Interview explizit begrüßt.

Die kürzere Dauer der zweiten Interviews ist dem Forschungsverlauf geschuldet. Der weniger ausführliche Leitfaden spiegelt die Phase des Analyseprozesses wider, in dem sich bereits die Schlüsselkategorie und Kernkategorien abzeichneten, die es nun anzureichern und auszudifferenzieren galt. Zudem sollte eine kürzere Dauer der Gespräche die Chancen erhöhen, bei den

Interviewpartner_innen erneut auf Bereitschaft und ein passendes Zeitfenster zu stoßen. Die Entscheidung für die Online-Durchführung begünstigte diese Aspekte zusätzlich, da mehr Spontaneität, Flexibilität und weniger Aufwand für Ortswechsel gegeben waren (vgl. Nicklich/Röbenack/Sauer/Schreyer/Tihlarik 2023: Absatz 21).

Die zweite Datengenerierung fand aus praktischen und logistischen Gründen, aufgrund der zum Teil weiterhin unsicheren Pandemie-Lage komplett online statt. Damit waren wichtige Abwägungen verbunden. Grundsätzlich ist gerade dann zu Reflexion, Kritik und Skepsis geraten, »wenn der Einsatz vor allem als Ressourcensparprogramm genutzt und als reine Flexibilisierung des Forschungsprozesses begriffen wird, bei dem unter Effizienzgesichtspunkten das Doppelte an Material in der Hälfte der Zeit erhoben werden kann.« (Ebd.: Absatz 43) Mit dem Forschungsprozess sind durchaus Kostenfragen verbunden, die einkalkuliert werden müssen. Ausschlaggebend muss für die Wahl der Vorgehensweise vor allem sein, welche Forschungsziele wie erreicht werden können und welche Voraussetzungen dafür erfüllt sein müssen. Die Entscheidung für die Online-Durchführung war im vorliegenden Fall sicherlich dadurch begünstigt, dass durch das vorhergegangene Gespräch bereits eine gewisse Vertrautheit und informeller Austausch im Vorfeld gegeben war (vgl. ebd.: Absatz 22). Der Vorschlag stieß bei den Befragten auf positive Reaktionen, die außerdem auf eine grundsätzliche Vertrautheit mit der erforderlichen Technik schließen ließ (vgl. ebd.: Absatz 42).

Gerade für Leitfaden- beziehungsweise Expert_inneninterviews wird darin eine gute Lösung gesehen, die sich zur Zeit der Coronapandemie bewährt hat (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 163). Diese Interviewform setzt – im Vergleich etwa mit biografischen und narrativen Interviews – mehr Struktur und weniger Zeitaufwand voraus, was der Durchführung per Videokonferenz-tool zugutekommt (vgl. ebd.). Allerdings ist bei Online-Formaten auf Fragen der Vertraulichkeit und der Datenverarbeitung besonders gründlich einzugehen (vgl. ebd.). Dementsprechend wurde über die verwendete Software und die Nutzung der Videofunktion im Vorfeld kommuniziert. Technische Störungen kamen vor, bremsten den Gesprächsverlauf jedoch nie aus (vgl. Nicklich/Röbenack/Sauer/Schreyer/Tihlarik 2023: Absatz 24–25).

Die Aufnahmen wurden anschließend mit Hilfe einer Software zur computergestützten Datenanalyse⁸ vollständig transkribiert (vgl. Strauss/Corbin

8 Als Software zur Datenanalyse wurde MAXQDA (Analytics Pro 2018, Release 18.2.5) verwendet (s. VERBI – Software).

1996: 14–15). Wesentliche Kriterien für die Wahl des Transkriptionssystems waren die Praktikabilität und die Lesbarkeit (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 216). Die festgelegten Transkriptionsregeln (vgl. Anhang 3) ermöglichten die Suchfunktion nach bestimmten Stichwörtern über die Transkripte – und gegebenenfalls auch die sprachlichen Eigenheiten der Interviewpartner_innen – hinweg. Anfangs wurden akustische Eindrücke wie die Lautstärke und besondere Betonungen dokumentiert, jedoch ergaben sich daraus keine ausschlaggebenden Erkenntnisse, so dass später darauf verzichtet wurde (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 217). Das heißt, »Stimmlagen sowie sonstige nonverbale und parasprachliche Elemente werden nicht zum Gegenstand der Interpretation gemacht« (Meuser/Nagel 1991: 455) – denn im Vergleich zu narrativen Interviews oder konversationsanalytischen Auswertungen sind sie für den Umgang mit Expert_inneninterviews nicht notwendig (vgl. ebd.).

Es wurden lediglich Audiodateien verwendet, auch wenn das Interview selbst als Videokonferenz durchgeführt wurde. Die Entscheidung fiel außerdem für eine vollständige Glättung des Materials, ebenfalls zugunsten der besseren Les- und Auffindbarkeit von Begriffen sowie – durch Tilgung von Umgangssprache und dialektalen Färbungen – zugunsten der Anonymität (vgl. Fuß/Karbach 2014: 39; Anhang 3). Nur vereinzelt wurden Fehler im Satzbau oder in der Grammatik belassen, um keine zu großen Eingriffe und möglicherweise Deutungen vorzunehmen, und mit einer entsprechenden Markierung versehen ([sic!]).

Ein nächster und wichtiger Schritt der Datenbearbeitung war nach der Transkription die Anonymisierung gemäß der Einverständniserklärung (vgl. Meyermann/Porzelt 2019: 13–22; Fuß/Karbach 2014: 97–98; DGfE/GEbF/GfD 2020: 6–7). Das heißt, personenbezogene Daten wurden durch Platzhalter und erklärende Beschreibungen ersetzt, beispielsweise Institutionen, Städte und andere Beschreibungen, die nahe liegende Rückschlüsse auf die Person oder ihre Institution zuließen (vgl. Meyermann/Porzelt 2019: 7, 24–29; Fuß/Karbach 2014: 96–99; Anonymisierungsregeln im Anhang 4). Dabei ging es immer wieder um die bestmögliche Vereinbarung von der Gewährleistung der Anonymität mit den Ansprüchen an die Nachvollziehbarkeit der Forschungsergebnisse.

Die Interviewpartner_innen wurden als Expert_innen adressiert, als »*RepräsentantInnen* einer Organisation« (Meuser/Nagel 1991: 444, Herv. i.O.), deren Aufgaben, Tätigkeiten und Verantwortlichkeiten innerhalb dieser Organisation von Interesse waren. Dennoch waren gerade auch diejenigen Momente aufschlussreich, in denen sie sich auch von ihrer Organisation distanzieren

und individuelle Sichtweisen teilen. Die Zusicherung der Anonymisierung begünstigte eben solche Momente, Offenheit und kritische Aussagen, etwa Kritik an Strukturen und Hierarchien sowie Aussagen abseits der offiziellen Wendungen aus den Selbstdarstellungen der Museen. Denn es ging um das »Erfahrungswissen – im Sinne des Betriebswissens – [...], das nicht identisch ist mit den Selbstdarstellungen und Unternehmensphilosophien von Unternehmen, Organisationen und Verbänden« (Przyborski/Wohlrab-Sahar 2021: 163; vgl. Kapitel 4.3) – beziehungsweise mit den Mission Statements und digitalen Strategien der Museen.

Da es um eben jenes Betriebswissen und den professionellen Bezug ging, wurde auf die Angabe von Alter und Geschlecht zugunsten der Anonymität und ohne Einbußen für den Analyseprozess verzichtet: »Von Interesse ist dabei nicht die Person oder deren Biographie (oder gar deren Geschlechterzugehörigkeit) [...]« (Lünenborg/Maier 2018: 174; vgl. Strauss/Corbin 1996: 164–165; Kapitel 4.3). Grundsätzlich gilt: »Vertrauliche Informationen können zwar für die Auswertung genutzt, nicht aber publiziert werden. Im Sinne der Aufrechterhaltung der Anonymität muss mitunter auf die Publikation interessanter und wichtiger Ergebnisse verzichtet werden.« (Miethe 2013: 932) Im Fall der vorliegenden Arbeit gingen damit keine gravierenden Vorenthalten oder schwierigen Abwägungen einher, der Verzicht war inhaltlich für die Darstellung der Ergebnisse tragbar.

4.5 Datenanalyse: Vom offenen Kodieren zur gegenstandsverankerten Theorie

Einige der zentralen Begriffe für den Analyseprozess finden bereits in den vorhergehenden Kapiteln Verwendung, wie beispielsweise das Kodieren und die Konzepte. Sie werden im folgenden, etwas umfangreicheren Unterkapitel an Beispielen aus dem Datenmaterial veranschaulicht.

Die vergleichende Auswertung wird als Kodieren bezeichnet, bei dem es darum geht, über Konzeptualisierungs-, Abstraktions- und Ordnungsstufen die Daten aufzuschließen und in den Dimensionen ihres sozialen Sinns, ihrer Relevanzen, (dynamischen) Strukturen und Relationen herauszuarbeiten. (Pentzold/Bischof/Heise 2018: 5)

Das Kodieren beschreibt den Analyseprozess im Zusammenspiel mit der theoretischen Sensibilität als sowohl wissenschaftlichen wie auch kreativen Prozess (vgl. Strauss/Corbin 1996: 39). Es dient der Gewährleistung der »Gegenstandsverankerung« (ebd.), dem Aufbrechen von Datenmaterial und Prämissen, der Verdichtung und Annäherung an die Realität (vgl. ebd.). Die Codes sowie die daraus entstehenden Konzepte, Kategorien und Kode-Notizen (Memos, vgl. ebd.: 43; vgl. Kapitel 4.2) fungieren als Datenverankerung, als Verbindung zwischen den konkreten Interviewaussagen und der abstrahierten Theorie. In der GTM wird zwischen dem offenen, dem axialen und dem selektiven Kodieren unterschieden (vgl. Kapitel 4.3 zum Zusammenhang mit dem theoretischen Sampling). Diese Typen des Kodierens bauen aufeinander auf, erfolgen dabei aber nicht zwingend einer Folge von eindeutig unterscheidbaren Phasen (vgl. Strauss/Corbin 1996: 40). Grob lässt sich zunächst festhalten: Das offene Kodieren bezweckt das »Aufbrechen« der Daten durch ein analytisches Herauspräparieren einzelner Phänomene und ihrer Eigenschaften« (Strübing 2014: 16). Diese zugrunde liegenden Phänomene und Eigenschaften, Verhaltensweisen und Ereignisse aus dem empirischen Datenmaterial werden auch als Indikatoren bezeichnet (vgl. Strauss 1994: 54–55). Daraus werden Konzepte entwickelt – »Bezeichnungen oder Etiketten, die einzelnen Ereignissen, Vorkommnissen oder anderen Beispielen für Phänomene zugeordnet werden.« (Strauss/Corbin 1996: 43). Das axiale Kodieren gilt als »Erarbeiten eines phänomenbezogenen Zusammenhangsmodells, d.h. es werden qualifizierte Beziehungen zwischen Konzepten am Material erarbeitet und im Wege kontinuierlichen Vergleichens geprüft« (Strübing 2014: 16). Selektives Kodieren zielt schließlich

auf die Integration der bisher erarbeiteten theoretischen Konzepte in Bezug auf [...] »Kernkategorien«, d.h. es wird ein großer Teil des Materials re-kodiert, um die Beziehungen der verschiedenen gegenstandsbezogenen Konzepte zu den Kernkategorien zu klären und eine theoretische Schließung herbeizuführen. (ebd.: 16–17)

(Kern-)Kategorien sind auf einer höheren Ebene angesiedelt, haben einen höheren Abstraktionsgrad und eine größere Reichweite, dienen als »Klassifikation von Konzepten« (Strauss/Corbin 1996: 43). Sie entstehen durch den Vergleich und die Gruppierung von Konzepten (vgl. ebd.: 43). Um die Konzepte und Zusammenhänge zu überblicken und besser zu verstehen, wurden sie in

grafische Formen gebracht. Die finale Version mit einem Überblick über die Kategorien und Konzepte findet sich im Anhang (Anhang 1).

Die Indikatoren und die theoretischen Konzepte, auf die sie verweisen, lassen sich aber meist erst im Vergleich mehrerer Interviews erhärten und müssen insbesondere bei den ersten offenen Kodiersitzungen eines Forschungsprojekts als vorläufige und experimentelle Analysekategorien verstanden werden. Das offene Kodieren ist eben dieses Entwickeln erster, noch vorläufiger Konzepte. (Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 84)

Der Kodierprozess wurde in der dafür vorgesehenen Software MAXQDA vollzogen. Sie ermöglichte nach der Transkription (vgl. Kapitel 4.4) das Erfassen der Codes sowie der sogenannten In-vivo-Codes, das heißt die Verwendung von Begriffen aus dem Sprachgebrauch der Interviewpartner_innen als Codes (vgl. Charmaz 2021: 168). Farbliche Markierungen erlaubten die Zuordnung von Codes zu übergeordneten Kategorien. Memos ließen sich direkt den Codes oder den Dokumenten – in diesem Fall den insgesamt 15 Interviewtranskripten – zuordnen oder als freie Memos auch ohne eine Zuordnung erstellen. Diese dienten zum Beispiel der Kontextualisierung von In-vivo-Codes, dem Hinweis auf Verbindungen zwischen Codes oder den Überlegungen zu den Lesarten des Interviewausschnitts (vgl. Kapitel 4.4). Für den Umgang mit dem Datenmaterial galt:

Es geht [...] nicht nur um den subjektiv gemeinten Sinn, nicht primär um die Absichten der Handelnden, sondern auch um diejenigen möglichen Lesarten des Handelns oder der Kommunikation, die zu diesen Intentionen unter Umständen in großer Spannung stehen, die aber vom Text gedeckt sind. [...] Bei dieser extensiven Entwicklung von Lesarten geht es aber auch nicht darum, das vermeintlich ›Gemeinte‹ in sein Gegenteil umzudeuten, sondern die Implikationen und Deutungsmöglichkeiten des Gesagten [...] zu erfassen, die über das Gemeinte oft weit hinausreichen. (Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 81)

Die Forschungsarbeit dient nicht als Sprachrohr oder Wiedergabe der Interviews (vgl. Przyborski/Wohlrab-Sahr 2021: 87), sondern der Abstraktion zu einer interviewübergreifenden Theorie. Die entstandene Theorie ist nur eine Interpretation der Daten, die zu einem gewissen Grad immer auch anders interpretiert werden könnten (vgl. Kapitel 4.1; Strauss/Corbin 1996: 279).

Offenes Kodieren Während sich im Laufe des weiteren Forschungsprozesses die Typen des Kodierens abwechseln können, steht am Anfang immer das offene Kodieren – ein Start mit dem axialen oder selektiven Kodieren ist nicht möglich. Denn zunächst geht es um das Aufbrechen und Konzeptualisieren des Datenmaterials, um einen Umgang mit den Daten zu finden (vgl. Strauss/Corbin 1996: 45). Das offene Kodieren umfasst die Prozesse des »Aufbrechens, Untersuchens, Vergleichens, Konzeptualisierens und Kategorisierens von Daten« (ebd.: 43). Zunächst wurden besonders auffällige, vielversprechende, irritierende Passagen oder Formulierungen im Datenmaterial mit Codes versehen, zu einem großen Teil mit sogenannten In-vivo-Kodes, wenn also die Originalformulierungen der Interviewpartner_innen als Kodennamen direkt übernommen wurden. Als erste Faustregel formuliert Strauss: »Achten Sie auf natürliche Kodes, d.h. auf Ausdrücke, die von den Leuten, die Gegenstand der Untersuchung sind, benutzt werden.« (Strauss 1994: 60; vgl. Charmaz 2021: 168). Ein Grund dafür liegt darin, dass ihre Ausdrücke einen hilfreichen Ausgangspunkt für die Analyse bieten (vgl. Charmaz 2006: 55): »*In vivo* codes help us to preserve participants' meanings of their views and actions in the coding itself. [...] *In vivo* codes serve as symbolic markers of participants' speech and meanings.« (Ebd., Herv. i.O.) Diese Kodes ermöglichen eine größere Nähe zur Deutung und Perspektive der Interviewteilnehmer_innen und eine stärkere Datenverankerung der entstehenden Kategorien und Theorie. Im Umgang mit diesen Kodes ist zu beachten, dass ihre Bedeutung gerade nicht als eindeutig und klar angenommen werden kann, sondern vielmehr als besondere Denk- und Interpretationsanregung. Ihr symbolischer Gehalt muss erst erarbeitet werden:

In vivo codes that condense meanings consist of widely used terms that participants assume everyone shares. In contrast, take participants' usage as problematic rather than reproducing it. [...] Unpacking such terms not only gives you a great opportunity to understand implicit meanings and actions but also to make comparisons between data and with your emerging categories. (Ebd., Herv. i.O.)

Diese In-vivo-Kodes können als eine »erste Abstraktionsebene« (Aßmann 2013: 233) betrachtet werden, auf der zweiten Ebene wurden – auf der Suche nach den möglichen Interpretationen und impliziten Bedeutungen dieser Kodes – Konzepte und Kategorien entwickelt (vgl. Aßmann 2013: 233; Charmaz 2006:

55). Diese wurden teilweise direkt nach In-vivo-Kodes oder in enger Anlehnung daran benannt (vgl. Strauss/Corbin 1996: 50).

Im Fall der vorliegenden Arbeit kann der intensive Gebrauch von Formulierungen der Interviewpartner_innen auch auf die Tatsache zurückgeführt werden, dass diese zu einem großen Teil gewohnt sind, in einem gewissen Abstraktionsgrad über ihre Arbeit zu sprechen oder zu schreiben, wie beispielsweise bei Konferenzen und in Publikationen (vgl. Kapitel 4.3). Ihr »professionell erworbenes Deutungswissen zur Strukturierung des Feldes« (Lünenborg/Maier 2018: 174; vgl. Kapitel 4.3) wies auf ihre Rolle als »*reflexive Subjekte*« (Breuer/Muckel/Dieris 2019: 263, Herv. i.O.) hin. Das heißt, sie reflektierten ihre eigene Person, ihr Handeln, ihre Probleme und nutzten »interpretierende und typisierende Begriffe, die in ihrer Lebenswelt zur Strukturierung, Handlungs-/Interaktions-Steuerung und Erklärung herangezogen werden« (ebd.).

Diese haben häufig den Vorteil, Charakteristika des Gegenstands im Idiom des Feldes (»authentisch«) und sprachlich treffend/sensibel zu fassen. Derartige Konstruktionen der Feldmitglieder lassen sich für die Bildung von Kategorien im Sinne der R/GTM [Reflexive Grounded Theory] mitunter fruchtbar machen. Ausdrücke aus dem Feld-Jargon können darauf hin inspiziert werden, ob sie sich als Konzeptbenennungen für eine *Grounded Theory* eignen. Es kann sich dabei um Formulierungen handeln, für die der Forschende kaum einen besser treffenden Sprachausdruck findet. Die Kodierenden tun gut daran, bei der Durchsicht und Analyse ihres Datenmaterials nach solchen potentiell verwendbaren *In-vivo-Codes* Ausschau zu halten. (Ebd., Herv. i.O.)

Die wesentlichen Konzepte, auf die sich die entwickelten Kategorien der vorliegenden Forschungsarbeit stützen, basieren auf Zitaten aus dem Datenmaterial. Die Kernkategorien selbst sind nur zum Teil nach In-vivo-Kodes benannt. Denn wie das Zitat von Kathy Charmaz (2006: 55, vgl. oben) bereits verdeutlicht, eignen sie sich nur bedingt dazu, bedürfen oft mehr der Reflexion und weiteren Verarbeitung, statt der reinen Reproduktion.

Um zu den Konzepten und Kategorien zu gelangen, ging es im offenen Kodieren zunächst darum, besonders aussagekräftige Passagen oder Formulierungen im Datenmaterial zu erkennen und zu bearbeiten. Gerade zu Beginn der Analyse lohnt es sich, »kleinschrittig-sequentiell« (Strübing 2018: 42) vorzugehen und einzelne Passagen, einzelne Zeilen und einzelne Worte genau

zu betrachten, um so die Oberfläche der Transkripte tatsächlich aufzubrechen (vgl. ebd.; Strauss 1994: 75–76; Strauss/Corbin 1996: 53–54). Dieses Vorgehen, Zeile für Zeile nach der Bedeutung von einzelnen Wörtern und Passagen zu fragen, erwies sich gerade auch für den Austausch in den Kolloquien als hilfreich (vgl. Strauss/Corbin 1996: 61–63). Auf diese Weise entstanden um die 4350 Kodes.

Im Folgenden werden Beispiele für Kodes und ihre Kontexte vorgestellt, in Verbindung mit entsprechenden Memos⁹, Hinweisen auf die theoretische Sensibilität und Verfahrensweisen zur Vertiefung der Kenntnisse und Verdichtung der entstandenen Theorie. Dazu gehörte beispielsweise die Frage-Taktik in Bezug auf die Kategorien, um die theoretische Sensibilisierung und die Herausarbeitung von Eigenschaften und ihren Dimensionen weiterzuentwickeln (vgl. ebd.: 57–61; Strauss 1994: 41).

Ziel ist dabei, jene Eigenschaften herauszuarbeiten, die für das sich abzeichnende Konzept »wesentlich« sind, die also für Existenz und Funktionieren der damit in der jeweils rekonstruierten Perspektive bezeichneten Phänomene konstitutiv sind – und das Konzept damit von anderen zu unterscheiden erlauben. (Strübing 2018: 43–44)

Es galt, Unterschiede und Differenzierungen aufzuspüren, indem empirische Phänomene miteinander verglichen und ins Verhältnis gesetzt wurden (vgl. ebd.). Vergleiche sind »essentiell für das Identifizieren und Kategorisieren von Konzepten« (Strauss/Corbin 1996: 63–64). Sowohl die Fragen als auch die Vergleiche dienten als Strategien, um neugierig und fragend zu bleiben. Das war auch deshalb wichtig, weil bereits anfangs eine große – und durch die Interviews fortlaufend wachsende – Vertrautheit mit dem Forschungsfeld bestand und dies das Betreten bekannter Pfade statt neuer Gedankengänge prinzipiell begünstigen könnte.

Um die Verhältnisse zwischen den Kodes und Konzepten zu klären und sie schließlich zu übergeordneten Kategorien zu verdichten, stellte das Kodierparadigma ein wichtiges Hilfsmittel dar, als »Grundausstattung der Denkprozesse« (Strauss 1994: 57; vgl. Strauss/Corbin 1996: 75–93; Bischof/Wohlrab-Sahr

9 Die Memos sind dem Programm MAXQDA oder Dokumenten und Präsentationen aus dem Forschungsprozess entnommen. Da sie ursprünglich nicht zur Veröffentlichung gedacht waren, wurden sie hierfür nun im Sinne einer besseren Verständlichkeit an wenigen Stellen geringfügig modifiziert.

2018:90; Aßmann 2013:92–93). Damit ließen sich Konzepte als Ursache, Bedingung, Kontext, Folge oder Strategie identifizieren beziehungsweise in ein entsprechendes Verhältnis zu anderen Konzepten und zur Forschungsfrage bringen (vgl. Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 79).

Mit Hilfe des Kodierparadigmas wurden Zusammenhänge erschlossen, die so nicht unbedingt von den Interviewpartner_innen selbst formuliert oder intendiert wurden, sondern Interpretationen der Forschenden sind (vgl. ebd.: 81). Sie sind Lesarten und hypothetisch, nicht zwangsläufig realistisch (vgl. Strauss 1994: 43). Anhand von Beispielen werden die interviewübergreifenden Bedingungsgefüge sowie die Fragen und Vergleiche als Vorgehensweisen im Forschungsprozess nun veranschaulicht.

Folgendes Zitat aus dem Interviewmaterial bietet den ersten Ausgangspunkt¹⁰:

I1A

[...] diese [digitalen] Werkzeuge werden [...] immer weniger greifbar sozusagen oder sie sind immer ferngesteuerter [...] und irgendwann haben wir vielleicht auch Werkzeuge, die sich selbst weiterentwickeln, [...] wo ich jetzt noch gar nicht weiß, was dieses Werkzeug in zehn Jahren auf einmal für eine Fähigkeit entwickelt hat [...]

Der In-vivo-Kode »greifbar« verweist auf die Wahrnehmung von »Greifbarkeit« als Phänomen. Es steht in der Interviewaussage im Kontext mit digitalen Werkzeugen der Kunstproduktion, der genuin digitalen, programmierten Kunst. Der Begriff des »Werkzeugs« weitet den Blick für das weitere Bedingungsgefüge, durch die mögliche Assoziierung und den Vergleich mit anderen, bekannten – und »greifbaren« – Werkzeugen wie etwa einem Hammer. Die Folge eines als (dazu im Vergleich) weniger greifbar wahrgenommenen Werkzeugs ist die Unwissenheit und Unberechenbarkeit, was solche Werkzeuge künftig, »irgendwann«, können. Als mögliche Strategie ließe sich zum Beispiel ableiten, die Steuerung selbst zu übernehmen, statt eine Fernsteuerung

10 Die Quellennachweise beziehen sich auf die Interviewtranskripte (I), die chronologische Reihenfolge der beiden Datengenerierungen (1 oder 2) und die einzelnen Interviews (A bis H). Die Interviewtranskripte sind anonymisiert und unveröffentlicht, können auf Anfrage bei der Forscherin eingesehen werden.

zuzulassen. Daraufhin ergeben sich neue Fragen, etwa nach den Möglichkeiten und Voraussetzungen der Steuerbarkeit von Prozessen (und Produkten). Das Kodierparadigma lässt sich beispielsweise folgendermaßen darstellen:

Tabelle 1: Kodierparadigma zum Phänomen: Wahrnehmung von »Greifbarkeit«

Phänomen	Wahrnehmung von »Greifbarkeit«
Ursächliche/zeitlich vorausgehende Bedingungen	Digitalität (und damit assoziierte, fehlende Greifbarkeit) von Werkzeugen (und Produkten)
Kontext	Anwendung digitaler Werkzeuge in der Kunstproduktion
Intervenierende Bedingungen	Assoziation und Vergleich mit anderen Werkzeugen und deren Eigenschaften (zum Beispiel »greifbar«)
Handlungs- und Interaktionale Strategien	über Szenarien in der Zukunft spekulieren; Steuerbarkeit (für die Gegenwart und Zukunft) schaffen
Konsequenzen	(Un-)Berechenbarkeit der künftigen Entwicklungen

Eigene Darstellung (vgl. Corbin/Strauss 1996: 78–85)

In den dazugehörigen Memos aus den Unterlagen der Autorin heißt es:

Memo CR

Die Entstehung von Kunstwerken wandelt sich und bleibt dabei in Teilen beziehungsweise für Teile der Szene unvorhersehbar.

Haptisch bleibt dabei nur das Tablet, das man in der Hand hält – die Erschließung der Kunst verlagert sich, wie es auch Kholeif mit dem »sensorial shift« beschreibt (vgl. Kholeif 2018). Die häufige Verwendung von »vielleicht«, das Spekulative und Ungewisse unterstreicht, dass es nicht allein um die veränderte Haptik geht, sondern auch darum, dass die Entstehung kognitiv weniger greifbar, nicht nachvollziehbar ist. Hier greift die Vorstellung des Cyberspace als dunkler, nebulöser Raum, in dem magische Dinge passieren (vgl. Meyer 2015).

Im Sinne der zweifachen Verankerung (vgl. Strauss 1994: 58–59) – sowohl in den Daten als auch im Kontextwissen zum Forschungsgegenstand – wurden

entsprechende Theoriebezüge hergestellt. Eine Anschlussstelle wurde zum Begriff des Cyberspace hergestellt:

Als William Gibson das Wort 1984 erfand, prägte er damit nachhaltig unsere Vorstellungswelt. Science-Fiction-Filme der 1990er Jahre trugen ihren Teil dazu bei und so stellten wir uns diesen Cyberspace folglich vor als einen großen, dunklen, kalten (am Bild des Weltraums orientierten), ›virtuellen‹ Raum, als eine Art Jenseits-Welt, eine ›virtual reality‹ (Meyer 2015: 3)

Die Vorstellung eines solchen nebulösen Raums verdeutlicht das mit der Technik assoziierte Unbekannte, Unberechenbare, Unvorhersehbare, das sich auch aus der Interviewpassage (und dem weiteren Interviewverlauf) herauslesen lässt.

Eine andere Verbindung wurde zur Beschreibung des »sensorial shift« (Kholeif 2018: 95) gesehen und zu folgenden Ausführungen:

Touch is one of the sensory functions that enables us to access our spatial environment. As digital media have become increasingly haptic or touchable, the way we physically engage with the world is altering. While tactility is traditionally explored by what we can experience with our hands, the idea of what we can engage with through ›touch‹ is rapidly evolving. [...] The desire to touch is thus transferred from the hand to the finger, where the age-old instinct to hold something in its entirety is refocused on an evolving instinct to poke at a particularity. (ebd.: 133)

Diese Überlegungen tangieren den Aspekt der Greifbarkeit und wie dessen Wahrnehmung sich wandelt. Daraus entstanden Fragen wie etwa nach der ästhetischen (und taktilen) Wahrnehmung in Zeiten zunehmender Digitalisierung. Diese wiederum standen im Zusammenhang mit einem anderen Zitat aus dem Interviewmaterial zur Wahrnehmung von Kunst:

I1B

[...] sich von dieser, von dieser schieren Größe des Werkes alleine [...] bezaubern lassen oder beeindrucken lassen [...]

Memo CR

Die Größenverhältnisse sind ein Aspekt der Wahrnehmung und Rezeption von Kunst, die durch vermehrte Online-Angebote beeinflusst wird (vgl. »sensorial shift« bei Kholeif 2018). Wie steht es um Zauber und Eindruck bei der Rezeption von Online-Kunst? Wann entstehen in der Rezeption Eindrücke, welche und wie? Welchen Zauber möchte man durch das Digitalisat bewirken oder ist es reine Information und ein Rechercheangebot? Was geht verloren, wenn sich Menschen bei der Recherche auf das Digitalisat stützen? Welche Aussagekraft haben diese Aspekte für die Verhältnisse zwischen Original und Digitalisat?

Das »Bezaubern« und »Beeindrucken« wird laut Zitat von der Größe eines Kunstwerkes ausgelöst, die sich – so hieß es im weiteren Interviewverlauf – im Kontext einer Museumsausstellung vor Ort erleben lässt, dahingegen unter den Bedingungen von Online-Kontexten verloren geht. Die Formulierungen aus dem Memo führen zur Frage nach möglichen Strategien, um auch in digitalen Räumen Eindrücke zu vermitteln. Die Fragen zeigen Parallelen zu einem weiteren Memo auf, das zu einer anderen – an dieser Stelle sonst nicht weiter relevanten und deshalb hier nicht zitierten – Passage entstand:

Memo CR

»Das Digitale« lässt sich unter anderem differenzieren und greifen, indem es kontrastiert wird – wie beispielsweise mit dem Original. [...] Fragen der Originalität stellen sich in Zeiten der Re- und Postproduzierbarkeit immer wieder im neuen Gewand. Mit Blick auf die Entwicklung der Beziehungen zwischen »Original« und »Digital«: Ist das Digitalisat der Werbebanner für das Original? Braucht jedes Original seinen digitalen Zwilling, um überhaupt sichtbar zu bleiben? Welchen Wert hat dadurch – und angesichts weiterer Faktoren – »das Digitale«? Es schafft Aufmerksamkeit und Sichtbarkeit, wird Interessierten und Forschenden zugänglich und dadurch Objekt von Recherche, Forschung und Erkenntnisgewinn. Es verändert das Verhältnis von Nutzer_innen zum Original, kann als Vermittler interpretiert werden, aber auch als Trickspieler, weil es vorgibt, Zugang zu etwas zu schaffen, das es gleichzeitig nicht in seiner ganzen sinnlichen Erscheinung wiedergeben kann. [...] Es hat eine ähnliche Funktion wie ein Prospekt (vgl. lat. prospectus, pro-spicere)

und kann damit auch als Lockmittel interpretiert werden, als Ankündigung, Versprechen. Was wäre das Original ohne sein Digitalisat (wert)?

Die Bezüge zwischen den unterschiedlichen Kodes und Memos verdeutlichen, wie sich Kodes und Konzepte tentativ zu ersten Annahmen verdichten lassen, etwa zur Rezeption von Kunst vor Ort und online, zur Wahrnehmung von digitaler Kunst, digitalen Werkzeugen und Digitalität generell.

Folgende Interviewpassage tangiert die von der Digitalisierung beeinflussten Wahrnehmungsweisen:

IIE

[...] und natürlich hat das auch mit Digitalisierung zu tun, wie stark ist die durch die digitale Kommunikation beeinflusste Erwartungshaltung oder auch die konkrete Handlungshaltung [...] von Menschen, das Verhalten von Menschen, die erwarten, dass sie auf ihrem Smartphone, zack, zack, plötzlich alles sofort parat haben, was bewirkt das im Hinblick auf den Besuch einer Ausstellung, die von mir eigentlich Geduld erwartet, Mich-darauf-Einlassen erwartet [...] wie steht das [...] im Widerspruch zueinander, wie kann das eine das andere beflügeln oder hemmen [...]

Daraufhin entstanden beispielsweise In-vivo-Kodes zu »Erwartungshaltung«, »Geduld« und »Widerspruch«, daraus später auch das abgeleitete Konzept der Erwartungshaltungen (vgl. Anhang 1). In einem Memo dazu steht die Frage, inwiefern sich Zeitgeist und Museum widersprechen und ob dieser Spannungsbogen das Reizvolle eines Museumsbesuchs ausmacht. Dazugehörige Kode-Notizen aus dem Kolloquium berühren Fragen wie zum Beispiel nach Zeit und Hektik in der Kunstrezeption, nach den Wirkungen der Unterhaltungsindustrie auf Wahrnehmungsmuster und die Aufmerksamkeit, nach der Anpassung musealer Angebote an veränderte Wahrnehmungen bis hin zur Anbietung, nach den Spezifika von Museumsbesuchen, beispielsweise im Vergleich zu Theaterbesuchen.

Folgende Passage greift einen weiteren Aspekt von Rezeption und Reaktion von User_innen in Online-Kontexten auf:

I1B

[...] wo man dann [...] damit rechnen kann, dass vielleicht auch bissige Kommentare oder auch schwierige Kommentare zurückkommen, auf die man dann reagieren muss.

Memo CR

Der Zugzwang des Online-Geschehens: Ein Profil oder Account allein reicht nicht, auch die Aktion allein nicht – der Rhythmus ist bestimmt durch Aktion, Reaktion, Interaktion. Das gilt es mit dem Arbeitsrhythmus zu vereinbaren und auch mit der Rolle, die man innerhalb der Institution einnimmt. [...]

Als Reaktion auf Aktivitäten von Museen auf Online-Plattformen kommen hier »bissige Kommentare« zur Sprache. Die Auseinandersetzung mit dieser Passage sensibilisierte in besonderem Maße für die unterschiedlichen Zusammenhänge mit »Öffentlichkeit«, die in den Interviews häufig Erwähnung fand – als »Fachöffentlichkeit« (I1B), »Internetöffentlichkeit« (I1B), »Museumstwitterer«¹¹ (I1B), »Community« (I2G), als »Publikum« (I1C), das man »einbeziehen« kann (I1B), »schockiert« (I2B) oder »lockt« (I2B) oder zum Beispiel im Sinne einer »Vernetzung mit anderen Institutionen« (I1B), extern im Zusammenhang mit »Druck« und »Meinungsbild« (I2G), intern im Kontext der »Presse- und Öffentlichkeitsabteilung« (I1G).

Memo CR

Was bedeutet Öffentlichkeit für ein Museum? Welche (Spannungs-)Verhältnisse gibt es da? Welche Bedeutung hat wer für wen und wie wandelt sich das Verhältnis, wenn diese Öffentlichkeit weiter und anders einbezogen wird? [...] Welche andere Qualität hat diese Vernetzung jetzt? Sind Phänomene wie Kollegialität oder Konkurrenz dadurch verändert oder der Drang, das eigene Profil zu schärfen? Ist Austausch Erkenntnisgewinn oder Beziehungspflege?

11 Im Juli 2023 wurde die Online-Plattform Twitter in X umbenannt. Da alle Interviews vor dieser Umbenennung geführt wurden, wurde einheitlich Twitter als Bezeichnung des sozialen Netzwerks beibehalten (s. Wikimedia Foundation Inc.).

Content und/oder Community – welche Balance entwickelt sich da? Wie verändern sich Beziehungen?

In einem Gespräch wurden beispielsweise Kulturhackathons als hilfreich beschrieben, um »Öffentlichkeit herzustellen und Prozesse auszulösen« (I1H). »Öffentlichkeit« kann hergestellt werden und zeigt sich als Folge von Formaten wie dem Hackathon. In einem anderen Interview erschien das Format des Hackathons als Auslöser von Prozessen innerhalb der Institution (vgl. I1B) und als Inspiration – man hat viel an »Ideen mitgenommen« (I1B). In einem Memo dazu wird die grundsätzliche Frage nach der Inspiration aufgeworfen, wovon sich Kulturschaffende inspirieren, anregen, auch aufregen oder unter Druck setzen lassen. Die »Öffentlichkeit« erzeugt Druck auf Museen, »Handlungsdruck« (I1H), der in folgender Passage zu den Twitter-Netzwerken von Museen zum Ausdruck kommt:

I1A

[...] da ist [...] ein wahnsinniger Hype [...] drum, in der Diskussion zu bleiben

Memo CR

Aus einem Hype ergeben sich Zugzwänge, die nicht immer langfristig planen und Weitsicht walten lassen. Hype kann Kurzschlüsse auslösen, aber auch wichtiger Impulsgeber sein, etwas in Bewegung bringen, die dann aber auch gesteuert werden muss. Er drängt dazu, Position zu beziehen und Profil zu zeigen – wie können Institutionen eine solche Situation nutzen und gestalten?

Die Öffentlichkeit auf Online-Plattformen erzeugt Druck und Zugzwang, wie es auch im Kontext des obigen Beispiels von bissigen Kommentaren, der Fall ist. Daraus speiste sich später sowohl das Konzept der Unmittelbarkeit (in den Interaktionen zwischen Museen und User_innen) als auch dasjenige der Beobachtungen (im Kontext von Hypes; vgl. Anhang 1). Zu den damit wachgerufenen Fragen passten wiederum Aspekte – und mögliche Strategien – aus einer weiteren Passage:

I1B

[...] es sind [...] Überlegungen, das [...] anders zu strukturieren, anders zu denken, aber das ist [...] Zukunftssache, aber [...] dass da ein Denken und ein Nachdenken passiert und auch dass verschiedene Vermittlungsprogramme [...] daran denken, wie können wir das Digitale mit reinnehmen. Das [...] unterstreicht [...] diesen Wandel [...]

Demnach ist »das Digitale« (noch) keine Selbstverständlichkeit, sondern Anlass zum Nachdenken und Verändern von Strukturen. In vielen Interviewausagen werden Pläne und Vorhaben – insbesondere aus dem Kontext der Digitalisierung – für die Zukunft genannt (vgl. Kapitel 1.1). Exemplarisch steht dafür an dieser Stelle folgendes Zitat:

I1A

[...] wenn ich dann endlich mal wieder mehr Zeit [...] habe. [...] so eine nächste Stufe [...] zu gehen [...]

Memo CR

Es scheinen viele Pläne und Vorhaben in der Luft zu liegen und im steten Widerstreit mit mangelnder Zeit zu verharren. Die nächsten Schritte werden in die vage Zukunft projiziert. Die Arbeit vollzieht sich im ständigen Bewusstsein der Luft nach oben, einer nächsten Stufe, die es zu erreichen gilt. Offen bleibt, wie sich diese vagen Vorstellungen nächster Schritte konkret in Vorhaben übersetzen lassen, die erfüllen, was als Wunsch besteht.

Zeit erscheint hier bereits als wesentlicher Faktor. Im Kontrast zu diesen häufigen Projektionen in die Zukunft steht der Wandel, der im zuvor angeführten Zitat unterstrichen und im selben Interview mehrmals erwähnt wird – als etwas, das bereits eingetreten ist (vgl. I1B).

Basierend auf den bisherigen Ausführungen lässt sich »das Digitale« beispielhaft als vorläufige Kategorie »dimensionalisieren« (vgl. Strauss/Corbin 1996: 43). Dazu werden Attribute oder Charakteristika der Kategorie in ihren jeweiligen Ausprägungen wie folgt dargestellt (vgl. ebd.):

Tabelle 2: Dimensionalisierung der vorläufigen Kategorie »das Digitale«

Kategorie	Eigenschaften	Dimensionale Ausprägungen
das Digitale	Greifbarkeit	abstrakt – konkret
	Einfluss auf die ästhetische Wahrnehmung	gering – stark
	Berechenbarkeit	fassbar – unfassbar
	Öffentlichkeitswirksamkeit	gering – stark
	Anregungspotenzial (Nachdenken, Veränderungen)	ausgeprägt – schwach
	Zeitintensität	hoch – gering
	...	...

Eigene Darstellung (vgl. Strauss/Corbin 1996: 43)

Mit der fortschreitenden Analyse durch die Erarbeitung von Vergleichen und Verhältnissen zwischen den Kodes, vorläufigen Dimensionalisierungen und Diagrammen, mit Hilfe von Fragestellungen und Kodierparadigmen, erhöhte sich die Aufmerksamkeit für übergreifende Faktoren und Ideen, in die sich die einzelnen Kodes integrieren ließen. Mit Blick auf die Beispiele – Stichworte wie Zeit, Zukunftssache und Zukunft, Unberechenbarkeit, Geduld, Zugzwang, Hype, Wandel – erwies sich die Zeit(-lichkeit) als Faktor, zu dem sich alle Kodes in Beziehung setzen ließen. Damit wuchs auch die Sensibilität dafür, welche Theorien – zu eben jenem Forschungsfeld der Zeit und Zeitlichkeit – im weiteren Verlauf von Nutzen sein könnten (vgl. Strauss 1994: 44).

Axiales Kodieren Die gefundenen Kodes und Konzepte wurden weiterhin gesichtet, geordnet, gruppiert und miteinander in Verbindungen gebracht – immer im Zusammenhang mit der Fragestellung und der theoretischen Sensibilisierung. Der Fokus rückte im Zuge des axialen Kodierens verstärkt auf die Beziehungen und Bedingungen zwischen den Kodes und Konzepten, so dass diese »auf neue Art zusammengesetzt werden« (Strauss/Corbin 1996: 75) – und zu Kategorien verdichtet werden konnten. In diesem Schritt der

weiteren Abstraktion half wiederum die Anwendung eines Kodierparadigmas (vgl. ebd.). Das Kodierparadigma wurde zu einer »Art Checkliste [...], eine Hilfestellung für die Interpretation« (Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 88). Es diente dem Verständnis dafür, »was den Sinnzusammenhang, für den eine Kategorie steht, konstituiert. Es handelt sich nicht um ›Schubladen‹, die zwangsläufig immer alle zu füllen sind.« (Ebd.) Im Prozess wurden dieselben Aspekte mal als ursächliche, mal als intervenierende Bedingungen eingesetzt, erschienen womöglich mal als Kontext, mal als Strategie, um die unterschiedlichen Zusammenhänge durchzuspielen und am Ende auch mal eine »Schublade« des Kodierparadigmas leer zu lassen.

Das Paradigma beschrieb in diesem Schritt die Beziehungen zwischen den entstandenen Kategorien und ihren Konzepten untereinander, nicht zwischen den jeweiligen Kategorien (Strauss/Corbin 1996: 76). Die Analyse drehte sich mehr und mehr »um die ›Achse‹ einer Kategorie« (Strauss 1994: 63). Es ging nicht um die reine Bündelung von Konzepten, sondern ihre Integration in einen größeren Zusammenhang – denjenigen des übergeordneten Zeitfaktors. Die generierten Kategorien bildeten schließlich »die Ecksteine der sich herausbildenden Theorie« (Bischof/Wahrab-Sahr 2018: 87). Zur Erarbeitung und Darstellung der Kategorien wurden Daten aus MAXQDA exportiert, für eine andere Übersicht in Tabellen übertragen, in Mind-Map-Tools zu einem Schaubild zusammengetragen, in Präsentationen zu Diagrammen transformiert und in Textdokumenten als Zusammenhänge verschriftlicht. In die Textdokumente wurden Exzerpte aus der Literatur hinzugefügt.

In MAXQDA wurden die Codes farblich nach den Kategorien sortiert, die sich im Prozess herauskristallisiert hatten. Der axiale Kodierprozess »erfordert, dass sich die Interpretierenden von der Deskription des Materials lösen und (empirisch begründete) Vermutungen darüber anstellen, wie die festgestellten Konzepte im größeren, fallüberspannenden Rahmen zusammenhängen könnte.« (Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 88) Der Faktor Zeit erwies sich im Laufe des Kodierens, der theoretischen Sensibilisierung und der kollegialen Diskussionen als solch ein fallübergreifender Zusammenhang. Er wurde als Schlüsselkategorie identifiziert, die sich selbst wiederum, basierend auf den erarbeiteten Konzepten, auf drei Hauptkategorien verteilte. Diese waren das Ergebnis des offenen und axialen Kodierens – im Übergang zum selektiven Kodieren – und werden hier mit ihren Bezügen zu ihren zugeordneten Konzepten vorgestellt. Die ausführliche Darstellung der Ergebnisse erfolgt in Kapitel 5. Hier werden nur Fragmente herausgezogen, um den Forschungsprozess an

sich nachvollziehbar zu machen, einhergehend mit den Fragen, die den Analyseprozess zusammen mit dem Kodierparadigma vorantrieben.

Hauptkategorie: Im Umgang mit Digitalisierung Eine erste Hauptkategorie vereint die Zusammenhänge im Umgang der Museen mit Digitalisierung. Die oben bereits genannten Beispiele zeugen von den unterschiedlichen Auffassungen des »Digitalen« – als wenig greifbare und berechenbare Werkzeuge, als Ursache veränderter Wahrnehmungs- und Rezeptionsweisen, als Handlungsdruck, als Grund für Wandel.

IIH

[...] ich finde [...] die Differenzierung zwischen Digitalisierung und digitalen Strategien wesentlich, weil [...] in den Häusern sehr diffuse Vorstellungen existieren [...]

In einem der Folgeinterviews Anfang 2022 hieß es dann unter anderem, dass es »mittlerweile schon differenzierte Auseinandersetzungen« (I2G) gibt. Solche Diskrepanzen wie diejenige zwischen diffusen Vorstellungen und differenzierten Auseinandersetzungen waren maßgeblich für die weitere Untergliederung dieser Hauptkategorie. Gegenüberstellungen des Digitalen mit dem Analogen oder Originalen gingen im Interviewmaterial mit unterschiedlichen Bewertungen einher, die sich ebenfalls dieser Kategorie zuordnen ließen. Die veränderten Wahrnehmungsweisen, die in den Kontext der zunehmenden Digitalisierung gestellt werden, warfen generelle Fragen nach den Veränderungen auf, die mit den Digitalisierungsprozessen in der Gesellschaft assoziiert werden, und wie diese sich im Museumskontext niederschlagen.

Hauptkategorie: Im Netzwerk Eine zweite Hauptkategorie speist sich aus den Konzepten und Codes zu den Netzwerken der Museen. Im Kontext des offenen Kodierens wurden Beispiele für die Thematisierung der musealen Öffentlichkeiten aufgezeigt. Es geht um die Vernetzung mit User_innen und Online-Communities und deren Rezeption von (digitaler) Kunst, um die Vernetzung mit Fachöffentlichkeiten bis hin zu (potenziellen) Kooperationspartner_innen. Die Interviews lieferten Beispiele dafür, welches Verhalten von User_innen mit Bildungsprozessen in Zusammenhang gebracht wird, welches erwünscht, welches beobachtet wird. Aus den oben bereits vorgestellten Memos geht hervor, dass die Beziehungen der Museen durch Rhythmen, Hypes und Zugzwänge bedingt sind.

Hauptkategorie: Im Selbstverständnis Eine dritte Hauptkategorie entwickelte sich aus den Kodes und Konzepten, die sich im Selbstverständnis der Museen verankern lassen. Dazu gehören die Rollen, die sie in ihrem Netzwerk einnehmen, und die Visionen, die Museen für ihre Zukunft haben. Die Fundstellen für den Begriff der Zukunft sind im Interviewmaterial zahlreich. In der Theorie finden sich entsprechende Hinweise auf die häufige Thematisierung der Zukunft von Museen (vgl. Kapitel 1.1; Hübscher 2020: 10; Sternfeld 2018: 13; schnittpunkt/Baur 2020; Bott 1970; Mohr/Modarressi-Tehrani 2022b: 10). Damit wurde gleichzeitig die Frage nach ihrem Verhältnis zur Gegenwart geweckt (vgl. Hübscher 2020: 10; Kapitel 1.1) und schließlich auch demjenigen zur Vergangenheit. Die Gestaltung dieser Verhältnisse erwies sich im Datenmaterial als wesentlich für das Selbstverständnis der Museen und die Ausgestaltung ihrer Kernaufgaben.

Schlüsselkategorie: Zeit Die Möglichkeitsräume von Museen in Zeiten zunehmender Digitalisierung ließen sich im weiteren Verlauf durch den Faktor Zeit identifizieren. Er entwickelte sich aus dem Datenmaterial und im Zusammenspiel mit der theoretischen Sensibilität heraus. Er fungierte als Schlüsselkategorie, um die Forschungsfrage zu beantworten. Die Möglichkeitsräume liegen im Umgang mit der Digitalisierung, im Netzwerk und im Selbstverständnis der Museen und ihre Gestaltung hängt in wesentlichem Maß und auf unterschiedliche Weisen vom Faktor Zeit ab – wie mit der herausgearbeiteten Theorie dargelegt wird.

Die auf der Auseinandersetzung mit dem Datenmaterial basierende, erhöhte Aufmerksamkeit für den Zeitfaktor lenkte den Blick auf entsprechende, bereits bestehende Forschungsarbeiten und Theorien. In den Zeitraum der vorliegenden Studie fiel zum Beispiel der 43. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft zum Thema »Zeit. Zur Temporalität von Kultur«¹². Ein Panel verhandelte »Digitale Zeiten. Reimaginationen und Restrukturierungen von Temporalitäten durch digitale Technologien«. Dazu hieß es:

Die soziotechnischen Ensembles, in die digitale Technologien involviert sind, befinden sich zudem auf Grund der rasanten technologischen Entwicklungen in einer beständigen Spannung zwischen Wandel und Stabilisierung,

12 Ein Kongressbericht erschien in der Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft (vgl. Bossard/Brammsen/Jablonowski/Kool/Kuhn 2023).

die sich als dynamisches Zusammenspiel von Iteration, Rekombination und Rekonfigurationen zeigt. (Bareither/Dietzsch 2022)

Das Zitat tangiert einen wesentlichen Zusammenhang zwischen der Ausgangsfrage und der Schlüsselkategorie der vorliegenden Arbeit, zwischen der zunehmenden Digitalisierung und der Zeit(-lichkeit) (vgl. Kapitel 3.5). Der Tagungsband wurde zur weiteren theoretischen Sensibilisierung herangezogen.

Weitere wegweisende Impulse erhielt die Arbeit durch die Ausführungen zu »Chronoliteracy« in einem Beitrag von Jasmin Vogel und Daniel Neugebauer (2022: 74, Herv. i.O.): »Wir betonen die Wichtigkeit der Achsen Körper und Zeit und finden, dass mit den vorgeschlagenen Begriffen (*Corpoliteracy/Chronoliteracy*) weitere Diskussionen zur Thematik ermöglicht werden [...]«. In einem Memo nach Lektüre des Texts stellte sich die Frage:

Memo CR

Inwiefern hilft diese Sichtachse auf Digitalität, die mögliche Wirkung und Anwendung digitaler oder hybrider Museumsangebote besser verstehen und gestalten zu können?

Folgende Fragen wurden in einem Memo außerdem notiert:

- Welche internen und externen Faktoren gibt es für das Tempo und den Rhythmus der Museumsarbeit? (intern: Rhythmus der Sonderausstellungen, Stellenwechsel; extern: Förderprogramme, Stau durch Corona)
- Wo und warum tauchen Be- oder Entschleunigungen auf? (Stau durch Corona vs. Beschleunigung durch Corona, Abwarten vs. schnelle Anpassung und Reaktion)
- Welche Auswirkungen haben die »Sofortmaßnahmen« auf die Experimentierfreude der Museen? (Trial and Error vs. Strategieentwicklung)
- Wie lassen sich Förderprojekte in der vorgesehenen Zeit von einem Jahr realisieren?
- Welche Rolle spielt das, was schon da war, und das, was bleiben soll oder wird? (Nachhaltigkeit, serielle vs. experimentelle Vorgehensweisen)
- Wie gestalten sich die Zusammenarbeit und Vernetzungen unter den gegebenen Bedingungen? (schnelles Zusammenfinden per Videokonferenz, schneller Draht, dauerhafte Vernetzung, Synergien vs. eigenes Süppchen)
- Welche Entstehungs- und Reifeprozesse durchlaufen die Museen?

- Was ist der Sinn und Mehrwert von Change Management, von neuen Routinen, Standards, Gewohnheiten? (Berg- und Talfahrten des Change Management, Routinen und Bereitschaften)
- Wie hängen Zeit, Routinen und Unlearning zusammen? (vgl. Choi/Krauss 2017)

Die daraus gewonnenen Anregungen flossen in die Ergebnissgliederung ein (vgl. Kapitel 5). Die Fokussierung auf den Zeitfaktor ermöglichte die Ausdifferenzierung der drei Hauptkategorien. Mit dem Faktor Zeit als Schlüsselkategorie wurden die drei Hauptkategorien aufgeschlüsselt, in je drei Sub-, sogenannte Kernkategorien gegliedert, die sich aus den Kodes und Konzepten speisten. So entstanden neun Kapitel zur Beantwortung der Forschungsfrage:

- Im Umgang mit Digitalisierung (Kapitel 5.1)
 - (Un-)Gleichzeitigkeiten von Auffassungen der Digitalisierung in Museen (diffus, differenziert)
 - Geschwindigkeiten der (Digitalisierungs-)Prozesse in Museen (Ressourcen, Haltungen)
 - Wahrnehmung des digitalen Zeitalters (Phänomene der Gegenwart)
- Im Netzwerk (Kapitel 5.2.)
 - zeitliche Erfahrungen der User_innen (Geduld, Erwartungen, User Journeys)
 - Interaktionen zwischen Museen und User_innen (Rhythmen, zeitliche Voraussetzungen)
 - Synchronität im Netzwerk (Knotenpunkte, Abhängigkeiten)
- Im Selbstverständnis (Kapitel 5.3.)
 - Museumsidentitäten (Verhältnis zu den Zeitebenen, Traditionen, Gesellschaft, Visionen)
 - Umgang mit Wellen und Schüben (Hype, Zugzwang)
 - Museumstransformationen (Voraussetzungen, Ziele, treibende Kräfte, Bremsen)

Selektives Kodieren In einem fließenden Übergang zwischen axialem und selektivem Kodieren wurden die Kodes weiter geordnet und dabei entsprechend der Schlüsselkategorie gewichtet – nach Aussagekraft und Tragfähigkeit für die entstehende Theorie, um das Grundgerüst zur Beantwortung der Forschungsfrage zu bilden, um die Kodes und Konzepte darin einzusortieren und gegebenenfalls auszusortieren. Dementsprechend verdichtete sich auch die Visuali-

sierung der Theorie: »Das Revidieren und wiederholte Erstellen eines integrativen Diagramms geht Hand in Hand mit der Konstruktion der konzeptuellen Dichte, die für das selektive Kodieren charakteristisch ist.« (Strauss/Corbin 1996: 189; vgl. Anhang 1)

Das Material wurde immer wieder gesichtet, Kodes und Memos unter Berücksichtigung der entwickelten Kernkategorien weiterhin sortiert, farblich markiert und ergänzt. Ziel war, die Kategorien immer weiter auszudifferenzieren und anzureichern. Parallel verlief die Lektüre wie beispielsweise zu den Schlagworten Zeit, Zukunft und Krise, die Teilnahme an Konferenzen wie am 43. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft, um Anschlussstellen zu erkennen und den Blick auf das Datenmaterial zu schärfen. Der theoretische Rahmen wurde dahingehend angepasst, dass Literatur aus weiteren Disziplinen wie beispielsweise der Soziologie herangezogen wurde, um deren Forschungen adäquat zur Klärung der Möglichkeitsräume einzubeziehen (vgl. Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 93). Erhöhte Aufmerksamkeit weckten dann im Datenmaterial Hinweise auf die Schlüsselkategorie Zeit, zum Beispiel Wendungen wie »mittlerweile«, »noch nicht« und »nicht mehr«, »plötzlich«, »erst einmal«, »rechtzeitig«. Berücksichtigung fanden nun verstärkt Aussagen wie etwa zu regelmäßigen und eingetakteten Abstimmungsprozessen, befristeten und verstetigten Stellen, Arbeit an langfristigen Infrastrukturen und in zeitlich begrenzten Projekten. Die Vernetzung und Communities der Museen wurden auf ihre zeitlichen Logiken hin betrachtet. Die Verwendung von Videokonferenztools und Datenablagestrukturen wurden in den Zusammenhang mit der Synchronisierung gebracht. Das Material wurde mit dem Ziel geordnet, möglichst viele Konzepte in die neun Kategorien zu integrieren (vgl. Eisemann/Tillmann 2018: 267). Die Schlüsselkategorie wurde zum »roten Faden«, um Orientierung für diesen Prozess zu geben (Strauss/Corbin 1996: 117; vgl. Eisemann/Tillmann 2018: 267). Als »story line« durchzieht er die entwickelte Theorie durch alle Kategorien hindurch (Strauss/Corbin 1996: 94). Er »stellt den entscheidenden Kitt beim Zusammenfügen – und beim ordentlichen Zusammenhalten – aller Komponenten der Theorie dar.« (Ebd.: 101)

Theoretische Sättigung und Theorie Nach mehrmaligen Wiederholungen der einzelnen Kodiertypen, nach der zweiten Datengenerierung und der Vertiefung der theoretischen Sensibilität erreichte die entstandene Theorie einen ausreichenden Sättigungsgrad, um die Forschungsfrage solide, basierend auf dem Datenmaterial, beantworten zu können (vgl. Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 93).

Zur Validierung diente Literatur zu den Zusammenhängen mit dem Schlüsselfaktor Zeit, die zu Beginn der Forschung nicht als relevant erkannt wurde beziehungsweise werden konnte (vgl. Strauss/Corbin 1996: 35). Denn nicht die Prozesse, Produkte und Phänomene der in der Ausgangsfrage formulierten Digitalisierung bilden »die zentralen Gestaltungs- und Veränderungsinstanzen« (Pentzold/Bischof/Heise 2018: 11) des zu untersuchenden Feldes. Es geht nicht darum, diese »von vornherein als erklärende Faktoren anzunehmen«, sondern zu »rekonstruieren, welche Ursachen, Bedingungen, Vorgänge und Konsequenzen« die Möglichkeitsräume von Museen in Zeiten zunehmender Digitalisierung prägen (ebd.). Den Schlüsselfaktor zur Rekonstruktion dieser Zusammenhänge bilden die Zeit und die für den Museumskontext herausgearbeiteten Facetten (vgl. Strauss/Corbin 1996: 101).

Für die (Gestaltung der) musealen Möglichkeitsräume erweist sich das Verhältnis zwischen Zeit und Technik als wesentlich. Die Haltungen des Museumspersonals gegenüber technischen Entwicklungen – Enthusiasmus, Skepsis, Abwehr, Neugier und Mut – nehmen Einfluss auf die Geschwindigkeit von Digitalisierungsprozessen in Museen und auf die damit einhergehende Erzeugung, Nutzung oder Verhinderung von Möglichkeiten (vgl. Kapitel 5.1.1; Kapitel 5.1.2). Diese wiederum bedingen die Museumsarbeit in Hinblick auf ihren Bildungsauftrag und das Verhalten der Museen in ihrem Netzwerk. Als Konsequenz ließen sich Implikationen für den Umgang mit dem Zeitfaktor ableiten, die unter dem Begriff der Chronoliteracy gebündelt werden konnten (vgl. Kapitel 6).

4.6 Gütekriterien der Grounded Theory Methodology

Die Darstellung des Vorgehens zur Nachvollziehbarkeit der Ergebnisse schließt mit dem Blick auf die Beschaffenheit der Ergebnisse und Gütekriterien aus dem Kontext der GTM. Folgende Kriterien wurden von Anselm L. Strauss und Juliet Corbin aufgelistet:

Kriterium 1: Wie wurde die Ausgangsstichprobe ausgewählt? Aus welchen Gründen?

Kriterium 2: Welche Hauptkategorien wurden entwickelt?

Kriterium 3: Welche Ereignisse, Vorfälle, Handlungen usw. verwiesen (als Indikatoren) – beispielsweise – auf diese Hauptkategorien?

Kriterium 4: Auf Basis welcher Kategorien fand theoretisches Sampling

statt? Anders gesagt: wie leiteten theoretische Formulierungen die Datenauswahl an? In welchem Maße erwiesen sich die Kategorien nach dem theoretischen Sampling als nutzbringend für die Studie?

Kriterium 5: Was waren einige der Hypothesen hinsichtlich konzeptueller Beziehungen (zwischen Kategorien) und mit welcher Begründung wurden sie formuliert und überprüft?

Kriterium 6: Gibt es Beispiele, daß Hypothesen gegenüber dem tatsächlich wahrgenommenen nicht haltbar waren? Wie wurde diesen Diskrepanzen Rechnung getragen? Wie beeinflussten sie die Hypothesen?

Kriterium 7: Wie und warum wurde die Kernkategorie ausgewählt? War ihre Auswahl plötzlich oder schrittweise, schwierig oder einfach? Auf welchem Boden wurden diese abschließenden analytischen Entscheidungen getroffen? (Strauss/Corbin 1996: 217)

Die vorhergehenden Kapitel beschreiben die schrittweise Generierung der Theorie und beantworten damit auch einen Teil der hier gestellten Fragen. Ein anderer Teil klärt sich in der Ergebnisdarstellung (vgl. Kapitel 5) und mit den im Text hergestellten logischen Verbindungen zwischen den Konzepten und Kategorien (vgl. Alßmann 2013: 85; Bischof/Wohlrab-Sahr 2018: 94). In diesem Kapitel wurden exemplarisch Ausschnitte zur Veranschaulichung gewählt, auch zu solchen Kategorien, die später wieder als weniger nutzbringend verworfen oder in den Hintergrund gerückt wurden, wie beispielsweise diejenige zu den Öffentlichkeiten der Museen oder zum »sensorial shift« (vgl. oben, Kholeif 2018: 95). Aus dem Datenmaterial heraus ließen sich diesbezügliche Hypothesen nicht halten, da beispielsweise die Wahrnehmung der (digitalen) Kunst, die Perspektive der User_innen nur indirekt im Datenmaterial enthalten ist, da sie selbst nicht zur ihrer Wahrnehmung befragt wurden. Die Aussagen der Interviewpartner_innen bildeten die entscheidende Basis und Richtungsweiser für die Entwicklung der Theorie. Dabei erfolgte eine Auswahl derjenigen Inhalte, die besondere Aussagekraft für die Theorie entwickelten und deshalb Berücksichtigung fanden. Das bedeutete gleichzeitig die Vernachlässigung anderer Interviewaussagen. So konnten beispielsweise die Wünsche der Interviewpartner_innen an die Forschung, nach denen in den Interviews gefragt wurde (vgl. Anhang 5), mit zunehmender Herausarbeitung der Kategorien nur bedingt berücksichtigt werden. Sie fanden nur dann Eingang in die Ergebnisdarstellung, wenn sie Verbindungen zu den zentralen Kategorien aufwiesen.

Die dargestellten Ergebnisse hängen dabei nicht allein vom Datenmaterial selbst ab, sondern eben auch von der theoretischen Sensibilität. Das zeigt sich in der Aussagekraft der Forschung in Hinblick auf die Coronapandemie und ihre Auswirkungen auf das Untersuchungsfeld. Die zweite Datengenerierung erlaubt durchaus entsprechende Interpretationen und Erkenntnisse, einen Vergleich zwischen »Vorher« und »Nachher«. Jedoch war die zweifache Verankerung – sowohl im Datenmaterial als auch in der Theorie – nur bedingt möglich (vgl. Strauss 1994: 58–59), da mehr zeitlicher Abstand, das heißt mehr theoretische Sensibilisierung durch zusätzliche, ausreichende und valide Beobachtungen, Erfahrungen und Studien nicht gegeben war¹³.

Die Entstehung der Konzepte fand mit Hilfe der spezifischen, hier aufgezeigten Techniken statt, wie die des Kodierens, der Anwendung von Fragen und des Kodierparadigmas. Es ging um die »systematische Konzeptualisierung durch konzeptuelle Verknüpfung« (Strauss/Corbin 1996: 218), die dann in die Ergebnisdarstellung »eingewoben« (ebd.: 219) wurde. Die »Erklärungskraft« der Theorie gründet sich auf ihre »konzeptuelle Dichte« (ebd.) – die Menge und Qualität dieser Verknüpfungen, die zum Teil bereits in diesem Kapitel, zum anderen Teil in den Ergebniskapiteln selbst vorgestellt werden.

Um eine »valide und reliable Theorie aufzustellen« (ebd.: 27), müssen Forschende sich von »Urteilsverzerrungen und unerkannten oder unerforschten Vorannahmen befreien« (ebd.: 27). Solchen Verzerrungen und Prämissen konnte im Forschungsprozess dadurch entgegengewirkt werden, dass immer wieder neue Blicke ins Datenmaterial geworfen wurden, im Laufe der Transkription, der Kodierschritte und vor allem beim kollegialen Austausch während der Kolloquien (vgl. ebd.: 28). Der Wert und Wahrheitsgehalt der Ergebnisse entsteht schließlich auch durch ihre Stimmigkeit (vgl. ebd.: 279; Kapitel 4.1), diese wiederum durch die systematische und stringente Anwendung der Methode.

Der Forschungsstil der GTM hat eine gewisse Unabgeschlossenheit der Theorie zur Folge, da eine vollständige Sättigung und die Unterbrechung der Iterationen immer nur bedingt begründet werden kann (vgl. Aßmann 2013: 87). Die derzeitigen Ergebnisse können stets wieder »in den zirkulären Verlauf« (Uhlig 2017: 92) eingespeist und weiterentwickelt werden (vgl. ebd.). Eine

13 So ist beispielsweise ein Forschungsprojekt des Instituts für Museumsforschung über »Pandemiebedingte Strukturveränderungen in der deutschen Museumslandschaft« zum Zeitpunkt der vorliegenden Studie noch nicht abgeschlossen (s. Institut für Museumsforschung).

Grundidee der GTM ist gerade, »dass der Theoriebildungsprozess niemals abgeschlossen werden kann, weil die erfassten Phänomene zeitlich bedingten Veränderungen unterliegen.« (Aßmann 2013: 253) So bleibt das Ergebnis eine Momentaufnahme des Forschungsprozesses (vgl. Uhlig 2017: 92).

Der Zeitfaktor erweist sich nicht nur als relevant für das Untersuchungsfeld, sondern für die Untersuchung selbst, wie in einem Band zu sozialwissenschaftlichen Methoden und Methodologien formuliert wird: »Damit stellen sich Fragen nach den methodischen Konsequenzen einer solchen Sensibilisierung für Zeitlichkeit und Prozesse in der Konzeption des Forschungsprozesses, in der Datenerhebung und in der Datenanalyse.« (Heinlein/Dimbath/Haag/Sebald 2023: 3¹⁴) Da sich die Sensibilisierung erst im Laufe des Forschungsprozesses und in Hinblick auf den Forschungsgegenstand entwickelte, spielten diese Fragen für die vorliegende Forschung in ihrer Konzeption keine Rolle. Darin liegen für die künftige Forschung weitere Potenziale, Temporalität, Prozessorientierung und (organisationales) Gedächtnis von vornherein in das Forschungsdesign zu integrieren. Der Zeitfaktor, die »organisationale Zeitlichkeit« (Mensing 2023: 230) und »Relation zwischen Temporalität und Temporalisierung« (Mensing 2023: 230) ließen sich dadurch stärker in den Blick nehmen.

Grundsätzlich bietet die vorliegende Arbeit zahlreiche Anschlussstellen für weitere Forschung, jede der neun Kategorien lässt sich in ihren Konzepten und Verbindungen mit bestehenden Theorien weiterdenken. Ebenso vorstellbar ist die Entdeckung weiterer Kategorien durch ein erweitertes Forschungsfeld, ob durch internationale Vergleiche oder mit anderen Kulturinstitutionen.

Der Anspruch dieser Arbeit an die Aussagekraft ihrer Ergebnisse besteht für das untersuchte Feld, für die Praxis sowie die Wissenschaft der Kulturellen Bildung und Museologie, sowie außerdem für »einen übergeordneten gesellschaftlichen Diskurs« (Bischoff/Oehme-Jüngling 2014: 42) – entsprechend der (möglichen) Rolle von Museen in der Gesellschaft.

Mit der handlungspraktischen Relevanz und ›Passung‹ der empirisch basierten Theorien ist in pragmatistischer Perspektive zugleich auch ihr zentra-

14 Im selben Band findet sich beispielsweise ein Beitrag zu Temporalität, Prozessualität und Dimensionalität des Interviews als Erhebungsinstrument (Kotthaus/Reinhardt/Weste 2023). Erwähnenswert ist diesbezüglich außerdem eine Veröffentlichung zu den Grundzügen einer primär temporalen Methodologie empirischer Sozialforschung (vgl. Aljets/Hoebel 2017).

les Gütekriterium verbunden: Sie sind so gut, wie die Handlungs- und Problemlösungsfähigkeit im jeweiligen Feld durch sie gesteigert werden. (Strübing 2018: 47)

In diesem Sinne ist mit der Arbeit die Hoffnung verbunden, Hinweise und Inspiration für die Museumsarbeit zu geben, Anregungen zum Diskurs, Denken, Handeln und gegebenenfalls auch Widerstand (vgl. Muttenthaler 2020: 207). Sie gibt Impulse zur Reflexion impliziter Zusammenhänge und des Umgangs mit Zeit, um die Potenziale und Hemmnisse dieser Umgangsweisen erkennen und die entsprechenden Möglichkeitsräume gestalten zu können (vgl. Eisemann/Tillmann 2018: 259). Die Erklärungs- und Anregungspotenziale zählen schließlich zu einem solchen Nutzen, wie auch Strauss und Corbin ihn für eine Grounded Theory fordern (vgl. Strauss/Corbin 1996: 279, Kapitel 4.1).

Ob sich die Implikationen dieser Forschung in der Museumsarbeit tatsächlich bewähren (vgl. ebd.: 9; Kapitel 4.1), muss sich erst zeigen. Um diesem Anspruch nachzukommen, wurden die Stimmen aus der Museumspraxis entsprechend gewichtet. Mit der Wahl der GTM wurde den Interviews ein hoher Stellenwert beigemessen, die Ergebnisformulierung erfolgte nah am Datenmaterial. Gleichzeitig hat die Forschungsarbeit eine gewisse Distanzierung zur Praxis zur Folge und einen gewissen Abstraktionsgrad zum Ziel, um eine Vogelperspektive einnehmen und Zusammenhänge erkennen zu können. Forschung bedeutet immer auch eine Gratwanderung zwischen der Verankerung im Gegenstandsbereich und in der Wissenschaft, zwischen abstrahierten Theoriegebäuden und anwendungsbezogenen Implikationen, zwischen der Arbeit am Schreibtisch und dem Austausch und der Anwendung im Feld. »Wissenschaft und Kunst brauchen beides: einerseits die konzentrierte, stille Bezogenheit auf sich selbst und andererseits den lebendigen, kritischen und politischen Austausch mit dem Gegenüber.« (Unterberg 2023: 23) Beides war zur Errichtung dieses Theoriegebäudes notwendig. Phasen des regen Austauschs in Form der Interviews und kollegialer Beratungen mischten sich mit Phasen des ruhigen Arbeitens in Form des Nachdenkens und Verschriftlichens.

Es handelt sich bei den Ergebnissen nicht um Handlungsempfehlungen oder Gelingensbedingungen. Ein solcher Anspruch und der Nutzen gut gemeinter und empirisch belegter Empfehlungen sind umstritten (vgl. Klinge/Temme 2023: 150):

Und in der Tat versteht sich wissenschaftlich generiertes Wissen als Theorie und in der Vermittlung an die Praxis als eine Art Problem-Lösemittel: Wissenschaft bzw. Forschung definiert das Problem, entwickelt ein Design, um das Problem empirisch erfassen zu können und Lösungen zu finden, die sie schließlich als theoretisches Konzept der Praxis präsentieren, welcher die Umsetzung von Lösungen zugeschrieben wird. Diese Denkweise kommt einer Einbahnstraße im Wissenstransfer gleich oder einem Besserwissen, von oben, von der Theorie nach unten zur Praxis. (Klinge/Temme 2023: 149–150)

Der Nutzen dieser Arbeit kann sich vor allem im Dialog entfalten, in den die Ergebnisse mit Veröffentlichung eingebracht werden können. Diese waren nicht nur im Laufe des Forschungsprozesses und insbesondere im Kontext der Interviews auf den Austausch angewiesen, sondern sind es auch nach ihrer Verschriftlichung, um sich bewähren zu können. Sie bedürfen des Dialogs, um aus den Erkenntnissen praktische Experimente, weitere Erfahrungen und weitergehende Fragestellungen zu entwickeln. »Wissenstransfer gedacht als punktuelle Handouts und Handreichungen, Präsentationen oder Publikationen greifen infolgedessen zu kurz, um Veränderungsprozesse, die vielleicht durch den Wissenstransfer intendiert sind, wirksam und nachhaltig in Gang zu setzen.« (Harnisch-Schreiber/Hartmann/Reinwand-Weiss/Scheuer/Unterberg 2023: 16) Vielmehr bedarf es weiterer Iterationen, der weiteren Arbeit an diesem Neubau, und zwar in Konstellationen, die aus unterschiedlichen Positionen, in je unterschiedlicher Nähe und Distanz zu Museumsarbeit und Wissenschaftsbetrieb, bestehen.

5. Zeiträume im Umgang mit Digitalisierung, im Netzwerk und im Selbstverständnis von Museen

Forschungsergebnisse

Das Kapitel 4 beschreibt den Weg von der Ausgangsfrage zu den Ergebnissen dieser Arbeit, mittels der von der GTM vorgegebenen Schritte und Techniken. Aus den drei Kodierschritten, der Anwendung des Kodierparadigmas und der theoretischen Sensibilität resultierte die Gliederung der Ergebnisse nach den Haupt- und Kernkategorien. Eine Übersicht über die Schlüssel-, Haupt- und Kernkategorien mit den dazugehörigen Konzepten bildete sich sukzessive in einem Diagramm (in Form von Tabellen: Anhang 1). Das nun folgende Kapitel stellt diese Kategorien vor und veranschaulicht sie anhand des Datenmaterials.¹

Die Möglichkeitsräume der Museen als Akteure Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung zeigten sich im Datenmaterial für die folgenden drei Bereiche beziehungsweise Hauptkategorien:

- Im Umgang mit Digitalisierung (Kapitel 5.1): Aussagen der Interviewpartner_innen beziehen sich auf mögliche Beschreibungen und Kontextualisierungen der Digitalisierung als Prozesse und Phänomene.
- Im Netzwerk (Kapitel 5.2): Die (Bildungs-)Arbeit der Museen findet an unterschiedlichen Schnittstellen statt, die in den Interviews veranschaulicht

1 Das Datenmaterial besteht aus anonymisierten und unveröffentlichten Interviewtranskripten, die auf Anfrage bei der Forscherin eingesehen werden können. Zitate aus dem Datenmaterial sind mit entsprechender Quellenangabe versehen, sie bezieht sich auf die Interviewtranskripte (I), die chronologische Reihenfolge der beiden Datengenerierungen (1 oder 2) sowie der einzelnen Interviews (A bis H).

werden. Dazu gehören die (potenziellen) Nutzer_innen der Museumsangebote mit ihren Erwartungs- und Handlungshaltungen sowie andere Kooperationspartner_innen im weiteren Sinne.

- Im Selbstverständnis (Kapitel 5.3): Museen werden in ihrem Selbstverständnis thematisiert, zum Beispiel in Aussagen über ihre (sich wandelnden) Rollen, Aufgaben und Verhaltensweisen.

Zur Beantwortung der Ausgangsfrage erfolgte eine weitere Aufgliederung dieser drei Bereiche nach den Kernkategorien aus dem Analyseprozess. Sie bündeln jeweils diejenigen Interviewinhalte, die zum besseren Verständnis der Kategorien und ihrer Zusammenhänge beitragen:

- Im Umgang mit Digitalisierung (Kapitel 5.1)
 - (Un-)Gleichzeitigkeiten
 - Geschwindigkeiten
 - Zeitalter
- Im Netzwerk (Kapitel 5.2)
 - (Un-)Geduld
 - Rhythmus
 - Synchronität
- Im Selbstverständnis (Kapitel 5.3)
 - Zeitebenen
 - Wellen
 - Wandel

Der Fokus auf den Faktor Zeit und seine unterschiedlichen Erscheinungsformen in den Interviews war ausschlaggebend für die Herausarbeitung dieser neun Kernkategorien. In den Kapiteln zur Vorstellung der Forschungsfrage (vgl. Kapitel 2) und des Forschungsprozesses (vgl. Kapitel 4) sind bereits Beispiele aus der Analyse und für die entscheidende Rolle des Zeitfaktors im Datenmaterial angeführt. Die Fokussierung dieses Faktors dient gewissermaßen als Schlüsselmoment für die Auswahl der Kodes und Konzepte, die Ausdifferenzierung der Kategorien und schließlich für die Ausformulierung der Theorie (vgl. Kapitel 6).

Im Folgenden veranschaulichen exemplarisch einige Formulierungen aus den Interviews die Vielfalt zeitlicher Faktoren und Konnotationen aus dem Interviewmaterial.

- »Frage der Zeit« (I1B)
- »keine Zeit« (I2A; I2C; vgl. I1F)
- »Zukunftssache« (I1B)
- »in Zukunft« (I1D)
- »Weg in die Zukunft« (I1G)
- »gerade so im Prozess und auch auf einem guten Weg« (I1F)
- »Wandel« (I1D; I1B)
- »in Wellen und Schüben« (I2A)
- »mit dem Rhythmus« (I1H)
- »Synchronität« (I1H)
- »Soforthilfemaßnahme« (I2A)
- »Schnelligkeit« (I2B; I2A)
- »Beschleunigung« (I2B; vgl. I2B; I2E)
- »Stau« (I2A)
- »Geduld« (I1E; I2B)
- »langsamer« (I1G; I1H; I1F; I2A; vgl. I1F; I1D)

Die Zitate dokumentieren unterschiedliche Zugänge zum Thema Zeit, die im Laufe der folgenden Unterkapitel aufgegriffen werden. Zum Teil entstanden diese Codes bereits beim ersten, offenen Kodieren und waren selbst ausschlaggebend für die Fokussierung des Zeitfaktors und eine damit einhergehende theoretische Sensibilisierung. Zum Teil wurden sie erst in späteren Iterationen, nach eben jener fortschreitenden Sensibilisierung, nach Diskussionen in Forschungskolloquien und entsprechender Lektüre bemerkt und markiert. Ergebnis des axialen Kodierens, des Zusammenspiels aus der wiederholten Analyse der Interviews mit der theoretischen Sensibilität sowie der Konzepte untereinander, sind die neun, oben genannten Kernkategorien. Für den Prozess des selektiven Kodierens spielten diejenigen Codes eine Rolle für die Festigung der Kategorien, die eine deutlich erkennbare Aussagekraft für die Idee der Chronoliteracy entfalteten.

Die Ergebniskapitel arbeiten die neun Kernkategorien als Grundlage für diese Idee heraus, indem sie zunächst die Bedeutung von Zeitfaktoren für die Museumsarbeit in ihren unterschiedlichen Facetten ausdifferenzieren. Begründet wird diese Bedeutung gemäß der GTM aus dem Datenmaterial heraus, so dass Zitate daraus in Kapitel 5 einen entsprechend großen Platz einnehmen. Jedes der neun Kapitel stellt das dazugehörige Interviewmaterial vor. Den drei Ergebnisteilen wird eingangs eine kurze Einführung mit Literaturbezügen vorangestellt, um das Interesse am jeweiligen Teil auch

theoretisch zu begründen – das Interesse an der Rolle des Zeitfaktors im Umgang mit Digitalisierung (Kapitel 5.1), im Netzwerk (Kapitel 5.2) und im Selbstverständnis (Kapitel 5.3). Es folgen dann die Darstellungen der jeweils drei Kernkategorien anhand der Zitate aus dem Datenmaterial, die den Weg zur Grounded Theory ebnen. Diese wird daraufhin in Kapitel 6 formuliert.

Der Beitrag dieser Forschungsarbeit liegt darin, empirische Befunde, Bestandsaufnahmen aus dem Feld und damit Zeitzeugnisse darzulegen und sie in neue Zusammenhänge, in ein Argumentationsmuster für Chronoliteracy zu bringen. Viele der darin enthaltenen Aspekte werden in musealen Kontexten immer wieder verhandelt, wie etwa der Umgang mit Communities und Öffentlichkeiten, die Verhältnisse zu Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Sie finden hier – mit dem Zeitfaktor als »story line« (Strauss/Corbin 1996: 94; vgl. Kapitel 4.5) – einen neuen Platz in den Narrationen der Museumsarbeit, einen anderen Kontext und eine andere Entfaltung, um neue oder noch nicht gesehene Möglichkeiten aufzuzeigen. Die neun Kernkategorien führen zur Ausformulierung und Ausdifferenzierung der Chronoliteracy und verweisen auf die unterschiedlichen Zeiträume der Museumsarbeit – solche Facetten, Ecken und Nischen, in denen (ein veränderter Umgang mit) Zeit auf spezifische Weise für Museen bedeutend ist beziehungsweise wirksam werden kann.

Wie im einführenden Kapitel bereits erwähnt, wirkte sich im Laufe des Forschungsprozesses die Coronapandemie auf das Thema der Digitalisierung und seine Wahrnehmung aus (vgl. Kapitel 1.3). Die Datengenerierungen und -analyse sowohl vor als auch nach Ausbruch der Pandemie flossen in die hier vorgestellte Ergebnisdarstellung ein. Die Inhalte aus den Interviewtranskripten werden stets mit dem Hinweis wiedergegeben, ob sie aus der ersten oder zweiten Datengenerierung stammen (I1... oder I2...). Der Quellennachweis lässt also sofort erkennen, ob eine Aussage vor oder nach Ausbruch der Pandemie lag. Dadurch wird im Laufe der einzelnen Kapitel deutlich, welche Rolle die Pandemie für das Forschungsthema spielte, insbesondere und prominenter im Kapitel zu Wellen, Schüben und Krisen (vgl. Kapitel 5.3.2) und auch als Geschwindigkeitsfaktor in Kapitel 5.1.2, ohne allerdings die gesamte Ergebnisstruktur zu beeinflussen. Die Einschätzung von Bedeutungen und Auswirkungen der Pandemie wird später mit größerem zeitlichen Abstand sicherlich noch differenzierter möglich sein, als es zum Zeitpunkt der Verschriftlichung der Ergebnisse der Fall war.

So zeigten sich als Ergebnis dieser Arbeit die gesuchten Möglichkeits- als Zeiträume, die sich unterschiedlich gestalten und nutzen lassen. Die Zusammenhänge zwischen der zunehmenden Digitalisierung und der Zeitwahrneh-

mung werden auch in bereits bestehender Literatur vielfach thematisiert (vgl. Kapitel 3; Kapitel 5.1). Das Spezifikum und Ziel der vorliegenden Analyse ist die Ausdifferenzierung dieser Zusammenhänge für den Museumskontext, basierend auf den Interviews aus dem Feld. Die Ergebnisse stützen sich auf das Datenmaterial und die (Analyse der) Perspektiven der Interviewpartner_innen. Dementsprechend bietet dieses Kapitel vertiefte Einblicke in das Material und greift dazu auf wörtliche Zitate zurück. Die Forschung begegnete dem Material mit der entsprechenden Offenheit und stieß so auf den Zeitfaktor als strukturierendes Element, ohne die Interviewpartner_innen gezielt danach gefragt zu haben (vgl. Kapitel 4.4). Anhand der Interviewaussagen wurden dahinterliegende Strukturen beleuchtet, um einen differenzierten Blick auf zeitliche Zusammenhänge und ihre Spezifika für den Museumskontext besser zu erkennen. Der Rhythmus von Online-Communities, die Laufzeiten von Förderprogrammen und die »forcierte Digitalisierung durch Corona« (Vogel/Neugebauer 2022: 71) nehmen Einfluss auf die Arbeit der Museen – wie natürlich auch auf andere Arbeits- und Lebensbereiche. So gelten manche Feststellungen ausschließlich für den Museumskontext, andere etwas allgemeiner auch außerhalb der Museumspraxis oder lassen sich in andere Bereiche der Kulturellen Bildung und darüber hinaus zu einem gewissen Grad übertragen. Doch die museumsspezifischen Aufgaben, Schwerpunkte, Erfahrungen und Expertisen sind ausschlaggebend für den Umgang mit Zeit, den Museen und ihre Vertreter_innen in ihrer Arbeit entwickeln. Das Bewusstsein für die Existenz und Nutzung der Zeiträume, für die jeweiligen Auswirkungen der Entscheidungen für eine darin enthaltene Möglichkeit, führt auch zum Bewusstsein für die Bedeutung von Chronoliteracy: Die »Zeitlesekunde« besteht darin, »im digitalen und analogen Raum souverän mit neuen Vorstellungen von Zeit [...] umzugehen« (ebd.: 73). Die besondere Berücksichtigung von und der bewusste Umgang mit Zeiträumen wird abschließend in Kapitel 6 als Chronoliteracy erfasst. Zunächst werden die entwickelten Haupt- und Kernkategorien als Grundlage dafür vorgestellt, indem ein Eindruck vom Datenmaterial anhand zahlreicher Zitate vermittelt wird.

5.1 Im Umgang mit Digitalisierung

Spätestens wenn man den Blick auf die vielfältigen Gebrauchsweisen richtet, die gerade die modernen Kommunikationstechniken in zeitlicher Hinsicht bieten, wird deutlich, daß das einlinear ausgerichtete Bestim-

mungsverhältnis von Technikeinsatz und Zeitstrukturierung eine aus spezifischen historischen Entwicklungen heraus resultierende, ›gemachte‹ und keineswegs notwendige Zuschreibung darstellt. Sie beruht auf einer Fortschrittsidee und einem ›Zeit-‹ bzw. ›Geschwindigkeitsrausch‹, die zwar technisch vermittelt und vorangetrieben werden, jedoch historisch-kulturelle Hintergründe haben, die nicht nur in der industriellen Dynamik, sondern auch in politischen und ästhetischen Bewegungen gesucht werden müssen. (Hörning 2001: 131–132)

Phänomene, Prozesse und Produkte der Digitalisierung können nicht isoliert betrachtet werden, sondern in ihren komplexen Wechselwirkungen mit anderen Entwicklungen. Ihre Zusammenhänge mit Zeitstrukturierungen sind weniger eindeutig, als es oftmals scheinen mag, und sind daher differenziert zu betrachten – wenn man »nicht in den selbstgebauten Problematisierungsfällen hängenbleiben und Klagen über Zeitnot immer wieder mit einem Mehr oder Weniger an Technik beantworten« will (Hörning/Ahrens/Gerhard 1996: 7). Die Autor_innen räumen den Informations- und Kommunikationstechniken für die Untersuchung von Zeitgestaltung eine bedeutende Rolle ein, weisen aber auch darauf hin, dass sie in ihren Wirkungen nicht überschätzt werden sollten, um das Verhältnis adäquat begreifen zu können (vgl. ebd.). Die Abhängigkeiten zwischen Technikentwicklungen und -einsatz einerseits, Zeitstrukturierung und -umgang andererseits, sind weder eindeutig noch einseitig (vgl. Hörning 2001: 130). Ein Grund dafür liegt darin, dass die Technik »viel anwendungsöffener und temporal viel uneindeutiger« (ebd.) ist, als es in der allgemeinen Wahrnehmung oft der Fall ist, wenn mit zunehmender Digitalisierung eine zunehmende Geschwindigkeit assoziiert wird (vgl. ebd.). Diese Wahrnehmung begründet der Autor mit einer bestehenden Auffassung, »in den technischen Geräten seien Zeitnormen, wie etwa ›Geschwindigkeit‹, eingebaut«, die als »Eigenzeiten der Technik« den Takt im Leben vorgeben (ebd.).

Techniken haben dabei nicht nur standardisierende Wirkungen; neue Techniken können genauso auch irritieren, aktualisieren, provozieren. Sie ebnen nicht so sehr die Welt ein, wie sie sie in ihrem Potential aufschließen. Sie oktroyieren nicht so sehr ein Regime von Zeit- (und Raum-) Imperativen, wie sie neue Zeiterfahrungen und Zeitpraktiken hervorlocken. (ebd.: 131)

Ziel der vorliegenden Arbeit ist auch, mit Offenheit gegenüber unterschiedlichen Erfahrungen und Praktiken bestehende Prämissen aufzubrechen. Die

Beschleunigung nimmt in den vorhandenen Diskursen einen großen Raum ein, im Zusammenhang mit Computer-, aber beispielsweise auch Verkehrstechnik (vgl. Ebert 2020: 520–521; Seyfert 2011a: 129; Vogel/Neugebauer 2022: 73). Oft geht es um »die Rasanz des Prozesses der Digitalisierung des Alltags, mit dem es Schritt zu halten gilt.« (Faßler, zitiert nach Bareither 2012: 296) Die Technik selbst impliziert jedoch nicht völlig automatisch, ausschließlich und eindeutig immer nur eine Beschleunigung, genauso wenig wie eine Verlangsamung, eine Vereinheitlichung oder Asynchronisierung von Prozessen und Praktiken (vgl. Hörning/Ahrens/Gerhard 1996: 8). Die »Wirkungen moderner Techniken sind vielfältiger und vermittelter« (Hörning 2001: 131) – sie sind verstrickt in ihren jeweiligen Kontext wie hier in denjenigen der Museumsarbeit. Museen und ihr Personal beeinflussen die tatsächlichen Wirkungsmöglichkeiten der digitalen Technik durch ihre Strukturen, Aufgaben und Geschichten, Haltungen und Strategien (vgl. ebd.: 131–132).

Der Blick dieser Forschungsarbeit richtet sich dorthin, wo die »Technik in ihren Zeitbezügen ›Spiel‹ läßt« (Hörning/Ahrens/Gerhard 1996: 8) – auf der Suche nach den Varianten der Technik-Zeit-Verhältnisse im konkreten Kontext der Museen, »um die je besonderen Verknüpfungsweisen aufzuspüren.« (Ebd.) Als eine Bedingung für den Umgang mit Technik werden zunächst die Haltungen und Vorstellungen aus dem Interviewmaterial herausgearbeitet, die es dort in Bezug auf Digitalisierung gibt. Sie weisen sich durch gegenwärtige und zeitlich versetzte Diskrepanzen aus, durch die (Un-)Gleichzeitigkeit von diffusen und differenzierten Vorstellungen von und Auseinandersetzungen mit Digitalisierung. Für die Geschwindigkeiten der Museumsarbeit sowie der Digitalisierungsprozesse an Museen werden diverse Faktoren aufgezeigt – unterschiedliche Haltungen wie Mut, Verweigerung und Experimentierfreude, ebenso wie bestehende Ressourcen und zugrunde liegende Strukturen. Mögliche Handlungsstrategien der Museen werden gerade dann erkennbar, wenn der Blick sich in den Interviews auf Gegenwartsdiagnosen richtet, um die Wahrnehmung sowohl der zunehmend digitalisierten als auch der musealen Gegenwart schärfen und nutzen zu können.

5.1.1 (Un-)Gleichzeitigkeiten: Gegenwärtige und zeitlich versetzte Diskrepanzen

Der Umgang von Museen mit Digitalisierung zeigt sich in den Interviews unter anderem darin, wie diese überhaupt bezeichnet und beschrieben wird, wie differenziert oder diffus die Definitionsansätze sind. Im sprachlichen Umgang

mit Phänomenen, Prozessen oder Produkten der Digitalisierung lassen sich Annäherungen und Distanzierungen ablesen. In einer gewissen Nähe oder Distanz zum Thema spiegeln sich die konträren Haltungen gegenüber der Digitalisierung, Begeisterung und Befürchtungen, Visionen und Verunsicherungen.

Tabelle 3: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie (Un-)Gleichzeitigkeiten (Gegenwärtige und zeitlich versetzte Diskrepanzen) sowie ihre Konzepte

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüsselkategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kernkategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kernkategorie	»diffuse Vorstellungen« und »differenzierte Auseinandersetzungen«: Auffassungen von Digitalisierung »Begeisterung« und »Befürchtungen«: Haltungen und Einschätzungen »beflügeln oder hemmen«: Verhältnisse zwischen Analog und Digital		

Eigene Darstellung

»Das Digitale« erscheint in dieser Formulierung sehr häufig in den Interviews (I1A; I1B; I1C, I1D; I1E; I1F; I1H; I2C; I2D; I2F; I2G). Ihr Gebrauch scheint teilweise naheliegend, klar und logisch, teilweise distanziert, uneindeutig und vage. Die Auseinandersetzung mit »dem Digitalen« scheint omnipräsent, allen in einer gewissen Notwendigkeit und Unumgänglichkeit präsent, in den Formulierungen dabei oft zaghaft und widerspenstig.

Die Beurteilungen und Zuschreibungen basieren auf Vergleichen, die zur Definition »des Digitalen« gezogen werden. Als Bezugspunkt dient zum Beispiel das Analoge, Physische oder Originale. Die Beziehungen werden als Dichotomie, aber auch in ihren Wechselwirkungen dargestellt, wie sich also das Analoge und Digitale beispielsweise gegenseitig ein- oder ausschließt, behin-

dert oder bereichert. Die Diskrepanzen innerhalb der Interviews – in der Differenziertheit der Definitionen, in den Haltungen gegenüber der Digitalisierung, in den Auffassungen von Digitalisierung in seinen Wechselwirkungen mit möglichen Gegenpolen – verdeutlichen die oftmals widersprüchlichen Situationen in Anbetracht der zunehmenden Digitalisierung. Sie sind geprägt von der Gleichzeitigkeit solcher Gegensätze, die nebeneinander bestehen und berücksichtigt werden müssen. Sie führen zu Ungleichzeitigkeiten in der Zunahme der Digitalisierung, zu zeitlich versetzten Entwicklungsständen in den Abteilungen, innerhalb der einzelnen Museen sowie auch bei den Museen untereinander und außerhalb der Museumswelt. Im Sinne der GTM gilt es diese Kontrastierungen, Ähnlichkeiten und Unterschiede aufzuzeigen.

»diffuse Vorstellungen«² und »differenzierte Auseinandersetzungen«³: Auffassungen von Digitalisierung

[...] ich finde zum einen [...] die Differenzierung zwischen Digitalisierung und digitalen Strategien wesentlich, weil [...] in den Häusern sehr diffuse Vorstellungen existieren [...], was tatsächlich Digitalisierung [...] bedeuten kann. (I1H)

Im Interview folgt der Hinweis, dass die Idee der Digitalisierung im Museumskontext sehr stark mit der Objektdigitalisierung, mit der digitalen Erschließung der Informationen von Objekteigenschaften in Verbindung gebracht wird (vgl. I1H). Eine Digitalstrategie geht darüber hinaus (vgl. I1H). Man muss jedoch noch »weiter differenzieren« (I1H), zum Beispiel in Hinblick auf die einzelnen Tätigkeitsbereiche der Museen – das ist »vielfach noch extrem unscharf« (I1H), die Erfahrungen damit sind »extrem diffuse« (I1H).

In der zweiten Datengenerierung knapp zwei Jahre später heißt es dann, dass es »mittlerweile schon differenzierte Auseinandersetzungen« (I2G) gibt, vor allem seitens der »großen Häuser, die es sich leisten können [...]«. (I2G) Die Größe der Häuser korreliert in diesem Sinne mit finanziellen und personellen Ressourcen für die Auseinandersetzungen, wie etwa mit der Besucher_innenforschung, mit möglichen digitalen Instrumenten, um »das da draußen genauer zu verstehen, [...] um dann [...] auch besser liefern zu können« (I2G). Insofern wird man »differenzierter, man wird [...] diverser und man wird [...] präziser« (I2G), sowohl in Bezug auf die Terminologie als auch methodische

2 I1H

3 I2G

Verfahren. Letztere gilt es zu entwickeln, indem zunächst definiert wird, was »ein analoger Besucher«, was »ein digitaler Besucher« ist (I2F), um beides voneinander unterscheiden, dann schließlich beides zusammen betrachten zu können (vgl. I2F; Kapitel 5.2.2).

Über die Zeit zwischen den Interviews hinweg werden Unterschiede deutlich, für die auch der Ausbruch der Pandemie und ein dadurch bedingter Digitalisierungsschub verantwortlich gemacht werden (vgl. I2F). Doch auch in der zweiten Datengenerierung gelten manche Themen, wie zum Beispiel die in der Einführung dieser Arbeit erwähnte KI, als »Zukunftsthema« (I2A), das es noch zu durchdringen und auszuloten gilt.

Einerseits ist das Thema der Digitalisierung bereits »weit verwurzelt« (I1B) in der eigenen Institutionsgeschichte – sichtbar beispielsweise in einem Jahresbericht, der bereits vor über zehn Jahren die Einführung von Software zur Digitalisierung der Bestände dokumentiert (vgl. I1B), andererseits sind die damit einhergehenden Möglichkeiten im Team und im Alltag »noch nicht so verankert« (I1F). Diskrepanzen bestehen zwischen der (teils intensiven) Thematisierung, den vielen und präsenten Ideen und Ansprüchen an die Digitalisierung einerseits, der fehlenden, ausstehenden Umsetzung und dem Berufsalltag andererseits, ebenso zwischen der Omnipräsenz des Digitalen in der Alltagswelt einerseits, der oft noch fehlenden Verankerung im musealen Alltagshandeln andererseits. »[...] das Digitale ist so ein selbstverständlicher Bestandteil meines Lebens [...], dass ich [...] mich wundere, wie viele Institutionen alles mögliche kontrollieren, steuern, vorbereiten und planen, [...] aber für den digitalen Bereich keine Antworten wissen« (I1G).

Die Interviewpassage berührt eine weitere Gleichzeitigkeit von Gegensätzen, nämlich einer Steuer- und Kontrollierbarkeit einerseits, einer Beliebigkeit und Zufälligkeit andererseits. Die Anwesenheit des Digitalen im Planen, Denken und Handeln wird in diesem Interview weniger mit einer grundsätzlichen Digitalaffinität erklärt, sondern mit dem Bedarf an Kontrolle – weil man »kontrollieren will« und »nicht so zufällig durch das Museum stolpern und [...] Ressourcen verschwenden und Dinge falsch machen und [...] Dinge doppelt machen.« (I1G) Eine Digitalstrategie beziehungsweise eine »vernünftige Museumsstrategie« (I1G), die »ganz selbstverständlich das Digitale und das Analoge« umfasst (I1G), dient dazu, Prozesse zu steuern und nicht dem Zufall zu überlassen. Sie soll Klarheit über den Umgang mit den gegebenen Möglichkeiten und ihren Folgen schaffen.

Als Beispiel wird genannt, »mit Datenbeständen ins Netz zu gehen« (I1H) – und sich Gedanken zu den entsprechenden Lizenzen zu machen, um Bild-

und Informationsmaterial online zu stellen, ob in »kontrollierten Umgebungen« (I1H), auf der eigenen Website oder auf anderen Plattformen. Gerade wenn und weil man im Netz gewissermaßen die Kontrolle über die Bilder beziehungsweise Deutungshoheit zu verlieren droht, werden entsprechende Strategien und eine »zeitgemäße Herangehensweise« (I1B) entwickelt: »Zeitgemäß« bedeutet in diesem Interview, nicht an einer Kontrolle über die Bilder festzuhalten und die Nutzung von Bildern in anderen Kontexten grundsätzlich zu verbieten, um ungewünschte Kontextualisierungen zu vermeiden (vgl. I1B). Stattdessen werden die eigenen Online-Kanäle für die Kommunikation und die »Kernaufgabe der Vermittlung« (I1B) genutzt. Das heißt in dem Fall, »aufzuklären, was bedeutet das Bild für uns« (I1B; vgl. Kapitel 5.1.3).

Die ambivalente Rolle von Kontrolle im digitalen Zeitalter wird im Interviewmaterial deutlich. Auch hier gilt, was für das Verhältnis zwischen Zeit und Digitalität formuliert wurde (vgl. Kapitel 5.1) – es ist weder einseitig, noch eindeutig. Sowohl Kontrollverlust als auch Kontrollierbarkeit wird mit der Digitalisierung assoziiert, der drohende Verlust von Kontrolle und Deutungshoheit einerseits, Kontrolle und Kontrollierbarkeit andererseits – »es wird kontrollierbar, es wird machbar, es wird streamingbar, es wird speicherbar« (I2B). So oder so weckt Digitalisierung als Phänomen den Tatendrang und Bedarf an Digitalstrategien (vgl. I1B), an »Trial and Error« (I1D), an Expertisen und Experimenten (vgl. Kapitel 5.3.3). Mangelnde Expertise und Experimente können gleichzeitig Grund und Folge der mangelnden Auseinandersetzung mit Digitalisierung sein – »was viele abschreckt, dass sie alle meinen, sie seien keine Experten. [...] es gibt noch keine Experten [...] man muss sich einfach reinwagen [...]« (I1G). Man ist »in einem offenen Denkprozess« (I2C) und nicht da, »um fertige Antworten zu geben« (I2C).

Die Ansprüche an digitale Produkte und Prozesse sind laut Interviewaussagen mit der Arbeit am digitalen Angebot auch schon vor Ausbruch der Pandemie gewachsen und damit auch das »Bewusstsein dafür, wie viel Arbeit [...] dahintersteckt. Und durchaus auch das Bewusstsein, wie sehr viel enger wir uns abteilungsübergreifend absprechen müssen, zusammenarbeiten müssen« (I1B). In der zweiten Datengenerierung werden durchaus verstärkt zunehmende Kenntnisse und Ansprüche erkennbar. Die pandemiebedingten Umstände haben die Nutzung anderer Kommunikationstools zur Folge und dadurch tatsächlich einen intensiveren abteilungsübergreifenden Austausch ermöglicht und bewirkt, als es ihn vorher gab (vgl. I2E) – »da sind mehr Berührungspunkte da« (I2E). Nicht erst durch die Pandemie ist eine Internetaffinität der Kulturinstitutionen aufgekommen, sie ist aber »dadurch

sehr stark beschleunigt worden und nicht nur beschleunigt, sondern auch in der Qualität gehoben worden.« (I2B) Eine solche qualitative Veränderung wird von einer_m anderen Interviewpartner_in am Beispiel der VR-Technik geschildert, die zwar als Technik interessant, zunächst aber unter künstlerischen Gesichtspunkten weniger spannend eingestuft wurde (vgl. I1D). Erst mit der Zeit und intensiven Beschäftigung wurde sie als Kunst interessant und die Qualität der künstlerischen Arbeiten besser (vgl. I1D). Die Rolle der Pandemie für die Beschleunigung solcher Prozesse lässt sich dabei auf Grundlage des Datenmaterials nicht eindeutig klären. Erkennbar sind in der zweiten Datengenerierung aber zunehmend Ansprüche an Qualitäten wie beispielsweise die der »Nachhaltigkeit« (I2E). Nachhaltigkeit wird hier verstanden im Sinne der Nachnutzung, Verwendbarkeit und »Auffindbarkeit« (I2G) von Daten, wie beispielsweise dank Open-Source-Prinzipien (vgl. I2D) oder der Gewährleistung von Zugänglichkeit und regelmäßiger Pflege von Inhalten und Ressourcen (vgl. I2E). Ebenso wächst das »Bewusstsein für die Wertigkeit« (I2G), die Anerkennung dieser Aufgabe und der Kenntnisse in der Steuerung von digitalen Prozessen (vgl. I2G).

Dem Anspruch an Nachnutzungsmöglichkeiten (vgl. I1H) und Verstetigungen (vgl. I1H; I2D) stehen befristete Projekte und Stellen gegenüber. Die Diskrepanzen zwischen den Anforderungen und der Realität zeigen sich gerade in Bezug auf die Stellensituation. Über den Zeitraum zwischen den Interviews hinweg wird durchaus eine Veränderung festgestellt, nämlich die Verstetigung von Stellen beziehungsweise Implementierung dauerhafter Stellen – das hat sich »mittlerweile [...] radikal geändert« (I2D), so eine Einschätzung aus den Interviews.

Die Nachhaltigkeit und der langfristige Nutzen von Projekten wird auf unterschiedlichen Wegen gedacht. Mit Hilfe von Fördermaßnahmen wurde ein Prozess in Gang gebracht, der »dann [...] unabhängig von solchen Projektstellen weiter voran gehen sollte.« (I1F) Das Bestreben ist dementsprechend, die Herangehensweise, Tools und Arbeitsweisen im Projekt »mit Blick auf das ganze Haus« (I2F) so zu wählen, »dass es eben nicht nur projektspezifisch bleibt, sondern wirklich auch langfristig [...] eingesetzt werden kann« (I2F). Ein Projekt dient auch als »Testfläche« (I2F), um die serielle Anwendbarkeit von Tools und Arbeitsweisen auf das ganze Haus zu prüfen. Demgegenüber steht eine bewusst experimentelle Anwendung von Tools und Arbeitsweisen, die man sonst nicht im kompletten Haus integrieren kann (vgl. I2F; Kapitel 5.2.3; Kapitel 5.3.3).

In den Interviews werden viele Denk- und Entstehungsprozesse in unterschiedlichen Stadien erkennbar und vor allem die Betonung des Prozesshaften. Belege dafür finden sich nicht nur, aber besonders häufig in der ersten Datengenerierung – es ist ein Prozess (vgl. I1H), ein »Zwischenstand« (I1B) und »fertig ist da noch gar nichts.« (I1G; vgl. I1B) Die Experimentierphase wird »noch eine Weile dauern« (I1F). Dabei gilt es, »den Anschluss nicht zu verlieren« (I1F). Die Museumswelt ist »jetzt schon fast zu spät dran, [...] wenn man [...] [sie] mit der Realität vergleicht oder mit der normalen Arbeitswelt« (I1F; vgl. I1D; vgl. Kapitel 5.1.2).

Es heißt (noch) nicht, »hier, das ist mein [...] Webauftritt, mein Museum, in dem alles digital durchgeplant ist, schauen Sie her, wie eine digitale Strategie aussehen muss, so funktioniert sie« (I1G). Jedoch beginnt man, »planvoll zu handeln« und ist »im Augenblick dabei, [...] Leute zu überzeugen, dass sie [...] Pläne brauchen« (I1G). Es »gibt [...] noch keinen Masterplan« (I1D). Auf diese Aussage folgt unmittelbar der Einwand: »[...] vielleicht ist ein Masterplan auch die falsche Antwort« (I1D) – eine alternative Antwort ist das Plädoyer für »Trial and Error, Ausprobieren, Rejustieren, Neu-Machen« (I1D).

Experimente wurden durch die Pandemie geschürt, beispielsweise durch entsprechende Fördermaßnahmen auch finanziell ermöglicht (vgl. I2G). Dadurch sind neue Strukturen, Entwicklungen und Entscheidungen entstanden (vgl. I2G). Projekte wurden inzwischen zu Ende geführt und an den Häusern ist währenddessen das Verständnis dafür gewachsen, was sie zu erledigen haben und »verändern müssen« (I2G). Das Verständnis allein führt noch nicht zur Veränderung. Die »positiven Möglichkeiten, die in der Digitalisierung im weitesten Sinne liegen« (I2B), werden deshalb nicht wirklich ausgeschöpft, »weil [...] das Museum [...] zu viele Aufgaben hat und zu wenig Mittel« (I2B).

Die Museen stehen zwischen intensiven Auseinandersetzungen und Konfrontationen mit der Digitalisierung sowie Annäherungen und Ansprüchen an die Digitalisierung, zwischen Wünschen und Widersprüchen, Plänen und Experimenten, Alltagshandeln und Zukunftsthemen, Selbstverständlichkeiten und Verwunderung, Wagnis und wachsender Expertise, Kontrolle und Zufall, einer Fülle von Aufgaben und einem Mangel an Ressourcen. Sie agieren gleichermaßen zeitgemäß und zu spät. Kapitel 5.1.2 kommt auf die Gestaltung von Digitalisierungsprozessen und deren Geschwindigkeit an Museen in Abhängigkeit von ihren Ressourcen zurück.

»Begeisterung«⁴ und »Befürchtungen«⁵: Haltungen und Einschätzungen

Es gab Befürchtungen am Anfang [...], dass dann vielleicht die Besucher nicht mehr kommen, wenn man eine digitale Sammlung hat, [...] diese üblichen Argumente, die sich [...] in Luft aufgelöst haben. Aber in dem Moment, wo man noch nicht zeigen kann, wie es ist, sind [...] solche Befürchtungen da. (I1C)

Was bereits in den bisherigen Ergebnissen anklingt, wird im Folgenden mit Hilfe des Interviewmaterials explizit gemacht. Es geht um die in den Interviews enthaltenen, unterschiedlichen und teils konträren Haltungen gegenüber der Digitalisierung. Die Interviewpartner_innen spiegeln als Teile der Gesellschaft eben jene zu einem gewissen Grad auch wider und ihre Aussagen sind nicht immer rein museumsspezifisch. Doch die jeweiligen Kontexte und Argumente sind es, wie im eingangs zitierten Beispiel der Befürchtungen. Als Grund dafür, dass eine »gewisse Angst da ist oder Unsicherheit« (I1F), gilt laut Interviewpartner_in zum Beispiel das Unwissen beziehungsweise die Unberechenbarkeit aufgrund mangelnder eigener Erfahrungen ebenso wie aufgrund mangelnder Zeit, sich damit auseinanderzusetzen (vgl. I1F). In der Konfrontation mit etwas Neuem und gerade »im ersten Moment ist [...] die Angst und die Verunsicherung [...] größer« (I2F) – als etwa der Wille, anzupacken (vgl. I2F; I1D). Angst besteht auch vor Kontrollverlust, was am Beispiel der Deutungshoheit über die (online zirkulierenden) Bilder anschaulich wird, Angst also vor einem Missbrauch von Kulturdaten in neuen Kontexten (vgl. oben; I1B).

Die Nachnutzbarkeit von Bildern erfordert eine »gewisse Offenheit« (I1B) seitens der Institutionen gegenüber Bildnutzungen, die einem »nicht so schmecken« (I1B). Man kann in einem im Interview geschilderten Fall einer über den Privatgebrauch hinausgehenden Nutzung, Inanspruchnahme und Umdeutung eines Bildes dies zwar missbilligen und anfechten (vgl. I1B), doch stattdessen auch auf ein Verbot verzichten und die eigenen Kanäle nutzen, die das Netz bietet, um das Bild zu (re-)kontextualisieren (vgl. I1B). Einhergehend mit (den vielseitigen und gleichzeitig divergierenden) Deutungsmöglichkeiten eines Bildes erscheint Kontrolle hier im Sinne einer Verantwortung – für eine Aufklärung zu den Kontexten als Bildungsauftrag, die »Kernaufgabe der Vermittlung« (I1B; vgl. oben).

4 I2F

5 I1C

Zur Verantwortung der Museen wird auch eine kritische Haltung gegenüber den »großen Datenkraken« (I2E) gezählt – ein »zweischneidiges Schwert« (I2E), da man gleichzeitig über eben diese Kanäle und Plattformen der »Datenkraken« Publikum erreichen kann und möchte (vgl. I2E). Die »Datenskandale« (I1B) werden auch als Grund für ausbleibende Partizipation von Online-User_innen angeführt (vgl. I1B; Kapitel 5.2.2).

Grundsätzlich wird hierzu auch Bedarf an mehr Kenntnissen und Forschung zur Nutzung von Online-Angeboten geäußert, um die Gründe für (Nicht-)Partizipation, die Wünsche und Erwartungen der (potenziellen) Nutzer_innen besser einschätzen zu können (vgl. I1B). Eine ablehnende Haltung von Nutzer_innen gegenüber digitalen Formaten wird mit den bisher schon dargestellten Gründen, Ängsten und Kritik erklärt, sowie mit einem Frust im Kontext der digitalen Lösungen angesichts der pandemiebedingten Lockdowns. Es kommt »ein gewisser Überdruß, ein gewisser Frust auf« (I2B). Nicht nur, weil die gewohnten Alternativen nicht mehr möglich waren und fehlten, sondern auch weil im Zusammenhang mit der Pandemie viele digitale Lösungen »so schlagartig und sehr schnell« (I2E) entstanden, so dass es Zweifel an der Qualität gibt, ob das »nicht wieder in Frustration endet, weil Dinge nicht funktionieren oder weil Dinge dann nicht so laufen« (I2E).

Neben die Angst vor Frustration treten auch Bedenken in Bezug auf eine Überschätzung und Ausartung des Digitalen (vgl. oben; I1G). Denn »das Digitale kann auch ausufern.« (I1G) Es kann beispielsweise Ressourcen schlucken, die andernorts benötigt werden (vgl. I1G). Ebenso kann es »in Peinlichkeit ausarten« (I1D), wenn etwa reale Räume digital reproduziert werden und das Ergebnis und Erlebnis wenig überzeugt (vgl. I1D). Das Frustrationspotenzial ist umso höher, je höher die Erwartungen sind. Ein_e Interviewpartner_in warnt entsprechend vor einer Auffassung des Digitalen »als Problemlöser, als Heilmittel für alles, was in dieser Welt schief läuft« (I1E). Es ist keineswegs »eine Art Religion, mit der sich [...] die ganze Welt verändert oder sogar verbessern lässt« (I1E). Es ist vielmehr ein Werkzeug – immerhin »ein sehr mächtiges Werkzeug« (I1E).

Die Einschätzung der Werkzeuge und Möglichkeiten entwickelt sich nach Ausbruch der Pandemie hin zu einer Anerkennung, »erstmal als eine Pflicht [...], als eine ganz große Notwendigkeit« (I2B), schließlich als »große Chance« (I2B), eine »ganz große Erweiterung der Möglichkeiten, Publikum zu erreichen« (I2B). Die Möglichkeiten dank neuer Technologien werden auch vor Ausbruch der Pandemie bereits als »riesiges Potenzial« (I1C) erachtet, auch wenn sie noch nicht genutzt werden oder ausgereift scheinen. Auch wenn ihr Poten-

zial erkannt oder erahnt wird, gilt es manchmal abzuwarten, bis die eigenen Ansprüche dadurch tatsächlich erfüllt werden können – denn »da ist vielleicht die Zeit noch nicht reif [...] dann warten wir noch zwei Jahre, dann haben wir da ein Tool und dann funktioniert es« (I1C).

Das Potenzial wird insbesondere für die Realisierung von Kollaboration und einer höheren Beteiligung von Nutzer_innen gesehen (vgl. I1C), für eine »andere Sichtbarkeit und Reichweite« (I2G, vgl. I1H; I2B; I1G; I1C). Dann ist »[...] das Digitale nicht nur dieser Marketingzirkus, der [...] auch [...] gemacht werden muss« (I2G). Vielmehr ermöglicht es etwa die Einbindung und Inszenierung weiterer Objekte, die nicht als Originale gezeigt werden können. In dem Moment erhält »das Digitale eine echte Aufgabe« und zählt als »Mehrwert« (I2G). Kapitel 5.1.3 geht näher auf die Aufgaben und Möglichkeiten ein, auf die Digitalisierung (und das Museum) als Möglichkeitsraum.

An dieser Stelle wird auf die Diskrepanzen in der Wahrnehmung dieser Möglichkeitsräume verwiesen und auf die Diskussionen und Arbeit, die daraus entstehen, wenn einige Teammitglieder von den Möglichkeiten und digitalen Angeboten begeistert sind (vgl. I1F), aber »die anderen Kollegen das nicht mögen« (I1F), nicht mitmachen und sich verweigern (vgl. I2F; Kapitel 5.3.3). Man muss immer wieder intern überzeugen (vgl. I1B; I1G), erklären (vgl. I1B), predigen (vgl. I2E) und diskutieren (vgl. I1F; I2E). Der Wunsch nach mehr Forschung wird geäußert, damit man auch »Kritiker argumentativ besser [...] widerlegen könnte« (I1C). Die in den Interviews geschilderten Haltungen Dritter reichen von einer nachvollziehbaren kritischen Haltung bis hin zu einer nicht nachvollziehbaren »Komplettablehnung« (I1H), wie etwa von Social Media aufgrund persönlicher Präferenzen statt professioneller Argumente (vgl. I1H). Entsprechende Expertisen und Professionalisierungen werden als notwendig erachtet, um eine Ablehnung immer auch fachlich zu begründen (vgl. I1H).

Die folgende Interviewpassage folgt als Antwort auf die explizite Frage nach möglichen Nachteilen digitaler Entwicklungen.

[...] eine interessante Frage, [...] die ist mir nicht zum ersten Mal gekommen, und ich frage mich, ob ich da zu unkritisch bin, weil ich sehe [...] keine Nachteile, ich sehe [...] viele Herausforderungen, [...] Entscheidungen [...], aber ich sehe [...] keine Probleme, Gefahren für das Museum [...] (I1B)

An anderer Stelle wird das kritische Bewusstsein vernehmbar, etwa für »Datenskandale« (I1B; vgl. oben) und die »Datenkraken« (I2E; vgl. oben; Kapitel

5.2.2). Um eine entsprechende »Entscheidungsfähigkeit« (I1H) zu erarbeiten, wird die oben bereits genannte Professionalisierung angeführt sowie auch das Einbeziehen externer Expertisen und deren Herbeiführen über »digitale Partnerschaften« (I1H). Der Umgang mit Digitalisierung und die Entwicklung einer Haltung bedürfen eines kritischen Blicks, einiger Expertisen und schließlich Erfahrungen. Letzteres veranschaulicht ein_e Interviewpartner_in mit einem Vergleich, den Dirk von Gehlen anhand eines viral gegangenen Videoclips entworfen hat⁶, von zwei Menschen mit einer Frisbeescheibe, die sie »mit unglaublicher Leidenschaft und Passion« (I1D) werfen, allerdings so, als wäre es ein Ball, weil sie es nicht anders gelernt haben (vgl. I1D). Auch wenn sie es nicht können, spielen beziehungsweise probieren sie es lange, ohne aufzugeben (vgl. I1D). Hierin liegt der Vergleich mit der Adaption analoger Ideen in digitalen Kontexten: »[...] jetzt werfen wir das neue Ding wie einen Ball« (I1D) – ohne es gelernt zu haben und ohne es zu können. Das kann zwar »in Peinlichkeit ausarten« (I1D; vgl. oben), doch überwiegt das Plädoyer für dieses »spielerische Trial and Error« (I1D; Kapitel 5.3.3). Denn, so wird in einem anderen Interview betont, es entsteht auch eine Verantwortung (vgl. I2G), die das Museum für die Umsetzung seiner Kernaufgaben mit zeitgemäßen Mitteln trägt und damit einhergehend auch »für den digitalen Output« (I2G).

Das Digitale kann ausarten und begeistern, Museen packen an und probieren aus, ihre Haltungen bewegen sich zwischen Begeisterung, Berührungsängsten und Verantwortung, Überdruß und Frust. Sie sehen im Digitalen Möglichkeiten, Werkzeuge und Macht, Konfliktpotenziale und Kritikwürdigkeit.

»beflügeln oder hemmen«⁷: Verhältnisse zwischen Analog und Digital

In einem Interview wird im Kontext einer Ausstellung digitaler Kunst am physischen Ort des Museums die Frage aufgeworfen, wie »das eine das andere beflügeln oder hemmen« (I1E) kann. »Die Kunst wird es immer bleiben, beides miteinander zu vereinen« (I2C) – das Digitale und das Physische, den physischen Ausstellungs- und den digitalen Raum (vgl. I2C).

»Das Digitale« erhält bei allen diffusen oder unterschiedlich differenzierten Definitionen im Interviewmaterial sein Profil immer wieder durch Abgrenzungen – zum Beispiel gegenüber dem Physischen, dem Originalen

6 Der Vergleich – »Wie wir mit dem Internet umgehen ...« – ist auf der Website von Dirk von Gehlen zu finden (s. Gehlen, Dirk von).

7 I1E

oder dem Realen (vgl. I1E; I2A; I2B; Kapitel 5.2.2). Das Digitale erscheint in den Interviews mal als Hilfsmittel (vgl. I1B; I1G), mal als eine »Art Zutat« (I1E), als »Spielerei« (I1A) oder Imitat (vgl. I1A).

Gerade einige der digitalen Lösungen angesichts der pandemiebedingten Lockdowns können als Imitate im Sinne von Nachahmungen und Simulationen analoger Settings betrachtet werden, werden dann als »vager Ersatz« (I2B) und »spürbare Ersatzlösung« (I2C) empfunden. Sie wirken vor allem im direkten Vergleich und aufgrund der vermissten Alternativen defizitär. Sie werden oft als Reduktion oder Abstraktion erfahren – weil sie »auf eine Abstraktionsebene abrutschen, die einfach keinen Spaß mehr macht« (I2B). Das Erlebnis am Monitor wirkt als »Reduktion auf das Visuelle« (I2B) und löst die Möglichkeiten der körperlichen Erfahrungen auf (vgl. I2B). Eine digitalisierte Ausstellung wird als Reduktion beschrieben, das heißt als Verlust der Bezüge der Objekte untereinander (vgl. I2B). Die Reduktion liegt im Fehlen der Erfahrung von Raum und von den Objekten in ihrer wirklichen Größe (vgl. I2B). Der Gedanke an die Beschränkung auf einen Monitor führt im Interview zu der Frage, »ob nicht die Digitalisierung von Kunst diese Erweiterung [...] rückgängig macht« (I2B) – die Erweiterung der Sinne, die die Kunst allgemein anstrebt (vgl. I2B). Das Nachdenken über die Wirkungsmöglichkeiten von Kunst in Zeiten zunehmender Digitalisierung leitet über zum Begriff von Aura, »diesen komischen Begriff von Aura« (I2B), »den man nochmal hinterfragen müsste« (I2B). Zunächst steht im Interview die Aussage, dass man ein Werk und dessen Aura – basierend auf seiner Positionierung und Beleuchtung im Raum – nicht gleichermaßen als Bild auf dem Monitor eines Smartphones erleben kann (vgl. I2B). Ihr folgt die Feststellung, dass der Begriff der Aura kritisch zu sehen ist und Unsicherheit besteht, »ob nicht eine bessere [...] Inszenierung im Bild vieles wieder gewinnen könnte oder herstellen könnte oder auch rüberbringen könnte« (I2B). Der Vergleich zwischen der Inszenierung im Raum und der Inszenierung beziehungsweise Reproduktion im (Monitor-)Bild bleibt offen, die Digitalisierung wird sowohl mit Begrenzungen als auch Erweiterungen von Möglichkeiten assoziiert.

Der Begriff von Aura wird in einem anderen Interview als gewisse Vermittlungsmacht des Originals beschrieben (vgl. I2C), die Aufmerksamkeit und Konzentration weckt. Dem »Original an der Wand« (I2D) wird die Hauptrolle zugeschrieben, während »alles andere immer nur [...] flankiert« (I2D). Das Erlebnis des Originals erscheint in manchen Interviews als vorrangiges Ziel und Verlangen des Publikums (vgl. I2D). Dementsprechend wird zum Beispiel von Beschwerden im Gästebuch berichtet, wenn »Nachbarinstallationen zu

laut waren« (I2D), Besucher_innen »sich gestört fühlen« (I2D), weil »der stille Kunstgenuss« (I2D) dadurch nicht möglich war. Das Digitale in Form von Installationen im Ausstellungsraum erscheint hier als Störfaktor und Ablenkung (vgl. I2G; I1E; Kapitel 5.2.2).

Einer_m Interviewpartner_in zufolge scheinen nach wie vor zahlreiche Befürchtungen und Argumente in den Medien immer wieder präsent – negativ behaftet und »unverwüstlich« (I2G) –, dass etwa »das Digitale versucht, bösartig das Analoge zu ersetzen« (I2G).

Ein anderes Interview schildert ein solches Beispiel für eine »fehlgelaufene Digitalisierung« (I1G), die mit der Vernichtung – in dem Sinne also einer »böartigen« Ersetzung – des analogen Materials einherging. Das Beispiel aus einem nicht-musealen Kontext veranschaulicht eine mangelnde Wertschätzung gegenüber der analogen Arbeit und dem gesammelten, analogen Archivmaterial. Gemäß Interviewpartner_in liegt der Grund dafür nicht nur in der mangelnden Erfahrung und Kenntnis in Bezug auf Archivarbeit, sondern auch in einer Überschätzung des Digitalen, dem man »zu viel Potenzial zutraut« (I1G). Es kann nicht das ersetzen, »was die Menschheit bisher gemacht hat« (I1G).

Es ist – so die Beobachtung einer interviewten Person – durchaus für manche »noch schwer [...] den Mehrwert [...] in beiden Fällen zu sehen und es [...] nicht in einer Konkurrenz zu sehen« (I1B). Insgesamt überwiegt in den Interviews die Einschätzung – auch innerhalb der ersten Datengenerierung –, »dass es in den Köpfen mittlerweile [...] angekommen ist, dass es nicht mehr ein Konkurrenzverhältnis zwischen dem Digitalen und dem Analogen gibt, sondern es sich [...] gegenseitig befruchten kann« (I1B). Die häufige Betonung einer solchen Sichtweise in den Interviews kann auch so interpretiert werden, dass sie eben gerade noch keine Selbstverständlichkeit ist, sondern besonders erwähnenswert, weil (noch) darum gerungen wird.

Die Frage, »wie kann ich eine Ausstellung medial [...] bereichern, [...] schwimmt immer mit« (I1B). Die Überlegung ist, wie man das Digitale mit dem physischen Ort »verknüpfen« (I1B), wie man es »einfließen lassen kann« (I1B; vgl. I2D). Sie gilt nicht nur für den Ausstellungsraum, sondern auch in den Abteilungsstrukturen und Aufgabenverteilungen des Museums (vgl. I1B). Ähnliches wird für das Verhältnis einer Digitalstrategie zum grundsätzlichen Leitbild des Hauses formuliert – die »müssen unbedingt miteinander verschraubt werden« (I1H), das eine steht mit dem anderen in fester Verbindung und in wechselnden Beziehungen (vgl. I2G). Aus den vergangenen Jahren resultiert der Lerneffekt, dass man das »nicht gegeneinandersetzen kann, sondern miteinander verbinden muss.« (I2G) Die Zukunft ist »eine hybride

Konstruktion« (I2G). Die Möglichkeiten wachsen im Sinne des Hybriden zusammen (vgl. I2G; Kapitel 5.2.1), können sich gegenseitig befruchten und sich bereichern (vgl. I1B). Die Rede ist von digitalen Ergänzungen und Erweiterungen (vgl. I1B; I1C; I1F). Der digitale Raum erweitert »den klassischen Ausstellungsraum oder auch das Depot« (I1H) und andersrum wird der Bildungsauftrag in den digitalen Raum hinein erweitert (vgl. I1C). Gerade wenn die Auseinandersetzung mit einer Digitalstrategie Auswirkungen auf das Leitbild zeigt, ist das ein Moment, in dem sich »die Idee des Museums [...] ins Digitale [...] ausdehnt, wo sie sich erweitert und [...] neue Spielräume [...] aufmacht.« (I1H)

Man hat durch ein digitales Angebot »ein zusätzliches, neues Fensterchen aufgestoßen« (I2D) und durch den virtuell erweiterten Raum mit zusätzlichen Informationen und digitalen Mitteln »den Horizont in einer anderen Richtung« (I1A) aufgerissen. Ziel ist, »zu begeistern, mitzunehmen, [...] auch technologisch zu begeistern« (I1A). Es entsteht ein »Mehrwert« (I2G; I2F).

Als Mehrwert oder Vorteil wird für die Museumsarbeit zum Beispiel gesehen, sich dank Videokonferenztools Zeit für die Reisen zu sparen (vgl. I2F) oder etwas »mit digitalen Hilfsmitteln« (I1B; I1G) lösen zu können. Die genannten Beispiele aus den Interviews führen die Vielseitigkeit der Verhältnisse, der – möglicherweise eben auch produktiven – Konkurrenzverhältnisse vor Augen.

Das Digitale kann eine Erfahrung ergänzen oder begrenzen, einfließen, etwas aufstoßen und erweitern, das Analoge flankieren, imitieren, (vage) ersetzen und vernichten. Analoge Ideen können sich im Digitalen ausdehnen, sich mit digitalen Möglichkeiten wechselseitig befruchten, verknüpfen, verschrauben und damit zu hybriden Konstruktionen werden.

5.1.2 Geschwindigkeiten: Einflussfaktoren der Museumsarbeit

[...] ich sehe die Arbeit in den Museen [...] sehr eingegrenzt, begrenzt durch Fragen des Budgets, durch Fragen des Personals, durch Fragen der Kompetenz, [...] und [...] durch Fragen der [...] Geschwindigkeit, Schnelligkeit, der Quantität von Ausstellungen, die aufeinanderfolgen. (I2B)

Wie in diesem Zitat und bereits in Kapitel 5.1.1 anklingt, spielen Fragen der Geschwindigkeit eine näher zu beschreibende Rolle im Umgang mit Digitalisierung und im Zusammenhang zwischen Digitalisierungsprozessen, Aufgaben und Ressourcen von Museen. Dieses Kapitel widmet sich diesen Fragen, ent- und beschleunigenden Einflussfaktoren auf die Museen, dem Personal

und seinen Haltungen, den personellen und finanziellen Ressourcen, Bedingungen und Bewertungen von Langsamkeit und Schnelligkeit.

Tabelle 4: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Geschwindigkeiten (Einflussfaktoren der Museumsarbeit) sowie ihre Konzepte

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüsselkategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kernkategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kernkategorie	»mit etwas Mut«: Haltungen »Wir können Ressourcen verschwenden«: Finanziell, personell, zeitlich Das Thema der »Schnelligkeit« und die »Slowness« der Museen		

Eigene Darstellung

»mit etwas Mut«⁸: Haltungen

In einem Interview wird als besonders positiv erachtet, wenn ein Museum in seiner Herangehensweise an digitale Projekte die Bereitschaft zeigt, »mit etwas Mut [...] in solche Projekte zu gehen« (I1H), wenn es »mit Formaten experimentiert« (I1H). Aus Kapitel 5.1.1 sind bereits ähnliche Formulierungen vertraut – »man muss sich einfach reinwagen« (I1G). Ein Wagnis erfordert Mut und Experimentierfreude.

An dieser Stelle wird auf Kapitel 5.1.1 verwiesen und die darin beschriebenen Haltungen gegenüber Digitalisierungsprozessen oder generell dem gegenüber, was als neu empfunden wird. Solche Prozesse und Phänomene erfordern ein Diskutieren, Erklären, Entscheiden und gegebenenfalls Überzeugen (vgl. Kapitel 5.1.1). Diese Dinge benötigen ganz offensichtlich Zeit, Zeit für Auseinandersetzungen, die oftmals fehlt (vgl. I1F; Kapitel 5.1.1). Die Verhandlungen und Verwandlungen von Haltungen werden deshalb hier als Einflussfak-

8 I1H

tor auf die Geschwindigkeit von Prozessen aufgeführt, ohne sie im Einzelnen zu wiederholen. Einige werden hier noch ergänzt beziehungsweise besonders betont.

Eine Antriebsfeder ist neben dem Mut auch die Hoffnung, wie beispielsweise angesichts der Pandemie eben doch etwas tun und erreichen zu können (vgl. I2B). Energie und Anstrengungen werden als Faktoren genannt (vgl. I2B), ein gewisser »Impetus« und »Spirit« (I1C), um Dinge voranzubringen. Nicht nur Hoffnung wird als Katalysator von Prozessen wahrgenommen, sondern auch die »ungeheure Frustration« (I2B) – darüber, dass die gewohnten Wege aufgrund von Corona nicht mehr begehbar waren.

Die neuen Möglichkeiten erfordern ihrerseits Mut und eine gewisse Begeisterungsfähigkeit, die den Verlauf je nach Ausprägung beschleunigen können. Andererseits evozieren sie ebenso Angst und Zweifel, die hemmen können. Langfristig verhalten sich diese Haltungen nicht eindeutig zur Geschwindigkeit, denn eine durch Skepsis und Zweifel herbeigeführte Verzögerung verhindert gegebenenfalls auch Frustration, Fehler und »Fallstricke« (I1G) – spart dadurch letztendlich wiederum Zeit für notwendig gewordene Korrekturen, wie sie gerade dann anfallen, wenn Dinge besonders schnell gehen müssen (vgl. I2E; Kapitel 5.1.1).

Das Ausprobieren, die Akzeptanz und dafür erforderliche Argumentationen benötigen jeweils Zeit (vgl. I1F). Die Zeit für Auseinandersetzungen muss gegeben sein, bis etwas »als selbstverständlich angesehen wird und nicht immer wieder hinterfragt wird, [...] wenn man [...] merkt, dass es angenommen wird.« (I1F) Es gilt »im Blick zu behalten, [...] warum macht man das, warum steigt man von Analog ins Digitale um beispielsweise, [...] dass es [...] tatsächlich einen Mehrwert bietet, dass man es nicht nur der Digitalisierung willen tut, sondern dass man wirklich vorab erörtert, warum machen wir das [...]« (I2F).

Viele Aspekte wirken zunächst als Hemmfaktoren für Prozesse, gewähren langfristig aber ein Voranschreiten – etwa Zeit für Auseinandersetzungen, Argumente und Akzeptanz, Überzeugungsarbeit und Diskussionen, den Umgang mit Fallstricken sowie mit dem Spannungsfeld zwischen Hoffnung und Frust.

»Wir können Ressourcen verschwenden«⁹: Finanziell, personell, zeitlich

[...] eine vernünftige Museumsstrategie umfasst ganz selbstverständlich das Digitale und das Analoge und weist [...] dem Digitalen seine Grenzen zu. Denn das Digitale kann auch ausufern. Wir können Ressourcen verschwenden mit digitalen Projekten, die wir [...] im Bereich der regulären, herkömmlichen Museumsarbeit viel dringender brauchen. (I1G)

Wie bereits zu Beginn von Kapitel 5.1.2 zitiert, grenzen Fragen des Budgets und des Personals die Arbeit der Museen ein und wirken sich schließlich auf die Geschwindigkeiten aus. Die Gestaltung von digitalen Angeboten ist »immer eine Budgetfrage, eine Ressourcenfrage« (I1F; vgl. I1D; I1H). Deshalb erscheint es wichtig, dass man »Prioritäten setzt« (I1B; vgl. I1G) und sich außerdem fragt, welche Aufgabenverteilung im Team »gerecht ist« (I1F).

Kaum ein Interview vergeht ohne Hinweis auf die Budgets und Ressourcen, wie etwa auf die erforderliche »Manpower« (I1A), »Energie« (I1C) und »Zeit« (I1F), beispielsweise aufgrund einer »katastrophalen Personalstruktur« (I2G). Als Gegenmittel und damit einhergehend meist auch Beschleuniger treten Förderprogramme auf. Gerade in der zweiten Datengenerierung wird die Entwicklung hin zu mehr Initiativen und Förderungen wie zum Beispiel auf Landesebene sehr positiv eingeschätzt (vgl. I2F). Es hat eine »Reihe von Fördermaßnahmen [...] in die Zeit hineingegriffen« (I2G). Inzwischen sind die Projekte beendet (vgl. I2G) – die zeitliche Befristung erzeugt Zeitdruck und damit auch die Fertigstellung von Ergebnissen, womöglich aber auch offene Baustellen. Die weitere Arbeit oder Korrektur am Produkt, eine entsprechende Beauftragung muss erst finanziert werden und ist »aus dem laufenden Betrieb heraus sehr, sehr viel langsamer und langfristiger zu planen, weil die [...] Anschubfinanzierung [...] ist [...] weg und die wird es so in dieser Form [...] nicht mehr geben.« (I1A) Eine langfristige Planbarkeit und Verankerung sind erschwert, ebenso die Gestaltung der selbstbestimmten, inhaltlichen Ausrichtung der Projekte. Im Kontext der Ressourcenverteilung gibt es eine Gegenüberstellung von digitalen Projekten und einer »regulären, herkömmlichen Museumsarbeit« (vgl. oben, I1G), ebenso ein Konkurrenzverhältnis zwischen den Abteilungen beziehungsweise Aufgabenschwerpunkten des Museums, wie etwa zwischen dem – in den Förderungen oft stärker berücksichtigten – Ausstellungswesen und der – oft vernachlässigten, förderungswürdigen und -bedürftigen – Archivarbeit (vgl. I1G).

Ressourcen treten nicht nur als Kapazitäten-, sondern auch Kompetenzfragen in Erscheinung (vgl. I1H). Nicht nur Zeit und Geld, sondern auch (mangelnde) Expertisen sind be- oder entschleunigende Faktoren, denn »da gibt es viele Fallstricke, auf die man, wenn man digital kompetent ist, aufmerksam ist und wenn man digital nicht kompetent ist, tritt man mitten rein [...]« (I1G). In der Zeit zwischen den Interviews reift die Digitalkompetenz »im Selber-Tun« (I2G). Der Umgang mit einigen Produkten und Prozessen der Digitalisierung wurde selbstverständlicher, auch als Ergebnis der Coronakrise (vgl. Kapitel 5.3.2). Fallstricke sind inzwischen bekannt, haben womöglich Zeit beansprucht, die rückblickend als Zeit des Lernens, für lehrreiche Um- und Irrwege verbucht werden kann. Der Umgang mit Technik erfordert dennoch Zeit, gegebenenfalls für die Betreuung und Wartung, auch über den Förderzeitraum hinaus. Als Beispiel wird eine VR-Installation genannt, eine »empfindliche, sensible Technologie, die sehr, sehr wartungsintensiv ist und sehr, sehr betreuungsintensiv« (I2D). Nach Ende der Projektlaufzeit ist es schwierig, sich permanent darum zu kümmern, »als Dauereinrichtung schläft sowas sehr schnell ein« (I2D). Die erforderlichen Reparaturen komplexer Technik lassen sich im Regelbetrieb nicht bewerkstelligen – »da kann man nicht mal schnell zwei Schraubchen drehen und dann ist es wieder gut« (I2B). Die Installation landet im Depot statt in der Ausstellung, »weil man gleichzeitig so viel anderes zu tun hat, dass man es gar nicht schafft, [...] diesem [...] so viel Beachtung zu schenken, wie es verdient« (I2B).

Neben die Zeiterfordernisse der Technik treten wieder die bekannten Faktoren – die Fülle der Museumsaufgaben in Relation zu Zeit und Budget (vgl. I2B; Kapitel 5.1.1). Nicht nur die Hard- und Software selbst, ihre grundsätzliche Instandhaltung und Gewährleistung der Funktionen, sondern auch rechtliche und redaktionelle Aspekte erfordern Zeit. Die Frage steht so oder ähnlich immer wieder im Raum, wie Museen »elegant mit Datenschutz und [...] Redaktionsaufwand umgehen können« (I1A). Der Bedarf an redaktioneller Bearbeitung wächst, gerade wenn auf Plattformen extern Inhalte beigetragen werden – das »muss gemacht werden, sonst hat man [...] schnell den furchtbaren Müll da drinstehen.« (I1A) Die Ermöglichung von Teilhabe und Partizipation fordert entsprechende Ressourcen ein. Die Redaktion von Social-Media-Accounts, Beantwortung von Rückmeldungen und die Realisierung von partizipativen Formaten benötigen Zeit.

Die auf partizipativen Ansätzen beruhende Zusammenarbeit kann wiederum zu verstärkten Ressourcen für die Museumsaufgaben führen – wie etwa im Fall der Erschließung von Objekten mit Hilfe einer Community im Rahmen ei-

nes Hackathons. Statt jahrelanger Arbeit für das Museumspersonal, entsteht eine Community, die auf Wettbewerbsbasis Erschließungsdaten generiert – Informationen, mit denen man »sehr viel schneller zu Forschungsergebnissen kommt« (I1H).

Grundlegend für die Geschwindigkeiten der Museumsarbeit sind Kapazitäten, Kompetenzen und die Konkurrenz um finanzielle Mittel, deren gerechte Verteilung und bestehende Strukturen, Förderungen und damit verbundene Vorgaben, die Zeitverhältnisse angesichts der Technik und ihrer Instandhaltung, die Zusammenarbeit und Partizipation.

Das Thema der »Schnelligkeit«¹⁰ und die »Slowness«¹¹ der Museen

[...] ein spannendes Thema [...] ist [...] das Thema der Schnelligkeit, [...] ich war immer so, [...] wir müssen mal ein bisschen schneller sein und heute bin ich mir [...] nicht mehr so sicher, ob das so ein großer Vorteil ist, [...] wenn Prozesse langsamer sind, sind sie [...] durchdachter, durchdrungener, mehrere Leute waren daran beteiligt [...] das könnte [...] ein Potenzial von Museen sein [...], die Slowness könnte ein Potenzial von einem Museum sein, um es mal positiv zu drehen (I2A)

Museen erscheinen langsam, etwa im Vergleich mit Start-Ups (vgl. I2A), mit der »freien Wirtschaft« (I1A; vgl. I2D) oder »mit der normalen Arbeitswelt« (I1F, vgl. Kapitel 5.1.1) – auch die Museumswelt ist »eine normale Arbeitswelt, aber [...] es ist schon eine ganz andere Welt, sagen wir es mal so.« (I1F)

Museumsspezifisch ist im Vergleich zur freien Wirtschaft die strukturell bedingte Bürokratie – »für die meisten Häuser [...] hängt da sehr viel mehr bürokratischer Aufwand [...] dran« (I2D). So wichtig gerade Datenschutz und IT-Sicherheit sind (vgl. I2F), so sehr machen es bestimmte Regelungen und Prozesse »schwerer, auf die [...] Anforderungen der Zeit [...] zu reagieren« (I2F). Die Folgen der Pandemie haben in dieser Hinsicht einiges »verselbstständigt und auch schneller gemacht« (I2F).

Außerdem bestehen Vorgaben durch Förderrichtlinien und Vergabeordnungen. Wenn alle Vorlaufzeiten berücksichtigt, die konkreten Formate und Technologien zum Zeitpunkt der Antragstellung festgelegt werden müssen – »dann kommt man am Ende irgendwo raus und die Welt hat sich schon drei-

10 I2A

11 I2A

mal weitergedreht« (I2D). Da ist »das Arbeiten selbst schon so ein bisschen museal« (I2D).

Viele Museen haben einen »ganz anderen Prozess oder Ablauf, Apparat hinten dran stehen« (I2F) – nicht die Ideenfindung oder Arbeitsprozesse an sich sind langsamer, sondern vor allem der Entscheidungsablauf sowie die Abstimmung innerhalb der unterschiedlichen Abteilungen. Museumsspezifisch sind außerdem die Tätigkeitsbereiche und konkreten Aufgaben (vgl. I2G). Der Rhythmus ist geprägt von (abteilungsübergreifenden Abstimmungen zu) Sonderausstellungen, von Leihverträgen, Förderprogrammen und Communities – »das ist alles ein bisschen langsamer, es dauert ein bisschen länger, man muss immer mehr Menschen [...] beteiligen« (I2A).

Es geht bei der Digitalisierung zum Beispiel um die einzelnen Mitarbeiter_innen, die »in dem Prozess mitgenommen werden sollten und die [...] individuelle Vorstellungen haben von dem, was sie eben brauchen« (I2F). Es ist eine der größten Herausforderungen, das »erst einmal zu erörtern« (I2F), einen »Anforderungskatalog zu erstellen, der spezifisch genug ist [...] für jeden einzelnen, aber [...] nicht so detailverliebt [...], dass es ins große Ganze passt.« (I2F) Ausschlaggebend für die Geschwindigkeit von Prozessen kann sowohl der Wunsch nach ganz individuellen Lösungen sein als auch das Fehlen von Standards und Normen (vgl. I2G). Wenn für neuere technologische Entwicklungen Standards und Regelungen noch wenig etabliert sind, kann das die Prozesse einerseits vereinfachen und beschleunigen, weil es keine einschränkenden Regeln gibt, andererseits auch komplizierter gestalten und verlangsamen, weil Unklarheiten und Inkompatibilitäten entstehen. Das Schaffen von Einzelfällen, individuellen Sonderanfertigungen und die Suche nach je spezifischen Lösungen verringern die Geschwindigkeit zusätzlich.

Prinzipiell lassen sich durchaus auch Gemeinsamkeiten mit anderen Arbeitswelten erkennen, zum Beispiel ganz grundsätzlich ein Silodenken oder die Ablehnung von Neuerungen (vgl. I2F; I2G) – »woran es [...] hakt, hat mehr mit dem Zusammenarbeiten von Menschen [...] zu tun, als dass es [...] per se museumsspezifisch ist« (I2G).

Es zeigen sich in der Museumsarbeit Ähnlichkeiten und Abgrenzungen zu anderen Arbeitswelten, Abwägungen zwischen Vor- und Nachteilen von Schnelligkeit und Langsamkeit, zeitliche Logiken von Neuerungen, Förderungen, Bürokratie und (interner) Beteiligung.

5.1.3 Zeitalter: Wahrnehmungen
der (zunehmend digitalisierten) Gegenwart

Das Kapitel thematisiert, inwiefern die Wahrnehmung der Gegenwart im Zusammenhang mit den (Folgen der) digitalen Entwicklungen steht. Bezeichnungen wie das »digitale Zeitalter« (I1D) und das »postdigitale Zeitalter« (I1C) lenken die Aufmerksamkeit auf Gegenwartsdiagnosen. Zur Sprache kommen in den Interviews das »Zeitalter des Internets« (I2B), das »Zeitalter des Mobilphones« (I2B), das »Zeitalter des Zappens« (I2B) und – für den Museumskontext – ebenso das »postdigitale Museum« (I1H). Im Forschungsprozess kristallisierten sich solche Aspekte heraus, die sowohl zu Phänomenen und Prozessen der Digitalisierung als auch zu solchen des Museumskontexts in Beziehung stehen. Diese Bezüge werden im Folgenden aufgezeigt.

Tabelle 5: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Zeitalter (Wahrnehmungen der (zunehmend digitalisierten) Gegenwart) sowie ihre Konzepte

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüsselkategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kernkategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kernkategorie	»Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit und der Fake News«: Wahrnehmung der Gegenwart »gefiltert, ausgewählt, manipuliert«: Wahrnehmung von Informationen »das sogenannte postdigitale Museum«: Wahrnehmung von Museen		

Eigene Darstellung

»Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit und der Fake News«¹²: Wahrnehmung der Gegenwart

»[...] wir leben im Zeitalter der Kopie und des Remix« (I1H) – so eine Feststellung aus den Interviews. In einem solchen »Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit und der Fake News« (I2G) entsteht die Aufgabe für Museen, ihre Expertise im Umgang mit Originalen und Kopien in die Gegenwart einzubringen (vgl. I2G). Da entsteht das Potenzial und die Verantwortung im Sinne des Bildungsauftrags, mit der eigenen Expertise in der Gegenwart relevant zu werden (vgl. I1H; Kapitel 5.3.1). Diese museale Expertise wird »als Qualität vom Publikum [...] geschätzt« (I2G), das Museum als »Garant für echte Information« (I2G). Betont wird die »Qualität und die Belastbarkeit, die Zuverlässigkeit von Informationen« (I2G).

Das Museum kann eine Anlaufstelle im digitalen Raum schaffen, als »verlässlicher Hafen oder eine gute Quelle« (I1B). Denn die Suche nach und der Umgang mit den gefundenen Informationen ist im »riesen Dschungel [...] als Internetnutzer [...] eine wahnsinnige Challenge« (I1B).

Das Museum soll ein Ort sein, an dem man »offen reden kann, [...] offen diskutieren kann« (I1B), – auch in diesem Sinne verlässlich sein, »ein sicherer Ort [...] und ein Safe Space« (I1B). Das beinhaltet zum Beispiel den Umgang mit unterschiedlichen Deutungsmöglichkeiten (vgl. I1B). Die Verantwortung für die Objekte umfasst auch ihre Kontextualisierung und die Darstellung der Zusammenhänge unter den je aktuellen Rahmenbedingungen, das heißt, unter Verwendung digitaler Möglichkeiten und Instrumente – »um diese Zusammenhänge [...] sichtbar zu machen [...]« (I1H).

Das kann auch bedeuten, die mit den Reproduktionen einhergehenden Möglichkeiten auszuschöpfen, etwa in einer museumsübergreifenden Zusammenarbeit, die sonst aufgrund der Verfügbarkeit von (analogen und einmalig verfügbaren) Objekten nicht möglich wäre – »so können wir im digitalen Raum [...] eine Ausstellung machen, als ob wir ein gemeinsames Haus hätten« (I1G). So hat ein Kooperationsprojekt die Beteiligten »auf digitaler Ebene als Häuser zu engen Partnern gemacht« (I1G).

Parallel entwickeln sich die Instrumentarien und Möglichkeiten für potenzielle User_innen im Umgang mit den (digitalisierten) Objekten, für den Ge- oder Missbrauch derselben. Bildrechte und Lizenzen müssen ebenso geklärt werden wie Haltungen und Positionierungen im Team. Für Museen gibt es unterschiedliche Möglichkeiten von Reaktionen auf unerwünschte oder

12 I2G

unerlaubte Bildnutzungen und Kontextualisierungen – »kreativere Momente« (I1H) als etwa ein Vergleich vor Gericht (vgl. I1H; I1D). Vielmehr liegt hierin die Chance, die Gelegenheit für Positionierungen und Richtungsweiser für einen künftigen Umgang mit Bildrechten zu nutzen (vgl. I1H).

Die Wahrnehmung des Zeitalters wirkt sich auf die Ansprüche an die eigene Rolle aus beziehungsweise die Wahrnehmung »solcher neuen Rollen«, die Museen »in einer Gesellschaft [...] haben« (I2G). Auf der Suche nach solchen Rollen und Anknüpfungspunkten in der Gegenwart gilt es auch, nicht die »Glaubwürdigkeit zu verspielen« (I1C) – und dadurch Publikum zu verlieren –, wenn etwa die eigenen Grundsätze nicht mehr vertreten werden. Als wichtig wird erachtet, die eigenen Ziele »durch Authentizität, durch ehrliches Versprechen und durch Überzeugen« (I1C) zu erreichen.

Es besteht museale Expertise und Verantwortung im Umgang mit Originalen und Reproduktionen, mit Informationen und ihren Qualitäten, in der Nutzung und Gestaltung von Kontexten, Kreativität und Verlässlichkeit.

»gefiltert, ausgewählt, manipuliert«¹³: Wahrnehmung von Informationen

Es stellt sich in den Interviews die Frage, »was sind unsere Medien, was sind die Leitmedien, was bewirken die in unserer Gesellschaft [...] was bewirken sie in unseren Köpfen im Hinblick auf die Wahrnehmung unserer Welt [...]« (I1E). Medien vermitteln Bilder und diese werden »gefiltert, ausgewählt, manipuliert« (I1E). Der vorhergehende Abschnitt thematisiert die Rolle der Museen als »verlässlicher Hafen und gute Quelle« (I1B), die es im sogenannten Zeitalter der Fakes und der Fülle von Informationen einzunehmen gilt. Das kann zum Beispiel bedeuten, Kontextualisierungen von Bildern, Objekten und Informationen zu prüfen beziehungsweise selbst zu schaffen (vgl. I1B). Das bereits genannte Beispiel schildert einen Fall, in dem online verfügbares Bildmaterial auf eine Art genutzt wurde, die den Leitlinien und der inhaltlichen Deutung des Museums zuwiderlief. Als »Kernaufgabe der Vermittlung« und »zeitgemäße Herangehensweise« wird in diesem Fall erachtet, diese Verwendung nicht zu verbieten, sondern die eigenen Online-Kanäle für Gegendarstellungen zu nutzen (vgl. I1B), trotzdem »andere Deutungen zu[zu]lassen« (I1B).

Der Begriff der Deutungshoheit wird intern immer wieder diskutiert – wenn auch ohne »eindeutige Position« (I1B). Sie ist »nicht am Bröckeln, aber sie wird angezweifelt auf eine gewisse Art und Weise« (I1B). Andere Deutungen sind möglich, werden »auch gefordert und gesehen« (I1B) – »aber wir ha-

ben [...] unsere offiziellen Kanäle, auf denen wir unsere Deutungssicht äußern können« (I1B).

Mit der Nutzung von Plattformen wie Facebook geht auch einher, »die Hoheit [...] aufzugeben« (I1A). Denn man überlässt das Bildmaterial den dort eingestellten Algorithmen und Filtern, die sich immer wieder verändern können (vgl. I1A). Selbst erzeugte Algorithmen wiederum werden auch als Filter eingesetzt, um beispielsweise die Proportionen von online zugänglichen Objektgruppen in eigenen digitalen Angeboten zu steuern (vgl. I1A). Angemerkt wird in den Interviews nicht nur die Tatsache, dass sich die Filter und Algorithmen auf Plattformen wie Facebook nicht steuern lassen, sondern auch das Bewusstsein, durch ihre Nutzung zur »Informationsblasenbildung bei[zutragen], in der wir uns [...] gesellschaftlich [...] befinden und die so viele gesellschaftliche Konflikte verschärft, in denen wir uns schon befinden« (I1G).

Doch der Verlust der Deutungshoheit droht auch dann, wenn man sich gegen die Nutzung von Plattformen entscheidet – »dann reden andere für einen« (I1G).

[...] manchmal ist uns [...] die Entscheidung, ob wir etwas richtig oder falsch finden, [...] abgenommen, weil wir [...] nur entscheiden können, ob wir partizipieren oder nicht partizipieren, ob wir gestalten oder nicht gestalten, und [...] wenn wir nicht gestalten und uns rausziehen, dann verlieren wir auch die Deutungshoheit. (I1G)

So steht die Partizipation der Museen selbst zur Debatte, ihre Deutungshoheit, ihre eigenen Rollen als verlässliche Anlaufstelle, als Medium und Filter, ihre eigenen und andere Algorithmen, die Steuerung von Informationen und Blasenbildung.

»das sogenannte postdigitale Museum«¹⁴: Wahrnehmung von Museen

Das »sogenannte postdigitale Museum« (I1H) wird besonders oft mit gewordenen Selbstverständlichkeiten charakterisiert:

[...] in einer Zeit, in der das Digitale selbstverständlich geworden ist und [...] in den Regelbetrieb [...] überführt wurde, wo man [...] nicht mehr diskutieren muss, [...] ob man [...] die Aura verletzt [...], sondern mit Selbstverständlichkeit [...] in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird (I1H)

Postdigitalität meint im musealen Kontext Souveränität im Umgang mit digitalen und analogen Qualitäten. Das heißt einerseits, das Original für seinen Wert und das damit verbundene, emotionale Erlebnis zu schätzen, andererseits »mit der gleichen Selbstverständlichkeit [...] zu wissen, was das Digitale transportieren kann, das ich vor dem Original [...] nicht vermittelt bekomme, weil [...] die Instrumente fehlen oder die Kontextualisierung fehlt« (I1H). Daraus folgt für den digitalen Raum, dass er »mit einer Selbstverständlichkeit [...] von den [...] Museen bespielt wird und von [...] Seiten der Besucher [...] begangen« (I1H). Die Vision eines solchen postdigitalen Museums enthält auch, es »von der Frage des Ortes zu lösen« (I1H), um Zielgruppen zu erreichen, die es sonst nicht gibt, das »große Thema der Inklusion« (I1H) zu bedienen und eine »internationale Vernetzung« (I1H) zu erreichen. »Digitalisierung ist ein Möglichkeitsraum« (I1H), so wird Felix Stalder wiedergegeben (vgl. I1H; Stalder 2016). Die Digitalisierung weckt Visionen für das Museum. Doch dem, was »als Anfangsversprechen [...] mal drin war« (I1A), dem »Aufbruch ins Digitale [...] als eine [...] große Befreiung« (I1A), laufen aktuelle Entwicklungen zuwider. Es wird als problematisch wahrgenommen, dass sich »das Bild wieder verengt« (I1A), etwa durch entsprechende Diskussionen und »verschiedene Gruppierungen oder Influencer, Meinungsmacher [...], die einem [...] vorschreiben wollen, wie das zu laufen hat« (I1A) – was Digitalität ist und was sie nicht ist (vgl. I1A).

In einer Definition des Digitalen durch die Abgrenzung zum Analogen, in einem solchen »Denken in diesen Kategorien« (I1A) wurzeln »Kurzschlüsse, [...] die unfrei machen.« (I1A). Mit dem Möglichkeitsraum verbundene Hoffnungen gelten als bedroht, wie etwa die Idee »der digitalen Allmende« (I2A)¹⁵, der freien Verfügbarkeit, offenen und gemeinschaftlichen Nutzung von Inhalten. Es gilt, diese »nicht zu verlieren und sich nicht wegnehmen zu lassen von den Corporates, die [...] viel schneller sind als alle anderen.« (I2A) Das postdigitale Museum denkt seine Prinzipien – wie das der Offenheit für alle – im digitalen Raum weiter, als eine Fortsetzung der bisherigen Aufgaben. Das heißt, es bleibt »der klassische Aufgabenkanon, so wie [...] ihn die ICOM [...] definiert,

15 Die Aussage erfolgt mit dem Hinweis auf die Verwendung des Begriffs bei Barbara Fischer. Im Rahmen einer Diskussion über Kunst- und Gemeinfreiheit und deren Grenzen im Digitalen, dem sogenannten Wikimedia-Salon am 26.05.2018 im Rahmen der 22. Mitgliederversammlung von Wikimedia Deutschland, sprach Barbara Fischer beispielsweise von der »Wissensallmende« (s. Wikimedia Deutschland).

auch wenn er jetzt neu definiert wird« (I1H). Es ändert sich nur das Instrumentarium – »da spielt das Digitale [...] eine entscheidende Rolle« (I1H).

Die Auseinandersetzung mit den Debatten um die Kernaufgaben des Museums ist spürbar – ob man sie belassen soll oder »in Bezug auf eine digitale Welt« (I1C) umbenennen muss. Es folgt in einem der Interviews der Schluss, dass keine Änderungen notwendig sind und die Kernaufgaben bleiben (vgl. I1C). Die digitale Ebene ist »halt jetzt mit dabei« (I2C). Doch »die Problemlage bleibt [...] die gleiche und die Aufgaben bleiben die gleichen, die Mission bleibt die gleiche, [...] was das Museum definiert hat, bleibt das gleiche« (I2C). Die Annahme gilt auch nach Ausbruch der Pandemie – »dass die Pandemie [...] spannende Auswirkungen hatte, aber [...] man muss es [...] auch nicht überbetonen« (I2C).

Zu den Auswirkungen gehören die Fördermaßnahmen, die in diese Zeit fielen. Diesen wird wiederum ein spürbarer Einfluss auf die Gewichtung der Museumsaufgaben zugeschrieben, eine besondere Fokussierung des Ausstellens (vgl. I1G; Kapitel 5.1.2). Andere zentrale Aufgaben wie das Bewahren, Sammeln und Dokumentieren werden vernachlässigt, »wenn es ans Digitale geht« (I1G). Der Hype ist: »[...] alles nur Präsentation, alles nur hübsch und blinkend« (I1G).

Es gibt Verschiebungen und Verzerrungen des Aufgabenkanons im postdigitalen Museum, es gibt die Auswirkungen der Pandemie und unterschiedliche Wahrnehmungen dieser Jahre – so zum Beispiel auch die Auffassung, »[...] dass [...] wir in einer ganz krassen Disruption sind, wo wir komplett umdenken müssen, [...] wie Ausstellungen [...] funktionieren, wie Veranstaltungen funktionieren [...] wir können nicht [...] so weitermachen wie 2019 [...] [es] hat sich [...] viel verändert und Menschen haben sich verändert« (I2A).

Das postdigitale Museum verhandelt neue Selbstverständlichkeiten, die Vereinbarkeit von Kontinuität und Brüchen, Verschiebungen und Kurzschlüsse, erweiterte Möglichkeiten und verengte Sichtweisen. Auf den Umgang mit Krisen und die grundsätzliche Frage nach Transformationsprozessen von Museen wird Kapitel 5.3 näher eingehen.

5.2 Im Netzwerk

Wie bereits im vorhergehenden Kapitel 5.1, geht es auch im Folgenden darum, die Wahrnehmung und Prämissen von Beschleunigungen in Zeiten zunehmender Digitalisierung aufzubrechen und auszudifferenzieren: »Die Be-

schleunigung technischer Prozesse, die Verkürzung technischer Zugriffszeiten und die damit verbreitete Erfahrung von Tempo und Beschleunigung muß in den ›chronotopischen‹ Zusammenhang sozialer Praktiken gestellt werden.« (Hörning 2001: 133). Dies gelingt mit Blick auf ihre Einbettung in soziale Kontexte und ihre zeitliche Koordinationen und Synchronisationen (vgl. ebd.: 117). Dieses Kapitel beleuchtet unterschiedliche Zeitpraktiken im Museum, die koordiniert werden müssen. Das betrifft die (Kunst-)Rezeption, die Interaktion (mit den User_innen) und die Kooperation (mit weiteren Akteur_innen) in den Netzwerken der Museen. Für die Herausarbeitung der Zeitfaktoren im Netzwerk von Museen lohnt es sich im Hinterkopf zu behalten, dass Zeit- immer auch Machtverhältnisse darstellen (vgl. Lefebvre 2004: 68–69; Wurm 2012: 106; Rothauge 2017: 737–739). Das wird im Folgenden am Beispiel der Dringlichkeit formuliert:

Dringlichkeit ist ein Mittel der Mobilisierung, eine temporale und emotionale Praxis, die an gesellschaftlich existierende und tradierte Vorstellungen vom Eigenen und Fremden andockt. Die Beschwörung der Dringlichkeit schafft ein Dazwischen, das durch Krisenhaftigkeit, Unsicherheit und Kontrollverlust gekennzeichnet ist. Wenn Dringlichkeit erklärt wird, um einen wie auch immer gearteten Notfall zu verhindern oder zu beenden, dann handelt es sich um eine performative Praxis. Dringlichkeit ist keine absolute Kategorie, die unabhängig existieren würde, sondern eine strategische Praxis, die gesellschaftliche Interessen und Machtverhältnisse abbildet. Soziale Ungleichheiten finden ihre Entsprechung in zeitlichen Ungleichheiten. (Schwell 2023: 56)

Die zeitlichen Strukturen mit ihren entsprechenden Implikationen, die Rücksicht auf die Rhythmen und Zeitbudgets der Einzelnen werden in den Diskursen zu Museen als Akteure Kultureller Bildung oft vernachlässigt. Viel genutzte und zitierte Bilder für Museen – wie das der Kontaktzone (vgl. Clifford 1997; Kapitel 6.2) – behandeln das Thema oft nur marginal. Im folgenden Kapitel werden einige Zeitverhältnisse aus dem Museumskontext näher beleuchtet. Das beinhaltet erstens, die zeitlichen Spielräume für die potenziellen Nutzer_innen zu bedenken, deren (Un-)Geduld im Laufe ihrer User Journey, ihre – auch, aber nicht nur durch Technik bedingten – Gewohnheiten und Umgangsweisen mit Kunst. Um (bildungsrelevante) Interaktionen zu schaffen, sind Fragen nach der jeweiligen Erreichbarkeit zu stellen. Drittens sind auch die zeitlichen Abläufe und Ressourcen weiterer Akteur_innen in musealen Netzwerken

zu berücksichtigen, um die Verhältnisse zu diesen im Sinne der Museumsziele zu gestalten.

5.2.1 (Un-)Geduld: Zeitwahrnehmungen im Verlauf der User Journey

[...] und natürlich hat das auch mit Digitalisierung zu tun, wie stark ist die durch die digitale Kommunikation beeinflusste Erwartungshaltung oder auch die konkrete Handlungshaltung [...] von Menschen, das Verhalten von Menschen, die erwarten, dass sie auf ihrem Smartphone, zack, zack, plötzlich alles sofort parat haben, was bewirkt das im Hinblick auf den Besuch einer Ausstellung, die von mir eigentlich Geduld erwartet, Mich-darauf-Einlassen erwartet (I1E)

Die Interviewpassage spannt einen Bogen zwischen einer Plötzlichkeit (»zack, zack«), Schnelligkeit, Schlagartigkeit und Sprunghaftigkeit einerseits, Geduld, Ruhe, Zähigkeit und Durchhaltevermögen andererseits. Das eine mag mehr mit Unruhe, Hastigkeit, Überreizung und Überspanntheit verbunden sein, das andere mit Persistenz, Toleranz, Beharrlichkeit und Besinnlichkeit¹⁶. Auch hier gilt es den Blick nicht auf Dichotomien zu legen, sondern auf die bestehenden Zusammenhänge. Die Persistenz, die sich nach außen hin in einer ausdauernden Rezeption einer Ausstellung oder Teilnahme an einem geführten Rundgang zeigt, kann durchaus auch mit großer innerlicher Unruhe und Überreizung verbunden sein. Sowohl die Eile im Durchschreiten einer Ausstellung als auch das Verweilen bei einem Werk kann Ausdruck von Neugier sein. Die Interviewpassage und die herbeigeführten Assoziationen verdeutlichen, dass die Rezeptionshaltungen von Museumsuser_innen auf komplexe und wesentliche Art verknüpft sind mit ihren jeweiligen Zeitwahrnehmungen entlang der User Journey. Kapitel 5.2.1 thematisiert ihre Erwartungs- und Handlungshaltungen sowie Fragen der Usability, ihrer Gestaltungsmöglichkeiten und Rahmenbedingungen in Zeiten zunehmender Digitalisierung.

16 Die hier genannten Assoziationen und Zuschreibungen zu den Begriffen »plötzlich« und »Geduld« aus dem obigen Zitat basieren auf der Recherche im Wortschatz-Portal, einem Projekt der Universität Leipzig, der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig und des Instituts für Angewandte Informatik (s. Institut für Informatik/Universität Leipzig a und b).

Tabelle 6: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie (Un-)Geduld (Zeitwahrnehmungen im Verlauf der User Journey) sowie ihre Konzepte

Haupt-kategorien	Im Umgang mit Digitalisie-rung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüssel-kategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kern-kategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kern-kategorie	»zack, zack, plötzlich«: Erwartungshaltungen »Bildung im Zeitalter des Zappens«: Rezeptionsverhalten »Es sind vor allem Usability-Sachen«: Vermittlungsweisen		

Eigene Darstellung

»zack, zack, plötzlich«¹⁷: Erwartungshaltungen

Mit der Formulierung dieser Überschrift wird eine Erwartungshaltung zum Ausdruck gebracht, die leicht mit Schnelligkeit und Ungeduld in Verbindung gebracht werden kann. Gleichzeitig transportiert Plötzlichkeit an sich noch weitere Eigenschaften, die auch in den Interviews zur Geltung kommen: Unvorhergesehen, unerwartet, überraschend¹⁸. »[...] ich glaube schon, dass die Besucher_innen oft erwarten, überrascht zu werden und [...] etwas Neues zu erleben [...]« (I2A). Eine neugierige Haltung (vgl. I2E; I1B) kann demnach im eigentlichen Wortsinn gelesen werden, als Gier nach etwas Neuem. Was als neu erachtet und empfunden wird, hängt von den vorherigen Erfahrungen ab, sei es mit den Themen der Ausstellungen oder mit ihrer Technik. Am Beispiel der VR-Technik schildert ein_e Interviewpartner_in die »große Neugier« (I1D) aufgrund der Eigenschaft als »neueres Medium« (I1D). Ein konkretes Beispiel einer VR-Installation aus diesem Interview wird als etwas »sehr Spielerisches« (I1D) beschrieben, mit einer gewissen »Games-Ästhetik« (I1D). Diese Eigenschaften weckten entsprechende Erwartungen bei den Besucher_innen und den Drang, zu spielen, etwas im Sinne einer Spiellogik zu lösen. Irritationen entstanden, als das nicht wie erwartet möglich war, denn »es war halt

17 I1E

18 Vgl. Fußnote 16 (s. Institut für Informatik/Universität Leipzig a).

Kunst« (I1D) – kein Computerspiel. Die Erfahrungen der Nutzer_innen mit anderen digitalen Angeboten außerhalb des Museums können zu Irritationen und womöglich auch Enttäuschungen führen. Sie bilden aber auch die Voraussetzungen für die Nutzung digitaler Technik und Tools im Museum: »[...] ich merke schon, dass das [...] nicht mehr so neu ist, [...] dass die Bedienungen intuitiver sind, dass man weiß, [...] was eine VR-Brille ist, wie man sie benutzt und [...] was man da erleben kann« (I2A).

Im Interview werden schließlich auch die Diskrepanzen in den Erfahrungen und Haltungen der User_innen deutlich, die in Kapitel 5.1.1 bereits für das Museumspersonal beschrieben werden. Einerseits bemerkt man eine Vertrautheit mit der Technik und, »dass das Verhalten sehr trainiert« (I2A) ist, andererseits eine große Neugier und einen Neuigkeitswert, »weil man [...] merkt, dass es [...] das erste Mal ist« (I2A).

Eine andere Feststellung ist, dass »Kinder total darauf abgehen, sagen [...] habe ich noch nie gesehen [...]« (I2A). In dieser Formulierung steckt ein Aspekt, der in den Interviews immer wieder angesprochen wird, nämlich derjenige des Lebensalters der Nutzer_innen. Im Kontext der spielerischen VR-Installation werden zunächst vor allem Kinder und Jugendliche als Zielgruppe genannt (vgl. I1D), dann »jüngere Leute, auch Schulklassen [...] und auch viele ältere« (I1D) – letztendlich funktioniert es »generationsübergreifend« (I1D). Dabei wird das Verhalten mit unterschiedlichen Motivationen erklärt, mit der Neugier aufgrund eines spielerischen Eindrucks, mit einer grundsätzlichen Offenheit sowohl gegenüber Kunst als auch gegenüber neuen Medien – das heißt, auch mit dem Interesse an dem Medium an sich (I1D). Doch es wird auch die Beobachtung geteilt »von meistens älteren Menschen, die gesagt haben, nein, das möchte ich nicht, das ist nichts für mich« (I1D).

Auch im Fall eines anderen Ausstellungsbeispiels wird festgestellt, dass der Umgang mit der Technik »erstaunlicherweise sehr, sehr gut [...] über alle Generationen hinweg« (I2A) funktioniert. Bei älteren Menschen wird eine Angst bemerkt, »dass sie etwas löschen oder etwas kaputt machen oder etwas nicht richtig machen« (I2A). Ebenso werden Probleme in der Handhabung der Technik, das Problembewusstsein für die Überforderung aufgrund eines in sich komplexen digitalen Angebots thematisiert. Betont wird, dass das

keineswegs [...] am Alter festzumachen ist, weil es gibt [...] ältere Menschen, die vollkommen problemlos damit umgehen können und es gibt jüngere, [...] mit jünger meine ich [...] die Fünfzigjährigen, von denen man annimmt, dass

sie eigentlich schon voll im Digitalen [...] angekommen sind, die [...] Probleme haben, [...] denen das dann zu komplex ist [...] (I1A)

Wie die Menschen auf die Technik reagieren, sie verwenden und sich darauf einlassen, ist demnach weniger eine Folge ihres Alters als vielmehr die der Komplexität und Bedienbarkeit digitaler Angebote. Über ein anderes Beispiel heißt es: »[...] das kommt eigentlich gut an [...] und zwar durch alle Altersstufen [...] hindurch [...]« (I1A). Der Aspekt des Alters wird – ungefragt – immer wieder angeführt und gleichzeitig immer wieder in seiner Rolle relativiert (vgl. I1B; I1F). Das veranschaulicht eine Interviewpassage zu einem dritten Beispiel. Darin geht es um Beschwerden aus dem Gästebuch über mediale Installationen in der Ausstellung, die den »stille[n] Kunstgenuss« (I2D; Kapitel 5.1.1) durch ihre Lautstärke stören, und um den Wunsch nach Ruhe:

[...] ich kann [...] nicht genau sagen, was für ein Altersschnitt das [...] ist von Leuten, die diese Art von Wunsch [...] äußern, [...] würde man jetzt eher annehmen, dass es [...] ältere Besucher [...] sind, aber ich glaube es gar nicht [...] das ist ja immer wieder [...] diese Frage, [...] wie weit digitale Medien [...] angenommen und genutzt werden und das [...] ist einfach sehr, sehr individuell und hat gar nicht so sehr viel mit dem Alter zu tun. (I2D)

Der Individualismus kommt wiederholt zur Sprache, als »sehr stark ausgeprägt« (I1C). Altersspezifische Einteilungen der Museumsbesucher_innen und der Angebote an sie werden dem nicht gerecht (vgl. I1D; I1C). Die individuelle »Rezeptionshaltung« (I1B) ist entscheidend dafür, ob und wie Angebote genutzt werden, welche und wie viele Informationen beispielsweise aus den Online-Formaten vor und nach dem Besuch vor Ort genutzt werden. Es gibt »so unterschiedliches Besucherverhalten« (I1B), abhängig vom Bildungsgrad, Alter, von der »Museumserfahrung oder auch Zeit, die man hat.« (I1B)

Dabei geht es nicht nur um die Zeit, die Besucher_innen haben oder mitbringen, sondern die Ausstellungsbesuche und Kunstwerke ihrerseits einfordern, wie insbesondere im Fall von Video- oder interaktiver Kunst (vgl. I1E). Ähnlich wie im Theater, Kino oder bei geführten Rundgängen schwindet dann der eigene Einfluss auf die Rezeptionsgeschwindigkeit. Die gefühlte Dauer solcher Inhalte variiert in Abhängigkeit wie unter anderem von der Komplexität der Inhalte, die beispielsweise »wirklich anstrengend und hardcore« (I1D) sein können. Wichtig ist abschließend zu den Erwartungshaltungen, dass es sich um die Beobachtungen und Einschätzungen der Interviewpartner_in-

nen in ihren Rollen als Museumspersonal handelt, nicht die Wiedergabe von User_innen-Perspektiven.

Die Erwartungshaltungen und daraus resultierende Rezeptionsweisen, die Ausdauer und Ungeduld von Besucher_innen sind individuell geprägt. Folgende Faktoren werden für diese Prägung thematisiert: Alter, Bildungserfahrungen, Vorwissen und -erfahrungen – in Bezug auf die Ausstellungsthemen, -technologien und -techniken, Ausstellungen und Museen an sich – sowie die zur Verfügung stehende Zeit.

»Bildung im Zeitalter des Zappens«¹⁹: Rezeptionsverhalten

Eine Ausstellung wird beschrieben als

eine Inszenierung zu einem bestimmten Thema in einem Raum, in dem sich Menschen bewegen [...] ähnlich wie in einem Theaterstück. [...] das Museum ist die Bühne, auf der ein bestimmtes Thema behandelt wird, und in diesem Fall ist es [...] so, und das ist ein großer Vorteil, der Besucher, die Besucherin bewegt sich [...] auf der Bühne, sie bewegt sich mittendrin und sitzt nicht mit Abstand davor und betrachtet aus Distanz. (I1E)

Die Bewegungen und Handlungen der Besucher_innen sind auf einer solchen Bühne variabler als etwa im Theater oder Kino, wie oben bereits erwähnt wird (vgl. Kapitel 3.4). Sie können das Tempo ihrer Bewegungen weitestgehend selbst bestimmen. Ihre Geschwindigkeiten variieren je nach individuell geprägten Gewohnheiten und nach der Beschaffenheit der Exponate, wie beispielsweise nach den Möglichkeiten der Interaktion und Immersion (vgl. I1E). Eine Beobachtung ist, »dass junge Leute [...] das Museum benutzt haben zum Zappen« (I1E), von einer zur anderen Installation.

An anderer Stelle wird das eigene Verhalten als User_in reflektiert: »[...] man neigt ja dazu, zu scannen, [...] so Informationshappen abzuholen und dann ist man schon wieder weg, aber dann mal ein Angebot zu haben, da bleibe ich von Anfang bis zum Schluss, das fand ich sehr, sehr spannend« (I2G). Ein besonders eindrucksvolles Kulturerlebnis zeichnet sich demnach durch eine intensive Beschäftigung aus (vgl. I2G) und durch das selbstbestimmte Verweilen – »mit Interesse von Anfang bis zum Schluss« (I2G). Ein Ende kann entweder durch einen zeitlichen oder einen räumlich-inhaltlichen Rahmen bestimmt sein. Dabei kann der Anspruch, ein Bildungsangebot

19 I2B

möglichst umfassend oder vollständig auszuschöpfen, das Bildungserlebnis auch konterkarieren. Das passiert zum Beispiel, wenn ein zeitlicher Rahmen festgelegt ist, wie etwa im Fall von Schulklassenbesuchen – »da flitzt man dann auch mal durch blitzschnell« (I1E), um alles einmal gesehen zu haben (vgl. I1E). Die Frage nach der Beschaffenheit von Bildungserlebnissen wird in den Interviews unterschiedlich beantwortet oder auch gestellt – wie etwa »die Frage nach Bildung im Zeitalter des Internets [...] Bildung im Zeitalter des Zappens, Bildung im Zeitalter des Mobilphones« (I2B):

Die Aufenthaltsdauer bei einzelnen Installationen reduzierte sich immer mehr, [...] vor allen Dingen, wenn es junge Leute waren, die [...] darauf gewartet haben, noch was ganz besonderes, den großen Kick zu erleben, [...] sobald man kapiert hatte, wenn du hier ein Knöpfchen drückst, dann macht es da Plingpling, rannte man weiter, obwohl man die Arbeit noch gar nicht gesehen hatte, weil man gehofft hat, dass bei einer anderen Arbeit ein größeres Plingpling [...] stattfindet. [...] wenn man das in den Kontext von der Frage nach Bildung stellt, dann haben wir [...] eine Schwierigkeit, wenn man vor der Kunst wegläuft, weil man immer noch was Tolleres erwartet und nicht verweilt, dann kann man [...] nicht wahrnehmen, was da [...] geschieht (I1E)

Das Verhalten – und die altersbezogene Zuschreibung – wird in den Zusammenhang mit dem Bildungsverständnis gebracht. Eine »Art Irrtum« (I2B) wird konstatiert, dass der Zugriff auf Informationen bereits Bildung bedeutet (vgl. I2B). Demnach reicht die »Gewissheit, dass man jederzeit schnellen Zugriff hat auf die Info, die man braucht [...]« (I2B). Die technischen Geräte ermöglichen den Zugriff auf das Wissen, das nicht bei den Menschen verortet wird, sondern »irgendwo auf einem Server« (I2B). Daraus ergibt sich in dieser Logik die Schlussfolgerung beziehungsweise der Kurzschluss, dass Wissen nicht mehr verinnerlicht werden muss und demnach die Zeit für die Auseinandersetzung gekürzt werden kann. Die Intensität eines (Online-)Ausstellungsbesuchs wird dabei meist über seine Dauer definiert und darüber, ob sich jemand Zeit für die Objekte oder auch die Lektüre der Texte nimmt (vgl. I1E). Dementsprechend sind die Textmengen auch Thema der Interviews, zum Beispiel die Frage, was »wissenschaftliches Schreiben« (I1F) im Vergleich zu »Online-Texten« (I1F) ausmacht.

Einhergehend mit den individuellen Erwartungs- und Handlungshaltungen gibt es »so viele Wege, einen Museumsbesuch zu gestalten und ihn zu ver-

arbeiten« (I1B). Für viele ist es ein »Durchlaufen, Genießen, [...] ein Rausbrechen aus dem Alltag« (I1B). Dementsprechend werden solchen Ausstellungen höhere Besuchszahlen zugetraut, in denen Nutzer_innen »spielerisch und locker [...] durchlaufen können und ein nettes Erlebnis haben« (I1E). Weniger Publikum wird einer solchen Ausstellung zugeschrieben, die »Arbeit erfordert, Arbeit der Betrachtung, Arbeit der Auseinandersetzung, Gefühlsarbeit oder Arbeit des Nachdenkens« (I1E), so die Einschätzung in einem der Interviews. In einem anderen Interview heißt es: »Museum soll [...] ein bisschen wehtun und soll ein bisschen Arbeit sein« (I1D).

Eine formulierte Hoffnung im Sinne des Bildungsauftrags ist es, im Laufe des Museumsbesuchs »neue Räume, neue Denkräume, neue Wahrnehmungsräume, neue Fühlräume, Sinnräume zu erschließen« (I1A). In solchen Räumen dient die Konfrontation mit dem Exponat der Information, der Provokation beziehungsweise Reflexion von Prämissen in der eigenen Lebenswirklichkeit (vgl. I1A). Ziel ist, »die Menschen so [...] zu kitzeln, dass sie selbst anfangen, Dinge zu reflektieren, über Dinge nachzudenken, [...] dass es sie [...] bewegt, [...] dass sie emotional berührt werden [...] und dadurch [...] neue Impulse und neue Inspirationen für ihren Alltag bekommen.« (I2A)

Der Bezug zur Lebenswelt der Besucher_innen wird betont. Es ist die »Frage, was hat das mit mir zu tun, [...] und dann die zweite Frage, wie kann ich mich dazu verhalten, kann ich etwas tun oder nicht« (I1E).

Neben diesen Fragen und der oben genannten Inspiration wird auch die »Schulung der Wahrnehmung« (I1E) als Ziel genannt sowie »Aufmerksamkeit, Verstehen oder Anregung zum Hinterfragen« (I1E). Anregung liefert dabei die Kunst, ganz allgemein durch »eine Erweiterung der Sinne« (I2B; vgl. Kapitel 5.1.1). Man will auch mit den digitalen Angeboten »faszinieren und inspirieren« (I2G) und »emotionale Qualitäten« (I2G) schaffen. Der Wunsch der Besucher_innen ist laut Einschätzung in einem Interview ein »emotional starkes Erlebnis« (I1E) – und das auch »möglichst schnell« (I1E). Darin zeigt sich ein mögliches Spannungsfeld – wenn etwa die (emotionale) Intensität von Rezeption mit ihrer Dauer gleichgesetzt wird – und eine Herausforderung für die Gestaltung von Museumsangeboten.

Für die Bildung an, in und durch Museen spielen (Raum und Zeit für) Wissen und Informationen eine Rolle, die Zugriffs- und Zugangsmöglichkeiten, Denk- und Fühlanregungen, die Bedeutung von und Gewohnheiten im Umgang mit (Kon-)Texten, On- und Offlineumgebungen.

»Es sind vor allem Usability-Sachen«²⁰: Vermittlungsweisen

»Das ist [...] ein ganz, ganz schwieriger Punkt, an dem wir auch lange und nie ausgelernt haben werden.« (I1A) Die Rede ist in diesem Zitat von der Usability im Sinne der Frage, »wie ist es [...] einfach darstellbar, vermittelbar.« (I1A; vgl. I1A) Eine solche Einfachheit kann auf die inhaltliche Nachvollziehbarkeit, eine verständliche Sprache oder technische Bedienbarkeit bezogen werden. Die Wahrnehmung von Technik als einfach hängt wiederum von den Erfahrungen der User_innen ab. Je mehr Erfahrungen sie beispielsweise im Alltag mit Technik haben, desto intuitiver ist ihr Umgang damit auch im Museum (vgl. oben, I2A), desto höher sind womöglich auch die Erwartungen an die Technik im Museum (vgl. I1E). In Fragen der Usability kann man schon deshalb nie ausgelernt haben, da sich die Möglichkeiten und Gewohnheiten immer wieder wandeln. Aus den digitalen Möglichkeiten ergeben sich veränderte Herausforderungen. Die Wirkungen und Funktionen digitaler Formate werden in den Interviews unterschiedlich assoziiert – mit Faszination und Inspiration (vgl. oben, I2G), Ergänzung, Erweiterung und Bereicherung, mit Überfrachtung, Ablenkung und Störung (vgl. I1E; I2G; I2D; vgl. Kapitel 5.1.1). Als Folge davon gelten sowohl der Ab- als auch der Aufbau von Hemmschwellen durch digitale Möglichkeiten. Dabei ist zu differenzieren: Technische Barrieren abzubauen, heißt nicht, »dass der Inhalt nicht schwer sein kann« (I1D).

Vermittelbarkeit bezieht sich grundsätzlich auf die Gestaltung des Vermittlungsprozesses und gleichzeitig auf den Gegenstand der Vermittlung. Vermittelbarkeit herzustellen kann bedeuten, Schwellen niedrig zu halten oder sie begehbar zu machen. »[...] niedrigschwellig heißt [...] nicht das Gegenteil von dem Inhalt, um den es [...] geht, [...] das verstehen die Leute oft nicht, dass es ziemlich komplex ist, diese Inhalte in ein niedrigschwelliges Angebot zu übersetzen, was [...] immer noch stimmig ist [...]« (I1C).

Der Auftrag für Museen besteht demnach in der Übersetzung von Inhalten, nicht in ihrer Vereinfachung oder Reduktion. Das Argument, Menschen mit zu vielen Inhalten zu überfordern, führt gerade zum »Gegenteil von kultureller Bildung« (I1C), sowohl im Analogen als auch im Digitalen (vgl. I1C). Die Herausforderung ist, die Übersetzung der Inhalte unter Einbezug der bestehenden und sich entwickelnden Möglichkeiten zu gestalten – im Sinne des »Hybriden, weil da wachsen [...] diese Möglichkeiten des Erlebnisses zusammen« (I2G).

20 I1A

Demnach geht es darum, die analogen Objekte, die Atmosphäre des Raums, die Idee des Museums sowie digitale Elemente in einen Zusammenklang zu bringen – »in einer [...] Symphonie an das Publikum« (I2G). Damit ist die Frage verbunden, »wie viel Last« (I2G) auf einer User Journey liegen kann oder soll. Gerade in digitalen Formaten wird die Gefahr einer Überfrachtung gesehen, in der Ergänzung durch digitale Medien eine »Art von aufgepfropfter Bildung« (I1E). Die digitalen Instrumente – »die man sich an den Körper hängt und auf die Ohren klebt« (I1E) – werden zur Ablenkung »von der eigenen Betrachtung und den eigenen Gefühlen« (I1E). Digitale Installationen werden als Ablenkung oder Störung empfunden (vgl. I2D; oben; Kapitel 5.1.1).

Als (positive) Erweiterung zählen digitale Angebote dann, wenn »man das Gefühl hat, [...] da hat man [...] diesem Ausstellungsthema nochmal etwas digital an die Seite stellen können, was [...] ein zusätzliches, neues Fensterchen aufgestoßen hat« (I2D). Es ist die »Chance des Digitalen, verschiedene Lerntypen zu bedienen, verschiedene Spuren [...] durch das Haus zu legen und Türen aufzumachen« (I2G). An mancher Stelle kann das »Digitale dominieren« (I1H) – da gibt es »kein analoges Objekt, da sind sie [die Nutzer_innen] wirklich nur da drinnen [im Digitalen] unterwegs« (I1H). An anderer Stelle rückt das »emotionale Erlebnis« (I1H) in den Fokus, das ein Artefakt ganz ohne digitales Angebot auslöst (vgl. I1H). Die Vermittlungsarbeit besteht in der Kombination, Abwechslung und Abwägung – »mal ist ein Spiel besser, mal ist etwas anderes besser und einmal ist es gut, wenn man einfach nur vor ein Original geht und sich da einfach [...] hinsetzt, ohne [...] Stimulation« (I1C). Die Rede ist vom »Digital Detox« (I1A) – »sich [...] alleine mit einem Kunstwerk [...] wiederzufinden, ohne digitalen Einsatz.« (I1A) In Bezug auf einen solchen Detox, einen Entzug oder eine Befreiung vom Digitalen, wird die Frage aufgeworfen, wie man ihn »inszenieren« oder »verschreiben« kann (I1A) und: »Wie weit überlässt man das [...] der Verantwortung der Besucher« (I1A) – beziehungsweise »müssen die im Prinzip selber wissen, wie stark sie das nutzen oder nicht nutzen« (I1A).

In diesem Zusammenhang stellt sich grundsätzlich die Frage, wie frei die Entscheidungen, Bewegungen und Handlungen der Besucher_innen sind und sein sollen, welche »Benutzungsanleitung für die Ausstellung« (I1E) sie benötigen. Die Gestaltung im Raum selbst kann die Besucher_innen anregen, die Ausstellung selbst die Anleitung sein – wenn die Auswahl und das Arrangement der Werke so aufeinander abgestimmt sind, dass »sich die Verbindung zwischen den Werken in Hinblick auf das Thema durch die Besucher selbst erschließt.« (I1E) Die Vermittlungsarbeit besteht in einer »Anleitung zum Gebrauch der Ausstellung« (I1E), weniger in einer »Erklärung der einzelnen Ex-

ponate« (I1E), die sich vielmehr durch die kuratorische Arbeit, Auswahl und Inszenierung erschließt. Als Beispiel für eine Anleitung, eine Empfehlung für den Besuch jeder Ausstellung, wird die oben bereits zitierte Frage nach dem Bezug zur eigenen Person und Lebenswelt angeführt (vgl. I1E). Sie kann als Anregung implizit oder explizit im Raum stehen. Die Frage bleibt, »wie sehr er oder sie sich darauf einlassen kann, wie sehr er oder sie angeregt ist, sich darauf einzulassen und das zu empfinden und dem nachzugehen« (I1E). Demgegenüber können Handlungsanweisungen beim Besucher auch das Gefühl erzeugen, »er wird hier durch einen Parcours getrieben und muss [...] am Ende schnell [...] wieder rauskommen.« (I1E)

Die Verantwortlichen navigieren zwischen dem Pflichtgefühl, den Nutzer_innen eine Anleitung und Orientierung zu geben, und der Befürchtung vor (un-)erwünschten Nebenwirkungen, wie das Besuchsverhalten (in einem zu hohen Maß) zu reglementieren. Das Museum will an entsprechenden Stellen hilfreiche und wichtige Hinweise geben, andererseits »die Menschen nicht gängeln und ihnen [...] Vorschriften machen« (I1E). Die Erwartungshaltungen von Besucher_innen sollen erfüllt werden – »indem wir sagen, [...] wir liefern euch nicht einfach aus, dem, was da zu sehen ist, sondern wir erklären [...], was da zu sehen ist« (I1E). Außerdem geht es darum, bei Installationen auf die Möglichkeiten der Interaktion hinzuweisen oder aber bei Originalen auf das Verbot, sie zu berühren (vgl. I1E). Besucher_innen übersehen beispielsweise die Option der Interaktion und deuten eine Kunstinstallation als kaputt, weil sie nicht wissen, dass sie diese erst berühren müssen, um sie zu aktivieren – weil sie »noch nicht die Erfahrung haben, dass man mit Kunst auch [...] anders umgehen kann.« (I1E) Die Notwendigkeit der Hinweise hängt von den Erfahrungen der Besucher_innen ab.

Gerade in Bezug auf interaktive Kunstinstallationen und Videokunst stellt sich die Frage nach dem zeitlichen Verlauf der User Journey (vgl. oben, I1E). Denn die Frage ist nicht nur, welche Anleitungen man den Besucher_innen gibt, sondern auch wie viel Zeit (vgl. I1E). Das Zeitbudget der Nutzer_innen ist ein wesentlicher Faktor und beeinflusst »die Art und Weise, wie sich Besucher im Raum im Museum bewegen, wenn sie eine Stunde Zeit haben oder wenn sie zwei Stunden haben« (I1E). Die Aufgabe des Museums wird darin gesehen, den Besucher_innen zu vermitteln: »[...] bitte schauen Sie sich auf keinen Fall alles an [...] versuchen Sie, [...] fünf oder zehn Arbeiten zu sehen, es sind achtzig Arbeiten da, versuchen Sie nicht, alle zu sehen« (I1E). Die Aufgabe der Auswahl geht vom Museumspersonal auf die Museumsbesucher_innen über.

Auf Seiten der Museen bleibt der Auftrag, ein stimmiges Angebot zu machen (vgl. I1C) – und die dafür erforderlichen Aufgaben zu priorisieren. Auf die Frage, wofür im Museum von Seiten des Personals viel Zeit aufgewendet wird, werden die Qualität der Ausstellungstexte und die Ausstellungsarchitektur genannt (vgl. I2A). Die Textproduktion ist »wahnsinnig langwierig« (I2A) und dauert »immer extrem lange« (I2A). Die dadurch erzielte Qualität kommt den Besucher_innen und der kulturellen Bildung zugute (vgl. I2A).

Auch die Ausstellungsarchitekturen und Wegeführungen sind »durchdachter und dauern länger, aber wirken sich [...] positiv auf das Gesamtbild aus.« (I2A) Ein solches Gesamtbild entsteht durch die Zusammenarbeit zwischen den Abteilungen (vgl. I2A). Eine gelungene Vermittlung wird nicht nur einer einzelnen Abteilung zugeschrieben (vgl. I1C). Vielmehr zeichnet sich eine »umfassende kulturelle Bildung« (I1C) dadurch aus, dass sich die Ausstellungsidee durch die Präsentation der Werke, durch die Formulierungen der Marketingabteilung, die Kommunikation der Presse und den Titel einer Führung transportiert und verständlich wird (vgl. I1C). Das Gesamtbild soll Neugier wecken, das Gesamterlebnis seine Versprechen halten (vgl. I1C). Die Grundidee soll sichtbar und unverwechselbar sein, die Übertragung in alle Facetten der Museumsarbeit dient nicht (nur) dem Marketing, sondern der inhaltlichen Vermittlung von Themen (vgl. I1C).

Fragen der Usability tangieren die Vermittelbarkeit auf inhaltlicher und praktischer Ebene, nicht endende Lernprozesse aller Beteiligten, (implizite und explizite) Bedienungshilfen und Bevormundungen, geteilte Verantwortung und Auswahlprozesse sowie zeitliche Priorisierungen.

5.2.2 Rhythmus: Zeitstrukturierung von Interaktionen

Ein Interview stellt die Frage in den Raum, »in welchem Rhythmus spielt man« (I1H) – »es ist schon schwierig [...] in einer Zeit, die so schnelllebig ist wie die jetzige, irgendeinen Rhythmus zu finden [...], der [...] mit dem Rhythmus der Zeit [...] zu tun hat oder mit dem Rhythmus der eigenen Community, der eigenen Zielgruppe, der User« (I1H). Kapitel 5.2.1 berücksichtigt die Zeitverhältnisse bei der Konzeption und Rezeption von Museumsangeboten. Hinzu kommen nun die Rhythmisierungen und die Zeitstrukturierungen von Interaktionen. Es geht um die Erreichbarkeit, um Momente der Begegnung und die dafür erforderlichen Kenntnisse voneinander.

Tabelle 7: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Rhythmus (Zeitstrukturierung von Interaktionen) sowie ihre Konzepte

Haupt-kategorien	Im Umgang mit Digitalisie-rung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüssel-kategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kern-kategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kern-kategorie	»Zugänglichkeit vierundzwanzig sieben«: Erreichbarkeit »gerade dieser Live-Aspekt«: Unmittelbarkeit »mit wem haben Sie es da draußen zu tun«: Offene Fragen		

Eigene Darstellung

»Zugänglichkeit vierundzwanzig sieben«²¹: Erreichbarkeit

Am Anfang steht die Frage, wann und wie das Museum und sein Publikum zusammenkommen, wie die (potenziellen) User_innen angesprochen und erreicht werden. Das Museum muss sie ansprechen, abholen und zu ihnen rausgehen (vgl. I1D; I2A), es muss die Menschen mitnehmen »auf die Reise« (I1D). Es muss »das Publikum [...] dort abholen [...], wo es steht« (I2G) – und das im übertragenen, digitalen Sinne: »da ist es dann halt auf diesen [Online-]Plattformen, dann muss man [...] kalkulieren, mit was gehe ich dahin, [...] um [...] das Publikum dort auch zu erwischen.« (I2G)

Das Erwischen impliziert bereits eine zeitliche Facette und bringt gewissermaßen zum Ausdruck, dass niemand nur darauf wartet, abgeholt zu werden, sondern vielmehr alle in Bewegung sind. Entsprechend gilt auch für Museen, dass sie in ihren Angeboten beweglich bleiben und auch immer wieder »einen anderen Zugang ermöglichen« (I1F). Das betrifft die Inhalte selbst, ihre (technische) Umsetzung und ihre Platzierung.

Die Zugangswege werden durch eine inhaltliche Anziehungskraft und Verständlichkeit gestaltet (vgl. Kapitel 5.2.1). »[...] das, was die Menschen umtreibt, das muss da vorkommen [...] sonst ist es ein Biotop« (I1D). Das

21 I2G

heißt beispielsweise auch, »keine reinen Frontalvorträge« (I2E), »keine kunsthistorischen Vorträge« (I1C) zu halten. Es geht nicht nur um »ästhetische Geschichten zu Kunst und Künstlern und Kunstgeschichte« (I1C), sondern darum, aus den Objekten, aus ihren Geschichten und Darstellungen auch andere Aspekte aufzubereiten – »das [...] knüpft an Lebensthemen von heutigen Menschen an.« (I1C) Zugänge sind möglich durch Verknüpfungen von Bildthemen mit anderen Inhalten außerhalb der Kunstwelt (vgl. I1F). Über Lebensweltbezüge entstehen (Um-)Wege zur Kunst (vgl. I1F; I1C). Attraktivität entsteht durch die Themenwahl – »Themen der Zeitgeschichte« (I1H; vgl. Kapitel 5.3.1). Andernfalls entwickeln sich »Biotope« – »die sind abgezaunt und da kann keiner rein« (I1D). Manchen Museen mit einem entsprechenden Fokus auf die Aufgaben des Sammelns und Bewahrens wird ein solches Dasein zugeschrieben – die »freuen sich, wenn nicht so viele Besucher_innen kommen« (I1D). Doch gerade die Idee des Museums als Ort des Diskurses ist »wichtig und wird in Zukunft noch wichtiger, weil wo willst du sonst hin, wo sind diese Orte? Wenn der [...] Raum durchkommerzialisiert ist [...] braucht es solche Orte.« (I1D) Ein Diskursort zu sein, kann bedeuten, umstritten (vgl. I1C; I1D) und auch offen dafür zu sein, »sich zu verändern« (I1D).

Neben dem Bezug zur Lebensrealität der Besucher_innen wird auch der inhaltliche Bezug zur Kunst betont und die Wichtigkeit, dass es »stimmig ist« (I1C). Das bedeutet, nur dann Bezüge zur Gegenwart und Gesellschaft herzustellen, wenn sie sich aus den Objekten, Sammlungen und Themen der Museen heraus begründen lassen (vgl. I1C). Ein wesentliches Kriterium ist, dass »das Angebot zum Inhalt und zum Profil gut passt« (I1C; vgl. I1D). Als wichtige Voraussetzung gilt die »kunstwissenschaftliche Basis« (I1E). Anziehungskraft entsteht ebenso mittels optischer Attraktivität, einer ansprechenden Gestaltung – »hell und toll und super und blinkend« (I1E). Eine solche Gestaltung kann locken, um dann zu einer inhaltlich fundierten Ausstellung zu führen – über die Neugier und das Staunen hinaus zu einer inhaltlichen Vertiefung (vgl. I1E).

Die Gestaltung der Zugänglichkeit zeigt sich als Gratwanderung zwischen angestrebter Attraktivität und Anbiederung. Die Aussagekraft von Besuchszahlen für die Qualität einer Ausstellung wird ambivalent betrachtet. So wird die Meinung vertreten, »dass besonders interessante Ausstellungen, [...] besonders tief recherchierte Ausstellungen, [...] weniger Publikum haben als Ausstellungen mit Eventcharakter« (I1E; vgl. Kapitel 5.2.1).

Die Frage bleibt, welche Einsichten in und Eindrücke von Ausstellungen sich für potenzielle User_innen transportieren, wie diese sich ein Bild von einer Ausstellung machen und Zugang zum Museum finden. Der inhaltlichen

Verknüpfung von Museen mit den Lebensweltbezügen der User_innen über die Ausstellungsthemen, entspricht auf technischer Ebene eine Verlinkung und Verschlagwortung, um Inhalte auffindbar und verfügbar zu machen. Mit einer entsprechenden thematischen Verschlagwortung werden auch Interessent_innen erreichbar, die sich nicht für Kunst per se, sondern ein bestimmtes Thema interessieren – »die dann auf diesem Umweg sagen, [...] das ist [...] vielleicht interessant, [...] sich [...] auch mit Kunst zu beschäftigen und dort weitere Antworten auf aktuelle Fragen zu finden.« (I1C; vgl. I1A) Den Metadaten und Hashtags, mit denen Objekte und Museumsangebote versehen sind, kommt für die Auffindbar- und Sichtbarkeit eine entsprechende Rolle zu (vgl. I1A; I1G).

Die digitalen Wege lassen sich für die Sichtbarkeit und Reichweite nutzen (vgl. I2G), wenn die technischen Details »funktionieren und verständlich sind« (I1G). Es darf kein Frust entstehen, »weil Dinge nicht funktionieren« (I2E; vgl. Kapitel 5.1.1). Es entsteht auch eine Verantwortung für die ununterbrochene Erreichbarkeit von Daten (vgl. I2G) und das Bewusstsein für die eingehenden Rückmeldungen – Beschwerden »bis hin zu politischen Vorwürfen« (I2G) –, wenn etwa Datenbanken zeitweise aufgrund von Wartungsarbeiten ausfallen. Es geht um die »Zugänglichkeit [...] vierundzwanzig sieben« (I2G), die »Unabhängigkeit von Raum und Zeit« (I2G) – »wir müssen das Museum weiterdenken als bis zu den gemauerten Außenwänden« (I2G; vgl. I1D). Für die Entwicklung der Museen zählen die Nachnutzbarkeit, Öffnung und Zugänglichkeit zu den »wichtigsten Kriterien« (I2G).

Eine besondere Chance wird im Bereich der Barrierefreiheit gesehen, wenn »das Digitale [...] Menschen Zugang ermöglicht, was analog [...] nicht möglich wäre.« (I2F) Digitale Formate sind außerdem dann hilfreich, wenn die Zeit im Museum nicht reicht oder es keinen Saaltext gibt (vgl. I1F). Mit dem Digitalen lässt sich »eine Ebene schaffen oder eine Vertrautheit schaffen« (I1F) – eine gemeinsame Ebene, die viele nicht mit dem Museum, aber möglicherweise mit digitalen Formaten oder aber bestimmten Inhalten haben. Sowohl Barrieren als auch Berührungsängste, Vorurteile und eine gewisse Ehrfurcht vor dem Museum werden dadurch abgebaut (vgl. I1F; I1C). Wer mit digitaler Technik vertraut ist, findet hierüber womöglich einen Zugang zum Museum, auch ohne Museumsbesuche gewohnt zu sein. Es gibt »viele Menschen, die mögen keine Kunst, aber nicht, weil sie sie nicht mögen, sondern weil sie bisher [...] damit nicht [...] in Kontakt kamen und [...] Scheu haben« (I1C). Das beruht zum Beispiel auf bestimmten »Konventionen, die man erlernen muss oder nicht unbedingt weiß, darf man laut sein, darf man reden, wie bewegt

man sich« (I1F) – in den digitalen Räumen sind es andere Konventionen, die wiederum aus anderen Kontexten womöglich vertraut sind. Darüber hinaus weckt die Technik selbst auch Begeisterung und Faszination (vgl. I1A; I2G; I1F).

Wie (und wo und wann) Museen ihre Nutzer_innen und wie Nutzer_innen Museen erreichen, variiert einhergehend mit den Inhalten der Museen, deren Aufbereitung und Verschlagwortung, mit den stimmigen Verbindungen zwischen den Interessen und Themen der Museen und der Menschen.

»gerade dieser Live-Aspekt«²²: Unmittelbarkeit

Ein_e Interviewpartner_in schildert den Eröffnungsabend einer Ausstellung vor Ort,

wo um drei Uhr nachts plötzlich Leute, die sich [...] nicht kannten vorher, zusammenkommen und über [...] Sachen diskutieren, [...] da entsteht vielleicht etwas Neues, oder wenn es bei der Vernissage richtig voll ist und die Leute [...] Spaß haben [...] und es gibt Gespräche, so etwas ist natürlich ein schöner Moment. (I1D)

Demnach geht es nicht nur darum, etwas Neues erleben zu lassen (vgl. I2A; Kapitel 5.2.1), sondern auch etwas Neues entstehen zu lassen – dadurch, dass sich Menschen begegnen. Das bedeutet, zur selben Zeit am selben Ort und in einer gemeinsamen Abhängigkeit von Ort und Zeit zu sein. Das gilt für Begegnungen im physischen Ausstellungsraum ebenso wie auf Online-Plattformen.

Als Reaktion auf die coronabedingten Beschränkungen wird eine Schwerpunktsetzung auf Live-Angebote geschildert – »wir sind [...] ganz stark auf [...] den Live-Aspekt [...] eingegangen, weil [...] was uns jetzt fehlt, ist Austausch, ist Begegnung« (I2E). Die digitalen Begegnungsmöglichkeiten erscheinen in Zeiten von Corona als »Notlösung« (I2C), als »Notwendigkeit« (I2B), als »Pflicht« (I2B) – »zunächst als Notwendigkeit und dann als eine große Chance« (I2B; vgl. Kapitel 5.1.1). Ohne Nutzung dieser Möglichkeiten »war man quasi nicht mehr präsent und nicht mehr wahrnehmbar und hat den Kontakt zu seinen Besucher_innen verloren« (I2A). Mit Ausbruch der Pandemie ist »der Moment eingetreten, [...] dass die digitalen Kanäle nicht nur eine Möglichkeit sind, [...] mit dem Publikum in Kontakt zu treten, sondern es war plötzlich der einzige Weg, den es gab [...]« (I2E).

Damit wandelt sich die Wahrnehmung der digitalen Möglichkeiten und zunehmend der Kontext der Nutzung von Museumsangeboten – etwa »gemütlich von Zuhause aus« (I2A). Die Nutzungskontexte variieren – im physischen Museumsgebäude, zuhause, unterwegs, in der S-Bahn (vgl. I1D). Ebenso variiert der Grad der Unmittelbarkeit und damit einhergehend die Begriffsverwendung zur Beschreibung von Begegnungen. Die »wirkliche, direkte und konkrete Auseinandersetzung mit den Menschen« (I1E) findet in der Ausstellung vor Ort statt. Sie wird in Abgrenzung zur Online-Begegnung als »real« bezeichnet: Die Rede ist zum Beispiel vom »Wunsch der Besucherinnen und Besucher nach der realen Begegnung mit den Objekten« (I2B) oder von spezifischen Verhaltensweisen in Videokonferenzen – »das würde man [...] in der realen Begegnung in der Öffentlichkeit nicht machen.« (I2B) Die »reale Begegnung« erzeugt im Vergleich zu derjenigen am Monitor »Spannung und Vergnügen und schöne Momente« (I2B).

Andererseits wird den Online-Angeboten mit »Live-Aspekt« (I2E) Erfolg und gute Resonanz attestiert, sie sind über die Lockdowns hinaus »ein fester Bestandteil des Vermittlungsprogramms« (I2E). Die durchschnittlichen Teilnahmezahlen sind gerade so, »dass noch Dialoge und Gespräche entstehen können, [...] es eben keine reinen Frontalvorträge sind, sondern [...] wirklich [...] Austausch entsteht, [...] gerade dieser Live-Aspekt [...] ist [...] ein wichtiger und wertvoller Zugewinn« (I2E). Die Frequenz musste nach Ende der Lockdowns dem Regelbetrieb des Museums angepasst werden – »so dosiert, dass es ressourcenmäßig stemmbar« (I2E) bleibt.

Demgegenüber ist auch eine stärkere Betonung von Angeboten möglich, die Inhalte und Materialien für eine asynchrone Nutzung verfügbar machen (vgl. I2E). Das eine muss das andere nicht ausschließen – »es wird streamingbar, es wird speicherbar« (I2B), in Zeiten zunehmender Digitalisierung »geht nichts verloren« (I2B). Live-Streams werden aufgezeichnet, archiviert und abrufbar gemacht (vgl. I2B).

Die Frage bleibt, welche Plattformen mit welchen Inhalten bedient werden (vgl. oben: »mit was gehe ich dahin«, I2G), welche Rolle der Anspruch der Nachnutzbarkeit spielt, welche Aufbereitung hierfür erforderlich ist. Die Verantwortung für die Nachnutzbarkeit, ihre grundsätzliche Gewährleistung und entsprechenden (rechtlichen) Voraussetzungen wie Bildrechte und Lizenzen, formulieren die Interviewpartner_innen vor allem im Zusammenhang mit der Online-Sammlung, der digitalen Bereitstellung des Objektbestands (vgl. I1H; I1B; I2G).

Sowohl die Live-Formate als auch die Gewährleistung der Verfügbarkeit und Aktualität von Daten (wie zum Beispiel in Form von Online-Sammlungen), der technischen (und sprachlichen) Zugänge und Zugriffsrechte bedürfen der regelmäßigen Pflege und entsprechender Ressourcen. Je nach Angebot, Ausgestaltung und Plattform variiert der Aufwand. Am Beispiel von Online-Plattformen mit Kommentarfunktion wird etwa der Redaktionsbedarf und der damit verbundene Zeitaufwand und zeitliche Verzug thematisiert:

Alles muss gelesen werden, alles muss geprüft werden, nichts kann ungeprüft abgelegt werden und damit hat man [...] eine unglaubliche Verzögerung, das heißt, es gibt keinen Live-Effekt und das ist für die Besucher [...] nur interessant, wenn sie einen Kommentar reinschreiben und ihn sofort sehen, also sofort belohnt werden (I1A)

Selbst wenn der zeitlichen Unmittelbarkeit auch hier großer Wert beigemessen wird, kann sie nur bedingt gewährleistet werden. Es ist eine »Kapazitätsfrage« (I1F) und Herausforderung, Teilhabe und Redaktionsaufwand mit den zeitlichen Ressourcen zu vereinbaren (vgl. I1A; Kapitel 5.1.2). Die Einschätzungen dieses Aufwands weichen voneinander ab: Die redaktionelle Betreuung soll einerseits unverzüglich und unbedingt erfolgen (vgl. I1A; Kapitel 5.1.2). Andererseits muss man »redaktionell nur eingreifen, wenn es [...] sexistische, rassistische Kommentare gibt [...] das passiert [...] eigentlich nie [...] die Gefahr ist [...] nicht so groß, da muss man sich nicht so viele Sorgen machen« (I1D). Auch wenn selten Eingriffe als notwendig erachtet werden, bleibt das Monitoring als Aufgabe – »das ist ressourcenbedingt eine Baustelle« (I1B). Die Dringlichkeit hängt von den Inhalten der Beiträge und Kommentare ab. Das können zum Beispiel positive Rückmeldungen auf das digitale Angebot des Museums sein – »unheimlich positive Rückmeldungen« (I1C) und »dankbare Emails« (I1C). Andererseits werden »dubiose Kommentare« (I1B) geschildert, beispielsweise als Reaktion auf Sammlungsforschung in Museen. Die Kommunikation auf Social-Media-Plattformen hat den (Neben-)Effekt, dass weitere Personen einbezogen werden können beziehungsweise sich einmischen und dem Museumspersonal mit Antworten zuvorkommen: »[...] bevor ich es geschafft hatte, meine Rückmeldung darauf [...] abzusprechen, kamen [...] Rückmeldungen aus der Community und zum Teil sehr gute« (I1B). Im Kontext der Sammlungsforschung zeigt sich die Verantwortung für eine Stellungnahme des Museums, die vorher intern abgestimmt werden muss. Es besteht nicht nur zeitliche Dringlichkeit, sondern bedarf inhaltlich einer (in-

ternen) Diskussion des Themas beziehungsweise einer adäquaten Reaktion. Dadurch kann eine Verzögerung eintreten, die Unmittelbarkeit eingeschränkt sein. Dass Mitglieder der Community dem Museum zuvorkommen, wird in dem Fall begrüßt und nicht als Selbstverständlichkeit erachtet (vgl. I1B).

Es werden weitere Einschränkungen der Unmittelbarkeit und Gründe für Verzögerungen und Zögerlichkeit genannt. Einer davon betrifft die ausbleibende Beteiligung von User_innen an Online-Formaten. Die kulturelle Teilhabe wird durch Datenskandale gehemmt, die Nutzer_innen »abgeschreckt von [...] dem, was [...] im Netz [...] an [...] beunruhigenden Dingen passiert« (I1B). Die Follower_innen teilen sich und ihre Gedanken nicht mit, sie »verschränken sich, weil sie [...] wenig von sich preisgeben wollen« (I1B). Für Museen stellt sich die Frage, inwiefern sie »im digitalen Raum überhaupt das Maß an Partizipation fordern« (I1B) können, das sie sich wünschen. Sie können »niemandem vorwerfen, wenn er sich da nicht beteiligt« (I1B).

Die Rückmeldungen und »klugen Gedanken« (I1B) der User_innen werden für die Museumsarbeit sehr geschätzt und mit Hilfe digitaler Kanäle auch gezielt abgefragt: »[...] wenn es darum geht, [...] eine Meinung einzuholen, dann können die Social-Media-Kanäle [...] eine Rolle spielen [...]« (I1B). Auf diesem Weg erhalten Museen umfassende Rückmeldungen und Informationen zu den Bedarfen der Community (vgl. I2E), Besucher_innen wiederum die Gelegenheit, direkt und unverzüglich Feedback zu geben:

[...] wenn ich die Möglichkeit habe, mit dem Smartphone oder am Rechner sofort eine Rückmeldung zu geben, nutze ich das eher [...], weil mir das Medium näher ist, als wenn ich in einer Ausstellung stehe oder im Museumsraum bin, dann habe ich gar nicht so schnell den Ansprechpartner [...] (I2B)

Der Umgang mit den Rückmeldungen und Meinungen der User_innen variiert, ist abhängig von der Zeit, die dafür aufgewendet wird, und vom Selbstverständnis der Museen. Auch auf Seiten der Museen werden Vorbehalte und Zögerlichkeit festgestellt, die einer unmittelbaren, öffentlich sichtbaren, für alle geöffneten Kommunikation und Partizipation entgegenstehen. Dazu zählt die inhaltliche Verantwortung (wie etwa für die Reaktion auf dubiose Kommentare, vgl. oben, I1B) und das Missverhältnis zur dafür erforderlichen und oft nicht vorhandenen Zeit. Hinzu kommen Bedenken und Ängste in Bezug auf unmittelbare Interaktion und Partizipation – etwa eine Angst davor, »dass man Museen für Hobbyamateur öffnet« (I1D), und davor, »Macht zu verlieren« (I1D) – eine Haltung, von der im Interview Distanz genommen wird. Wenn Besucher_in-

nen »irgendwo in der Ecke mal einen Kommentar abgeben« (I1D), handelt es sich allerdings um »Fake-Partizipation« (I1D), keine Partizipation im Sinne einer Offenheit im Umgang mit den Inhalten und Gedanken anderer (vgl. I1D).

In den Interviews zeigen sich die unterschiedliche Einflussfaktoren, Bedeutungen und Gestaltungsmöglichkeiten von Kommunikation und ihrer Unmittelbarkeit, die gemeinsamen Abhängigkeiten von Ort und Zeit sowie den technischen und praktischen (und zeitlich bedingten) Möglichkeiten.

»mit wem haben Sie es da draußen zu tun«²³: Offene Fragen

Das Feedback der User_innen und gezielte Umfragen werden im vorhergehenden Abschnitt als wichtige Quellen für die Museen genannt. Sie gelten für die Gestaltung der Museumsangebote als wesentliche »Parameter« (I2E) und »ganz essenziell« (I2E).

Die Resonanz erfolgt auf digitalen Wegen, durch Besuchsumfragen (vgl. I1A), durch das Personal vor Ort (vgl. I1A), wird persönlich vor Ort erfahren, im Gespräch mit den Besucher_innen ermittelt (vgl. I1A) oder »inkognito« (I1E) in der Ausstellung beobachtet. Museumseigene Apps bieten Formen der Rückmeldung wie etwa die Markierung von Favoriten unter den Exponaten, doch viele dieser eingebauten Features werden »nicht wirklich genutzt [...] zumindest nicht [...] in der Masse.« (I2D) Sie führen »ein Nice-To-Have-Dasein« (I2D), tragen im Zweifelsfall eher zu einer unnötigen Komplexität von Apps bei und werden nicht ausgewertet (vgl. I2D). Vielmehr wird auf andere Kanäle zurückgegriffen, etwa das Gästebuch, das Gespräch, die Guides und Mitarbeiter_innen aus der Kunstvermittlung mit entsprechender Nähe zum Publikum (vgl. I2D). Mal wird den Kunstvermittler_innen mehr Nähe und Unmittelbarkeit zugesprochen, mal den technischen Geräten (vgl. oben, I2B). Teilweise wird den Rückmeldungen im Gästebuch und gegenüber dem Museumspersonal besonders viel Bedeutung beigemessen, teilweise den Analyseverfahren, die digitalen Angeboten für die Datenauswertung inhärent sind. Eine umfangreiche Auswertung geht über das reine Zählen von Klicks hinaus, entsprechende Analysen erfolgen durch eine Beauftragung Dritter – »je nachdem, was man sich [...] leisten kann« (I1C). »[...] das funktioniert [...] digital viel besser, als wenn man Besucherforschung macht, die auch sehr teuer ist und [...] nicht einmal statistisch relevant, weil die Zahlen nicht hoch genug sind« (I1C). Dementsprechend werden Statistiken und digitale

Evaluationen gemacht sowie umfangreichere Auswertungsmöglichkeiten für die Zukunft geplant (vgl. I1A).

Auf diese Weise wird das Wissen über User_innen und ihr Verhalten entwickelt, ebenso die grundsätzliche Anerkennung der Nutzer_innen von Online-Angeboten zum Ausdruck gebracht (vgl. I1B). So entstehen beispielsweise Kenntnisse über die Zusammenhänge zwischen dem Weg der User_innen zum Online-Angebot des Museums – über welchen Link sie also dorthin gelangen oder weitergeleitet werden – und ihrer Verweildauer (vgl. I2G). Die (bisher noch fehlenden) Kenntnisse und Informationen über digitale Besucher_innen bilden »eine der großen Fragen der Zeit« (I2F). In vielen Fragen besteht in Deutschland noch »Ahnungslosigkeit« (I1H). »Wir haben keine Ahnung, mit wem wir es zu tun haben.« (I1H). Zu den offenen Fragen gehört, wie sich digitale und analoge Besucher_innen und die jeweilige Besuchsforschung ins Verhältnis setzen lassen (vgl. I2F; Kapitel 5.1.1). Es wird festgehalten, dass »man ganz scharf auch zwischen Analog und Digital unterscheiden sollte in der Zählung [...] beziehungsweise genau definieren muss, [...] was ist ein analoger Besucher und was ist ein digitaler Besucher [...] und wie bringt man das beides zusammen.« (I2F) Einerseits ist es wichtig, zwischen beidem zu differenzieren, andererseits auch, beides zusammenzubringen und vergleichbare Zahlen zu generieren (vgl. I2F; Kapitel 5.1.1). Diesbezüglich werden Schwierigkeiten sowie ganz unterschiedliche Ansätze an den Museen beobachtet (vgl. I2F).

Forschungsbedarf wird beispielsweise auch für spezifische Fragen gesehen, etwa zum Vergleich von Print- und digitalen Medien in ihrer nachhaltigen Wirkung bei den Nutzer_innen (vgl. I1C) oder zur tatsächlichen Aktivität und Interaktion von User_innen auf den digitalen Kanälen – »wird dadurch die traditionelle Passivität des Museumsbesuchers aufgehoben oder aufgelockert?« (I2B) In der zweiten Datengenerierung wird eine erhöhte Aufmerksamkeit und ein wachsendes Bewusstsein für die digitalen Besucher_innen konstatiert (vgl. I2G). Diesbezügliche Daten werden erhoben, doch ihre Auswertung, Aussagekraft und Kontextualisierung bleibt noch schwierig (vgl. I2G).

Für die Zeit nach Ausbruch der Pandemie wird außerdem das Community Building betont, dem Aufbau eines Stammpublikums eine höhere Bedeutung beigemessen. Demnach ist es wichtig, dass man »eine Community hat, [...] ein Publikum, auf das man sich [...] verlassen kann [...] und das man erreichen kann« (I2E). Eine gute Erreichbarkeit basiert auf der grundsätzlichen Kenntnis voneinander sowie einer Verlässlichkeit. Der Bedarf an Erreichbarkeit, Bekanntheit und Vertrautheit gilt für beide Seiten. Für Museen ist es vor diesem Hintergrund nicht nur sinnvoll, Erkenntnisse über User_innen zu sam-

meln, sondern auch sich selbst zu Erkennen zu geben: »[...] das ist auch etwas, was [...] auf der Seite der Besucher noch wachsen muss, [...] dieses Bewusstsein, [...] wie aktiv sind Museen da [...] und was tun die da eigentlich alles, weil das ist so vielfältig und ich frage mich manchmal, [...] wer nimmt das [...] alles wahr?« (I1B)

Es geht auch um die Wahrnehmung von Museen durch die potenziellen User_innen und die dazu erforderliche Transparenz der Museen. Das tangiert Fragen der Sichtbarkeit (vgl. oben, I2G; I1H), Stimmigkeit (vgl. I1C; Kapitel 5.2.1) und Glaubwürdigkeit (vgl. I1C; Kapitel 5.1.3) von Museen. Zu den Aufgaben gehört der Aufbau von verlässlichen und vertrauensvollen Beziehungen, von Kenntnissen übereinander, Feedback- und Evaluationskulturen.

5.2.3 Synchronität: Zeitliche Koordinat(ion)en im Netzwerk

Tabelle 8: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Synchronität (Zeitliche Koordinat(ion)en im Netzwerk) sowie ihre Konzepte

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüsselkategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kernkategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kernkategorie	»im gemeinsamen Ringen«: Knotenpunkte im Netzwerk »Sharing is Caring«: Was Museen verbindet »eigenes Süppchen« und »Synergien«: Geteilte Erfahrungen		

Eigene Darstellung

Zwischen der schnelllebigen Zeit, dem Rhythmus der Community und einem langsamen Betrieb der Museen gilt es, »eine Synchronität herzustellen« (I1H; vgl. Kapitel 5.2.2). Eine Herausforderung besteht darin, die Zeitlichkeiten und Geschwindigkeiten abzugleichen und so zu takten, dass die Arbeit im Netzwerk gelingt. Das folgende Kapitel behandelt die zeitlichen Koordi-

nat(ion)en im Netzwerk, die Knotenpunkte, was sie verbindet und wie sie verbunden sind.

»im gemeinsamen Ringen«²⁴: Knotenpunkte im Netzwerk

In Kapitel 5.2.1 und Kapitel 5.2.2 werden diejenigen Akteur_innen aus dem Netzwerk der Museen berücksichtigt, die sich als Besucher_innen, User_innen oder Communities bezeichnen lassen (vgl. Kapitel 2). Der Einstieg in Kapitel 5.2.3 erfolgt mit einem ersten kurzen Abschnitt dazu, wer im Rahmen der Interviews noch zum Netzwerk gezählt wird.

Dazu gehören zum Beispiel Kolleg_innen innerhalb und außerhalb der eigenen Institutionen (vgl. I1B; I1D), Expertisen aus der eigenen und aus anderen Branchen (I1B; I1D), Schulen (I1D; I1E) und Hochschulen (I1D; I1G; I1H), Medien und ihre Vertreter_innen (I1C; I1D; I1E). Politische Strukturen, die lokale und regionale Politik, die Stadtgesellschaft und Stakeholder werden genannt, die beispielsweise mittels Erwartungen oder Förderkriterien Einfluss auf die Museumsarbeit nehmen (vgl. I1D). In puncto Bildrechte und Bildnutzung auf Online-Plattformen agieren Museen im Netzwerk mit anderen Institutionen, (Privat-)Sammler_innen und Stiftungen – »im gemeinsamen Ringen zwischen diesen Drittplattformen wie Facebook oder dann Rechtsgemeinschaften wie VG Bild und den vermeintlichen Rechtemitinhabern« (I1A). Die zunehmende Digitalisierung, Bereitstellung von Bildmaterial auf und generell Nutzung von Online-Plattformen verändert das Netzwerk und Netzwerken der Museen. Sie sind mit den betreibenden Unternehmen, mehr oder weniger direkt mit Blogger_innenszenen (vgl. I1A), mit »Filterbubbles« (I2A) und in den verschiedenen »Nischen« (I2A) verbunden, sowie mit anderen Wissensformen konfrontiert, das heißt nicht nur menschlichen Expertisen außerhalb der eigenen Wissenssphären, sondern mit künstlichem beziehungsweise maschinellem Wissen (vgl. I1H).

In der Nutzung der Online-Plattformen wie dem oben genannten Beispiel Facebook, wird der Vorteil gesehen, dass die technische Steuerung, der technische Erhalt und Support nicht so sehr als Kostenfaktoren für das Museum anfallen und die Adressierung bereits bestehender Communities ermöglicht wird (vgl. I1A). Die Vernetzung mit Blogger_innen wird einerseits als positiv bewertet, andererseits auch als komplex und aufwendig (vgl. I1A). Sie erfordert Engagement und Zeit, um sich regelmäßig zu beteiligen, zu posten und

24 I1A

re-posten, tweeten und re-tweeten – als Voraussetzung dafür, nicht ausgeschlossen zu werden (vgl. I1A). Das wird als eine Art Selbsterfüllungszweck beschrieben – »dass diese Strukturen so sind, wie sie sind, damit man sie bedienen kann, nur dann, wenn man weiß, wie sie sind.« (I1A) Dass die Vernetzung technisch möglich und inhaltlich motiviert ist, heißt noch nicht, dass sie inhaltlich und strukturell auch funktioniert. Es gibt weitere Voraussetzungen, um schließlich nicht etwa Blogger_innen »unterschiedlicher Lager gleichzeitig einzuladen und die falschen Leute [...] an einen Tisch gebracht zu haben« (I1A).

Die Kommunikation ist immer auch bedingt durch die Affordanzen der Plattformen. Dementsprechend ist manches »nicht steuerbar« (I1A) für die Museen, beispielsweise die Handhabung von Bildrechten und der Einsatz von Filtern, die bestimmte Kunstwerke als Pornografie aussortieren (vgl. I1A). Ein Nachteil der Nutzung wird in der Ungewissheit gesehen, welche Entscheidung »eines schönen Tages [...] im Headquarter von Facebook fällt« (I1A) – wenn man »viel in diesen Plattformen investiert, [...] das aber nicht wirklich sich absichern kann.« (I1A) Mehr Steuerung wird auf einer eigenen Website möglich, auf der auch die Inhalte »in einer anderen Form gesteuerter zusammenkommen und dann von allen gefunden werden« (I1A) – denjenigen mit Kenntnis von und Interesse an den jeweiligen Museen jedenfalls. Als Nachteil der Plattformen wie Facebook wird gezählt, dass darauf der museumseigene Inhalt »zerfranst« (I1A) und »kein geschlossenes Bild« (I1A) entsteht.

Museale Netzwerke formieren sich in Abhängigkeit von den Aufgaben und Tätigkeiten der Museen sowie den technischen Möglichkeiten, die ihnen dabei zur Verfügung stehen, um Fäden zu spinnen und zusammenzuhalten.

»Sharing is Caring«²⁵: Was Museen verbindet

Im vorhergehenden Kapitel wird bereits angerissen, worüber Museen mit anderen Akteur_innen verbunden sind – über Plattformen, die Kunst, Daten und Bildrechte. Der Umgang mit Daten und Informationen ist ein wesentlicher Faktor im Netzwerk der Museen. Eingbracht wird – gerade auch als Gegenentwurf zur gewinnorientierten Arbeit von Unternehmen (vgl. I2A; Kapitel 5.1.3) – der Gedanke der digitalen Allmende (vgl. I2A; Kapitel 5.1.3), als »Philosophie des Schenkens« (I2A) beziehungsweise »Sharing is Caring« (I2A). Dem Anspruch, dass das Museum »allen gehört« (I1D), folgt ein Plädoyer für offene Daten und Copyleft (vgl. I1D). Als bemerkenswert wird hervorgehoben,

dass auch Förderprogramme inzwischen in diesem Sinne einer digitalen Allmende besonderen Wert auf Creative-Commons-Lizenzen legen, so dass die im Programm finanzierten und entwickelten Tools anschließend auch anderen kostenfrei zur Verfügung stehen (vgl. I1D).

Nach Ausbruch der Pandemie kommt den Förderprogrammen eine veränderte Rolle zu, da sie die geförderten Verbundpartner untereinander vernetzen und als Plattform für Zusammenarbeit, Kennenlernen und Austausch fungieren – »da kann man Corona fast dankbar sein« (I2D). »Corona heißt [...], es gab einerseits sehr viel weniger Austausch und es gab andererseits [...] auch sehr viel mehr Austausch« (I2D). Einerseits fördern coronabedingte Maßnahmen die Vernetzung, ebenso die Verwendung zur Verfügung stehender Tools, um sich »eben mal schnell« (I2D) verbinden und miteinander sprechen zu können. Das wurde »so selbstverständlich für uns alle« (I2D), es gab »sehr viel mehr Austausch« (I2D).

Andererseits werden mit der Pandemie Einschränkungen und »enorme Schwierigkeiten« (I2D) verbunden – »wenn es um Vor-Ort-Termine geht, wenn es darum geht, [...] ins Depot zu gehen, Kunstwerke rauszuholen, anzugucken« (I2D), denn dann müssen »Quarantänemaßnahmen wieder eingehalten werden« (I2D). Man wünscht sich die »Zeit in Präsenz zurück« (I2F), schätzt aber auch die neuen Selbstverständlichkeiten, beispielsweise für manche Settings oder Termine in großen Runden Videokonferenzen zu nutzen – »ohne dass man jetzt irgendwohin reisen müsste« (I2F), um Zeit zu sparen, »viel effizienter und auch viel agiler« (I2F) zusammenzuarbeiten. Solche Optionen erleichtern es, »sich dauerhaft zu vernetzen und [...] so einen schnellen Draht zueinander« (I2F) zu haben.

Auch unabhängig von Corona wird im Laufe der ersten Datengenerierung bereits betont, wie sehr etwa Kanäle wie Twitter für eine »Vernetzung mit anderen Institutionen« (I1B) genutzt werden. Dieser digitale Austausch ist inzwischen »einfacher geworden, man ruft sich an, schreibt eine Email, setzt sich in einer Videokonferenz zusammen« (I2F).

Videokonferenzen »im öden Kontext des Monitorbildes« (I1E) lösen nicht nur Wertschätzung der Zeitersparnis, Effizienz und Agilität, der kurz- und langfristigen Vernetzung aus, sondern auch Frustration und Langeweile (vgl. I2B). Die »schnelle Kommunikation« (I2B) – wie etwa in einer Videokonferenz – wird mehr als Notwendigkeit denn als tatsächliche Begegnung und als Vergnügen empfunden (vgl. I2B).

Auf inhaltlicher Ebene zeitigt der vermehrte Austausch – ob on- oder offline – sowohl Enthusiasmus als auch Ermüdungserscheinungen. Dank der

schnellen Verbindung über Email, Telefon oder Videokonferenztool werden Erfahrungen und Rat ausgetauscht (vgl. I2F). Der Austausch, Gespräche und Wiedersehen werden in ihrer analogen Form wertgeschätzt und während der Pandemie auch vermisst (vgl. I2D). Es werden unterschiedliche Gründe dafür genannt, keine Konferenzen mehr besucht und auch die Online-Varianten nicht genutzt zu haben: »[...] ich persönlich bin [...] die letzte Zeit nicht so [...] präsent auf [...] Veranstaltungen, [...] Konferenzen, [...] weil ich sehr viel [...] im Haus zu tun habe und mit den eigenen Dingen und [...] auch so ein bisschen [...] müde geworden bin, was [...] diese ganzen Konferenzen angeht« (I2D).

Zeit als (knappe) Ressource spielt eine Rolle sowie die Tatsache, dass es nach regelmäßigen Besuchen von Tagungen wenig Neues gibt – »wirklich bahnbrechende, neue Technologien werden nicht vorgestellt, wirklich bahnbrechende, neue Ideen, was man in der digitalen Kunstvermittlung machen kann, sind [...] nicht auf dem Markt« (I2D). Die Ermüdung oder Ernüchterung stellt sich ein, weil sich die Themen wiederholen:

[...] es ist doch immer wieder [...] ähnlich und alle kämpfen [...] mit den gleichen Problemen, [...] dem fehlenden Geld, [...] der schwierigen Struktur, [...] der Infrastruktur, den personellen Strukturen, den personellen Unterbesetzungen oder [...] mit [...] Sicherheitsproblemen, was die ganze IT [...] angeht oder der Abhängigkeit [...] von städtischen Strukturen [...] Thema Vergabe [...] wir drehen uns da alle [...] immer wieder [...] im selben Kreis (I2D)

Ebenso gilt die Feststellung, dass mit entsprechenden Maßnahmen zahlreiche Kultureinrichtungen in ganz Deutschland gefördert wurden und dadurch sowohl »ganz viele Partnerschaften« (I2A) als auch durchaus »viele Innovationen entstanden« (I2A) sind. Den Partnerschaften wird ein großer Wert beigemessen, um beispielsweise Wissenstransfer zu ermöglichen, wie etwa zwischen Universitäten und Museen – »da sind wir [...] ganz am Anfang und ich glaube, dass da nur [...] wenig [...] aus den Universitäten zu den Häusern gelangt, wenn es da nicht irgendeine Partnerschaft gab« (I1H). Das wird auch in den Zusammenhang mit einem Medienbruch gebracht, dass die Produktions- und Rezeptionsweisen von Literatur voneinander abweichen – »dass die einen [...] Bücher lesen, während die anderen PDFs [...] publizieren« (I1H). Die Vernetzung, Zusammenarbeit und der Wissenstransfer fallen und stehen mit den Ungleichzeitigkeiten der Gewohnheiten, in dem Fall des E-Publishing und der Digital Literacy (vgl. I1H). Letztere gilt es für die einzelnen Museumsaufgaben und entsprechende Ausbildungen weiter zu erforschen (vgl. I1H).

Partnerschaften werden auch als Weg zu einer Professionalisierung beschrieben, gerade wenn es um Digital Literacy geht, eine solche Professionalisierung »kann man nicht [...] nur im Haus haben, die muss man sich [...] einkaufen oder versuchen, über digitale Partnerschaften herbeizuführen [...]« (I1H). Dementsprechend zählt in digitalen Projekten die Zusammenarbeit mit »Experten und Expertinnen, die sich auskennen in dem Bereich« (I1D). Digitale Partnerschaften und Schnittstellen entstehen beispielsweise auch über Hackathons (vgl. I1B; I1H) oder in den »Business-to-Business-Twitter-Netzwerken« (I1A). Darin werden auch Quellen der Inspiration für die eigene Arbeit gesehen, ebenso in den Erfahrungen außerhalb Deutschlands – Reisen und das Beobachten internationalen Geschehens sind »immer wieder inspirierend« (I1D; vgl. I1A; I1C; I2D). Auch der Blick über die eigene Branche hinaus wird genutzt – etwa auf Tech-Konzerne, »was zum Beispiel agiles Arbeiten angeht und Strukturen generell« (I2A).

Museen entwickeln ihre Ideen und suchen ihre Inspiration sowohl innerhalb als auch außerhalb der Museumswelt, suchen Gemeinsamkeiten oder grenzen sich ab. Sie teilen ihre Probleme, Erfahrungen, Rat und Fördermittel und sind darüber miteinander verbunden.

»eigenes Süppchen«²⁶ und »Synergien«²⁷: Geteilte Erfahrungen

Einerseits werden gezielt Erfahrungen und Rat ausgetauscht, das Teilen gilt als Prinzip, zum Beispiel im Umgang mit Daten und Wissen. Andererseits gibt es durchaus geteilte Meinungen, auseinandergehende Einschätzungen, Erfahrungen und Wahrnehmungen. Im Folgenden geht es darum, was geteilt wird, was einerseits gemeinsam und transparent, andererseits im Sinne des »eigenen Süppchens« gemacht wird, das (zunächst) nicht geteilt wird.

Synergien sind ein »riesen Punkt« (I2F) – »dass nicht jedes Haus [...] sein eigenes Süppchen kocht, sondern dass man wirklich auch gemeinsam an Lösungen arbeitet und die Ergebnisse auch teilt« (I2F). Synergien ergeben sich sowohl durch die gemeinsame Erarbeitung von Lösungen als auch das Teilen der fertigen Ergebnisse. Gerade in der gemeinsamen Erarbeitung gilt es, Expertisen miteinander zu teilen und grundsätzlich auch anzuerkennen und zu vereinbaren. Das setzt eine entsprechende Auseinandersetzung voraus.

26 I2F

27 I2F

[...] ich bin [...] sehr dankbar für diese Auseinandersetzung, weil [...] es kommen verschiedene Expertisen zusammen und es ist wichtig, dass man den anderen [...] in seiner Expertise ernst nimmt, [...] auch wenn es einem nicht passt, [...] und die Kunst ist dann, aus beiden, zunächst [...] divergierenden Expertisen [...] ein Gemeinsames zu schaffen (I1C)

Das geht mit wesentlichen Lernprozessen der Beteiligten einher (vgl. I1C) und womöglich auch Überraschungsmomenten aufgrund unterschiedlicher Einschätzungen, die in einem Beispiel der Zusammenarbeit zwischen einem VR-Programmierer und einem Künstler geschildert werden – »wie so diese Welten aufeinandertreffen« (I1D): Was für den Programmierer ein ungewollter und fehlerhafter Glitcheffekt ist, stellt sich für den Künstler keineswegs als Fehler, sondern als spannende Ästhetik dar (vgl. I1D). Daran schließt sich das Forschungsinteresse an der Zusammenarbeit zwischen Kultur und Technik, Kunst und Programmierung und der »Bildsprache im postdigitalen Zeitalter« (I1D).

Durch die Kooperationen entsteht etwas Neues und eine neue Wahrnehmung von Expertisen. Gelernt wird nicht nur von den Expertisen anderer und der gemeinsamen Lösungsfindung, sondern auch aus den Fehlern anderer – jedoch nicht ausreichend: Bei den Kultureinrichtungen »erfindet jeder [...] das Rad immer selber nochmal neu.« (I2G) Gerade im Kontext der Förderprogramme und des damit geförderten Austauschs zwischen den Institutionen ist die Hoffnung verbunden, »dass daraus [...] mehr entsteht [...], dass man [...] die Learnings [...] mitnimmt und [...] darauf aufbaut« (I2A; vgl. I1D; Kapitel 5.3.3). Der Wunsch wird deutlich, aus den zeitlich befristeten Projekten für die Kultureinrichtungen auch einen nachhaltigen Nutzen aus den gemachten Erfahrungen zu erlangen. Gerade wenn ein Angebot beispielsweise nicht genutzt wird, wächst die Neugier auf die Gründe – »das mag tausend Gründe haben, spannend wäre [...], eine Antwort vom Haus zu bekommen, was lernt ihr [...] daraus [...] und was müssten die anderen [...] auch daraus lernen« (I2G). Das Voneinander-Lernen wird dadurch gefördert, dass Häuser transparenter werden und bereits im Prozess »anfangen zu kommunizieren, nicht erst am Schluss« (I1H). Teilen bedeutet demnach auch, »während des Tuns Transparenz herzustellen« (I1H).

Von Interesse ist der Zeitpunkt von Öffnung, Austausch und gemeinsamer Arbeit an Schnittstellen. Voraussetzung für den Austausch an technischen Schnittstellen ist die Kompatibilität, trotzdem sind individuelle Lösungen möglich und nicht nur Vereinheitlichungen nötig – es gilt nicht »one si-

ze fits all« (I1C), sondern zunächst Formate nach den eigenen Kriterien zu entwickeln, die am Ende wieder kompatibel und anschlussfähig für weitere Schnittstellen, Netzwerke und Plattformen gemacht werden (vgl. I1C).

Es besteht schließlich auch das Bewusstsein dafür, welche Macht in einem Verbund entsteht, wie beispielsweise im Aufbau eines gemeinsamen Portals – »denn Europeana hat mit seinen vielen Objekten auch viel Macht« (I1G). Solche Plattformen – wie im genannten Beispiel die von der Europäischen Union initiierte Europeana²⁸ – geben schließlich auch vor, was mit den Online-Objekten machbar ist und was nicht, und erfüllen nicht immer die Anforderungen, die ein einzelnes Museum daran stellt (vgl. I1C). Einhergehend mit individuellen Lösungen wird auch »Pionierarbeit geleistet« (I1H), ein Museum zum »Leuchtturm« (I1H). Dabei entsteht Wissen und Inspiration auch für andere. Auf der anderen Seite und gerade wenn Anschlussstellen, wenn Standards und Normierungen (auch am Ende noch) fehlen, führen Insellösungen zu wenig nachhaltigen Systemen (vgl. I2G). Vieles hängt von der Entwicklung und Abstimmung solcher Normen und gemeinsamen Schnittstellen ab. Einerseits muss man diese »nutzbar machen und verständlich machen und zugänglich machen« (I1G), andererseits müssen die Museen sie dann auch tatsächlich nutzen, »aufgreifen und weiterentwickeln« (I1G). Hierin wird großer Forschungs- und Handlungsbedarf gesehen (vgl. I1G). Die häuserübergreifende Arbeit scheint durch die Pandemie, damit einhergehende Krisenerfahrungen, Handlungsbedarfe und Förderprojekte verstärkt worden zu sein – auch durch die Tatsache, dass »alle in die gleiche Bahn gedrückt worden [sind] durch die Pandemie« (I2C).

In ihren (kollegialen) Netzwerken geht es den Museen um Teilen und Transparenz, Verständigungen und gemeinsames Lernen, das Auffinden und die Anerkennung von (divergierenden) Auffassungen und Expertisen, das Entwickeln und Gestalten von Schnittmengen.

5.3 Im Selbstverständnis

[...] Museen widmen sich dem Sammeln, Ausstellen und Beforschen von Kunst als ihren Hauptaufgaben und machen ihre Ausstellungen der Öffent-

28 Die digitale Plattform stellt mehr als 30 Millionen Bilder sowie Text-, Ton-, Video- und 3-D-Materialien aus etwa 2.000 Archiven, Büchereien und Museen aus Europa zur Verfügung (s. Europeana Foundation).

lichkeit zu festgelegten Zeiten zugänglich. Darüber hinaus zeichnen sich Museen [...] nicht nur durch ihre Materialität aus, sondern bewegen sich in einer spezifischen Temporalität [...] (Brüggmann 2020: 37)

Zu diesen »spezifischen Temporalitäten« einer Institution gehören »die Zeitlichkeiten und Geschwindigkeiten, in die sie ihre Mitglieder versetzt« (Seyfert: 2011a: 20; vgl. Brüggmann 2020: 37). Sie umfassen die Regulationen von Zeitlichkeit, die Bewegungsgeschwindigkeit in einer Institution und die Frage nach dem Takt und Rhythmus dieser Bewegungen (vgl. Seyfert 2011b: o.A.). Als konstituierendes Merkmal sind diese Temporalitäten in der Verantwortung von Museen verankert, mal mehr und mal weniger bewusst. Auch das Bewusstsein für ihre Veränderlichkeit und den Bedarf ihrer Verhandlung ist mehr oder weniger groß (vgl. Falguières 2017: 30–31). Als institutionskritische Strategie kann eine Interruption oder Irritation dieser Zeitlichkeiten wesentliches Veränderungspotenzial für Museen entfalten (vgl. Brüggmann 2020: 223–224). Zu solchen Strategien zählen generell beispielsweise kollektive und partizipative Formate zur Umverteilung von »Entscheidungsgewalt und Autorität« (ebd.: 223). In zeitlicher Hinsicht zählen dazu: »Ergebnisoffene Langzeitprojekte zur Irritation und Wissenssammlung« (ebd.).

Blickt man in die Kalender traditionell arbeitender Museen, erkennt man ähnliche Rhythmen: Ausstellungen wechseln alle drei Monate, Führungen finden an festen Tagen statt – gerne am Mittwoch und Sonntag –, Diskussionen und andere Begleitveranstaltungen verteilen sich gleichmäßig über die Ausstellungsdauer. Die Agenden sind durchgetaktet und bieten für Besucherinnen einen Fixpunkt mit Wiedererkennungswert. Institutionskritische Akteure durchbrechen diese eingefahrenen Routinen, schaffen Platz für Unerwartetes und alternative Formate. Langzeitprojekte etablieren ein langsames Tempo als in Kunstinstitutionen üblich. Diese Formate widersetzen sich dem Kunstfeld, das sich an Konsum- und Eventkultur orientiert und vorgibt, kontinuierlich Neues zu produzieren. (ebd.)

Stattdessen werden institutionelle Temporalitäten und der Drang nach Neuem unterbrochen, indem sich Themen über mehrere Episoden hinweg entfalten, Projekte und Forschungsprojekte längerfristig dauern und ihre Themen vertiefen (vgl. ebd.: 224; Vogel/Neugebauer 2022: 91). In solchen Praktiken spiegelt sich, was mit dem »Lebensstil des zeitjonglierenden Spielers« (Hörning/Ahrens/Gerhard 1996: 17) beschrieben wird: Ein solcher ist »bestrebt,

starre Zeitroutinen, festgesetzte Zeitbindungen und eingeschworene Zeitbahnen zu verlassen, um sich für Ungeplantes und Unvorhergesehenes bereit zu halten.« (Ebd.).

Der dritte Ergebnisteil widmet sich den Möglichkeiten der Museumsarbeit, über Zeit zu verfügen, sich zeitliche Spielräume zu verschaffen, »im Moment auftretende Gelegenheiten wahrzunehmen und flexibel zu nutzen.« (Ebd.) Dazu richtet sich der Blick zunächst auf die Verhältnisse der Museen zu den unterschiedlichen Zeitebenen, die das Museum als Institution bedingen. Anschließend wird das Verhalten von Museen in Reaktion auf Hypes, Trends und Krisen betrachtet, das sich aus ihrem Selbstverständnis speist und es gleichzeitig manifestiert. Schließlich rückt der Wandel selbst als Handlungsstrategie der Museen ins Blickfeld, die Bedingungen und Folgen von Transformationsprozessen.

5.3.1 Zeitebenen: Identitätsstiftende Funktionen der Zeit

[...] wir sind überzeugt davon, dass es [...] keine getrennten Welten sind, [...] das, was im Museum ist, und das, was draußen aktuell passiert, aber dass im Museum verschiedene Zeitebenen zusammenkommen [...] das zusammenzubringen, das ist für uns kulturelle Bildung. (I1C)

Will das Museum als Akteur Kultureller Bildung wirksam werden, stellt sich die Frage, wie es Gegenwart mit Vergangenheit – »Gegenwart plus die eigenen Erinnerungen und Erfahrungen« (I1C) – verknüpft und erlebbar macht und wie diese Verknüpfungen und Erlebnisse bildungsrelevant werden. Sein Verhältnis zur Gegenwart gestaltet das Museum als Verbindungen zu dem, »was draußen aktuell passiert« (I1C). Das Verhältnis zur Vergangenheit ist geprägt vom Umgang mit Erinnerungen und Erfahrungen in Form von Objekten, Daten, ihren Interpretationen und Inszenierungen. Das Kapitel streift durch die Zeitebenen, um Details zu den jeweiligen Verhältnissen aus dem Datenmaterial herauszuarbeiten. Deutlich wird dabei, wie sehr eben jene Verhältnisse die Identität der Institution prägen und diese zeitlichen eben ganz wesentlich auch identitätsstiftende Faktoren sind. Auch wenn die Zeitebenen ihre jeweiligen Spezifika gerade an den Schnittstellen zueinander entfalten und es letzten Endes um das Zusammenbringen der Zeitebenen geht, dienen sie erst einmal der Unterteilung des Ergebnisteils. Am Anfang steht die Zukunft, die zwar nicht im eingangs angeführten Zitat, dafür aber im Interviewmaterial insgesamt sehr präsent ist (vgl. Kapitel 1.1; Kapitel 4.5).

Es folgen die Verhältnisse der Museen zur Vergangenheit und Gegenwart.

Tabelle 9: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Zeitebenen (Identitätsstiftende Funktionen der Zeit) sowie ihre Konzepte

Haupt-kategorien	Im Umgang mit Digitalisie-rung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüssel-kategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kern-kategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kern-kategorie	»Zukunftssache«: Verhältnisse zur Zukunft »was noch erhaltbar ist«: Verhältnisse zur Vergangenheit »in der Gegenwart anzukommen«: Verhältnisse zur Gegenwart		

Eigene Darstellung

»Zukunftssache«²⁹: Verhältnisse zur Zukunft

Bereits im ersten und einführenden Kapitel dieser Arbeit (Kapitel 1.1), im Methodenkapitel (Kapitel 4.5) sowie in der Einleitung zu den Ergebnissen (Kapitel 5) belegen Zitate aus den Interviews die häufige Erwähnung der Zukunft. Der Begriff erscheint im Zusammenhang mit Plänen, Visionen und Wünschen. Die Formulierungen bringen zum Ausdruck, welche Möglichkeiten die Interviewpartner_innen als ungenutzt erachten und ausschöpfen wollen. Es wird gerade dann in die Zukunft verwiesen, wenn über Digitalisierung gesprochen wird – beispielsweise als einen »für die Zukunft notwendigen Bereich« (I1B). Auch die KI ist »schon noch so ein Zukunftsthema« (I2A; vgl. Kapitel 5.1.1). Um auf einem solchen neueren Feld »wirklich vernünftige Entwicklungen leisten zu können« (I2D), ist eine klare Priorisierung vonnöten: Da muss man »sehr geballt und gezielt sehr viel investieren« (I2D). Investitionen gelten als zukunftsgerichtete Entscheidungen (vgl. I1A). Andere Entscheidungen werden in die Zukunft verlagert, zum Beispiel zum Umgang mit Metadaten. Dieser ist im

29 I1B

Prozess begriffen, der »in Zukunft [...] weiter entschieden werden« (I1A) muss. Das ist noch auszuhandeln, »wie dann in Zukunft mit zu verfahren ist.« (I1A)

Der Bedeutung von und Expertise im Umgang mit Metadaten wird ein hoher Stellenwert beigemessen – als »Weg in die Zukunft« (I1G; vgl. I1A; Kapitel 5.2.2). Die Zukunft schimmert im Datenmaterial außerdem da durch, wo etwas »noch nicht« der Fall ist. So heißt es in Bezug auf das Wissen über das digitale Publikum, dass die Messtechnologien »in Deutschland [...] noch nicht etabliert [sind]« (I1H). Eine daraus resultierende »Ahnungslosigkeit« (I1H; vgl. Kapitel 5.2.2) erzeugt Handlungsdruck. Daraus ergibt sich »der nächste Schritt, den die Museen gehen müssen« (I1H) – nämlich Messtechnologien der Besuchsforschung anzuwenden und Messergebnisse zu interpretieren (vgl. I1H; vgl. Kapitel 5.2.2). Im Zukunftskontext erscheint nicht nur, was als wünschenswert, sondern auch als dringend notwendig erachtet wird. Spürbar wird der Druck aufgrund von Erwartungen an die Zukunft, wie etwa an stets steigende, niemals sinkende Besuchszahlen – »stellen Sie sich vor, im nächsten Jahr wäre die Zahl weniger [...] Das wäre die totale Katastrophe, das darf nicht passieren, also muss man gegensteuern [...]« (I1E). An den Besuchszahlen wird die Relevanz von Museen gemessen. »Relevanz für die Zukunft« (I1D) und »Relevanz in der Zukunft« (I1D) erscheinen als übergeordnete Ziele der Museumsarbeit.

Thematisiert wird schließlich die Notwendigkeit der Sammeltätigkeit der Museen zur Bewahrung der Objekte und Geschichten für die Zukunft. Zu berücksichtigen sind künftige Entwicklungen dieser Tätigkeit. Zu sammeln ist, »was Kultur in der Zukunft eben auch sein kann« (I1A) – Kunst, die nicht mehr nur aus Gips, Metall oder Holz gestaltet, sondern als Kode oder mit digitaler Pinselspitze generiert wird (vgl. I1A). Das Material und die Beschaffenheit von Sammlungsobjekten ändern sich, zu denen originär digitale Kunstwerke zählen (vgl. I1A) sowie beispielsweise Emails und Messengerdaten als »Teil unserer Schriftkultur« (I1G). Das Sammeln dieser Objekte (und Daten) ist als Notwendigkeit im Bewusstsein der Interviewpartner_innen verankert, jedoch (noch) nicht als Selbstverständlichkeit in den Tätigkeitsfeldern – »das tut kaum einer« (I1G). Parallel wandeln sich die Art der Archivierung und Nutzung von Daten. Gerade die Aspekte der Langzeitarchivierung werden »vollkommen vernachlässigt« (I1G) und die mangelnden Ressourcen dafür werden kritisiert (vgl. I1G). Hervorgehoben wird die Bedeutung des Nachnutzungskontexts von Kulturdaten (vgl. I1H), unbefristeter Lizenzen zur Nutzung von Datenbeständen, die »nicht zeitlich an irgendein Projekt gebunden« (I1H) sind, sondern permanent und auch außerhalb der Institution genutzt werden können (vgl.

I1H). Das Verhältnis zur Zukunft erscheint in einem solchen »Nachnutzungshorizont« (I1H) und in der Anerkennung der Dokumentation und Metadaten in ihrer Wichtigkeit (vgl. oben, I1G). Außerdem geht es um die weitere Entwicklung digitaler Angebote, die zwar bereits bestehen, aber noch nicht alle Ansprüche erfüllen, die das Museum an seine Angebote prinzipiell stellt. Dazu gehört die Realisierung von (mehr) Partizipation mit Hilfe entsprechender Lösungen für den Umgang mit Datenschutz und Redaktionsaufwand (vgl. I1A; Kapitel 5.1.2).

Zu den Zukunftsthemen gehören nicht nur die Digitalisierung oder wie diese die altbekannten Ansprüche der Museen – wie etwa denjenigen an mehr Partizipation – erfüllen kann, sondern die altbekannten Aspekte selbst und ganz grundlegend: Die Stärkung von Partizipation ist ein »Herzensprojekt für die Zukunft« (I1D). Denn »so richtig offen sind die [Museen] nicht« (I1D), etwa einfach nur dadurch, dass in einer Ecke Platz für Kommentare geschaffen wird (vgl. I1D; Kapitel 5.2.2). Dass das Museum allen gehört, entspricht weniger der gegenwärtigen Situation, als vielmehr einer »Kernaufgabe [...] in Zukunft« (I1D). Dieser Eindruck wird mit dem bestehenden Machtgefüge und der Angst vor Machtverlust begründet (vgl. I1D), mit der gegenwärtigen Machtverteilung und Hierarchien in der Zusammenarbeit – deren Umstrukturierung ist »Zukunftssache« (I1B).

Es handelt sich also nicht etwa nur um neue Technologien, deren Thematisierung mit Zukunft assoziiert wird, sondern auch Aspekte, die schon lange bekannt und immer wieder im Museumskontext verhandelt werden. So zeigt sich auch im Kontext des Sammelns eine ganz grundsätzliche Unsicherheit, unabhängig von digitalen Objekten und Metadaten: Es »weiß ja keiner, was in der Zukunft gebraucht wird« (I1G) – »was an musealen Sammlungen und Archiven [...] eine Grundkonstante ist, dass man [...] nie weiß, was morgen davon gewünscht wird« (I1G).

Die Unsicherheit im Verhältnis zur Zukunft wird auch an anderer Stelle spürbar, im Sinne der generellen Unvorstellbarkeit: »Innovationskraft ist etwas, was [...] unvorstellbar ist und was immer wieder Veränderungen vorbringt und diese Veränderungen gehen ganz weit über das, was ich mir vorstellen kann und da wage ich überhaupt nicht, Prognosen zu machen [...]« (I1G). Ähnlich wird es mit expliziter Zuspitzung auf die technologische Entwicklung formuliert: »[...] wer weiß, es passieren ja immer wieder Neuentwicklungen [...] dann warten wir noch zwei Jahre [...] und dann funktioniert es plötzlich.« (I1C) Den künftigen Entwicklungen wird mal zuversichtlich, mal ängstlich entgegengeblickt (vgl. Kapitel 5.1.1). Die Ungewissheit schürt im Kollegium

Bedenken (vgl. I1C). Die Rede ist beispielsweise von den »Befürchtungen, dass [...] die Besucher nicht mehr kommen, wenn man eine digitale Sammlung hat [...]« (I1C). Die Zukunft evoziert Visionen, Hoffnungen, Befürchtungen, (keine) Prognosen – immer wieder utopische bis dystopische Szenarien (vgl. Kapitel 5.1.3). Der Kunst wird dabei besonderes Gestaltungs- und utopisches Potenzial zugeschrieben. Gerade im Kontext von Digitalisierung und Zukunftsthemen bieten Künstler_innen »konfrontative und kritische Positionen [...] und Gegenentwürfe« (I2A) – als Gegengewicht zu Wirtschaft und Industrie, zu dystopischen, »durchkommerzialisierte[n] Black-Mirror«-Welten (I2A; vgl. Kapitel 5.1.3). Es ist wichtig, dass Kunst solche Gegenentwürfe erzeugt und »neue Impulse, [...] Vorschläge, wie [...] Welt und Zukunft anders funktionieren könnte« (I2A).

Die Verhältnisse zu den Zeitebenen sind geprägt von den Haltungen, wie sie in Kapitel 5.1.1 aufgezeigt werden und in ähnlicher Weise auf die Zukunft übertragbar sind. Diese Haltungen und Einschätzungen beruhen auf Ängsten und Euphorie angesichts einer gewissen Unberechenbarkeit und Komplexität der weiteren technologischen Entwicklungen sowie generell der Zukunft. Sie sind ebenso geprägt vom Selbstverständnis, von der Frage nach der eigenen Relevanz und den Aufgaben in der Zukunft.

»was noch erhaltbar ist«³⁰: Verhältnisse zur Vergangenheit

Die eigene Vergangenheit – und die Haltung gegenüber der eigenen Geschichte – ist wesentlich für das Verhalten der Institutionen. So basiert beispielsweise die Vorgehensweise bei der Entwicklung des digitalen Angebots auf der Rückbesinnung auf die institutionelle Gründungstradition (vgl. I1C). Die zurückliegenden Gründungsziele dienen als Richtungsweiser im Umgang mit Digitalisierung. Traditionen treten nicht nur als Orientierung durch die Verbindung zur eigenen Vergangenheit auf, sondern auch in der Eigenschaft, Verzögerungen von Änderungen zu bedingen: Eine »sehr traditionelle Institution« (I1B) zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass sich »kuratorische Gegebenheiten und Grundlagen« (I1B) nicht so schnell ändern lassen. Bis also beispielsweise die digitale Entwicklung »ins Kuratorische [...] eingreift« (I1B), bis »das Digitale noch sichtbarer wird, das ist noch eine Frage der Zeit [...]« (I1B). Ob mit dieser Verzögerung auch eine höhere Qualität und Stimmigkeit verbunden wird, bleibt an dieser Stelle offen (vgl. Kapitel 5.1.2; Kapitel 5.2.1.). Verzögerungen im Museumskontext haben auch andere

30 I1G

Gründe wie etwa die Bürokratie und Vergabeordnungen (vgl. Kapitel 5.1.2). Die Nutzung von digitalen Tools im Museumskontext ist »sehr rückständig und teilweise [...] umständlich.« (I2F) Sowohl das Selbstverständnis als auch die Außenwahrnehmung wird auf spezifische und nicht intendierte Weise mit der Vergangenheit verknüpft – das Museum als »dröger, verstaubter Ort angesehen« (I1D). Das kann dann der Fall sein, wenn im Ausstellungsraum ältere Hardware genutzt wird als sie im Alltag üblich geworden ist, wenn Gewohnheiten im Umgang mit sich wandelnder Technik im Museum irritiert werden (vgl. Kapitel 5.2.1.).³¹

Die eigene »DNA« (I1D) wird als entscheidend dafür erachtet, welche Aufgaben und Formate auf welche Weise realisiert werden, welche verworfen, rejustiert und verändert werden (vgl. I1D). Sie ist in Gestalt des Leitbildes aber auch veränderbar, wenn beispielsweise die Entwicklung einer digitalen Strategie auch Veränderungen im Leitbild auslöst – »und seien es auch nur ein paar Phrasen oder ein Satz« (I1H).

Die jüngste Vergangenheit wird im Datenmaterial außerdem dort greifbar, wo etwas »nicht mehr« der Fall ist. So wird beispielsweise »nicht mehr diskutiert« (I2E), ob es digitale Angebote geben soll oder nicht – das ist »nicht mehr die Frage« (I2E). Es wird »jetzt nicht mehr diese Frage gestellt« (I2F), ob, sondern wie man digital arbeitet. So scheinen diese Diskussionen und Fragen nach Ausbruch der Pandemie der Vergangenheit anzugehören, aber immer noch erwähnenswert, weil sie womöglich noch nicht (selbstverständlicher Weise) obsolet geworden sind. Das Verhältnis zur Vergangenheit ist außerdem ganz entscheidend bestimmt durch die gesammelten, bewahrten, ausgestellten und beforschten Objekte und deren (Erwerbs-, Rezeptions-, Ausstellungs-)Geschichten:

[...] ein Objekt versammelt [...] nicht nur alle Erfahrungen kultureller Art der Menschheit [...] bis zu dem Moment, wo der Künstler das Werk schafft oder die Künstlerin, sondern danach auch alle Phasen der Rezeption bis zu dem aktuellen [...] Tag, wo der jetzige Besucher mit dem Objekt in Berührung kommt. (I1C)

31 Das kann allerdings auch in umgekehrter Form vorkommen, wenn VR- beziehungsweise Kunstinstallationen oder Apps in Museen bisher weniger verbreitete Praktiken einfordern, Besucher_innen daraufhin nicht wissen, wie sie etwas nutzen können (vgl. I1E), Angst haben, etwas kaputt zu machen (vgl. I2A), überfordert sind und »den alten Hörknochen wieder haben wollen« (I1A).

Während das Sammeln einerseits in die Zukunft weist, die Nachnutzung und Langzeitarchivierung für die Zukunft zum Ziel hat, ist es andererseits eine Verbindung zur Vergangenheit. Diese umfasst selbst Produkte und Phänomene der Digitalisierung, die wiederum unter den gegenwärtigen, digitalen Bedingungen bewahrt, beforscht und ausgestellt werden. Man »muss seine Objekte verstehen, man muss sie von allen Seiten her anschauen, [...] ein Objekt [...] mit allen seinen Facetten dokumentieren [...] und [...] mit allen seinen Eigenschaften erhalten« (I2C). Dazu gehören die analogen ebenso wie die digitalen Ebenen der Objektgeschichte(n) (vgl. I2C), die Hardware und Software beispielsweise, technische Geräte ebenso wie deren datenbasierte Erzeugnisse. Daran schließen sich Fragen der Darstellung und Dokumentation ihrer Zusammengehörigkeit, Fragen der Inszenierung sowohl im physischen als auch im digitalen Raum (vgl. I2B; Kapitel 5.2.1).

In der zunehmenden Digitalisierung wird gleichzeitig ein mögliches Problem, wie auch eine Lösung für die Sammeltätigkeit gesehen. Denn digitale Projekte können Ressourcen beanspruchen, die in anderen Bereichen gebraucht werden (vgl. I1G; Kapitel 5.1.2). Andererseits bietet »das Digitale eine Lösung« (I1G), um das zu erhalten, »was noch erhaltbar ist« (I1G) – wie beispielsweise die Geschichten der Zeitzeug_innen auf den entsprechenden Datenträgern (vgl. I1G). Sowohl für diese Geschichten als auch Sammlungsobjekte generell gilt, dass es meist ein bestimmtes Zeitfenster für das Sammeln gibt, denn Zeitzeug_innen sterben (vgl. I1G) und Gelegenheiten für den Erwerb von Objekten oder die Sicherung von Daten können ebenfalls vergehen. (Zeitliche) Ressourcen bedingen die Sammlungstätigkeit. Museen können aufgrund mangelnder Zeit und Planung »verpassen, Digitales zu sammeln, das bereits so sehr in unserem Leben Alltag ist, [...] dass es mindestens so wichtiges Zeitzeugnis ist wie [...] Objekte, die wir [...] selbstverständlich sammeln.« (I1G)

Sowohl beim Kuratieren von Ausstellungen und Realisieren anderer Formate als auch beim Sammeln wird die Vergangenheit gefiltert (vgl. Kapitel 5.1.3) – nach je gegenwärtigen Kriterien, die ihrerseits durch Erfahrungen aus der Vergangenheit und Vorstellungen von der Zukunft geprägt sind. Diese Kriterien können sich generationsübergreifend teils stark verändern (vgl. I1G). Die Kriterien zur Auswahl verändern sich ebenso wie die Ansprüche an die Metadaten und die Art der Dokumentation, an Dateitypen und Auslesesysteme (vgl. I2C). Eine Verantwortung der Museen gegenüber der Vergangenheit liegt darin, sie verständlich, vorstellbar und vermittelbar zu machen, Geschichten und Daten in ihrer Lesbarkeit und Verständlichkeit zu erhalten (vgl. I2C).

Die Verhältnisse der Museen zur Vergangenheit sind durch die eigene Geschichte und die Geschichten ihrer Objekte bestimmt, durch ihre Traditionen und DNA, durch ihr Sammeln, Filtern und Erhalten von Zeitzeugnissen, durch die Zeitschichten sowohl der Objekte als auch der Präsentationstechniken.

»in der Gegenwart anzukommen«³² : Verhältnisse zur Gegenwart

»Bildung passiert, [...] wenn es den Museen gelingt, auch auf digitalem Wege [...] bei ihrem Zielpublikum relevant zu sein, in der Gegenwart [...] anzukommen [...], sichtbar zu sein« (I1H). Der so formulierte Anspruch erfüllt sich beispielsweise durch die Anknüpfung an gegenwärtige Themen, wie in Kapitel 5.1.3 bereits veranschaulicht wird. Darin finden sich Beispiele dafür, wie Museen mit ihren spezifischen Expertisen im »postdigitalen Zeitalter« (I1D) ankommen, das Verhältnis zur Gegenwart aktualisieren können. Die Wahl ihrer Themen bietet den Museen Anknüpfungspunkte an die Gegenwart und Gesellschaft, um für das Zielpublikum (bildungs-)relevant zu sein. Nicht nur die Inhalte, sondern auch die Art ihrer Aufbereitung sind für den Bildungseffekt entscheidend. Sowohl die Erwartungen der User_innen als auch das Verständnis von Bildung bedingen den Bildungsprozess (vgl. Kapitel 5.2.1.; Kapitel 5.2.2). Die vorhergehenden Kapitel thematisieren bereits, ob und wie die Museen bei den User_innen ankommen oder diese abholen (vgl. I1H; I2A; Kapitel 5.2.2), sie emotional berühren und ihnen neue Impulse geben (vgl. I2A; vgl. Kapitel 5.2.1). Attraktivität und Anbiederung können nah beieinander liegen (vgl. Kapitel 5.2.2) und ein vermeintlich zeitgemäßes Angebot ebenso als Ausuferung und Ausartung wirken (vgl. Kapitel 5.1.1; Kapitel 5.1.3). Was als zeitgemäß erachtet wird, wandelt sich und variiert (vgl. Kapitel 5.1.1; Kapitel 5.1.2). In der Digitalisierung wird schließlich auch eine Möglichkeit gesehen, Verbindungen zur Gegenwart herzustellen, Rückwirkungen auf das zugrunde liegende Selbstverständnis zuzulassen. Das heißt, die Themenbezüge der Kunst und Ausstellungen zur Gegenwart durch eine entsprechende Verschlagwortung sichtbar zu machen (vgl. Kapitel 5.2.2) und aus einer Digitalstrategie auch für die Gesamtstrategie des Hauses dazuzulernen (vgl. oben, I1H).

Auch wenn dadurch Brücken in die Gegenwart und in die Gesellschaft gebaut werden, bleiben Barrieren zwischen den Museen und dem Zielpublikum bestehen: Der Großteil der Museumslandschaft ist nach Einschätzung im Datenmaterial »noch sehr, sehr elitär« (I1F). Der »Idealvorstellung« (I1F) nach lässt sich das Digitale dazu nutzen, um die Kunstwelt aufzubrechen (vgl. I1F).

32 I1H

Ein ideales Museum fungiert als »dritter Ort« (I1D) – im Sinne eines offenen Ortes, »wo alle Menschen zusammenkommen können« (I1D), zu Themen, die aktuell »relevant sind in der Gesellschaft« (I1D; Kapitel 5.2.2). Es soll ein Ort für alle Menschen sein, »der frei zugänglich ist und barrierefrei« (I2A). Die Öffnung und die Zugänglichkeit werden als wichtigste Kriterien genannt (vgl. I2G) – sie lassen sich »aus dem Kanon dessen, was ein Museum [...] ausmacht« (I2G), nicht mehr wegdenken. Das betrifft angesichts der Digitalisierung die Verantwortung für die eigenen Datensätze (vgl. I2G) und die Gestaltung digitaler Räume. So besteht die Auffassung, dass es »zum Bildungsauftrag gehört, als nicht-kommerzieller Anbieter dort [im digitalen Raum] Inhalte [...] zu platzieren.« (I1C) Das »Netz soll kulturelle Plattform sein [...]« (I1C) – nicht nur ein durchkommerzialisierter Raum (vgl. I1D; Kapitel 5.2.2). In der Digitalisierung werden also nicht nur Tools zum Aufbrechen bestehender Strukturen erkannt, sondern auch eine wesentliche Verantwortung für die Gegenwart (vgl. I2G).

Um diese wahrzunehmen, richtet sich der Blick auf die internen Strukturen und Selbstwahrnehmungen als Voraussetzung für die Museumsarbeit. Um die Museumswelt nach außen hin zu öffnen, gilt es intern »Dinge aufzubrechen« (I1D). Man muss »strukturell wirklich dran gehen« (I1D). Der Veränderungsbedarf im Organigramm und im Teamwork zeigt sich nicht nur als Zukunftsthema (vgl. oben, I1B), sondern dementsprechend auch als Defizit des jetzigen Zustands und daraus resultierende Aufgabe. Gewachsen ist – auch vor Ausbruch der Pandemie – das Bewusstsein für die Notwendigkeit einer engen, abteilungsübergreifenden Absprache und Zusammenarbeit, das sich seit den ersten Interviews auch verstärkt durchgesetzt hat (vgl. I2E). Die Zusammenarbeit funktioniert bei Projekten dann gut, wenn der Austausch »rechtzeitig« (I2D) stattfindet, um Aufgaben zu verteilen und zu realisieren. In der Entwicklung digitaler Angebote ist »wichtig, dass die Kollegen einen Einblick bekommen, mitarbeiten können und [...] aktiv beteiligt sind, [...] nur dann [...] wird das digitale Projekt auch so, dass es vom Team angenommen wird [...]« (I1F). Es geht um eine gewisse Synchronisierung innerhalb des Teams. Das Ergebnis kann »nur Einklang finden [...] ins Team oder in den Workflow, wenn man wirklich Spaß daran entwickelt und [...] dahinterstehen kann« (I1F) – als Individuum und als Team (vgl. I1F). Es besteht nach wie vor ein »Wunschdenken« (I2D), dass die Entwicklung von Ausstellungen als Teamarbeit verstanden wird, die Zusammenarbeit im Team »noch enger verzahnt« (I2D). Das Selbstverständnis von Kurator_innen muss »aufgebrochen werden« (I2D), ihre Rolle und ihre Hoheit sind »speziell in Deutschland [...] problema-

tisch« (I2D). Die Rede ist von der »Hölle der Hierarchien« (I1A), diese gelten an Museen als »extrem« (I1A), die Informationspolitik als »extrem hierarchisch« (I1A). Eine andere Verteilung und Zusammenarbeit, wechselnde Rollen und Verantwortlichkeiten ermöglichen »andere Synergien« (I1A) und »möglichlicherweise auch andere Ausstellungen« (I1A). Das System ist jedoch schwer aufzubrechen und »selbsterhaltend« (I1A) – »nach wie vor wie neunzehntes Jahrhundert« (I1A). Es herrscht mangelnde Fluktuation, »wenig Nachwuchs, [...] wenig frischer Wind« (I1D), das macht Veränderungen schwierig (vgl. I1D).

Die Förderprogramme anlässlich der Pandemie schaffen wiederum neue Stellen, zwar oftmals nur befristete Stellen (vgl. Kapitel 5.1.2), doch auch dadurch bleibende »Learnings« (I1F), wie zum Beispiel, dass man »auf jüngere Kollegen hören sollte oder sich auch beraten lässt oder [...] etwas annimmt und es [...] bewusst anders macht als bisher.« (I1F) Auch hier wird eine Entfristung und Verstetigung von Stellen erwünscht und teilweise auch erreicht, wie die zweite Datengenerierung verdeutlicht (vgl. I2D). Es hat sich »mittlerweile [...] radikal geändert« (I2D), dass Stellen verstetigt beziehungsweise dauerhafte Stellen für den Bereich der Digitalisierung implementiert worden sind (vgl. I2D). Die Gegenwart kommt im Interviewmaterial durch die Verwendung der Vokabel »mittlerweile« zum Vorschein: Es ist »mittlerweile sehr selbstverständlich« (I2D), dass mit der digitalen eine weitere Ebene im Ausstellungsbetrieb hinzukommt. Das hat die Entwicklung einer Ausstellung und die notwendigen Abstimmungsprozesse »sehr stark mittlerweile geprägt« (I2D). Es ist »in den Köpfen mittlerweile [...] angekommen, dass es nicht mehr ein Konkurrenzverhältnis zwischen dem Digitalen und dem Analogen gibt« (I1B; vgl. Kapitel 5.1.1).

Museale Gegenwartsverhältnisse lassen sich über die Beziehungen der Museen zu ihrem Publikum definieren, über inhaltliche Verbindungen – hier vereinen sich Aspekte der Erreichbarkeit und Öffnung von Museen mit internen Abstimmungs- und Verortungsprozessen.

5.3.2 Wellen: Umgang mit temporären Verdichtungen

Das Kapitel widmet sich dem Umgang mit zeitlichen Verdichtungen – mit Momenten, in denen sich Ereignisse oder Phänomene besonders verdichten. In den Interviews erscheinen sie als Wende- und Höhepunkte unterschiedlicher Art, zum Beispiel als Krise, Handlungsdruck, Hype, Boom oder Trend: Es wird als »eine gewisse Handlungsnotwendigkeit oder ein Handlungsdruck« (I1H)

wahrgenommen, auf Social Media aktiv zu sein. Es wird ein »wahnsinniger Hype« (I1A) darum festgestellt, in den Twitter-Netzwerken in der Diskussion zu bleiben. Die Rede ist von der »Zeit der App, wo das Ding geboomt hat« (I2G) oder dem »Blockchain-Trend« (I1D). Es geht neben technologischen Entwicklungen auch um andere, verstärkt wahrgenommene Entwicklungen wie etwa den Strukturwandel in der Region (vgl. I1D), die Auswirkungen von politischen Wahlen (vgl. I1D) oder nach der zweiten Datengenerierung um die Coronakrise (vgl. I2C) und ihre Auswirkungen – »immer so in Wellen und Schüben« (I2A).

Tabelle 10: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Wellen (Umgang mit temporären Verdichtungen) sowie ihre Konzepte

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüsselkategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kernkategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kernkategorie	»mit einer gewissen Distanz«: Beobachtungen »um für diesen Moment bereit zu sein«: Momentaufnahmen »an der Stelle entsteht Strategie«: Schlüsse ziehen und Entscheidungen treffen		

Eigene Darstellung

Einige Beispiele stellen deutlich außergewöhnliche Situationen dar, andere weniger auffällige Phänomene, manche überlagern sich. Sie sind mal mehr oder weniger spürbar, schleichend oder abrupt und beeinflussen die Museumsarbeit in unterschiedlichem Maß. Es geht nicht um die Beschreibung der Ereignisse oder Phänomene selbst, sondern die Reaktionen auf solche Wellen und Schübe als vorübergehende Verdichtungen von Einflüssen.³³

33 Inhalte aus Kapitel 5.3.2 und 6.4.2 waren Bestandteil eines Vortrags am 16.11.2023 zum Zwischenstand der Forschungsarbeit: »Chronoliteracy as Future Skills. Empirical Research on the Creative Scopes of Museums«. Vortrag im Rahmen des ICOFOM AS-

»mit einer gewissen Distanz«³⁴: Beobachtungen

[...] ich gucke im Moment [...] bei der Entwicklung von KI [...] zu, auch dort wird es sich [...] ausdünnen, [...] was übrig bleibt, wird das sein, was ich sinnvoll [...] nutzen kann. [...], da gibt es Dinge, [...] da lernen wir [...] das machen wir so nicht mehr, [...] das tropft dann weg, aber manches bleibt übrig und das ist die Stärke [...], die die Museen haben, dass die solche Prozesse in aller Behutsamkeit beobachten können [...] (I2G)

Die Interviewpassage beschreibt das Beobachten als eine mögliche Stärke der Museen – im Vergleich zu gewinnorientierten Unternehmen mit entsprechend anderem Zeitdruck –, indem sie Entwicklungen sehr genau und sorgfältig beobachten und dadurch erkennen können, welche für sie sinnvoll sind und welche nicht. Was Substanz hat, wird sich durchsetzen – »alles andere tropft als Mode [...] ab« (I2G). Ähnlich heißt es in einem anderen Interview – »das macht Spaß, sich das anzugucken und zu beobachten und dann zu sagen, das können wir gerade nutzen« (I1G). In dieser Art von Beobachtung sieht man auch die eigene Aufgabe und Funktion – dass man »eher drei Schritte zurück macht und die Dinge mit einer gewissen Distanz anschaut und sich [...] überlegt, was hat [...] das für Auswirkungen auf unsere Gesellschaft, auf die Wirtschaft, auf die Politik [...]« (I1E). Ziel des Beobachtens ist demnach nicht nur, die eigene Nutzung von technologischen Entwicklungen und Innovationen abzuwägen, sondern deren gesamtgesellschaftlichen Folgen. Die Wahrnehmung der Entwicklungen und des Nutzens ändert sich mit dem Ausbruch der Pandemie. Da entsteht »eine plötzlich völlig veränderte Wahrnehmung, was man digital machen kann« (I2G). Die digitalen Kanäle sind in diesem Moment nicht nur eine Möglichkeit, »das Publikum zu erreichen [...], sondern es war plötzlich der einzige Weg« (I2E; vgl. Kapitel 5.2.2). Seitdem sieht man »eine deutliche Veränderung« (I2F) in der Wahrnehmung digitaler Möglichkeiten, weniger Skepsis und mehr Selbstverständlichkeiten im Umgang damit. Es hat »sich auch das Publikum verändert [...] und die Art und Weise, wie wir mit Kultur umgehen und Kultur rezipieren« (I2G; vgl. I2A). Die Häuser haben erfahren, was sie verändern müssen (vgl. I2G; Kapitel 5.1.1). Das bedeutet noch nicht unbedingt schon eine sichtbare Veränderung.

PAC Annual Symposium. ICOFOM ASPAC & Department of Museums Malaysia, ICOM Malaysia, in Zusammenarbeit mit ICOFOM (Kuala Lumpur, 2023; s. ICOM ICOFOM ASPAC).

34 I1E

[...] ich befürchte fast, dass sich seitdem nicht so [...] viel verändert hat, [...] weil [...] es ist [...] nicht so, dass kompletter Stillstand [...] ist, aber [...] es war immer so ein bisschen Abwarten, es war immer so zwischen Pandemie, mal gucken, es wird besser, was ist, [...] jetzt sind wir doch komplett geschlossen, wir können [...] wieder öffnen [...], das war immer [...] in Schüben und Wellen, [...] wir müssen mal abwarten, wie es sich entwickelt (I2A)

Beobachten lassen sich eine veränderte Wahrnehmung, veränderte Bewertungen und Entscheidungen, verändertes Verhalten, ein verändertes Verständnis und eine andere Bereitschaft zu Veränderungen ebenso wie ein Abwarten.

»um für diesen Moment bereit zu sein«³⁵: Momentaufnahmen

»[...] die Welt verändert sich, wir leben in digitalen Räumen und [...] Kunstwerke werden [...] originär digital und wir, wir sammeln Erfahrungen, um auch für diesen Moment [...] bereit zu sein, [...] wenn [...] digitale Werke [...] als Originale digital sind.« (I1A)

Auch vor Ausbruch der Pandemie ist das Bewusstsein für Veränderungen präsent, sowohl solche, die bereits eingetreten sind, als auch solche, die – zumindest für den Fall der eigenen Institution – in die Zukunft projiziert werden. Ziel ist die Handlungsbereitschaft zu einem bestimmten Moment, um eben diesen gestalten zu können. Eine andere Interviewpassage beschreibt einen solchen Moment, den man als günstige Gelegenheit hätte nutzen können, um einen Konflikt in eine andere Richtung zu lenken: »so ein Moment, wo man sagt, [...] die haben es [...] falsch gemacht, [...] die Art der Auseinandersetzung, die hätte man auch [...] in eine andere Richtung entwickeln können.« (I1H). Das war »so ein Moment« (I1H), in dem klar wurde, welche inhaltliche Aufgabe sich daraus für Museen ergibt, um das Konfliktthema konstruktiv zu bearbeiten. Man »hätte proaktiv für die Zukunft etwas tun können« (I1H) – hätte man in diesem bestimmten Moment anders gehandelt. Ein anderes Zitat charakterisiert einen Moment als günstige Gelegenheit für die Entstehung neuen Wissens: »[...] da entsteht Kenntnis [...] in der Steuerung [...] von digitalen Prozessen und [...] [das] ist auch sehr typisch für diesen Moment, in dem wir jetzt stecken [...]« (I2G). Im zitierten Interview ist die Rede von den Prozessen und Phasen der Museen seit der Pandemie, den gewachsenen Anforderungen und der Reflexion in Hinblick auf die technologischen Entwicklungen. Im Falle

35 I1A

dieses besonderen Moments der Pandemie wird – wie oben schon dargestellt – die Digitalisierung zum einzig möglichen Weg (vgl. oben, I2E) und deshalb auch »erstmalig als eine Pflicht, als eine Notwendigkeit erkannt« (I2B). Darauf folgt schließlich auch die Anerkennung als »eine ganz große Erweiterung der Möglichkeiten« (I2B; Kapitel 5.1.1) – gerade angesichts der Pandemie. Digital zu arbeiten gehört »mittlerweile zum guten Ton« (I2F). Dabei wird »dieser sehr besonderen [...] Situation« (I2E) auch verdankt, dass das Publikum die »Angebote neugierig mitgemacht hat und [...] Fehler verziehen hat [...]« (I2E).

Die Interviews schildern unterschiedliche Momente als je entscheidenden »Knackpunkt« (I2E), gerade wenn Wellen wie die der Digitalisierung und die der Pandemie sich überlagern. Sie wirken als Zeitfenster für Zäsuren, Richtungsweiser, Umdeutungen, Entscheidungen und Experimente.

»an der Stelle entsteht Strategie«³⁶ : Schlüsse ziehen und Entscheidungen treffen

[...] so einen Moment zu erreichen, ist [...] spannend, [...] an der Stelle entsteht Strategie, [...] eine echte Planung, das ist [...] etwas, das [...] den Jetztzustand [...] charakterisiert, [...] man hat etwas getan, daraus gelernt, Schlüsse gezogen und Entscheidungen getroffen [...] (I2G)

Solche Momente zeichnen sich durch Entscheidungen aus und durch die Entstehung von »Kriterien« (I2G). Das wiederum setzt Wissen voraus: »[...] man muss halt wissen, wie man damit umgeht« (I1A), beispielsweise mit bestimmten Online-Plattformen, ehe man sie – aufgrund der Pandemie womöglich sehr spontan – nutzt. Man muss auch entscheiden, »welche digitalen Kompetenzen sind [...] Pflicht [...], welche sind Kür« (I1H). Wesentlich ist für die Entscheidungen der Gedanke an die Konsequenzen – wenn beispielsweise Plattformen nicht bespielt werden, der Raum anderen überlassen wird, Leerstellen und Deutungsverluste entstehen (vgl. I1C; I1G; Kapitel 5.1.3). Es geht um ein strategisches im Sinne eines vorausschauenden Handelns, den Umgang mit dem »Problem des ständigen Reagierens« (I2C) – statt »Löcher [zu] stopfen« (I2C), den Blick auch über gegenwärtige Anliegen hinweg in die Zukunft zu richten (vgl. I2C). Digitale Prozesse und Produkte sind dann beispielsweise keine Reaktion auf die Pandemie, sondern das Ergebnis längerfristiger Planung – wenn man »von vornherein das Digitale konsequenter durchdacht hätte, [...] hätte man zufällig in diesem Fall [der Pandemie] große

36 I2G

Vorteile gehabt und die Häuser, die es gemacht haben, standen besser da als andere« (I2C).

Es gibt Häuser, »die mit einer schnellen Schlagkraft operieren können, und andere, die [...] sind erheblich langsamer« (I1H). Gerade Corona hat »einiges verselbstständigt und auch schneller gemacht« (I2F), andererseits ist es aber auch »unglaublich zuzusehen, wie lange es [...] dauern kann« (I2F), beispielsweise eine bestimmte Software im Museum einzuführen. Gerade angesichts der Coronapandemie rückt einerseits die Schnelligkeit in den Fokus: Es wurden »blitzschnell Plattformen aufgebaut« (I2B), Museen haben »sich zum großen Teil sehr schnell angepasst, sehr schnell reagiert« (I2B). Angesichts der Krise scheint es schnell gehen zu müssen – Reaktionen erfolgen »schlagartig und sehr schnell« (I2E), »auf einmal« (I2E), »jetzt plötzlich« (I2C), »jetzt plötzlich ad hoc« (I2C) und als »Soforthilfemaßnahme« (I2A). Auf der einen Seite wirkt gerade die Coronakrise beschleunigend, weil sie auch »Freiräume« (I2C) schafft für Dinge, für die es zuvor »keine Zeit« (I2C) gab. Außerdem hat sie gewissermaßen die Genehmigung zur Digitalisierung erteilt (vgl. I2G) und auch dafür gesorgt, dass die Verwendung digitaler Tools »selbstverständlich« (I2F) geworden ist. Museen haben in Bezug auf digitale Angebote »Sprünge gemacht« (I2E). Durch diese Bewegung gibt es »mittlerweile [...] differenzierte Auseinandersetzungen« (I2G; vgl. Kapitel 5.1.1), wie zum Beispiel mit dem Publikum digitaler Angebote. Perspektivwandel sind nicht nur eingetreten, sondern haben sich mittlerweile auch »verstetigt« (I2D). Viele Veränderungen werden mit der Pandemie in Verbindung gebracht, ihr Einfluss wird jedoch unterschiedlich eingeschätzt. Ihr werden unter anderem Beschleunigungen, Perspektivwandel, neue Selbstverständlichkeiten und disruptive Wirkung zugeschrieben (vgl. I2A; Kapitel 5.1.3), andererseits keine Auswirkungen auf grundsätzliche Dinge wie die Mission, Aufgaben und Problemlagen der Museen (vgl. I2C; Kapitel 5.1.3).

Gleichzeitig verweisen Kodes aus dem Datenmaterial auch auf eine Entschleunigung angesichts der Pandemie, auf »Stau« (I2A) und potenziell bremsende Faktoren wie eine »Lähmung und Müdigkeit« (I2A), »ein gewisser Überdruß, ein gewisser Frust« (I2B). Hemmend können auch Befürchtungen wirken – gerade wenn digitale Angebote aufgrund der Pandemie schlagartig entwickelt und umgesetzt wurden –, dass ihre Nutzung in Frust umschlägt, weil sie unzureichend sind (vgl. I2E; Kapitel 5.1.1).

Man muss »vielleicht auch an einem Übergangsstadium verweilen« (I2C), vorübergehend mit einer »Notlösung« (I2C) arbeiten, abwarten, bis »die Pandemie vorbei ist.« (I2C) Angesichts der Pandemie ist die Rede vom Abwarten –

»immer so ein bisschen Abwarten« (vgl. oben, I2A). Ähnlich heißt es im Hinblick auf die technologischen Entwicklungen: »[...] wir dürfen uns [...] nicht zu sehr [...] in so einen Hype hineindrücken lassen, sondern wir müssen es auch ein bisschen aussitzen« (I2G). Man muss »nicht alles [...] mitmachen« (I1D) und sich grundsätzlich »ein bisschen von dem lösen, was gerade hip und schick ist« (I1G).

Es gilt zu erkennen und zu entscheiden, was geboten ist, was die Situation erfordert, wo tatsächlich Notwendigkeiten entstehen, was Abwarten bedeuten kann, welche Perspektiven auf eine Situation gegeben, möglich, sinnvoll sind.

5.3.3 Wandel: Verlauf von Transformationsprozessen

Tabelle 11: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Wandel (Verlauf von Transformationsprozessen) sowie ihre Konzepte

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüsselkategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kernkategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten Geschwindigkeiten Zeitalter	(Un-)Geduld Rhythmus Synchronität	Zeitebenen Wellen Wandel
Konzepte der Kernkategorie	»in den Köpfen«: Bestehende und erforderliche Voraussetzungen »Berg- und Talfahrt«: Prozesse »eine gute Sache, die einen weiterbringt«: Anspruch und Ansporn		

Eigene Darstellung

Während Kapitel 5.3.2 Umgangsweisen mit temporären Verdichtungen behandelt, geht es im Folgenden um die Gestaltung von Transformationen – Veränderungen weniger als Reaktion, sondern grundsätzliche Option. Die Unterscheidung bleibt eine Gratwanderung (vgl. Kapitel 6.4.2). Sie ist zum Teil auch nicht möglich oder notwendig. Das dritte Unterkapitel unterscheidet sich vom vorherigen vor allem dadurch, dass es den Wandel unter den Aspekten der Voraussetzungen, Prozesse und Ziele betrachtet, weniger unter

den Aspekten der Einschätzungen und Handlungsoptionen wie in Kapitel 5.3.2. Es rückt stärker in den Fokus, was vorher da ist – an Voraussetzungen, Erfahrungen und Wissen – und was nachher bleiben soll, welche Ziele und Ansprüche damit verbunden werden.

»in den Köpfen«³⁷: Bestehende und erforderliche Voraussetzungen

Eine »sehr klare Vision« (I1C), gerade auf Leitungsebene, sowie das »Commitment« (I1C) zu einer Idee im gesamten Team – darin werden wesentliche Voraussetzungen für die Entwicklung und Veränderungen gesehen, die angesichts der zunehmenden Digitalisierung als erforderlich erachtet werden. Andersrum gesprochen braucht es auch »eine klarere Vorstellung davon, was [...] passiert, wenn man das alles nicht macht« (I1C; vgl. I1D; Kapitel 5.2.2; Kapitel 5.3.1). Zu bedenken sind demnach die Konsequenzen nicht initiierten Veränderungen. Förderlich kann für einen »Change« (I1D) sowohl ein geschlossenes und entschlossenes Team sein als auch Fluktuation und »frischer Wind« (I1D; Kapitel 5.3.1).

Es ist ein andauernder »Lernprozess« (I1A). Es »wissen alle [...], dass es dieses digitale Arbeitsfeld gibt, [...], aber [...] es ist immer noch nicht wirklich in den Köpfen [...] angekommen, das auch von der ersten Sekunde an mitzudenken und mit zu planen.« (I1A) In einem Interview aus der zweiten Datengenerierung heißt es: »[...] es ist jetzt durchaus klar und verständlich, dass man digitale Angebote mitdenken soll« (I2E). Parallel bestehen Vorbehalte gegenüber der Digitalisierung auch fort – die Befürchtung, das Digitale ersetzt »böseartig« (I2G; vgl. Kapitel 5.1.1) das Analoge, und das Argument vom »Verlust der Aura« (I2G) sind »in manchen Köpfen [...] noch da.« (I2G) Dementsprechend divers sind die Voraussetzungen an den Museen – »da stoßen [...] in den einzelnen Häusern, [...] in den einzelnen Abteilungen, aber auch in den Köpfen der Mitarbeiter völlig unterschiedliche Bilder, Bewertungen aufeinander« (I1H). Um Digitalisierung als (Veränderungs-)Prozess am Museum zu gestalten, bedarf es einer ganzheitlichen Vorgehensweise, eines langfristigen Prozesses statt eines befristeten Projekts, einer demokratischen Struktur, Entwicklung und Versteigung im gesamten Haus (vgl. I1H).

Für den Prozess wird festgestellt, dass es »ein steiniger Weg ist und Dinge nur sehr, sehr langsam vorangehen, dass auch eine gewisse Angst da ist oder Unsicherheit« (I1F), »Vorbehalte oder Unwohlsein« (I1F; vgl. I2F; Kapitel 5.1.1). Angst und Unsicherheit speisen sich aus Unwissen und Unberechenbarkeit,

37 I1A; I1B; I1C; I1H

ebenso aus der Wahrnehmung von Zeitmangel – »weil man nicht weiß, was [...] auf einen zukommt, weil man es noch nie gemacht hat, weil man nicht die Zeit hat, sich damit auseinanderzusetzen [...]« (I1F; vgl. Kapitel 5.1.2). Als Hemmfaktoren werden auch vorhandene Strukturen angeführt: Oft hat das »mit vorhandenen Routinen und auch Bereitschaften zu tun, die man, selbst wenn sich alle inhaltlich einig wären in bestimmten Kontexten, erst einmal aufbrechen muss« (I2F). Voraussetzung für ein solches Aufbrechen ist eine gewisse Offenheit und eine passende Gelegenheit für bestimmte Themen sowie das Erkennen von damit verbundenen Vorteilen und Möglichkeiten – in folgendem Fall von den Vorteilen einer Teilnahme an einem Hackathon: »[...] andere versagen sich dem [...] von vornherein [...] Und dass die Offenheit da ist, da überhaupt mitzuwirken, und das einfach als Möglichkeit gesehen wird, [...] Bestände neu zu entdecken, ist [...] etwas, was [...] den digitalen Wandel sehr eindrucksvoll beschreibt [...]« (I1B).

Einem solchen Schritt (der Öffnung) geht interne Überzeugungsarbeit voraus (vgl. I1B). Um überzeugen zu können, bedarf es der Klarheit über die Argumente:

[...] wichtig bei solchen Transformationsprozessen ist es [...], immer im Blick zu behalten, [...] warum macht man das, warum steigt man von Analog ins Digitale um beispielsweise [...] dass es [...] tatsächlich einen Mehrwert bietet, dass man es nicht nur der Digitalisierung willen tut, sondern dass man wirklich vorab erörtert, warum machen wir das, was kann genau vereinfacht werden (I2F; vgl. Kapitel 5.1.2)

Es geht um die Klarheit und auch die gemeinsame Erarbeitung mit den Kolleg_innen, die mit den Entscheidungen und Veränderungen arbeiten müssen (vgl. I2F; I1G). Der Prozess erfordert erst einmal das Erkennen von Vorbehalten und eine entsprechende Überzeugungsarbeit – »[...] einfühlsamer zu sein und auch erst einmal zu erklären, [...] aktiv auf die Kollegen zuzugehen« (I1F).

Überzeugungsarbeit kann auch durch das Vorbild und Vorleben erfolgen, wenn jemand selbst überzeugt und »sehr fit« (I1F), sicher im eigenen Tun und Auftreten ist – dann überträgt sich diese Sicherheit auch auf andere (vgl. I1F). Man braucht »wirklich fitte, kompetente Leute« (I1D) und hat zum Teil auch »ein Nachwuchsproblem« (I1D). Es ist wichtig, dass das Personal »intern fit« (I1F) ist, man braucht aber auch extern »kluge Köpfe« (I1G), wie etwa von Universitäten und Firmen (vgl. I1G). Den Museen wird zugeschrieben, kreative Herangehensweisen an Themen wie die Digitalisierung zu finden

– das »künstlerische, kreative, spielerische Feld« (I1D) zu bearbeiten und »kreativere Momente« (I1H) im Umgang mit Herausforderungen zu nutzen beziehungsweise zu schaffen (vgl. auch I2C).

Neben die Überzeugungsarbeit und interne Diskussionen treten schließlich auch externe Rahmenbedingungen – wie etwa die der Pandemie:

[...] am eindrucksvollsten war [...], dass diese Situation in einem Zwang einfach sehr viele Kolleginnen und Kollegen, Museumsarbeiter_innen aus aller Welt [...] davon überzeugt hat, dass das mit dem Digitalen nicht mehr weggeht, [...] das fand ich beeindruckend und erschreckend zugleich, dass Dinge, die diejenigen, die im digitalen Bereich [...] seit Jahren in Museen gearbeitet haben, [...] gepredigt haben, dass das so schlagartig und sehr schnell eingetreten ist (I2E)

Zur Handlungsbereitschaft (vgl. I1H) gesellt sich »eine gewisse Handlungsnotwendigkeit oder ein Handlungsdruck« (I1H, vgl. oben). Dabei fördert der Handlungsdruck nicht unbedingt die oben genannte Kreativität – »Leute werden nicht kreativer, nur weil sie gezwungen sind, digital zu arbeiten.« (I2C) Neben den notwendigen Maßnahmen zur Herstellung einer solchen Handlungsbereitschaft geht es auch um eine Handlungsfähigkeit (vgl. I1H), wie beispielsweise in Form von Vollmachten, Infrastrukturen, juristischen Verfahren (vgl. I1H) und natürlich auch Ressourcen und Budgets (vgl. I1H; Kapitel 5.1.2) – gegebenenfalls auch Flexibilität der Personalstrukturen (vgl. oben, I1D; Kapitel 5.3.1).

Um die Ausgangsbedingungen auf den strukturellen und persönlichen Ebenen zu erkennen und zu analysieren, bedarf es der Adressierung der Beteiligten beziehungsweise Betroffenen. Um Veränderungen anzustoßen, gilt es zunächst zu erfahren, »was in den Köpfen drin ist« (I1G), welche Ansprüche das Personal beispielsweise im Alltag an eine Software hat. Oftmals müssen solche Bedarfe und grundlegenden Erfahrungen erst einmal artikuliert, implizites Wissen muss aufgedeckt werden (vgl. I1G). Ansprüche an Veränderungen oder damit einhergehende Befürchtungen müssen erst explizit gemacht werden. Die Einbindung der Kolleg_innen und ihrer Expertisen »im Auswahlprozess, Entscheidungsprozess und im Konfigurationsprozess« (I2F) bildet eine wesentliche Grundlage. Das »hilft [...] in der Akzeptanz und [...] im Vorschreiten von Digitalprojekten, weil sich jeder einzelne [...] viel stärker damit identifiziert« (I2F). Wichtig ist das Sprechen und Ausdiskutieren im Team – »wenn man nicht spricht oder sich austauscht oder [...] Bedenken

äußert, [...] dann ändert sich auch nichts, [...] dann ist es [...] festgefahren« (I1F). So wird »ununterbrochen diskutiert« (I1B), wie beispielsweise über das Verhältnis zwischen dem Analogen und dem Digitalen. Betont werden aber auch die Grenzen des Diskutierens, wenn ein Haus sich schließlich selbst blockiert, wenn es sich an der Frage nach der Daseinsberechtigung und der Notwendigkeit von digitalen Angeboten »zu sehr aufreibt« (I1F) – »die Frage dürfte sich gar nicht mehr stellen« (I1F).

Für die Zeit nach Ausbruch der Pandemie wird entsprechend festgestellt, dass genau diese Frage nun nicht mehr diskutiert wird (vgl. I2E; Kapitel 5.3.1). Auch wenn es »die meisten wirklich verstanden [haben], das bedeutet nicht, dass wir das immer machen und dass wir das immer schaffen, weil es [...] immer noch ein Kapazitäten- und Ressourcenthema ist, aber es ist [...] ein anderes Denken dabei« (I2E). In den Köpfen hat sich etwas getan: »[...] das ist wirklich deutlich spürbar und das ist [...] auch ein Teil dieses Wandels« (I1B) – dass beispielsweise das Digitale und das Analoge nicht mehr in Konkurrenz zueinander gedacht werden (vgl. I1B; Kapitel 5.1.1; Kapitel 5.3.1). Es hat sich »ein Fokusshift und auch ein Aufmerksamkeitswandel mit Blick auf die Möglichkeiten der Digitalisierung [...] getan [...] über die letzten zwei Jahre« (I2E). Es hat einen Schub gegeben, basierend auf Prozessen, die schon weiter darüber hinaus zurückreichen. So gilt auch zum Zeitpunkt der ersten Interviews die Feststellung, dass die Welt sich verändert (vgl. I1A; Kapitel 5.3.2). Es verändern sich zum Beispiel »Einstellungen [...] von Mitarbeitern« (I1B), »die Bildsprache im postdigitalen Zeitalter« (I1D), »Förderkriterien« (I1D) und generell: »[...] die Zeiten haben sich in den letzten fünf, sechs Jahren [...] verändert« (I1D). Man »kann definitiv [...] einen Wandel feststellen« (I1B).

Ebenso gibt es Dinge, die sich nach wie vor nicht verändert haben. Kritisch wird beispielsweise die unveränderte Situation des Personals für Kunstvermittlung gesehen, weil es – ähnlich wie das Personal in Verantwortung für digitale Angebote – erst (zu) spät in die Ausstellungsplanung einbezogen wird (vgl. I1A). Daran ändert sich nichts, auch wenn das seit über zehn Jahren Thema bei Konferenzen ist (vgl. I1A). Manches bleibt trotz Änderungsbedarf unverändert, wie etwa die Rolle und das Selbstverständnis von Kurator_innen – die als »Lichtgestalten die Hierarchie [...] anführen« (I1A; vgl. I2D; Kapitel 5.3.1). Andere Dinge werden in ihrer Unverändertheit geschätzt – wie etwa die fünf Kernaufgaben des Museums, die in Anbetracht der zunehmenden Digitalisierung diskutiert werden: »Wir fanden nicht, dass man das ändern muss« (I1C; vgl. Kapitel 5.1.3).

Zu den Voraussetzungen von Transformationsprozessen zählen Visionen und Bekenntnisse, Bewertungen von Änderungsbedarf, Bereitschaften und Routinen, Einfühlsamkeit und Überzeugungskraft, Grenzziehungen zwischen Diskutieren und Aufreihen sowie der Umgang mit Unberechenbarkeiten.

»Berg- und Talfahrt«³⁸: Prozesse

[...] es gibt [...] diese typische Berg- und Talfahrt, [...] wenn man etwas Neues anstößt, ist bei vielen [...] ein riesen Berg an Arbeit da, [...] man [...] verweigert sich [...], will [...] nicht mehr mitmachen und sieht dann anhand seiner Kollegin und Kollegen, die [...] Begeisterung haben, dass es doch geht (I2F)

Die Phasen und Rollen in einem solchen Prozess sind unterschiedlich verteilt. Sie hängen von den unterschiedlichen Handlungsgrundlagen, Herangehens- und Veränderungsweisen ab – »radikal« (I2D) oder »in aller Behutsamkeit« (I2G), strategisch (vgl. I1B) oder experimentell (vgl. I1D).

Die Entstehung einer Strategie ist bereits in Kapitel 5.3.2 Thema. Sie entsteht im Sinne einer echten Planung dann, wenn man »etwas getan, daraus gelernt, Schlüsse gezogen und Entscheidungen getroffen« (I2G) hat. Die digitale Strategie gilt als eine notwendige »Handlungsgrundlage« (I1B), gerade für die Argumentation von Entscheidungen darüber, wie und warum man etwas »so und nicht so« (I1B) macht. Sie bietet die Grundlage für Begründungen von Abwägungsentscheidungen (vgl. I1B) und von zeitlichen Priorisierungen (vgl. I1B). Das gilt innerhalb des Teams sowie gegenüber anderen Akteur_innen wie beispielsweise Förderern (vgl. I1B). Eine Digitalstrategie wird als wichtig erachtet, um sich einen Weg durch »diesen wirklich großen Bereich« (I1B) zu bahnen. Denn »das Digitale ist so groß [...] und bietet so viele Möglichkeiten und es ist alles so vielfältig und man muss [...] schauen, wo man die Prioritäten setzt« (I1B), welche Schritte man gehen will und kann (vgl. I1B), wie Ressourcen genutzt werden (vgl. I1B). Die Strategie dient der Planung, Orientierung und Argumentation. Sie scheint einerseits unverzichtbar, ohne Strategie zu agieren als ein »Grundfehler« (I1C).

Die Entwicklung einer Digitalstrategie wird andererseits auch in Frage gestellt, angesichts der Überlegung, »wie lange die anderen Kollegen schon an digitalen Strategien arbeiten [...], dann [...] ist die Welt schon hier, aber die sind dann erst hier angekommen [...], das heißt, es verändert sich einfach so

schnell, [...] und ich glaube, es ist eher [...] ein Ausprobieren, [...] ein Machen [...]« (I1D). Demnach erscheint die Strategie als der »falsche Weg« (I1D).

Eine funktionierende und gelingende Strategie wird »kontinuierlich erweitert« (I1D), ist »fluide und agil und denkt auch an die Zukunft« (I1D). Demgegenüber besteht ein anderer Schwerpunkt auf »Trial and Error, Ausprobieren, Rejustieren, Neu-Machen« (I1D; vgl. Kapitel 5.1.1). Durch das »Ausprobieren und Machen« (I1B) wird für alle konkret und anschaulich, was bis dahin nur abstrakt scheint und genau deswegen womöglich auch abschreckend und verunsichernd. »[...] man muss Dinge machen, um [...] etwas bewegen zu können« (I1B) – und dadurch wiederum Überzeugungskraft im Team entfalten zu können, etwaigen Befürchtungen etwas entgegenzusetzen (vgl. I1C; Kapitel 5.1.1).

Zwar können Museen auch voneinander lernen (vgl. Kapitel 5.2.3), aber ein Selber-Ausprobieren bleibt nicht aus. So wird befürwortet, dass man »die Zeit und die Ressourcen nutzen sollte, [...] etwas auf die Beine zu stellen und etwas auszuprobieren, um zu gucken, wird es angenommen oder nicht, weil das [...] auch von Haus zu Haus unterschiedlich ist.« (I1F)

Hervorgehoben werden die Bedeutung und die Möglichkeiten des Experimentierens, gerade im Kontext des Digitalen mit seinen spezifischen Möglichkeiten. Im Vergleich zu gedruckten Saaltexten oder Ausstellungskatalogen scheint es im digitalen Kontext kostengünstiger, »dass man drei verschiedene Texte ausprobiert und guckt, was am meisten geklickt wird, gelesen wird« (I1F). Im Experiment wird die Möglichkeit gesehen, Dinge voranzubringen und besser zu verstehen. Eine wichtige Unterscheidung wird gegenüber der seriellen Vorgehensweise getroffen. Bei manchen Vorhaben, wie etwa der Online-Sammlung, wird besonderer Wert auf nachhaltige und modulare Systeme gelegt, das Baukastenprinzip, den Aufbau grundlegender Hardware, IT-Strukturen und Netzwerke, Nachhaltigkeit auch im Sinne von Open-Source-Formaten (vgl. I2D). Demgegenüber sucht die experimentelle Herangehensweise nach individuellen Lösungen, die den jeweiligen Inhalten angepasst werden – »da erfindet man [...] das Rad jedes Mal wieder neu« (I2D; vgl. I1C; I2G; Kapitel 5.2.3).

Im Prozess geht es um Priorisierungen, die Notwendigkeit von Veranschaulichung und Systematisierung, den Umgang mit unausgereiften Experimenten und unzureichenden Strategien, häuser- und situationsspezifische Lösungen, sowohl serielle als auch individuelle und experimentelle Herangehensweisen.

»eine gute Sache, die einen weiterbringt«³⁹: Anspruch und Ansporn

»[...] und dann erklimmt man diesen Hügel [...] und merkt am Ende, [...], dass es [...] eine gute Sache ist, die einen weiterbringt« (I2F) – so die Einschätzung eines Veränderungsprozesses. Dabei stellt sich die Frage, was die neue Aussicht bringt, was eine gute Sache und erstrebenswert ist, was den Mehrwert bringt (vgl. oben, I2F) – sowohl der antizipierte Mehrwert im Vorfeld als auch der tatsächliche im Nachgang. Wichtig ist »das Nachdenken darüber, was man [...] getan hat, wie bewerte ich das, an welchen Kriterien mache ich den Erfolg eines [...] Produktes, einer Maßnahme [...] fest« (I2G).

Als Ziel der Einführung neuer Technologien wird zum Beispiel genannt, Besucher_innen »mit Informationen zu versorgen, [...] das Erlebnis der Originale umfangreicher, spannender zu machen, Verweildauern zu verlängern [...] und Dinge überhaupt auffindbar [zu] machen« (I1A). Als gute Sache gilt die »Öffnung dieser Institution« (I1B), sowohl im Sinne von »Zugänglichmachung« (I1B; vgl. I2G; Kapitel 5.2.2) von Objekten und Wissen als auch »Transparenz« (I1B) der Institutionen und Prozesse selbst. Ebenso zählt die Idee der digitalen Allmende dazu (vgl. I2A; Kapitel 5.1.3) und die Idee des Museums als Ort für alle Menschen, frei zugänglich und barrierefrei (vgl. I2A; Kapitel 5.3.1).

Die Motivation für die Entwicklung einer digitalen Strategie ist eine bessere Steuerbarkeit und Kontrolle, um Dinge nicht dem Zufall zu überlassen und dabei Ressourcen zu verschwenden (vgl. I1G; Kapitel 5.1.1). Ein anderes Ziel, das gewissermaßen auch mit Kontrolle und Steuerung verbunden ist, ist die Nachhaltigkeit, im Sinne der »Nachnutzbarkeit« (I2G) – sowohl von Daten als auch Erfahrungen. Es geht nicht nur darum, andere Arbeitsweisen auszuprobieren, sondern auch »zu implementieren« (I2F). Es bringt einen dann weiter, wenn es »nicht nur projektspezifisch bleibt, sondern [...] langfristig [...] eingesetzt werden kann« (I2F).

Im Falle des online zugänglichen Objektbestands geht es in kolonialen Kontexten beispielsweise um das grundlegende Verständnis für die damit verbundene Verantwortung (vgl. I2G; Kapitel 5.2.2). »[...] da merkt man, dass an der Stelle etwas entstanden ist, [...] das hat auch mit Verantwortung [...] zu tun und der müssen wir uns [...] stellen« (I2G).

Das wachsende Bewusstsein für diese Verantwortung speist sich sowohl aus den Überlegungen zu den eigenen Strategien als auch Experimenten und Erfahrungen. Man versucht immer »Learnings mitzunehmen und sich zu verändern« (I1D).

39 I2F

Ansprüche an Transformationsprozesse entstehen durch und generieren ihrerseits Verantwortlichkeit, Verständnis für die und Verständigung über die Ziele. Zeit für den Rückblick ermöglicht einen geschärften Blick für die Gegenwart und Zukunft, darin notwendige Konkretisierungen, Spezifizierungen und Begründungen von Zielen.

6. Chronoliteracy

Eine Grounded Theory zu den Möglichkeitsräumen von Museen

Im abschließenden Teil dieser Arbeit werden ihre Ergebnisse gebündelt und als Grundlage für die entwickelte Theorie vorgestellt. Als Kernelement dieser Theorie wird die Idee der Chronoliteracy eingeführt (Kapitel 6.1). Die Ausformulierung von Chronoliteracy als Schlüssel zu den Möglichkeitsräumen des Museums bildet die gegenstandsverankerte Theorie dieser Forschung (vgl. Kapitel 4; Strauss/Corbin 1996). Die anfangs gesuchten Möglichkeitsräume zeigen sich als Zeiträume der Museumsarbeit, deren bewusste Nutzung und Gestaltung Chronoliteracy fordert und fördert.

Dem Begriff der Möglichkeitsräume kommt eine besondere Bedeutung für die Ausrichtung der Arbeit und für die Formulierung der Ergebnisse zu. Die Forschungsfrage geht davon aus, dass sich einhergehend mit Digitalisierungsprozessen auch die Möglichkeitsräume für Museen verändern, sich dadurch »mögliche[n] Spielräume« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 11; vgl. Kapitel 1.2) aufmachen, um einen »flexiblen und kontingenten Umgang mit den Dingen zu erproben« (ebd.). Bei der Erarbeitung der gegenstandsverankerten Theorie wurden solche Spielräume erkundet. Als Zwischenschritte auf dem Weg zur Ausformulierung der Theorie wurden sogenannte Zwischenräume geschaffen (vgl. Kapitel 4; Strübing 2018: 47–48). Sie enthalten zu jeder der neun Kernkategorien Impulse für einen bewussten Umgang mit Zeit, die aus dem Datenmaterial herausgearbeitet wurden.

Folgendes trifft auf diese Zwischenräume zu: »Sie können Alternativen eröffnen, wo auf den ersten Blick keine erscheinen, und neuen Ordnungen einen Raum geben.« (Frohnäpfel-Leis/González Athenas 2022b: 5; vgl. Wirth 2012; Frohnäpfel-Leis/González Athenas 2022a; Jaschke/Sternfeld 2015) Schließlich dienen sie der Entdeckung von Möglichkeiten im Sinne von Spiel-

räumen der Museumsarbeit, von alternativen Umgangsweisen mit Prozessen und Produkten der Digitalisierung, von möglichen Verhaltensweisen im Netzwerk und alternativen Ordnungsmustern im Selbstverständnis.

Anhand der drei Ergebnisteile – »Im Umgang mit Digitalisierung«, »Im Netzwerk« und »Im Selbstverständnis« – werden Facetten der Chronoliteracy in den einzelnen Zwischenräumen aufgezeigt (Kapitel 6.2-4). Jede der neun Kernkategorien erhält einen solchen Zwischenraum. Während sich die Darstellung der Kernkategorien in Kapitel 5 allein auf das Interviewmaterial stützt, um unterschiedliche Facetten des Themas herauszuarbeiten, beinhalten die Zwischenräume theoretische Bezüge zu bestehender Literatur und leiten Impulse aus den Beobachtungen im Datenmaterial ab. Sie stützen sich auf die Beispiele und Konzepte aus dem Datenmaterial, die sich in den entsprechenden Abschnitten in Kapitel 5 nachschlagen lassen.

Betrachtet man die Forschungsergebnisse als räumliche Metapher – so ein Vorschlag von Strauss und Corbin (vgl. Strauss/Corbin 1996: 199) – so können diese Zwischenräume als Räume einer Ausstellung betrachtet werden. Chronoliteracy stellt das gemeinsame Dach und raumübergreifende Thema der Ausstellung dar. Es lässt sich beim Durchschreiten der Räume in unterschiedlicher Gestalt wiedererkennen. Dieser rote Faden hilft, um sich in und aus diesen Räumen heraus einen Sinn zu erschließen, für die unterschiedlichen Facetten der Museumsarbeit Impulse zum Umgang mit Zeit mitzunehmen.

Ein Ziel dieser Forschungsarbeit lässt sich mit Worten aus ihrem eigenen Datenmaterial ausdrücken: Die Menschen so »zu kitzeln, dass sie selbst anfangen, Dinge zu reflektieren, über Dinge nachzudenken, [...] dass es sie [...] bewegt, [...] dass sie [...] dadurch [...] neue Impulse und neue Inspirationen für ihren Alltag bekommen.« (I2A; vgl. Kapitel 5.2.1) Es geht um die »Frage, was hat das mit mir zu tun, [...] und dann die zweite Frage, wie kann ich mich dazu verhalten, kann ich etwas tun oder nicht« (I1E; vgl. Kapitel 5.2.1). Was in den Interviews in Bezug auf die Museumsbesucher_innen formuliert wird, kann auf die Leser_innen dieser Arbeit bezogen werden. Die Lektüre der Forschungsarbeit kann zur Auseinandersetzung mit der eigenen Praxis anregen.

Denn das Bewusstsein für die Bedeutung des Zeitfaktors verschiebt den Fokus: Es geht dann womöglich weniger um die Frage, ob und inwieweit in einem Projekt Transparenz geschaffen wird, sondern vielmehr um die Frage, zu welchem Zeitpunkt sie sinnvoll ist, wann Pläne und Expertisen geteilt werden. Es geht weniger darum, ob Tagungen besucht, Partnerschaften eingegangen und Förderprogramme genutzt werden, sondern ob es dafür einen (besonders) geeigneten Zeitpunkt gibt. Bedeutend wird die Frage, wann Partner-

schaften und Partizipation den Prozess (scheinbar) verlangsamen oder ihn auf lange Sicht vielmehr verkürzen und verbessern. Es geht um die Tendenz, etwa hin zu einem langfristig sinnvollen oder einem schnellen Ergebnis (vgl. Petrešin-Bachelez 2015: 235), zu einem schnellen Vorankommen und dem Dasein als Pionier oder der regelmäßigen und womöglich zeitintensiven Synchronisierung mit strategischen Partnern. Dabei geht es auch immer um die Frage, ob das eine das andere ausschließen muss. Ins Bewusstsein rücken die Konsequenzen von solchen Tendenzen und Entscheidungen sowie von Verzögerungen, Fristen und Fristverschiebungen für die Knotenpunkte und die zeitliche Koordination im Netzwerk. Ebenso spielt die Gestaltung der Kommunikation im Netzwerk eine Rolle, ob synchron oder asynchron, ob sie etwa per Videokonferenz oder per Email stattfindet, in welcher Phase ein Online-Meeting, in welcher ein Online-Dokument hilfreicher ist.

Einige der Beobachtungen und Begriffe aus dem Datenmaterial sind nicht neu, sondern schon lange Teil der musealen Diskurse. Mit der Ausformulierung der Chronoliteracy entsteht ein neues Theoriegebäude, in dem Phänomene aus der Praxis neu kontextualisiert werden. Unter dem Dach der Chronoliteracy entstehen neue Blickwinkel, Beziehungen und Bezeichnungen. Denn es fehlt bisher noch an Begriffen und damit auch am Bewusstsein dafür, welche Rolle zeitliche Faktoren im Museumsalltag spielen. In diesem Theoriegebäude wird ein roter Faden durch alle Themen, Konzepte und Zwischenräume hindurch erkennbar, nämlich die machtvolle Rolle von Zeitfaktoren und ihre museumsspezifischen Implikationen. Das ermöglicht die Entwicklung einer Problemlösungsfähigkeit (vgl. Strübing 2018: 47; Kapitel 4.6), um Situationen und Entwicklungen anders betrachten und bearbeiten zu können, Museumsarbeit neu denken und gestalten zu können, dabei auch mit bestehenden Prämissen zu brechen (vgl. Kapitel 5.1).

Auf die allgemeine Hinführung zu Chronoliteracy im Kontext des Forschungsthemas folgt die Führung durch die neun Zwischenräume. Zu jeder der drei Hauptkategorien erfolgt zunächst eine Einführung. Nach der Vertiefung aller Kernkategorien steht am Ende die Thematisierung der »Zeit-Lese-Fertigkeit« als Verantwortung der Museen (Kapitel 6.5), als Gegenstand der Vermittlung (Kapitel 6.6) sowie abschließend als (künftiger) Forschungsgegenstand (Kapitel 6.7).

6.1 Zum Verständnis von Chronoliteracy im Kontext der Forschungsarbeit

Das Abschlusskapitel argumentiert auf der Grundlage der Forschungsergebnisse, dass im Umgang mit Zeit, im Bewusstsein und Verständnis für seine bedeutende Rolle, wesentliche Möglichkeitsräume der Museumsarbeit liegen. Ihre Gestaltung bedarf einer Chronoliteracy, eines bewussten und informierten Umgangs mit Zeit. Es ist die Zeit, die im Datenmaterial als Schlüsselfaktor ausfindig gemacht wurde und die für den Museumskontext unter den Bedingungen der zunehmenden Digitalisierung eine Strategie im Sinne der Chronoliteracy erforderlich macht.

Das zugrunde liegende Verständnis von Körper, Raum und Zeit ist ganz wesentlich für »Rollen und gesellschaftliche Funktionen von Kulturinstitutionen« (Vogel/Neugebauer 2022: 73). Die vorliegende Arbeit stützt diese Behauptung in Hinblick auf eine solche Bedeutung des Zeitfaktors. Die Analyse des empirischen Materials zeigt dies anhand der Beispiele aus dem Museumskontext. Während Raum und Körper als Faktoren und beispielsweise die Corpoliteracy in der weiteren Forschung und Praxis von Kunst und Kultur präsent sind (vgl. Ndikung 2018; Neugebauer 2021a, 2021b; Kolb 2021), erfahren die Zeit und Chronoliteracy bisher weniger Aufmerksamkeit und Ausformulierungen.

Alle Räume unterliegen bestimmten – gesellschaftlich, kollektiv, technisch bedingten – Zeitlogiken. »Die Art und Weise unseres *In-Der-Welt-Seins* [...] hängt in hohem Maße von den Zeitstrukturen der Gesellschaft ab« (Rosa 2020: 15, Herv. i.O.). Diese Strukturen sind nicht immer sofort erkenn- und manchmal auch nicht änderbar. Es gibt keine Möglichkeit, alle bestehenden Zeitfaktoren auszuschalten, um ein vollkommen neues und selbstbestimmtes Zeitraster zu entwickeln. Doch das Bewusstsein für die zeitlichen Zusammenhänge, in die ein (jeder) Raum verstrickt ist, schafft Handlungsmöglichkeiten. Die vorliegende Arbeit plädiert vor diesem Hintergrund dafür, die aufgezeigten Möglichkeiten zu nutzen, Zwischenräume für die eigene Arbeit zu gestalten und Zeiträume neu zu denken, anders zu nutzen als gewohnt. Sie schärft auch das Bewusstsein für die Verantwortung, die im Umgang mit Zeit liegt, also nicht nur im Umgang mit Entwicklungen wie die der zunehmenden Digitalisierung und auch nicht nur mit der eigenen Zeit, sondern auch derjenigen von allen Beteiligten.

Die Analyse kann zu einem besseren Verständnis der zeitlichen Strukturen und Verhältnisse von Museen beitragen und zeigen, dass jenen Fertigkeiten und Kenntnissen Bedeutung beikommt, die sich als Chronoliteracy bün-

deln lassen. Sie wird hier nicht nur zur »Voraussetzung für ein ethisches und demokratisches Einsetzen digitaler Techniken« (Vogel/Neugebauer 2022: 73), sondern auch für die ethische und demokratische Erfüllung des Bildungsauftrags.

Zeit erscheint (im hier zugrunde liegenden Untersuchungsraum mit seinen geografischen, kulturhistorischen Bedingungen) oft in Gestalt von Zeitnot, -mangel oder -druck (vgl. Blumenberg 2011: 240; de Haan 1999: 46). Sie wird vor allem dann thematisiert, wenn sie negativ auffällt (vgl. Neverla 2007: 44; Draszek 2001: 395), im Verhältnis zu den Vorhaben und Aufgaben knapp wird, wenn das Tempo zu hoch beziehungsweise zu niedrig ist. Chronoliteracy bedeutet auch, sich zunächst der eigenen Prämissen in Bezug auf Zeit bewusst zu werden, sie als ständige Begleiterscheinung und in ihrer Bedeutung für die eigene Arbeit ernst zu nehmen und den Umgang mit ihr dabei auch als veränderbar wahrzunehmen. Chronoliteracy bedeutet, sich der Zeit nicht ausgeliefert zu fühlen, sondern Zeiträume (gegebenenfalls anders als bisher) zu nutzen. Sie ermöglicht – quasi als Gegenmittel zu den oft wenig inspirierenden Beschwerden über Zeitmangel – eine positive Umdeutung von und einen selbstbestimmten Umgang mit dem Thema Zeit. Als Perspektive lenkt sie weg von der Thematisierung der Zeit als Problem, hin zu Zeiträumen für die Entwicklung von Strategien und Lösungen. Ausgehend von den Analyseergebnissen werden Ansätze aufgezeigt, die für diese Entwicklung in der Museumsarbeit angelegt sind.

Die Ausformulierung einer solchen Chronoliteracy stützt sich auf die Forschung zu den Möglichkeitsräumen von Museen angesichts zunehmender Digitalisierung. Letztere bildet gewissermaßen den Hintergrund, Rahmen und Anlass für diese Forschung – so wie sie es zum Zeitpunkt dieser Forschung für viele Studien tut. Sie bietet einen »Filter«, durch den viele gesellschaftliche Phänomene und Prozesse »neu betrachtet werden können.« (Vogel/Neugebauer 2022: 91) Die zunehmende Digitalisierung zeigt sich als Gelegenheit, neue Perspektiven auf Themen zu gewinnen, die bereits viel diskutiert wurden. Sie ermöglicht neue Erkenntnisse in Hinblick auf altbekannte Themen wie die der viel reflektierten Zeit und die der viel diskutierten Facetten der Museumsarbeit. Neu ist in diesem Fall die Betrachtung ihrer Zusammenhänge, basierend auf dem empirischen Datenmaterial.

Seine Auswertung führt zu dem Ergebnis, dass sich die Möglichkeitsräume, nach denen anfangs gefragt wurde, als Zeiträume definieren lassen. Diese wiederum setzen für ihre Nutzung und Gestaltung eine gewisse Chronoliteracy voraus. Sie ermöglicht eine veränderte Wahrnehmung von Zeiträumen

der Museumsarbeit und die Einsicht, dass Entwicklungen wie die Digitalisierung an sich kein Tempo vorgeben, sondern zusammen mit anderen Faktoren sowohl Zwänge als auch Freiheiten generieren (vgl. Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 10–11). Chronoliteracy ermöglicht ein besseres Verständnis von Rhythmen und Synchronität und ihren Folgen, eine bewusste Entscheidung für bestimmte Geschwindigkeiten, nicht nur das Aushalten von zeitlichen Diskrepanzen und Ambivalenzen, sondern vielmehr die aktive Gestaltung der daraus resultierenden Spielräume. Mit der Ausformulierung von Chronoliteracy werden Begriffe und Anlässe geschaffen, die täglichen Herausforderungen und Entscheidungen unter dieser Perspektive zu betrachten, zu verstehen und zu gestalten. Die Idee der Chronoliteracy hat nahe Verwandte beziehungsweise Vorgänger, unterschiedliche Bezeichnungen und Ausprägungen wie zum Beispiel Zeitkompetenz (vgl. Schmidt-Lauff 2012b: 29), Zeitsouveränität (vgl. von Jorck/Gerold/Geiger/Schrader 2019; Rinderspacher 2012), Zeitwohlstand (vgl. von Jorck/Gerold/Geiger/Schrader 2019; Rinderspacher 2012; Heimerdinger 2023). So wird etwa Zeitwohlstand folgendermaßen definiert:

- [1] genügend Zeit pro Zeitverwendung (**Tempo**) bei
- [2] ausreichend stabilen Erwartungshorizonten (**Planbarkeit**) und
- [3] zufriedenstellender Abstimmung unterschiedlicher zeitlicher Anforderungen (**Synchronisierung**) unter
- [4] hinreichend selbst bestimmten Bedingungen (**Zeitsouveränität**)
- [5] einem angemessenen Umfang frei zur Verfügung stehender Zeit (**freie Zeit**). (von Jorck/Gerold/Geiger/Schrader 2019: 5–6, Herv. i.O.)

Statt einer effizienten wird die suffiziente Zeitnutzung ins Spiel gebracht – das heißt »stets nach dem angemessenen Maß zu fragen.« (Ebd.: 6) Demnach geht es nicht immer nur um Entschleunigung als Gegenmittel zur Beschleunigung, sondern um die »Anpassung an die jeweiligen Rhythmen der Mit-, Um- und Innenwelt« (ebd.; vgl. Reheis 2019). Diese Beschreibungen von Zeitwohlstand mit seinen Bedingungen haben durchaus Schnittmengen mit der Idee der Chronoliteracy, sie überlagern, ergänzen und bedingen sich. Beide Konzepte fragen auf ihre Art nach dem Umgang mit Zeit. Der Blickwinkel ist dem Forschungskontext entsprechend ein anderer. Die Idee der Chronoliteracy steht im Zusammenhang mit derjenigen der Corpoliteracy (vgl. Vogel/Neugebauer 2022: 73; Ndikung 2018). Ndikung, der den Begriff geprägt und in einer Publikation zur documenta 14 veröffentlicht hat, geht es um die Möglichkeit einer Corpoliteracy, die »den Körper als Forum, Bühne, Schau-

platz und Medium des Lernens, als Wissen ansammelndes, speicherndes und weitergebendes Gefüge oder Organ kontextualisiert.« (Ndikung 2018: 90) Dieser Gedanke ist nicht eins zu eins auf die Chronoliteracy übertragbar. In Anlehnung daran lässt sich aber die Idee einer Chronoliteracy entwickeln, die Zeit so versteht, dass sich in und mit ihr Bildungsprozesse vollziehen, dass sie selbst Rahmen, Anlass und Impulsgeber, Quelle, Werkzeug und Medium dieser Bildungsprozesse sein kann. Zeit muss »in ihrer Eigenwirksamkeit ernst genommen werden« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 13). Das kann bedeuten, sie aus ihren gewohnten Diskursen und sich von den eigenen Prämissen zu lösen (vgl. ebd.). Erst dann, so die Autor_innen der »Zeitpraktiken« (ebd.), lässt sich herausfinden, »inwiefern in der Zeit selbst Puffer, Reservate, Refugien und Freiräume angelegt sind, die die Lösung von Zeitproblemen mit eigenen Mitteln erlauben.« (Ebd.) Chronoliteracy bedeutet vor diesem Hintergrund die Anerkennung dieser Eigenwirksamkeit von Zeit, von Zeit als Lernmedium und Wissensspeicher. Chronoliteracy schafft das Bewusstsein für die Freiräume im Umgang mit Zeit, sie bedeutet gleichzeitig Sensibilisierung, Alphabetisierung, Aufmerksamkeit und Strategieentwicklung, ist Prozess, Anforderung und Ergebnis zugleich. Eine solche Literacy muss erarbeitet, erfahren und erprobt werden. Sie besteht aus Kenntnissen, bewussten Entscheidungen und gemachten sowie später wieder genutzten Erfahrungen im Umgang mit Zeit. Im Kontext dieser Forschungsarbeit lassen sich Facetten einer solchen Chronoliteracy als Impulse in den neun Zwischenräumen ableiten:

- Chronoliteracy im Umgang mit Digitalisierung
 - Vereinbarkeitskonstruktionen bauen, um mit (Un-)Gleichzeitigkeiten umzugehen
 - Ambivalenzen anerkennen, um unterschiedliche Geschwindigkeiten zu nutzen und zu schätzen
 - Analogien entdecken, um die eigenen Expertisen für die Gegenwart anzuwenden
- Chronoliteracy im Netzwerk
 - Zeitverhältnisse berücksichtigen, um die User Journey als Bildungsprozess zu gestalten
 - Rhythmen bestimmen, um bildungsrelevante Interaktionen zu schaffen
 - Prozesse re- und asynchronisieren, um die Arbeit im Netzwerk zu koordinieren
- Chronoliteracy im Selbstverständnis

- Zeitebenen ausbalancieren, um am Selbstverständnis zu arbeiten
- *theōría*, *kairós*, *krísis* als Konzepte nutzen, um mit temporären Verdichtungen umzugehen
- Kategorien, Kriterien und Zeitfenster für Veränderungen entwickeln, um zeitgemäß zu bleiben

Die einzelnen Kapitel stehen in unterschiedlichen Verhältnissen zueinander. Im Forschungsprozess zeigte sich zunächst, dass die Digitalisierung durchaus ein Themenfeld darstellte, das der Klärung – und eines eigenen Ergebnisteils – bedurfte. Die empirischen Daten lieferten aussagekräftiges Material, um darin entsprechende Zeiträume als Möglichkeitsräume im Umgang mit Digitalisierung zu identifizieren. Indem der erste Ergebnisteil sich dem dezidiert und ausführlich widmet, bildet er für die zwei darauf folgenden Ergebnisteile eine Art Hintergrundkulisse. Diese beiden Teile gehen dann anderen markanten Spuren im Datenmaterial nach, bilden ihre Schwerpunkte bei den Netzwerken und dem Selbstverständnis der Museen, sind dabei aber stets in eben jene Zeiten zunehmender Digitalisierung eingebettet.

Inhaltliche Schnittmengen zeigen sich beispielsweise in der Verwendung von Zitaten aus denselben Interviewpassagen, auf die sich unterschiedliche Kapitel argumentativ stützen. Manchmal bedingen sich die Inhalte einzelner Kapitel unmittelbar, wie beispielsweise die (Un-)Gleichzeitigkeiten und Geschwindigkeiten (Kapitel 5.1.1; Kapitel 5.1.2) oder die Fragen der Usability (Kapitel 5.2.1) und Fragen der Besucher_innenforschung (Kapitel 5.2.2). Manchmal ist das eine Kapitel die Ergänzung des anderen, manchmal die Fortsetzung oder die Vertiefung eines Aspektes daraus, manchmal sind es Verschiebungen der Perspektive oder der Akzentuierung, die die Kapitel voneinander unterscheiden.

Im Kapitel zu den Zeitebenen (Kapitel 5.3.1) – den Verhältnissen der Museen zu Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit – ist bereits angelegt, wie sich das Museum über Zukunftsvisionen identifiziert, wie das Selbstverständnis immer schon einen künftigen Wandel in Form von Zukunftswünschen in sich trägt, wie sich das Museum über Ziele definiert, die noch nicht erreicht sind, und über Wandel, der noch nicht eingetreten ist. Kapitel 5.3.3 greift diesen Wandel schließlich auf und betrachtet, wie sich Änderungsprozesse grundsätzlich und aus dem eigenen Selbstverständnis heraus gestalten lassen. Während sich das Kapitel 5.3.3 für die Basis von Transformationsprozessen, für die grundsätzlichen Voraussetzungen, Wandlungs- und Handlungsweisen der Museen interessiert, rückt das Kapitel 5.3.2 die Verhaltensoptionen und un-

mittelbaren Reaktionen auf akute Anlässe, Krisen und andere zeitliche Verdichtungen in den Vordergrund. Die beiden Kapitel sind über einen Graubereich verbunden, in dem die Unterscheidung zwischen beiden verschwimmt. Denn Wandel wird selten grundlos initiiert und lässt sich in dem Sinne als Reaktion auf etwas lesen – das je nach Blickwinkel als Krise, Trend oder Hype empfunden oder interpretiert werden kann.

In den Voraussetzungen für Wandel zeigt sich wiederum eine Schnittmenge mit den Haltungen aus dem ersten Ergebnisteil – ein Zusammenhang mit den Verunsicherungen und Visionen, Befürchtungen und der Begeisterung angesichts der zunehmenden Digitalisierung (Kapitel 5.1.1). Dementsprechend sind die Zwischenräume über zahlreiche inhaltliche Schnittstellen miteinander verbunden, die Verbindungen sind mal mehr und mal weniger offensichtlich und bewusst. Um noch einmal auf die Raummetapher zurückzukommen, entsprechen diese mal einem großzügigen Flur, mal einer halboffenen Türe, mal eher einem Geheimgang im Gebäude des Forschungskontextes. Kapitel 4 schildert die Vorgehensweise dieser Arbeit und begründet darin, weshalb die Räume so angeordnet und die Trennwände so gezogen wurden, wie die Datenanalyse, Schlüssel-, Haupt- und Kernkategorien zu dieser Raumanordnung und Ergebnisdarstellung führten.

Im Folgenden werden die Gedanken dazu ausgeführt, sortiert nach den drei Ergebnisteilen aus Kapitel 5 sowie den dazugehörigen Kernkategorien.

6.2 Chronoliteracy im Umgang mit Digitalisierung

Kapitel 5.1 verdeutlicht, wie angesichts der Digitalisierung die Auseinandersetzung mit den gegenwärtigen und zeitlich versetzten Diskrepanzen, mit den unterschiedlichen Geschwindigkeiten und der Gegenwartsanalyse hilft, um die eigene Position im Feld der Digitalisierung besser verstehen und gestalten zu können.

Der Umgang mit (Un-)Gleichzeitigkeiten im Kontext von Digitalisierungsprozessen erfordert es, gegenwärtige und zeitlich versetzte Diskrepanzen in ihren Zusammenhängen wahrzunehmen, rechtzeitig daraus resultierendes Konfliktpotenzial zu erkennen und Lösungen zu suchen, die sich gerade aus diesen Diskrepanzen speisen können. Die Wahrnehmung von und Auseinandersetzung mit Digitalität und damit verbundenen Prozessen und Produkten variiert innerhalb der Gesellschaft – sowie Museen und Museumsteams – stark (vgl. Kapitel 5.1.1). So wirken diese Berührungspunkte mit Digitalisie-

rung oft als neuralgische Punkte. Damit werden sowohl Selbstverständlichkeit und Routine verbunden als auch eine erhöhte Aufmerksamkeit und fehlende Expertisen. Diese Diskrepanzen müssen explizit gemacht, Prämissen aufgedeckt werden, um sie gegebenenfalls als immer wiederkehrenden Grund für Konflikte verhandelbar zu machen, Positionen zu klären und zur Disposition zu stellen. Das kann konkret bedeuten, die Technik-Skeptiker_innen und die -Enthusiast_innen in Teams oder Tandems aufeinandertreffen zu lassen und Räume für Konflikte und ihre Lösungen zu schaffen. Unterschiedliche Gedankenmodelle bieten unterschiedliche Konstruktionen – Hybridisierungen, Fusionen, Synthesen und Kontaktzonen – um diese Diskrepanzen miteinander oder nebeneinander zu vereinbaren, beispielsweise auch durch klare Unterordnung unter höhere (und gegebenenfalls gemeinsame) Ideen und Ziele.

Um Prämissen und ihre mögliche Revidierung geht es auch im Umgang mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Statt eines Urteils als zu schnell oder zu langsam, bedarf es oft eines (genaueren) Blicks auf die Ursachen und die meist ambivalenten Folgen. Darauf lässt sich ein Urteil darüber gründen, welche Geschwindigkeiten tatsächlich geändert und welche akzeptiert beziehungsweise anders beurteilt werden können. In der Akzeptanz der Folgen und Anerkennung ihrer Ambivalenz liegt das Potenzial, den Blick für die jeweiligen Vor(ur)teile frei zu haben und bewusster mit ihnen umzugehen. Der veränderte Blick kann an geeigneter Stelle auch zu der Einsicht führen, die Ziele statt der Geschwindigkeiten anzupassen, beispielsweise die Deadline, den Anspruch an Quantität oder Qualität zu ändern – in rechtzeitiger Abstimmung mit allen Beteiligten und im Bewusstsein der Folgen. Eine Relativierung in der Beurteilung von Geschwindigkeiten gelingt auch dadurch, sich Ursachen für das jeweilige Geschwindigkeitsempfinden bewusst zu machen. Das gilt etwa für den »Modus des Überwältigt- und Getriebenseins« (Welzer 2021 : 42). Ein solcher Modus wird als Ergebnis einer segmentären Betrachtung von Digitalisierungsprozessen beschrieben, die in politischen und administrativen Strukturen (und ebenso in Museumsabteilungen) angelegt ist:

Statt wirtschafts- und reklamegetrieben durch die Tech-Konzerne forciert zu werden, braucht es einen [...] Umgang mit ihr [der Digitalisierung], der einerseits auf die Normen und das Selbstverständnis der Offenen Gesellschaft bezogen ist und andererseits in der Lage ist, Zusammenhänge zur Grundlage des Politischen zu machen und nicht die Einzelphänomene. [...] Es geht nicht um das Flugtaxi, sondern um ein ökologisches und soziales Mobilitätssys-

tem, das mit digitaler Technologie hervorragend orchestriert werden kann. Es geht nicht um das Herabregnenlassen von iPads auf Schulen, sondern um ein Curriculum, das Einsatz und Folgenabschätzung digitaler Technologie so erlaubt, dass die Schule als Ganzes davon profitiert. Es geht nicht um die ›smart city‹, sondern um sozial und ökologisch intelligente Lebensräume, in denen digitale Technologien dienende Funktionen haben. [...] Bislang sind wir gewohnt, Digitalisierung segmentär, also jeweils ausschnittshaft anzuschauen: Hier wirkt etwas auf die Privatheit, dort macht eine App das Leben leichter, hier ergeben sich neue Chancen für Kriminelle, dort Frühwarnsysteme für Suizide, hier werden Lieferketten optimiert, dort E-Roller angemietet, hier Stadtplanung leichter, dort die Abläufe in Krankenhäusern [...] (ebd.: 41)

In der Konfrontation mit den einzelnen Aspekten, immer neuen Möglichkeiten und Problemen entsteht das Gefühl des Getriebenseins (vgl. ebd.). Ein ganzheitlicher Blick und die Einbettung der Digitalisierung in größere – und geschichtliche – Zusammenhänge wirkt sich auf das Zeitempfinden aus, das Zoomen relativiert auch die Zeitverhältnisse und die damit verbundenen, ambivalenten Gefühle.

Außerdem gilt, dass es gerade angesichts technologischer und anderer Entwicklungen immer wieder veränderte Wirkungsbereiche und -weisen für Museen gibt. Diese lassen sich herausarbeiten, wenn Charakteristika sowohl der Museen als auch des je aktuellen Zeitalters in Bezug zueinander, die Aufgaben und Arbeitsweisen des Museums ins Verhältnis zu den gegenwärtigen gesellschaftlichen Herausforderungen gebracht werden. Es geht um die Wahrnehmung der Entwicklungen in der Gegenwart und der Analogien, der besonders geeigneten Momente für Museen, mit ihren spezifischen Expertisen darin zu wirken oder auch Entwicklungen entgegenzuwirken. Die unterschiedlichen Phasen technischer Entwicklungen ermöglichen unterschiedliche Umgangsweisen mit ihr. Gerade wenn in Bezug auf neue Technologien die Regeln, Routinen und Erwartungen noch verhältnismäßig unbestimmt sind, die Vorstellungen davon (noch) diffus (vgl. Kapitel 5.1.1), dann eröffnen sich Zeiträume für Experimente (vgl. Kapitel 5.1.1) und dafür, die Anwendungs Offenheit von Technik auszuloten (vgl. Hörning 2001: 117; Kapitel 5.1).

In der aktuellen Entwicklungsphase der Digitalisierung zeigt sich: »Digitale Technologie [...] ist in einem solchen Maße mit sozialen, kulturellen, politischen und geografischen Umgebungen verwoben, dass daraus neue kulturelle und symbolische Formen und Qualitäten resultieren.« (Klein 2021:

45) Diese gilt es in den Blick zu bekommen, ebenso wie ihre Zusammenhänge mit Zeitwahrnehmungen. Der Wahrnehmung von einem »technisch industrialisierten Zeitdiktat« (Hörning/Ahrens/Gerhard 2015: 10) und der Digitalität »als feindliche Übernahme einer dystopisch-technoiden Welt« (Vogel/Neugebauer 2022: 76) wird die Aneignung der Digitalität als Kulturtechnik entgegengesetzt (vgl. ebd.). So könnte die Frage in Anlehnung an Scherer (2016: 10) lauten: Wie können neue Technologien für einen schöpferischen Umgang mit Zeit genutzt werden? Anders formuliert lässt sich der Gedanke noch stärker auf den Museumskontext beziehen: »Könnten digitale Werkzeuge helfen, das private Zeitempfinden bis hin zum historischen Bewusstsein zu vertiefen, um dem ewigen Hier und Jetzt von Push-Nachrichten kommerzieller Plattformen etwas entgegenzusetzen?« (Vogel/Neugebauer 2022: 83)¹ Auch hierin liegt eine Aufgabe der Museen, ihre Expertise sowohl im Umgang mit Zeitebenen (vgl. Kapitel 5.3.1) als auch für einen reflektierten und kritischen Umgang mit Technik einzubringen. Im Sinne der Kulturellen Bildung bedarf es dazu einer künstlerischen, kreativen und kritischen Intelligenz.

Digitalisierungsprozesse und technologische Entwicklungen, Algorithmen und KI nehmen Einfluss auf die Wahrnehmung der Zeitebenen. Big Data und Machine Learning wirken sich auf das Zeitgefühl aus.

Big Data nimmt wahllos die Vergangenheit auf. Je mehr Spuren, desto mehr Daten, desto besser. Nicht auf den Inhalt kommt es an. Die Frage nach dem *Warum*, nach der Motivation, wird durch das *Was* ersetzt. Nur dieses erzeugt Daten und zwar Daten, die sich wieder verwenden lassen – für andere Zwecke, andere Fragen, in anderen Kontexten. [...] Der Sinn von *predictive analytics* ist es, auf Grund der Analyse vergangenen Verhaltens [...] Vorhersagen für das gegenwärtige Verhalten und die unmittelbare Zukunft zu machen. *Big Data* vereinheitlicht die Vergangenheit. Indem prinzipiell alle Daten geeignet sind für Zwecke, die man noch nicht kennt und für Fragen, die

1 Inspiration dazu findet sich in der Kunst, zum Beispiel in Werken von Christian Kosmas Mayer der eingangs genannten Ausstellung, »SHIFT. KI und eine zukünftige Gemeinschaft« (vgl. Kapitel 1). Technologie ermöglicht die Überschreitung zeitlicher Grenzen, die durch Installationen, visuelle und auditive Zeitsprünge ästhetisch erfahrbar wird. Gegenwart, Vergangenheit und mögliche Zukünfte greifen ineinander und Technologie prägt so die Vorstellungen von Zeitlichkeit, Erinnerbarkeit und Fortleben. Rosi Braidotti schreibt im dazugehörigen Katalogbeitrag über die »zeitbezwingenden« Aspekte von Technologien (Braidotti 2023: 84) – am Beispiel des Wunsches nach Unsterblichkeit, technologisch erzeugter Unsterblichkeit und der Reflexion der »Temporalität von Leben und Sterben« (Braidotti 2023: 86).

noch nicht gestellt wurden, verliert die Vergangenheit jede Tiefenschärfe. Sie wird ein abstrakter Zeitabschnitt, ein t_{minus1} auf einer ebenso abstrakten Zeitachse. Besondere Ereignisse werden zu einem *data point*, einem unter Millionen anderer. (Nowotny 2016: 49–50, Herv. i.O.)

Vor dem Hintergrund solcher Überlegungen entstehen Fragen an das Museum, inwiefern es etwa hierzu Stellung bezieht, welcher Umgang mit Vergangenheit im Museum machbar und Realität ist, welche Vereinheitlichungen oder Differenzierungen dort stattfinden, worauf sich die Recherchen für Ausstellungen stützen, wo Analogien, wo aber auch die Abgrenzungen zur digitalen Gegenwart möglich und gefordert sind. »Bildungsprozesse haben etwas mit Fragen zu tun, deren Antworten nicht schon bereitliegen.« (Dörpinghaus 2022: 39) Für Museen als Akteure Kultureller Bildung stellt sich zudem die Frage nach dem ihrer Arbeit zugrunde gelegten Bildungsverständnis.

Folgende Zwischenräume geben mit ihren Theoriebezügen weitere Impulse, um die genannten Themen weiterzudenken.

6.2.1 Zwischenraum: Vereinbarkeitskonstruktionen

Tabelle 12: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie (Un-)Gleichzeitigkeiten (Gegenwärtige und zeitlich versetzte Diskrepanzen) so-wie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Haupt-kategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kern-kategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Vereinbarkeitskonstruktionen bauen, um mit (Un-)Gleichzeitigkeiten um-zugehen		

Eigene Darstellung

Das Datenmaterial verweist auf gegenwärtige und zeitlich versetzte Diskrepanzen in den Umgangsweisen mit Digitalisierung, die auf unterschiedlichen Haltungen und Einschätzungen beruhen. Für den Museums-

kontext unter den Bedingungen zunehmender Digitalisierung lassen sich demnach Möglichkeitsräume ausmachen, die von (Un-)Gleichzeitigkeiten geprägt sind und gestaltet werden können, in dem ein Umgang mit diesen (Un-)Gleichzeitigkeiten gefunden wird, mit den divergierenden Einstellungen und Einschätzungen, Haltungen und Bewertungen. In Kapitel 5.1.1 wird das Bewusstsein für die gleichzeitige Existenz konträrer Auffassungen von Digitalisierung geschärft. Anhand der Beschreibungen und Definitionsansätze der Interviewpartner_innen findet im ersten Ergebniskapitel eine Annäherung an den Begriff der Digitalisierung aus dem Forschungsfeld heraus statt. Es wird deutlich, wie in dieser Entwicklungsphase mit fortschreitender Ausdifferenzierung – im Sprachgebrauch und in Anwendungsbeispielen der Interviewpartner_innen – auch Ansprüche an Digitalisierungsprozesse und ihre Ergebnisse wachsen, damit einhergehend auch das Bewusstsein für die Begrenzung der Möglichkeiten. Die Ansprüche, das Bewusstsein bis hin zu Befürchtungen werden auch in späteren Kapiteln wieder aufgegriffen (vgl. Kapitel 5.1.2; Kapitel 5.3.3). Die Aussagen spannen Bögen wie beispielsweise von diffusen bis hin zu differenzierten Vorstellungen von Digitalisierung, von Digitalität als Bereicherung bis hin zur Digitalität als Reduktion, von Verunsicherungen bis hin zu Visionen. Darin zeigt sich die Spannweite, die mit dem Begriff der Digitalisierung aufgemacht wird und sich durch die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Definitionen und Deskriptionen auszeichnet.

Es gilt, die entstehenden Ungleichzeitigkeiten auszuhalten, bestehende Gegensätze zu vereinbaren, Konsequenzen einzukalkulieren. Denn während die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung in manchen Köpfen, Abteilungen, Museen und außerhalb der Museumswelt schon weiter vorangeschritten und differenziert ist, fehlen an anderer Stelle noch entsprechende Diskussionen, Entscheidungen, Erfahrungen und Expertisen. Die Prozesse verlaufen zeitlich versetzt und in unterschiedlichen Geschwindigkeiten (vgl. Kapitel 5.1.2). Zur Vereinbarkeit der (vermeintlichen) Gegensätze wie etwa zwischen Analog und Digital, zur Auflösung eines dichotomischen Denkmodells wird eine »hybride Konstruktion« (I2G) vorgeschlagen.

Die Idee der Hybridität lässt sich durch Rückgriff auf die theoretische Sensibilität folgendermaßen beschreiben und begründen: »Erst in der Anerkennung des Digitalen als physisch grundiertes Phänomen lassen sich dessen Wirkweisen und Potenziale für die Kulturelle Bildung produktivschalten.« (Ackermann/Egger 2021b: 12; vgl. Kapitel 3.1) In dieser Anerkennung liegt eine Verantwortung von Museen in ihrem Umgang mit (Un-)Gleichzeitigkeiten, um nicht »Gegensätze wie analog/digital [...] weiter zu befestigen«, sondern

»zwischen den Polen zu navigieren« (Vogel/Neugebauer 2022: 72) – zwischen diffusen Vorstellungen und ausdifferenzierten Auseinandersetzungen, zwischen tiefer Verwurzelung und mangelnder Verankerung, Ängsten und Begeisterung, Zufall und Kontrolle, Erweiterungen und Begrenzungen. Eine wachsende Rolle spielt die »Fähigkeit, in diesen Zwischenbereichen souverän zu agieren« (ebd.). Daraus resultieren für Museen als Kulturinstitutionen die Aufgabe und Chance, »diese hybriden Strukturen zu erkennen, zu benennen, zu beeinflussen.« (Ebd.: 92) Dem Museum kommt in dieser Rolle seine spezifische Erfahrung zugute, mit ihren analogen Objekten, mit Materialitäten einerseits, den dazugehörigen digitalen Metadaten andererseits, sowie den damit verbundenen Spannungsverhältnissen (vgl. Schweibenz 2020: 15–21, 2008: 91–115). Sie sind »einerseits inhärent objektorientiert, nicht-elektronisch und darüber hinaus lokal orientiert«, andererseits »kommunikationsorientiert« und »selbst Medien« (Schweibenz 2001: 1). Sie sind »Teil der sich neu entwickelnden Medienstrukturen der Informationsgesellschaft [...], die geprägt ist durch einen neuen Zugang zu Information, Kommunikation und Medien.« (Ebd.) Die Frage bleibt, wie diese Strukturen und (Spannungs-)Verhältnisse beschaffen sind, was sie hybrid macht – und ob nicht auch andere Konstruktionsideen herangezogen werden müssen.

In ihrer Formulierung weiterführender Fragen bringen Jasmin Vogel und Daniel Neugebauer einen weiteren Begriff ins Spiel: »An welchen Orten findet also zukünftig Kultur statt, wo brauchen wir Kulturinstitutionen? Wie können sie ihrer Rolle als ein Dazwischen, als Synthesizer gerecht werden?« (Vogel/Neugebauer 2022: 92) Die Vereinbarkeit und Verträglichkeit gegenwärtiger Widersprüche und zeitlich versetzter Prozesse erfüllen sich nicht allein in hybriden Konstruktionen, sondern bedürfen auch anderer Denkmodelle – wie zum Beispiel dem der Synthese oder der Fusion.

Weitere Fragen in Bezug auf die Synthese könnten sein: Was können Museen aufnehmen, verfremden und wiedergeben, wie lassen sich Verbindungen künstlich und künstlerisch herstellen? Wie werden Schnittstellen (un-)sichtbar, wann wird aus einer Hybridisierung eine Fusion? Wie wichtig ist gerade auch die Unterscheidung und Erkennbarkeit von Grenzen zwischen Online- und Offline-Umgebungen, analogen und digitalen Bedingungen, um sie greifen und untersuchen zu können, die Wirkweisen und jeweiligen Grundierungen bestimmen zu können (vgl. Boellstorff 2023: 22–23; I2F; Kapitel 5.1.1)?

Wie wichtig ist es, die »Vorstellung der verschwimmenden Grenzen [zu] hinterfragen« (ebd.: 22)? Einerseits bieten Museen und die Museologie die oben genannten Erfahrungen im Umgang mit genuin analogen und digita-

len Entitäten, mit den dazugehörigen Herausforderungen und Diskursen. Andererseits halten sie Erfahrungen mit Modellen wie dem der Kontaktzone bereit. Es beschreibt »gesellschaftliche Räume, in denen unterschiedliche soziale und kulturelle Positionen aufeinandertreffen und miteinander alltäglich – mehr oder weniger konfliktuell – auskommen müssen und verhandelt werden.« (Jaschke/Sternfeld 2015: 173; vgl. Pratt 1991; Clifford 1997: 188–219) Das Konzept ermöglicht eine Perspektive, »die Unterschiede weder normiert noch essentialisiert.« (Jaschke/Sternfeld 2015: 173) Es hilft im Umgang mit den Diskrepanzen und dem daraus resultierenden Konfliktpotenzial. Es muss bestehende Konfliktlinien und konträre Haltungen nicht auflösen und nicht unsichtbar, sondern verhandelbar machen. Damit lassen sich Gegensätze überwinden, produktiv nutzen oder einer wichtigeren Idee unterordnen, um etwas ganz Neues entstehen zu lassen oder aber auch Gegensätze in ihrer jeweiligen Logik und Daseinsberechtigung stehen lassen zu können (vgl. Schweibenz 2020: 20–21; Hogsden/Poulter 2012). An späterer Stelle folgt der erneute Rückgriff auf das Konzept der Kontaktzone und eine Vertiefung (vgl. Kapitel 5.2.2). Hier werden zunächst die zeitlichen Aspekte eines solchen Denkmodells ins Bewusstsein gerückt, um Diskrepanzen und Konflikte stärker in Bewegung zu betrachten und zu verstehen. Der Verlauf der Zeit kann – mit Hilfe von Geduld oder aufgrund von Unberechenbarkeiten und ungeplanten Ereignissen wie der Coronakrise – die Einflussfaktoren auf (Un-)Gleichzeitigkeiten entscheidend ändern oder beispielsweise technische Entwicklungen erst zu einem solchen Grad reifen lassen, der die Nutzung (allen Beteiligten) sinnvoll erscheinen lässt. Dementsprechend verändern sich auch die Haltungen und Einschätzungen der Beteiligten. Zeitaspekte werden in Bezug auf die Kontaktzone durchaus erwähnt (vgl. Holdenried 2017: 176), aber nicht tiefergehend verfolgt. Spätere Kapitel werden museumsspezifische Zeitaspekte hinzufügen können, in Hinblick auf das »Verstehen der Interaktion in solchen Zonen« (ebd.; vgl. Kapitel 5.2.2) sowie die »zeitliche Ko-Präsenz unterschiedlicher historischer Phasen« (ebd.; vgl. Kapitel 5.3.1).

Chronoliteracy bedeutet, genau hierfür sensibilisiert zu sein, ein Bewusstsein dafür zu schaffen, dass diese Ungleichzeitigkeiten im Museumsalltag besonderer Aufmerksamkeit bedürfen, um die eigene Arbeit zu gestalten, um Konflikte zu gestalten, sie zu moderieren, ihnen mit Hilfe von entsprechenden Denkmodellen auch vorweggreifen zu können. Chronoliteracy bedeutet, sich dieser (Un-)Gleichzeitigkeiten bewusst zu sein und einen bestimmten Umgang damit zu entwickeln, indem Vereinbarkeitskonstruktionen gebaut werden. Das passende Modell richtet sich nach den Erwartungshaltungen und

Zielsetzungen der Beteiligten. Ziel der vorliegenden Arbeit ist, sich der möglichen Ursachen für Konflikte bewusst zu werden, sie aus diesem Blickwinkel heraus zu betrachten und zu lösen.

6.2.2 Zwischenraum: Anerkennung von Ambivalenzen

Tabelle 13: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Geschwindigkeiten (Einflussfaktoren der Museumsarbeit) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Ambivalenzen anerkennen, um unterschiedliche Geschwindigkeiten zu nutzen und zu schätzen		

Eigene Darstellung

In Kapitel 5.1.2 werden die (unterschiedlichen und sich auch wandelnden) Haltungen aus Kapitel 5.1.1 in den Zusammenhang mit Geschwindigkeiten gebracht, die sich im Umgang mit Digitalisierung und darüber hinaus auch grundsätzlich an Museen zeigen. Im Datenmaterial finden sich diverse Einflussfaktoren auf die (Wahrnehmung von) Geschwindigkeit, wie zum Beispiel Skepsis, Mut und Experimentierfreude, (mangelnde und erforderliche) Ressourcen und andere Bedingungen musealer Arbeit, wie zum Beispiel Bürokratie und Förderrichtlinien.

Die Zusammenhänge von (Un-)Gleichzeitigkeiten mit – und als Ergebnis von – unterschiedlichen Geschwindigkeiten werden tangiert, die Ambivalenz von Langsamkeit und Schnelligkeit. Die Faktoren lassen sich nicht immer klar als be- oder entschleunigend zuordnen und ebenso wenig lässt sich die Geschwindigkeit eindeutig bewerten. Der Grat ist schmal – ob etwas beispielsweise dank eines langen und langsamen Prozesses entsprechend gut durchdacht oder schon zu verkopft und womöglich zu spät fertig ist. An die Stelle einer Verurteilung als zu schnell, zu langsam oder zu spät, kann die Wahrneh-

mung und Wertschätzung von Geschwindigkeiten in ihrer Ambivalenz treten oder aber ein herbeigeführter Wandel der Geschwindigkeit.

Für einige der genannten Faktoren gilt, dass sie zunächst sehr zeitintensiv wirken – die Auseinandersetzung mit Phänomenen und Prinzipien der Digitalisierung, das Kennenlernen der Fallstricke, die Ermöglichung von Partizipation. Bei der Betrachtung unter langfristigen und nachhaltigen Gesichtspunkten entsteht ein anderer Eindruck. Mit dem Zeithorizont verschiebt sich auch die Wahrnehmung von Zeiträumen und -druck. Mit differenzierter Berücksichtigung von Ursachen und möglichen Wirkungen – in ihrer Komplexität und auch Unberechenbarkeit – relativiert sich schließlich auch das Urteil über die Geschwindigkeiten im Zusammenhang mit der Wertschätzung von Ressourcen, der Qualität von Ergebnissen und der Art der Zusammenarbeit, ob intern oder extern.

Dabei hilft, sich die Prioritäten und Ziele bewusst zu machen und ebenso die sich teilweise widerstreitenden Auswirkungen von Maßnahmen – wie zum Beispiel die Ambivalenz von Partizipationsansätzen. »If you want to go fast go alone; if you want to go far go together.« (Petrešin-Bachelez 2015: 235; vgl. Roßkopf 2024: 190)

An der zeitlichen Ausgestaltung kann folglich auch die Fairness von Beteiligung festgemacht werden: Wie viel Zeit erhalten Teilnehmende, um Einblick in ein Projekt bzw. eine Projektidee zu nehmen? Wie viel Zeit haben sie für Diskussion, (kritische) Rückfragen und die Entscheidung zur (Nicht-)Teilnahme? Gibt es Raum für die Aushandlung von Einigungen in strittigen Situationen? Wie lange ist der Kontakt der Zusammenarbeit und wann finden solche Treffen statt? (Piontek 2017: 227)

Für die zeitliche Gestaltung – und damit einhergehend die Qualität – von Partizipation ist eine Reihe von Fragen zu klären. Die Antworten liegen zum Teil im Gestaltungsspielraum der Museen, zum Teil auch außerhalb ihrer unmittelbaren Einflussphären. Die Gründe dafür, dass sich partizipative Formate in Deutschland vergleichsweise langsam (und häufig in Form von Projekten) durchsetzen, werden auf die Strukturen und Trägerschaften der Museen zurückgeführt (vgl. Mucha/Oswald 2022: 297; Piontek 2017: 21–25) – darauf, dass sie »den unflexiblen Strukturen des öffentlichen Dienstes unterworfen sind« (Mucha/Oswald 2022: 297). Darin werden grundsätzlich Barrieren für Transformationsprozesse von Museen gesehen (vgl. ebd.).

Das Kapitel weist damit einige Anschlussstellen auf – zum Beispiel zum Zeitfaktor in der Zusammenarbeit mit User_innen und anderen Akteur_innen (vgl. Kapitel 5.2.2; Kapitel 5.2.3), zur (Corona-)Krise als ambivalenten Faktor (vgl. Kapitel 5.3.2) und zu Transformationsprozessen von Museen (vgl. Kapitel 5.3.3). In den ferner folgenden Kapiteln geht es um die Anpassungen von Geschwindigkeiten in der Zusammenarbeit, um Krisen als Be- und Entschleuniger sowie die Fehleranfälligkeit und -freundlichkeit in Ausnahmesituationen, um die Selbstwahrnehmung von Museen und (selbst gemachte) zeitliche Logiken.

Geschwindigkeiten erscheinen als Ursache, wie beispielsweise für unterschiedlich weit vorangeschrittene Digitalisierungsprozesse an Museen. Sie bilden – in Gestalt der Geschwindigkeit von gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen und damit einhergehenden Gewohnheiten – gleichermaßen die kontextuellen und intervenierenden Bedingungen für Museen und ihre Tätigkeiten. Bestimmte Tempi sind außerdem Folge von strukturellen und bürokratischen Rahmenbedingungen, in denen Museen agieren. Als »Slow Museum« kann sich das Museum Geschwindigkeiten wiederum auch als Strategie aneignen und sich von manchen außermusealen Logiken und Zwängen abgrenzen.

6.2.3 Zwischenraum: Entdeckung von Analogien

Tabelle 14: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Zeitalter (Wahrnehmungen der (zunehmend digitalisierten) Gegenwart) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Analogien entdecken, um die eigenen Expertisen für die Gegenwart anzuwenden		

Eigene Darstellung

Die Auseinandersetzung mit den Interviewaussagen über das gegenwärtige Zeitalter zeigt, wie es von Digitalisierungsprozessen und seinen Auswirkungen geprägt ist. Aus den Interviews sind in Kapitel 5.1.3 solche Aspekte angeführt, die sich auch in der Geschichte der Museen wiederfinden: Fakes, Filter und Fantasien. Zur Sprache kommt der Umgang mit Original und Kopie, Falsifikationen, Reproduktionen und Remix, mit der Funktion des Filterns, ob durch Algorithmen oder Kurator_innen sowie mit Utopien und Dystopien angesichts virtueller Räume, wie sie sowohl das Internet als auch das Museum bietet. Damit schließt der Ergebnisteil zum Umgang mit und zur Klärung des Begriffs der Digitalisierung aus Perspektive der Interviewpartner_innen. Dieser letzte Teil beleuchtet die Analogien der musealen und der digitalen Gegenwartswelt, leitet aus den inhaltlichen Verknüpfungen musealer und digitaler Welten eine mögliche Verantwortung von Museen in der Gegenwart ab. Dadurch rückt die Zeitdiagnose als Aufgabe von Museen ins Blickfeld und die Frage, inwiefern sie selbst »zeitgemäß« (I1H) sind, sein müssen und was das bedeutet.

Eine Diagnose als das Bestreben, genau und durchgreifend zu erkennen, zu unterscheiden und zu beurteilen, beschränkt sich nicht auf eine zergliedernde Untersuchung (Analyse), die Erhebung von Unterschieden und Gemeinsamkeiten (Vergleich), eine normativ begründete Entscheidung (Urteil) oder eine Vorhersage (Prognose), sondern führt diese Elemente problemorientiert und handlungsleitend zusammen. (Alkemeyer/Buschmann/Etzmüller 2019: 13)

Gegenwartsdiagnosen lassen sich als eine »kulturelle Form der Selbstproblemmatisierung [...] begreifen, die eine Gegenwart erzeugt, in der eine bedrohliche oder aussichtsvolle Zukunft als Möglichkeit angelegt ist.« (Ebd.) Es geht nicht nur um eine »Öffnung eines Möglichkeitsraums künftiger Gegenwarten – etwa durch gezielte Befremdung und Unterbrechung einer bestehenden Ordnung«, sondern auch darum, »Kontingenz in der Gegenwart qua Prognose der Zukunft beherrschbar zu machen.« (Ebd.)

Die Beschäftigung mit Zukunftsentwürfen – »spekulative[n] Spielräume[n] für (Un-)Möglichkeiten und Projektionen von Zukünften« (Hausmann 2022: 41) – birgt besonderes Potenzial für Bildungsprozesse (vgl. Hausmann 2022; Kapitel 3), nicht nur für Individuen, sondern auch Institutionen. Der analytische und vergleichende Blick auf die museale und digitale Gegenwart – auf das, was derzeit im Kontext von Museen und von Digitalisierungsprozessen virulent ist – ermöglicht Handlungsentscheidungen und Inspiration

für Zukunftsentwürfe, die wiederum richtungsweisend für Handlungen und Veränderungen in der Gegenwart werden können.

Dazu wird in diesem Kapitel betrachtet, inwieweit sowohl die Digitalisierung als auch Museen virtuelle Räume erzeugen. Virtualität wurzelt im Lateinischen mit der Bedeutung von Tugend, wird mit Macht und Schaffenskraft assoziiert und mit der »Erschaffung neuer, künstlicher Welten« (vgl. Niewerth 2018: 84, mit Hinweis auf Woolley 1992: 60). Der Begriff ist als solcher kein technischer und bezieht sich demnach nicht nur auf sogenannte digitale Welten (vgl. Niewerth 2018: 84; Schweibenz 2001: 7).

So belegen begriffsgeschichtliche und historische Befunde, dass seit dem späten 19. Jahrhundert der Terminus Virtualität für eine Bezeichnung von Phänomenen und Sachverhalten gebraucht wurde [...] was einer rein medientechnologischen Fixierung auf Virtualität zwangsläufig entgehen muss. Nicht eine Rechenmaschine wird dort zum Bezugspunkt der Virtualität, sondern eine menschliche Größe, die der Phantasie. (Kasprovicz/Rieger 2020: 5)

Damit eröffnet Virtualität »einen Horizont für künstliche Welten, für Fiktionen und Gedankenexperimente, für Illusionen« (ebd.: 6). Sie bietet »einen eigenen Raum für Handlungen, für Erfindungen, für Handhabungen von Gegenständen, für Fingerfertigkeiten, für Interaktionen, für sozialen wie auch ökonomischen Austausch.« (Ebd.: 3) Diese Räume ermöglichen eine »empathiefördernde Einnahme anderer Perspektiven und Körper« (ebd.).

Damit sind wiederum Vorstellungen von neuen »Wissens- und Sozialformen« verbunden, neue »Rollen- und Identitätsmuster sowie [...] eine veränderte Partizipation am politischen Diskurs« (ebd.), die Hoffnung auf erwünschte Veränderungen wie etwa das Aufbrechen von Strukturen. Ebenso bestehen die Kehrseiten und Dystopien, auch wenn sie sich in der heutigen Begriffsverwendung weniger widerspiegeln:

Mit der Vernachlässigung vordigitaler Konzeptualisierungen und der Monopolisierung der Gegenwart geht ihr zugleich die ganze Fülle jener Semantik verloren, die das Virtuelle in einem Spektrum des Scheinhaften, des Unwirklichen, des Phantomhaften, des Gespenstischen und des Unheimlichen ansiedelt. (Ebd.: 6)

Dabei existieren auch für digitale Kontexte solche Konzeptualisierungen, die virtuelle Räume als durchaus unwirkliche und unheimliche Räume vorstellen – in Form von dunklen, nebulösen Bildern des Cyberspace (vgl. Meyer 2015: 3, Kapitel 4.5) bis hin zum Bewusstsein für die tatsächlichen Schattenseiten des Internets. »Vor allem jenes Einsinken in die artifiziellen Welten gilt als Gefahr – wie schon in der Diskussion um die Romanenflut der Goethezeit drohen die Verluste von Bezugspunkten zur Realität durch buchstaben- oder pixelinduzierte Welten.« (Kasprowicz/Rieger 2020: 3) Im Bewusstsein sind also ebenso die »Fluchtmöglichkeiten in eine totale und möglicherweise totalitäre Alterität« (ebd.).

Das Museum bietet ebenso artifizielle und fantastische Welten und damit mögliche Anlässe für Perspektivwechsel und Realitätsflucht. Es wird zu einem »Raum der Potenzialität (*potentiality*)« (Rogoff 2012: 33). Seine Ausstellungen können der »Herstellung von Möglichkeitsräumen« dienen, mit »unerwarteten Begegnungen und verändernden Auseinandersetzungen, in denen das Unplanbare wichtiger erscheint als genaue Hängepläne.« (Sternfeld 2018: 55) Schließlich bietet die in den Ausstellungsräumen gezeigte Kunst selbst eine virtuelle Realität.

Auch die nicht ausgestellten Objekte werden auf ihre Weise zu einem virtuellen Raum: Das Museumsdepot gilt insofern als Möglichkeitsraum, als dass in ihm unerzählte Geschichten lagern, die neue Perspektiven ermöglichen können – »sind doch gerade sie die Bedingung der Möglichkeit, dass das Museum als Ort der Wandlung und der Bedeutungsverschiebung verstanden werden kann« (Sternfeld 2018: 102). Nora Sternfeld zitiert Aleida Assmann: Als Speichergedächtnis bildet das Depot ein »latentes Reservoir von ungebrauchten Möglichkeiten, Alternativen, Widersprüchen, Relativierungen und kritischen Einsprüchen« (Assmann 2018: 140; vgl. Sternfeld 2018: 102). Es ist damit eine »grundsätzliche Ressource der Erneuerung kulturellen Wissens und eine Bedingung der Möglichkeit kulturellen Wandels« (Assmann 2018: 140).

Die Analogien zwischen dem Museum als Möglichkeitsraum und den digitalen als virtuellen Räumen wurden bereits erarbeitet (vgl. Schweibenz 2020: 248–249, 2008; Parry 2007; Niewerth 2018).

Therefore, rather than threatening the museum, another reading of the past forty years of museum computing sees digitality and virtuality (and the »e-tangible«) synchronizing with existing curatorial discourses that had valued information, liminality and mimesis. A machine that processed data, that

could provide an alternative representational space and that could generate simulacra, was highly compatible with practices already present in both curatorship and the visiting experience. Simply put, before computing came along, museums had already been performing many of the functions of computers. (Parry 2007: 81; vgl. Niewerth 2020: 33)

Demnach muss mit der kritischen Haltung der Museen gegenüber den – immer wieder neuen – Medien (vgl. Kapitel 5.1.1) auch eine selbstreflexive Haltung einhergehen. Eine mögliche Folgerung ist, ebenso die Gegensätze herauszuarbeiten, sich der Spezifika bewusst zu werden, – etwa der »antimediale Eigenarten des Museums« (Korff 2009: 64) –, um nicht nur Entsprechungen, sondern auch Gegenentwürfe zu entdecken und einzubringen. Eine andere Folgerung ist, auch die »Unmöglichkeitsräume« zu bedenken, die einerseits den Museen (bisher) verschlossen blieben und die sie andererseits selbst (noch) nicht geöffnet haben. Es bedarf »der Einübung des Sinns für eine Begrenzung der Möglichkeiten.« (Ortmann 2016: 45)

Im Sinne der Diagnose gilt es nicht nur zu analysieren und zu kritisieren, sondern auch – im Rahmen der gegebenen Begrenzungen, trotz und wegen gegebener Unmöglichkeiten – einzugreifen und die Verantwortung für Gegenentwürfe anzunehmen. Als gute Grundlage dient den Museen das Vertrauen, das ihnen entgegengebracht wird (vgl. Rahemipour/Grotz 2024) und ebenso ihr Aufgabenbereich und schließlich die Kunst selbst. Damit können sie verdeutlichen, wie sich Bildung, Ästhetik und Kultur auf den Umgang mit der zunehmenden Digitalisierung auswirken können.

Gerade aus der in geübten Kooperationen erwachsenden Kompetenz, kritische Orientierung zu bieten, könnte in der Kultur- als Bildungsarbeit ein neues Selbstbewusstsein erwachsen, nämlich Zusammenhänge herzustellen mit modernsten Mitteln der Kontextualisierung, Veranschaulichung und Präsenzerfahrung, gerade im digital vertieften Meer der Fakten und vor schier endlos aufragenden Wissensbergen. Kultur verstünde sich als Antwort auf die allenthalben beklagte Informationsüberlastung samt dadurch geförderten Aufmerksamkeitsdefiziten [...] (Schleper 2021: 65)

Es gilt, sich selbst zu befragen, die eigenen Erfahrungen und Expertisen zu betrachten, die gegenwärtig bestimmte Entsprechungen finden oder auch spannungsreiche Gegensätze erzeugen. Sowohl erkennbare Analogien als auch Gegensätze bieten Anlass zur Reflexion der Verhältnisse, zu Annäherungen oder

Abgrenzungen. Die eigenen Prämissen und Inhalte lassen sich überprüfen, das eigene Verständnis von Filterfunktionen und der Einsatz von Reproduktionen hinterfragen, Begriffe wie Echtheit und Vertrauen reflektieren – und die daraus entstehenden Diskurse in die Gegenwart einbringen. Die eigene Rolle und Deutungsmacht muss bewusst sein, die Wirkung auf Werteproduktion und Meinungsbildung (vgl. von Osten 2011: 60).

Was ist echt, was ist unecht? Braucht es (das) Original(e)? Welche Rolle spielt die Kunst – jene aus der Vergangenheit und jene der Gegenwart? Wir sind zusehends gefordert, zwischen echten und falschen Informationen bzw. zwischen echten, suggerierten oder generierten Bedürfnissen, Emotionen oder auch Gegenständen zu unterscheiden. Original-Kopie, Produktion-Reproduktion etc. sind Begriffspaare, deren Gegensätze immer mehr verschwimmen. Was wird ›das Echte‹ sein, das bleibt? (Holzer-Kernbichler 2020: 137)

Hierin liegen mögliche Aufgaben des Museums, sowohl Unterscheidbarkeit als auch Vereinbarkeit herzustellen (vgl. Kapitel 6.2.1). Es entstehen neue Wirk- und Funktionsmechanismen mit Auswirkungen auf die Deutungshoheiten und die ihnen zugrunde liegenden Parameter (vgl. McGovern 2021: 319–320, mit Hinweis auf Joselit 2012). Neben der Aura und ortsgebundener Einmaligkeit von Objekten, erzeugen die massenweise Verbreitung und das dadurch erzeugte Rauschen – das »Summen des Bilderschwarms« (vgl. McGovern 2021: 319–320, mit Hinweis auf Joselit 2012: 16) – jeweils bestimmte (Markt- und Macht-)Mechanismen (vgl. McGovern 2021: 319–320, mit Hinweis auf Joselit 2012). Ebenso verändern sich die Meinungsbildungen und Wahrnehmungen auf Seiten aller Beteiligten: »Die Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt – ist nicht nur natürlich, sondern auch geschichtlich bedingt.« (Benjamin 1980: 478) Diesen Wandel gilt es in den Diagnosen und Folgerungen ebenso zu bedenken.

6.3 Chronoliteracy im Netzwerk(en)

In Kapitel 5.2 schafft das Bewusstsein für den zeitlichen Verlauf der User Journey, für die unterschiedlichen Rhythmen und zeitlichen Abhängigkeiten

Anlass zur Reflexion und gegebenenfalls auch Änderungen des Verhaltens im Netzwerk des Museums.

Chronoliteracy bedeutet in musealen Netzwerken, den Umgang mit (Zeit in) Museen zu bedenken, in Abhängigkeit von den gegenwärtigen Gewohnheiten, diversen Haltungen gegenüber Technologien und bevorzugten Kommunikationsformen im Netzwerk der Museen. Es geht um ein Bewusstsein für den Zeitfaktor im Bildungsprozess, in der Besucher_innenforschung und in Fragen der Usability. Ziel ist es, die Rhythmen der anderen besser zu kennen und zu berücksichtigen, sowie den eigenen Rhythmus festzulegen und transparent zu machen. Museumsangebote und Begegnungen lassen sich so einklinken, dass sie bildungsrelevant werden, wenn die zeitlichen Gewohnheiten und Bedarfe bekannter sind, über die reinen Verweildauern bei Kunstwerken hinaus. Dazu gehören die Überlagerungen der unterschiedlichen Rhythmen, das Wechselspiel aus Wiederholung und Differenz und anderer Kategorien, wie sie Lefebvre in seiner Rhythmusanalyse vorschlägt (vgl. Lefebvre 2004; Rau 2018: 15; Künzler 2023: 148). Ebenso bekannt und bewusst müssen die zeitlichen (Un-)Abhängigkeiten zwischen den Akteur_innen im Netzwerk sein, um gegebenenfalls Re- oder Asynchronisierungen zu schaffen. Abläufe müssen anders organisiert, gestrafft, entzerrt oder zumindest in ihren Zeitlichkeiten (neu) ausgehandelt werden, um neue (Un-)Abhängigkeiten zu schaffen. Damit richtet sich der Blick auf das Museum als Kontaktzone (vgl. Kapitel 5.1.1; Kapitel 5.2.2). Als solche rückt sie ihre Beziehungen in den Vordergrund – »a power-charged set of exchanges, of push and pull.« (Clifford 1997: 192) Aus den musealen Aufgaben geht die Verantwortung für ihre Macht- ebenso wie die damit verbundenen Zeitverhältnisse hervor. Dazu gehören die Zeitverhältnisse aller Beteiligten, der Umgang mit Druck, Dringlichkeit und der Dauer, wie beispielsweise von partizipativen Prozessen. Mit der neuen Museumsdefinition wird der partizipativen Arbeit mit Communities explizit Platz (und damit theoretisch auch Zeit) eingeräumt:

[...] Öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv, fördern Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie arbeiten und kommunizieren ethisch, professionell und partizipativ mit Communities. Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.²

2 Vgl. Fußnote 8 (Kapitel 1) zur offiziellen deutschen Übersetzung der neuen Definition für Museen vom 10.07.2023.

Der darin verankerte Aspekt der Partizipation ist in den Diskursen der kulturellen Bildung tief verwurzelt und weit verbreitet (vgl. Kapitel 3.2). Eine mögliche Auslegung des Begriffs setzt voraus, dass sich das Museum für die Teilnahme der Besucher_innen und Verhandlungen von gesellschaftlichen Fragen öffnet und damit einhergehend auch für die tatsächlichen Auswirkungen einer solchen Öffnung bereit ist (vgl. Jaschke/Sternfeld 2015: 168, mit Hinweis auf Kravagna 1998): »Eine so verstandene Partizipation – gemeint als die tatsächliche Bereitschaft, Strukturen aufzubrechen und Definitionsmacht und Ressourcen abzugeben – erfordert eine Transformation der Institutionen und damit der Bedingungen für Wissensproduktion selbst.« (Jaschke/Sternfeld 2015: 168–169; vgl. Lynch 2017) Unter diesen Bedingungen entfaltet Partizipation Bildungsrelevanz und transformatorisches Wirkungspotenzial für alle Beteiligten. Das tangiert Fragen sowohl der Transformationen als auch der Temporalitäten von Institutionen (vgl. Kapitel 5.3). Das Selbstverständnis von Museen ist ausschlaggebend für das jeweilige Partizipationsverständnis (vgl. Piontek 2017: 254–258; Roßkopf 2023).

Im sogenannten Dimensionenmodell, das Anja Piontek zu Partizipation in Museen entworfen hat, bildet auch die Zeit eine Dimension, mit dem Hinweis auf den konkreten Zeitpunkt, Zeitrahmen und Prozess von Partizipationsangeboten (Piontek 2017: 225–230). An dieser Stelle wird darauf hingewiesen, dass die Bereitschaft für Aushandlungen und ihre Auswirkungen – als Bestandteile von Partizipation – mit der Bereitschaft für eine entsprechende Zeitkoordination einhergehen muss. Das Bewusstsein für die Verantwortung in den eigenen Netzwerken erfordert eine entsprechende Zeitplanung, um Raum für Auseinandersetzungen und Lösungsfindungen zu schaffen, »to grapple with the real difficulties of dialogue, alliance, inequality, and translation.« (Clifford 1997: 213) Die Zusammenarbeit mit Communities, mit der Öffentlichkeit, mit Kooperationspartner_innen und Künstler_innen erfordert Aufmerksamkeit und Zeit. Diese Aufmerksamkeit fordert Glowczewski im Gespräch mit Petrešin-Bachelez und Werkmeister, indem sie ein »slow museum« vorschlägt, das Prozesse verlangsamt und dafür stärker durchdenkt (vgl. Petrešin-Bachelez/Werkmeister 2016: 75). Sie plädiert dafür, sich Zeit zu nehmen, gerade im Nachdenken über technische, politische und wirtschaftliche Entwicklungen des gegenwärtigen Zeitalters (vgl. Glowczewski 2015: 2–3).

Die Vorstellung einer Kontaktzone beinhaltet das Verständnis von Museen als Orte der Auseinandersetzung, der Begegnung und des Übergangs, »de-centered and traversed by cultural and political negotiations« (Clifford 1997: 213). Als dezentrale Verhandlungsräume bilden sie nicht das Zentrum und

die Endstation von Objekten, sondern einen Transitor, der über die Objekte mit anderen Orten und Knotenpunkten verbunden ist. Ein solches Netzwerkdenken geht einher mit einem »rethinking of collections and displays as unfinished historical processes of travel, of crossing and recrossing« (ebd.; vgl. Schaffaff 2014: 203–204; Kapitel 3.4). Clifford räumt ein, dass Museen aus ihrer Geschichte heraus eher zu einheitlichen, geschlossenen Bildern neigen als zu unfertigen, widersprüchlichen Geschichten (vgl. ebd.: 208). Ein verändertes Verständnis von »patrimony and public« (ebd.: 213) und ein Selbstverständnis als »public spaces of collaboration, shared control, complex translation, and honest disagreement« (ebd.: 208) erscheint schon lange und immer wieder als Thema für Museen, als stete Herausforderung (vgl. Griesser-Stermscheg/Haupt-Stummer/Höllwart/Jaschke/Sommer/Sternfeld/Ziaja 2023; Fliedl/Taylor 2015). »What does it mean to work within these entanglements rather than striving to transcend them?« (Clifford 1997: 213) Eine mögliche Antwort darauf ist, den Zeitlichkeiten dieser Verflechtungen Rechnung zu tragen. Ihre Bedeutung ist stets inhärent und selten explizit.

In der Diskussion um Deutungshoheiten und Machtverhältnisse von Museen sind die Zeitverhältnisse wenig präsent. Die Verfügbarkeit, Verteilung und Verhandlung von Zeit, die Erzeugung von Zeitdruck, das Hinauszögern, Warten-Lassen und Spiel mit der (Un-)Geduld implizieren Ursachen von und Folgen für Machtverhältnisse(n). Ein verantwortungsvoller Umgang damit sowie mit den zeitlichen Bedürfnissen und Rhythmen der Beteiligten ist Teil von Chronoliteracy. Es gibt zahlreiche Denkmodelle für das Museum, wie das der Kontaktzone (ebd.: 188–219), einer Plattform, eines Forums, einer Agora oder eines dritten Ortes (vgl. Meijer-van Mensch 2012; Odding 2012; Simon 2012; Jaschke/Sternfeld 2015; Hübscher 2020: 52–56; Piontek 2017: 26; Sternfeld 2018: 21; Baur 2020: 292–294; Büchel 2022; Emmert 2022: 223–224; Hoins 2022; I1D; Kapitel 5.3.1). Sie regen Veränderungen in den Diskursen und Praktiken von Museen an, auch wenn die tatsächlichen Auswirkungen differenziert zu betrachten sind (vgl. Griesser-Stermscheg/Haupt-Stummer/Höllwart/Jaschke/Sommer/Sternfeld/Ziaja 2023; Bogner 2020: 85). Sie bedürfen in jedem Fall der expliziten Ausformulierung ihrer Zeitlichkeiten.

6.3.1 Zwischenraum: Berücksichtigung
bildungsrelevanter Zeitverhältnisse

Die zitierten Interviewpassagen in Kapitel 5.2.1 belegen die Bedeutung der Zeitwahrnehmungen der Nutzer_innen für den Verlauf ihrer User Journey, basierend auf ihren unterschiedlichen Erwartungen und Erfahrungen.

Tabelle 15: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie (Un-)Geduld (Zeitrezeptionen im Verlauf der User Journey) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Zeitverhältnisse berücksichtigen, um die User Journey als Bildungsprozess zu gestalten		

Eigene Darstellung

Für den Museumsbesuch unter den Bedingungen zunehmender Digitalisierung lassen sich Möglichkeits- im Sinne von tatsächlichen Bildungsräumen gestalten, indem die Bedeutung der Zeitverhältnisse berücksichtigt wird. Das betrifft das Zeitbudget der User_innen und den Zeitbedarf von Exponaten beziehungsweise Ausstellungen, in ihren jeweiligen Verstrickungen mit den Erwartungen sowohl auf Seiten der User_innen als auch des Museumspersonals.

Ihnen liegt jeweils ein eigenes Verständnis davon zugrunde, wie und wozu das Museumsangebot genutzt wird. Die Schilderung der unterschiedlichen Verhaltensweisen im Museum und Umgangsweisen mit Exponaten sagt hier etwas über das Bildungsverständnis der Interviewpartner_innen aus. Erwähnung finden Momente des Verweilens und Zappens, die User Journey als Parcours, Bildung als Anstrengung, (Gefühls-)Arbeit oder Ausbruch aus dem Alltag. Die Gestaltung dieser User Journey wirft Fragen der Usability auf, wie der (zeitliche) Verlauf vorgegeben, angeleitet, komponiert wird, inwieweit er

in Verantwortung des Museums und in Verantwortung der User_innen selbst liegt. Die Zeitverhältnisse gilt es sowohl in der Produktion als auch Rezeption von Ausstellungen zu reflektieren, »Phasen der Konzentration und der Zerstreuung einzubauen« und sich zu fragen: »(Wie) ist es möglich, am Ende nicht das Gefühl zu haben, nicht genügend Zeit gehabt zu haben?« (Roßkopf 2024: 190) So betonen Mitglieder des Kurator_innenkollektivs der documenta fifteen, ruangrupa, ähnlich wie im oben zitierten Interview, nicht »alles erlebt oder gesehen haben« zu müssen, um die documenta zu erfahren (Jocks 2022: 57; vgl. Schmidt-Wetzel 2024: 169–171). »[...] renne nicht, schon deshalb nicht, weil es ermüdet« (Jocks 2022: 58; vgl. Roßkopf 2024: 186). Bildungsprozesse stehen in komplexen Zusammenhängen mit der Zeit. Bildung im Sinne einer transformatorischen Kraft in Bezug auf die Lebenswelten der Nutzer_innen benötigt – eine (un-)bestimmte – Zeit:

Ästhetische Reflexivität, Distanzierungs- und Kritikfähigkeit sind essentiell an Zeit gebunden. Dabei entzieht sich (medien-)ästhetische Reflexivität einem chronologischen Zeitbegriff, betont Zeit für intuitiv-tastende, streuende, experimentelle Suchbewegungen. Es ist nicht der chronos einer gezielten Suche nach Bedeutung, sondern eher der kairos eines geglückten Findens von Bedeutung. Ästhetische Erfahrung und Produktion leben von der Assoziation und Intuition, von der Sprunghaftigkeit und Ungereimtheit der Erfahrung (Selle 1990: 27), von ihrem Ereignischarakter, ihrer Augenblicklichkeit und Nicht-Planbarkeit (Mollenhauer 1990). Gerade assoziativ-intuitive Suchbewegungen benötigen Gelegenheitsorte und Zeiträume, die sich reglementierten Vorgaben und Zeitdiktaten diverser Art entziehen. (Niesyto 2012: 50, vgl. Selle 1990, Mollenhauer 1990)

Ausstellungsräume können solche Gelegenheitsorte sein, fordern und fördern dabei zugleich ein »kairologisches« Gespür« (Held 2000: 120). Dieses entsteht durch Erfahrung und Einübung und bedeutet, auf das Gegenwärtige einzugehen und die »Aufgeschlossenheit für das möglicherweise Neue in den Handlungssituationen zur Gewohnheit« (ebd.) zu machen. Kairos wird als kritischer Moment im Lern- und Lehrprozess verstanden, er »ereignet sich als subjektives Gefühl oder Wissen und impliziert meistens ein Gefühl der Bereicherung, der Freude, [...] des Schöpferischen« (Trembl 1999: 24). Er gilt als Gelegenheit, die nur zur Chance (und zum Bildungsprozess) wird, wenn sie auch ergriffen wird (vgl. Meyer-Drawe 2008: 141). Die Aufgeschlossenheit ermöglicht das Erkennen eines solchen Moments: »Auf etwas stoßen kann man nur, weil man es

nicht sucht, aber in der Entdeckung bemerkt, dass es das Passende ist.« (Ebd., Herv. i.O.) Ausstellungsräume bieten ästhetische Erfahrungen, die auch innerhalb eines kurzen Moments Bildungspotenzial entfalten können.

»Ästhetische Erfahrung vollzieht sich in der Präsenz des Augenblicks, in der das Kontinuum des zeitlichen Flusses unterbrochen wird.« (Brandstätter 2008: 118) Solche Momente erlauben eine veränderte Zeitwahrnehmung.

Die Besonderheit ästhetischen Erfahrens zeigt sich in einer besonderen Art des Zeiterlebens. Bedingt durch die Bezogenheit der Wahrnehmung auf sich selbst, verliert die objektiv messbare »Außenzeit« an Bedeutung. [...] Ebenso wie in der ästhetischen Erfahrung die Zeit gewissermaßen angehalten werden kann, so kann die Zeit auch beschleunigt oder verlangsamt oder überhaupt außer Kraft gesetzt werden. (Brandstätter 2013/2012: 3)

Museumsbesuche begünstigen die Loslösung von der Außenzeit und die Bewegung weg von äußeren Zwecken, hin zum Selbstzweck ästhetischer Wahrnehmung. Damit werden sie zu Generatoren von »Zeit-Räumen mit eigenen Gesetzmäßigkeiten« (ebd.: 4). In der Auseinandersetzung mit den Exponaten kann »ein spezifisches Bewußtsein von Gegenwart« (Seel 2004: 74) entstehen, »Zeit für den Augenblick« (ebd.; vgl. Seel 2000: 44–45 und zum »Spiel um Gegenwart« und Gegenwartsbewusstsein Seel 2000: 215–221).

Für Lebewesen, die in ihrem Denken und Imaginieren beliebig weit in Raum und Zeit ausgreifen (und sich dabei in Vergangenheit oder Zukunft durchaus verlieren können), ist dies keine geringe Leistung. Denn die Fähigkeit zur ästhetischen Wahrnehmung erdet ihr für Abstraktionen, Antizipationen und Retrospektiven so empfängliches Bewußtsein durch Phasen eines anschauenden Rückgangs auf die Gegenwart [...] (Seel 2004: 74).

Der Verlauf der User Journey kann von Museums- und User_innen-Seite ganz unterschiedlich gestaltet werden, Phasen des »Streunens« (vgl. oben, Niesyto 2012: 50), des Arbeitens oder Genießens enthalten, ästhetische Erfahrungen oder Wissensaneignung ermöglichen (vgl. Held 2000: 120). Er ist stets, bewusst oder unbewusst, geprägt vom Umgang mit der Zeit, von der Gestaltung der Zeitverhältnisse, der Verhältnisse zu Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft.

Ästhetische Eigenzeiten werden als exponierte und wahrnehmbare Formen komplexer Zeitgestaltung, -modellierung und -reflexion verstanden, wie

sie einzelnen Gegenständen bzw. Subjekt-Ding-Konstellationen eigen sind. Dies ist bei Kunstwerken unterschiedlicher medialer und materialer Provenienz in hohem Maße der Fall, trifft aber auch in vergleichbarer Weise für andere Artefakte und Objekte der materiellen Dingkultur zu, bei denen komplexe, auf vielen Ebenen zugleich stattfindende (Selbst-)Bezüglichkeiten in der Beobachtung zur Wahrnehmung idiosynkratischer Zeitlichkeit führen. Derart organisierte Gebilde formieren Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft anders, als sie in der linearen Zeit erscheinen. Es werden so Zeitdimensionen mobilisiert, die zur Funktionszeit quer liegen, umgekehrt können Ästhetische Eigenzeiten aber auch auf als ›chaotisch‹ erfahrene Zeiterscheinungen ordnend und strukturierend reagieren. (Gamper/Hühn 2014b: 16)

Im Sinne der Bildung ist zu fragen, wie sich der Moment der ästhetischen Erfahrung zu einer veränderten Wahrnehmung der alltäglichen Gegenwart ausweiten lässt. Im Sinne der Usability in Zeiten zunehmender Digitalisierung ist zu fragen, wie das Zusammenspiel unterschiedlicher Materialitäten und Medialitäten so gestaltet werden kann, dass Gelegenheitsorte für Bildungsprozesse entstehen, die Anregungen für die bewusste Nutzung von Zeiträumen geben.

6.3.2 Zwischenraum: Rhythmusanalyse in Museumskontexten

Tabelle 16: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Rhythmus (Zeitstrukturierung von Interaktionen) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Rhythmen bestimmen, um bildungsrelevante Interaktionen zu schaffen		

Eigene Darstellung

Am Anfang des Ergebniskapitels 5.2.2 stehen Voraussetzungen wie die grundsätzliche Erreichbarkeit und Zugänglichkeit der Museen, das Abholen, Mitnehmen, Ansprechen von User_innen. Gerade vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung werden Fragen zur (Un-)Abhängigkeit von Raum und Zeit akut sowie zur Rolle von synchronen und asynchronen Angeboten. Ebenso drängen sich Fragen der User_innenforschung auf, um die Bedürfnisse, zeitlichen Budgets und Gewohnheiten besser kennenlernen und berücksichtigen zu können.

Sowohl für die Struktur eines einzelnen Angebots als auch die Strukturierung des Gesamtangebots lässt sich der Anspruch formulieren, Maß und Wechsel von synchronen und asynchronen Angeboten den Zielen und Situationen bewusst anzupassen. Es geht um eine entsprechende Rhythmisierung des Museumsangebots und der (digitalen) Räume, auch vor dem Hintergrund der in Kapitel 5.2.1 ermittelten Aspekte wie etwa der Erwartungshaltungen und der Usability. Es bedarf der Gestaltung von Zeiträumen für Begegnungen, um sich kennenlernen und tatsächlich aufeinander wirken zu können (vgl. Roßkopf 2023: 176).

Im Postdigitalen ist das Multiperspektivische und damit der Anspruch auf Teilhabe und Teilnahme selbstverständlicher für viele. Dies braucht jedoch einen Resonanzrahmen in Kultur- und Bildungseinrichtungen, in der Programmkonzeption, in der Raum- und Ressourcennutzung und im Personal. Es braucht Resonanz-Personal, also nicht allein Menschen, die sich ein Programm ausdenken und es dann bewerben. Es braucht Menschen, die in der Lage sind, Sinn und Bedeutsamkeit mit anderen, mit der Gesellschaft herzustellen. Das hat nichts mehr mit Reichweiten, sondern vielmehr mit Bedeutungstiefe zu tun. (Eickhoff 2023: 3–4)

Bei aller Betonung der Bedeutung von Partizipation fehlen nach wie vor die Konsequenzen in den Strukturen und Ressourcenverteilungen – auch um sich beispielsweise selbst an bestehenden (Online-)Diskursen beteiligen zu können (vgl. Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021b: 268–273). In Kapitel 5.1.1 wird bereits die Idee des Museums als Kontaktzone eingeführt, die hier nochmals aufgegriffen wird. James Clifford leiht sich den Begriff der »contact zone« bei Mary Louise Pratt (vgl. Clifford 1997: 192; Pratt 1993), die ihn auf den kolonialen Kontext anwendet. Sie beschreibt den Begriff der Kontaktzone wie folgt:

[...] ›contact zone‹ is an attempt to invoke the spatial and temporal copresence of subjects previously separated by geographic and historical disjunctures, and whose trajectories now intersect. [...] A ›contact‹ perspective emphasizes how subjects are constituted in and by their relations to each other. It treats the relations [...] not in terms of separateness or apartheid, but in terms of copresence, interaction, interlocking understandings and practices, often within radically asymmetrical relations of power. (Pratt 1993: 7)

James Clifford weitet den Begriff auf andere Kontexte aus, öffnet ihn für die Begegnungen zwischen Menschen, »die sich in irgendeiner Weise ›fremd‹ sind« (Piontek 2017: 133; vgl. Clifford 1997: 204).

Museums are, thus, reinterpreted as sites of historical and political negotiations, described as ›contact zones‹ (Clifford, 1997): potent spaces for creating ongoing encounters between cultural differences where asymmetric relations can be re-evaluated through new experiences of the self and of the Other. (Brulon Soares 2023: 438; vgl. Van Geert 2023: 99)

Clifford weist darauf hin, dass solche Begegnungen unständig und auch beendbar und nicht endlos sind (Clifford 1997: 194) – also auf ihre Zeitlichkeiten. Der unterschiedliche Umgang mit Zeit und ein abweichender Rhythmus sind selbst ein solcher Unterschied zwischen Menschen, Gruppen, zwischen Communities und Museen. Asymmetrische Beziehungen beruhen nicht nur auf ungleichen Macht-, sondern auch Zeitverhältnissen, die es ernst zu nehmen gilt.

Clifford betont allerdings, dass es notwendig ist, von konflikthaften gesellschaftlichen Verhältnissen auszugehen und die Geschichte und Gegenwart der unterschiedlichen Machttechniken im Blick zu haben. Wichtig scheint in diesem Zusammenhang also, Aushandlungsprozesse möglich zu machen, ohne Machthierarchien und Gewaltgeschichten zu verleugnen. (Griesser-Stermscheg/Sternfeld/Martinez-Turek/Kazeem/Kastner 2009: 185)

Das Museum kann ein Ort für Verhandlungen von Zeit sein, von zeitlichen Widersprüchen und Zeitsprüngen, ohne Konflikte und Hierarchien zu leugnen (vgl. Sternfeld 2018: 142–143). Auch in der Verhandlung anderer Themen bleibt der Zeitfaktor zu berücksichtigen und lassen sich die Zeitverhältnisse zur Verhandlungssache machen. In der Anwendung dieses Denkmodells sowie ähnlicher Modelle wie etwa dem des dritten Raums von Homi K. Bhabha, wird der

Aspekt der Zeitlichkeit selten explizit gemacht (vgl. Harnisch-Schreiber 2023; Tober 2020). Homi K. Bhabha verweist mehrfach auf die Bedeutung von Zeit und Zeitlichkeit (vgl. Bhabha 2000: 353–384, 207–253, 326³). »Die nichtsynchrone Zeitlichkeit globaler und nationaler Kulturen eröffnet einen kulturellen Raum – einen dritten Raum –, in dem die Verhandlung inkommensurabler Differenzen eine Spannung schafft, wie sie für Existenz(weis)en an der Grenze typisch ist.« (Bhabha 2000: 326) Es gilt, ein Bewusstsein für und einen Umgang mit solchen Spannungen – gerade auch aus globaler und nicht-eurozentristischer Sicht – zu entwickeln.

Für den Wissenstransfer in der Kulturellen Bildung (vgl. Kapitel 4.6) wurde – in Anlehnung an Homi K. Bhabhas dritten Raum und an Gloria Anzaldúas »Nepantla« (Anzaldúa 2002) – das Bild von einem »liminalen Möglichkeitsraum« entworfen, als eine »Kontaktzone, in welcher die Subjekte in einen Verständigungsprozess eintreten können« (Harnisch-Schreiber/Hartmann/Reinwand-Weiss/Scheuer/Unterberg 2023: 17).

Den Akteur*innen wird in diesem Möglichkeitsraum ein distanzierender Blick, auch auf die eignen eigeschriebenen [sic!] Deutungen und Strukturen ermöglicht und die Zuschreibung von Bedeutung kann offen verhandelt werden. Dieser Kontaktbereich umfasst neben der sprachlichen Begegnung insbesondere auch den gesamten Bereich des nonverbalen Kontaktes, der im Feld der Kulturellen Bildung von zentraler Bedeutung ist [...] (Harnisch-Schreiber 2023: 65)

Dieser Gedanke wird für die Verhandlung von Zeit aufgegriffen, die sich oft nonverbal und auch nur implizit vollzieht – mit Blicken (auf die Uhr), Gesten (und ihren Geschwindigkeiten) sowie in entsprechenden Ausdrucksformen unterschiedlicher Kunstsparten. Zur Gestaltung dieser Möglichkeitsräume und Kontaktzonen gehört das entsprechende Bewusstsein für Artikulationen von Zeitlichkeiten. Museen und ihr Personal könnten darin eine verantwortungsvolle Rolle übernehmen, die Anzaldúa als »Nepantleras« beschreibt (vgl. ebd.: 66): »Where others saw borders, these nepantleras saw links; where others saw abysses, they saw bridges spanning those abysses« (Anzaldúa 2002: 4; vgl. Harnisch-Schreiber 2023: 66). Sie schaffen Räume, »in denen gewohnte

3 Seinen Ausführungen zur »Verortung der Kultur« ist das folgende Zitat von Frantz Fanon vorangestellt: »Die Architektur der vorliegenden Arbeit steht in der Zeitlichkeit. Jedes menschliche Problem muss von der Zeit her betrachtet werden.« (Fanon 2016: 13, vgl. Bhabha 2000)

Verhaltensmuster und normative Sozialstrukturen bewusst werden können und Platz für Transformation ist.« (Harnisch-Schreiber 2023: 66)

Vor dem Hintergrund, dass Zeit machtvoll ist und oft Macht bedeutet (vgl. Leineweber 2020: 116; Dörpinghaus 2022: 35–36; Rosa 2019: 8–9), folgt in diesem Kapitel das Plädoyer, solche Denkmodelle verstärkt auch unter der zeitlichen Perspektive anzuwenden, Zeitlichkeiten, zeitliche Kapazitäten und Rhythmen einzubinden. Alle Beteiligten bringen ihre je eigenen Rhythmen mit.

Rational, numerical, quantitative and qualitative rhythms superimpose themselves on the multiple **natural** rhythms of the body (respiration, the heart, hunger and thirst etc.), though not without changing them. The bundle of natural rhythms wraps itself in rhythms of social or mental function. Whence the efficiency of the **analytic** operation that consists in opening and unwrapping the bundle. (Lefebvre 2004: 9, Herv. i.O.)

Die Überlagerungen unterschiedlicher Rhythmen in ihren jeweiligen sozialen Kontexten gilt es erkennbar zu machen, Situationen als »polyrhythmische Phänomene, als multiple Koexistenz verschiedener Zeitmodalitäten« (Künzler 2023: 149) zu betrachten. Ein Vorschlag ist deshalb die Verknüpfung der Museums- mit der Rhythmusanalyse, wie sie auf Henri Lefebvre zurückzuführen ist.

Funktional betrachtet ist Rhythmus eine Art ideelles Bindeglied, der die (bewegten) Dinge, Handlungen und Menschen zusammenhält, wenngleich er sie nicht fixiert, sondern die Konstellationen des Zusammenspiels variiert hält. Ein Rhythmus hat dann seine bestimmte Taktung, seine Zeitlichkeit, die mit anderen Rhythmen harmoniert oder eben nicht. (Rau 2018: 17–18)

Die Analyse von Rhythmen gilt als »Methode zur Analyse von Gesellschaft, ihrer Machtverhältnisse, aber auch ihrer Geschichte« (Lefebvre 2004: 16; vgl. Rau 2018: 16) – »von den Beziehungen zwischen Akteur:innen, den hegemonialen Formationen, deren Gewordensein und Werden.« (Künzler 2023: 148) Das Verhältnis der einzelnen Rhythmen zueinander kann beispielsweise als Iso-, Poly-, Eu- oder auch Arrhythmie beschrieben werden (vgl. Rau 2018: 17; Lefebvre 2004: 16, 67–68). Für den Rhythmus auf individueller Ebene gilt:

Jeder Mensch untersteht seinen verschiedensten Rhythmen, die sich durch den biologischen Rhythmus, den sozialen Rhythmus in seiner Entwicklung

und die psychologischen Rhythmen – des Bedürfnisses nach Kontaktbereitschaft und des Wunsches nach Rückzug, des Bedürfnisses nach Verschmelzung und Trennung, Konzentration und Entspannung, Aktivität und Passivität – äußern [...] (Kessler-Kakoulidis 2018: 220)

Rhythmus wird verstanden sowohl als Wiederholung als auch Differenz (vgl. Rau 2018: 15; Lefebvre 2004: 14; Trembl 1999: 17–19), enthält also auch das »Andere, das Unvorhersehbare, oder das Neue – im Alltäglichen, in Riten, bei Zeremonien oder Festen« (Rau 2018: 15; vgl. Lefebvre 2004: 14).

Die Rhythmusanalyse soll »das Zusammenwirken von Raum, Zeit und Energie, zeitliche Abweichungen und den Einsatz von Energie« (Rau 2018: 18) bestimmen. Als Wissenschaft soll sie dazu dienen, »ganze Organismen oder gesellschaftliche Formationen, deren Rhythmen und Interaktionen zu analysieren« (ebd.). Mit ihrer Hilfe soll die Untersuchung der komplexen Realitäten ermöglicht werden, »die Art des Ineinanderverwobenseins von Menschen, Dingen, Handlungen und Artefakten« (ebd.: 16). Was Lefebvre ursprünglich für die Stadt ausformuliert hat, wird auf andere Kontexte übertragen (vgl. Schmolinsky/Hitzke/Stahl 2018; Rau 2018: 16). Dementsprechend ist für die Zukunft die Übertragung auf den Kontext der vorliegenden Arbeit denkbar, die Anwendung der Rhythmusanalyse auf Begegnungen in Museumskontexten, die Berücksichtigung einzelner Aspekte in der Programmgestaltung und in der Besucher_innenforschung.

Museen können sich bewusst dafür entscheiden und müssen auch immer mal wieder priorisieren, worauf sie ihre Gelder und Kapazitäten verwenden, etwa den Live-Stream mit Live-Chat oder die Langzeitarchivierung und präzise Verschlagwortung der Inhalte – geht es um den unmittelbaren Austausch und die darin enthaltenen Bildungspotenziale von dialogischen Formaten oder geht es um die Verfügbarkeit musealer Wissensbestände? Denn beides in gleicher Quantität und Qualität anzubieten, übersteigt oft die zeitlichen Kapazitäten der Mitarbeitenden.

6.3.3 Zwischenraum: Bedeutung von A-, Re- und Synchronisierungen

Im diesem dritten Unterkapitel wird das weitere Netzwerk aufgespannt, in dem Museen über Kooperationen, Bildrechte und andere Schnittstellen verknüpft sind. Ähnlich wie in Kapitel 5.2.2 geht es darin um Begegnungen, um das Zusammenkommen, Synergien und Synchronität. Anhand des Datenmaterials werden in Kapitel 5.2.3 Beispiele für Knotenpunkte vorgestellt, die es

grundsätzlich in der musealen Arbeit in Zeiten zunehmender Digitalisierung zu bedenken und zu arrangieren gibt.

Tabelle 17: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Synchronität (Zeitliche Koordinat(ion)en im Netzwerk) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Prozesse re- und asynchronisieren, um die Arbeit im Netzwerk zu koordinieren		

Eigene Darstellung

Anschließend richtet sich der Blick dann auf die Kanten zwischen diesen Knotenpunkten, auf das, was sie verbindet und was sie teilen und was sie teilt. Das Netzwerk erscheint als Impulsgeber, als Ort für Inspiration durch Pioniere und gemeinsame Plattformen, Synergien ebenso wie je eigene Süppchen, die gleichen Probleme ebenso wie divergierende Lösungsansätze. Nach Bündelung der Aussagen aus den Interviews, wird hier nochmals unter Rückgriff auf bestehende Literatur auf die Rezeption, Strukturierung und Koordination von Zeit in den Netzwerken von Museen und die mögliche Gestaltung ihrer zeitlichen Verhältnisse verwiesen.

Denn die Verknüpfungen können als (zeitliche) Abhängigkeiten in einem pulsierenden Gewebe betrachtet werden, in dem alle Bewegungen entsprechende Auswirkungen haben. Netzwerke – und Bedingungen Kultureller Bildung – sind komplexe Gefüge von (Re-, A- und) Synchronisierungsprozessen (vgl. Trembl 1999: 19–22). Als Grund für die vielfach sichtbare Auseinandersetzung mit Netzwerken, vernetzter Arbeit und Gemeinschaftlichkeit kann sowohl die zunehmende Digitalisierung herangezogen werden (vgl. Stalder 2016; Castells 2017; Faßler 2001) als auch die Pandemie (vgl. Stegbauer/Clemens 2020) und – speziell für die Kunstwelt – die documenta fifteen

in Kassel 2022 aufgrund der künstlerischen Leitung durch das Kollektiv ru-angrupa (vgl. Jocks 2022; Hallmann/Dicke 2024; darin: Kolb 2024: 237–238; Roßkopf 2024; Schmidt-Wetzel 2024: 167–174).

Erneut erfolgt hier ein Plädoyer für die stärkere Berücksichtigung unterschiedlicher zeitlicher Logiken und (a-)synchroner Prozesse in der Analyse und Gestaltung von Netzwerken. Museumsspezifische Netzwerke entstehen über ihre Kernaufgaben, über das Teilen von Daten, über immer wieder neue Expertisen und Verbindungen im Netz, die erst bewusst und bekannt gemacht und schließlich immer wieder synchronisiert – möglicherweise re- oder asynchronisiert – werden müssen.

Synchronisation bedeutet einerseits die Herstellung von Gleichzeitigkeit – »wie bei der Schnittklappe am Filmset oder beim Startschuss zu einem Wettrennen« (Kassing/Macho 2013: 15). Dabei ist eine solche Gleichzeitigkeit in ihrer Messung – in Minuten, Sekunden, Sekundenbruchteilen – relativ, technisch und praktisch nur bedingt möglich. Andererseits »bezweckt sie eine Art von Rhythmisierung, also die geregelte Vermeidung von Gleichzeitigkeit, beispielsweise im Verkehr auf Börsen oder Autobahnen.« (Ebd.) Ihr Bedeutungsspektrum ist weit:

Einerseits meint Synchronisation technische Operationen wie den Uhrenvergleich vor Beginn einer koordinierten Aktion oder die Synchronisation von Datenverarbeitungsprozessen in der Informatik, andererseits meint sie ungewollt ablaufende Prozesse wie die individuelle oder kollektive Biorhythmik, von Engelbert Kaempfers Glühwürmchen bis zu den aktuellen Forschungen über Schwarmverhalten. (Ebd.)

Rosa beschreibt die »Spannungen an der Grenzlinie von schnellen und langsameren sozialen Institutionen, Prozessen und Praktiken.« (Rosa 2019: 99) Sobald sich diese »verzahnen, das heißt synchronisieren, setzt das schnellere Element das andere unter Zeitdruck [...]« (ebd.). Die unterschiedlichen Wahrnehmungen und Einschätzungen von Zeitdruck, Zeitverzögerung und Zeitverschwendung stoßen aufeinander (vgl. ebd.: 99–100), erzeugen Reibungsflächen bis hin zu »schädliche[n] Formen der Desynchronisierung« (ebd.: 104). Hartmut Rosa konstatiert solche Desynchronisierungen beispielsweise »zwischen der Sphäre der Politik und der technologisch-ökonomischen Welt« (ebd.: 103) oder auch innerhalb der wirtschaftlichen Welt (ebd.: 104), ebenso zwischen »allen möglichen sozialen Teilsystemen, etwa zwischen Bildung und Wissenschaft, zwischen Recht und Wirtschaft, und darüber hinaus

an der Grenzlinie von Ökonomie und Ökologie« (Rosa 2020: 405; vgl. Kapitel 5.1.1). Er beschreibt Formen »dysfunktionaler Desynchronisierung« (Rosa 2019: 105). Außerdem thematisiert er die »intergenerationale Kontinuität« und den Prozess der »kulturellen Reproduktion, das heißt der Stabilität und Kontinuität stiftenden Weitergabe kultureller Normen und kulturellen Wissens von einer Generation zur nächsten« (ebd.; vgl. Koselleck 2000: 35–36). Diese Weitergabe und »symbolische Reproduktion der Gesellschaft« ist ein »irreduzibel zeitaufwendiger Vorgang« (Rosa 2019: 105). Der Autor argumentiert, dass

eine Gesellschaft ihr kreatives Potential zur innovativen Reaktion auf sich ändernde Bedingungen nur erhalten kann, wenn sie signifikante freie Zeiträume für Spielereien, Langeweile und Müßiggang bereitstellt und verschwenderische und scheinbar irregeleitete Zeitverwendung zulässt (ebd.)

In einer solchen Bereitstellung von Zeiträumen kann die Aufgabe von Museen liegen, ebenso in der Reflexion zugrunde liegender Zeitverständnisse. Mögliche Denkansätze, um Zeiträume und zeitliche Vereinbarkeiten zu schaffen, sind die der Resynchronisierung an den erforderlichen Schnittstellen und eine bewusste Asynchronisierung von Prozessen, eine zeitliche Entkopplung oder zumindest Lockerung ihrer engen Verzahnung. Denn der Zusammenarbeit an immer wieder neuen Schnittstellen kommt für den gesamten Kulturbereich eine große Bedeutung zu:

Eine offene, debatten- und experimentierfreundliche Kulturpolitik im Bereich des Digitalen hätte aber eben nicht nur mit der Anschaffung neuester (bald veralteter) Technik zu tun, sondern mit der Entwicklung neuer Schnittstellen für dieses Wissen, der Ermöglichung neuer Allianzen mit dem Ziel von Selbstermächtigung und Emanzipation im Kontext von Technologie und einer langfristigen und vielstimmigen Auseinandersetzung. (Saavedra-Lara 2023: 155)

Voraussetzung dafür ist die Erkennbarkeit und Transparenz von zeitlichen Logiken und Abhängigkeiten an diesen Schnittstellen. Dabei geht es zum Beispiel um die Auswirkungen und auch die Veränderbarkeit der eigenen temporalen Verhaltensweisen (vgl. Kapitel 5.1.2 zu spezifischen Geschwindigkeiten; Kapitel 5.3.1 zu spezifischen Verhältnissen von Museen zu Zeitebenen). Vogel und

Neugebauer liefern mit einem Langzeitprojekt des Hauses der Kulturen der Welt, »100 Jahre Gegenwart«, ein Beispiel für solche zeitlichen Verschiebungen und die Loslösung von bisherigen Zeitmustern:

Statt kurzer, voneinander unabhängiger Projekte entfaltet sich das Programm für Kurator*innen und Publikum über vier Jahre, was für Kulturinstitutionen, die sich innerhalb einer neoliberal geprägten Aufmerksamkeitsökonomie einrichten müssen, sehr ungewöhnlich ist (vgl. Rötzer: 57) [...] [sie] widersetzen sich stark einer marktkonformen Programmlogik und fordern Freunde und Follower heraus, in größeren zeitlichen Zusammenhängen zu denken. (Vogel/Neugebauer 2022: 91; vgl. Rötzer 1999)

Damit ist auch ein Beispiel dafür gegeben, wie sich das Programm von Museen auf ihre internen Prozesse und Prinzipien auswirken kann – und wie sich alle Beteiligten darauf einstellen müssen.

6.4 Chronoliteracy in der Arbeit am Selbstverständnis

Kapitel 5.3 zeigt anhand des Datenmaterials auf, wie ein besseres Verständnis von den eigenen Verhältnissen zu den Zeitebenen, vom Umgang mit Hypothesen und Krisen und von Transformationsprozessen zur besseren – und einer veränderbaren – Selbstwahrnehmung und -verwirklichung beitragen kann.

Das Selbstverständnis von Museen wird bereits in vorhergehenden Kapiteln angesprochen, beispielsweise im Gewand der an die Museen gerichteten Ansprüche und Anforderungen, ihrer Aufgaben, ihrer Transformationen und Temporalitäten. Kapitel 5.3.1 tangiert die spezifischen Verhältnisse zu den Zeitebenen und wie diese den Museen Expertisen verleihen, die gerade angesichts solcher Entwicklungen wie derjenigen der Digitalisierung von Nutzen sind. Mit der Thematisierung ihrer Netzwerke in Kapitel 5.2 geht die Frage nach ihrer Rolle darin einher, die Frage nach einem Verständnis von Museen als Knotenpunkte und Kontaktzonen, die Frage nach Idealvorstellungen, Selbst- und Fremdwahrnehmungen. Kapitel 5.3 rückt schließlich die Frage in den Mittelpunkt, welche Bedeutung der Arbeit am Selbstverständnis und den institutionellen Temporalitäten zukommt.

Die Forschungsarbeit betrachtet Museen als Akteure der Kulturellen Bildung. Ihr Bildungsauftrag macht sie zu Akteuren, die nicht nur ihrerseits Chronoliteracy entwickeln und anwenden, sondern diese auch vermitteln

können. So sehen Vogel/Neugebauer Museen in »ihrer Rolle als Orte der Zeitvermittlung oder der Zeitgeistvermittlung« (Vogel/Neugebauer 2022: 91). Die Grenzen zwischen dem, was Museen vermitteln, und dem, was und wie sie selbst lernen, verschwimmen immer wieder. Am Anfang der vorliegenden Forschungsarbeit wird – gerade in Anbetracht von Ausstellungen mit dem Anspruch auf Relevanz für die Gegenwartsgesellschaft – die Frage nach den Positionen hinter den Kulissen gestellt (vgl. Kapitel 1). Kapitel 6.4.3 greift den Gedanken auf – wie Museen ihre Ausstellungsthemen zum Anlass für eigene Bildungsprozesse nehmen können. »Do as You Present (Or Preach)« – so lautet der passende Titel eines Beitrags über »Unlearning Institutions« (Choi/Krauss 2017).

Interviewaussagen zu den Bildungsprozessen der User_innen (vgl. Kapitel 5.2.1) treffen auch auf die Transformationsprozesse von Museen zu (vgl. Kapitel 5.3.3). (Un-)Geduld spielt nicht nur in Ausstellungsräumen, sondern allen Arbeitsräumen der Museen eine Rolle für die Haltungen und Herangehensweisen an (Ausstellungs-)Themen – nicht nur die der Ausstellungsbesucher_innen, sondern auch die der Ausstellungsmacher_innen also. Ungeduld und unmittelbare (Re-)Aktionen haben in manchen Momenten ebenso ihre Berechtigung wie in anderen Momenten Geduld, Verweilen und Zögern. Um diese zeitlichen Spielräume zu nutzen, bedarf es der Chronoliteracy – sich also als Institution der unterschiedlichen Temporalitäten bewusst zu sein – der »Zeitlichkeiten und Geschwindigkeiten, in die sie ihre Mitglieder versetzt« (Seyfert 2011a: 20; vgl. Kapitel 5.3), seien es die (potenziellen) Mitarbeiter_innen, Nutzer_innen oder Kooperationspartner_innen. Das kann bedeuten, zu gegebener Zeit »eingeschworene Zeitbahnen zu verlassen« (Hörning/Ahrens/Gerhard 1996: 17; vgl. Kapitel 5.3), immer wieder die Verhältnisse zur Zeit, Geschwindigkeit und zu den Zeitebenen, Routinen und Kriterien für die entsprechenden Entscheidungen zu verhandeln (vgl. Seyfert 2011a: 128; Choi/Krauss 2017; Reinwand-Weiss/Roßkopf 2021b: 268–270, mit Hinweis auf Marotzki 1990: 153).

In ihrem Beitrag über »Unlearning Institutions« beschreiben die Autorinnen das »Verlernen« als einen endlosen, kontinuierlichen Prozess, der sich besonders durch eine andere Nutzung der Zeit auszeichnet (vgl. Choi/Krauss 2017: 75). »Continuing to be busy, a crucial distinction has to be made: we are no longer busy for ›business as usual‹ [...] Instead, our sense of busyness is anchored in the practice of commoning [...]« (ebd.). Einer veränderten Zeitznutzung und der Gemeinschaft kommen hier wesentliche Rollen in Verlernbeziehungsweise Transformationsprozessen von Institutionen zu.

Museen stehen in der Verantwortung für ihren Bildungsauftrag – trotz und gerade angesichts von Krisen, Wellen und Schüben. Die Digitalisierungsprozesse selbst können als zeitliche Verdichtungen betrachtet werden, wie sie in Kapitel 5.3.2 thematisiert werden (vgl. Graham/Cook 2010: 22–27; Heßler/Liggieri 2020: 19, 23; Neverla 2007: 44). Es gilt, ihren zeitlichen Verlauf zu beobachten (*theōría*), um darin die richtigen Momente für Handlungen und Entscheidungen zu erkennen (*kairós*), Kriterien zu generieren und anzuwenden (*krísis*).

Menschen fühlten sich durch neue Technologien stets herausgefordert, ihre Rolle, ihre Bedeutung und ihre Selbstbeschreibungen zu hinterfragen und zu reformulieren. Jeder Technologisierungsschub stellte eine Provokation für das menschliche Selbstverständnis dar, da mit neuen Technologien die Bedingungen des Menschseins und die Position der Menschen verändert wurden. (Heßler/Liggieri 2020: 12)

Das gilt für Museumsmitarbeiter_innen in ihren Rollen am Museum sowie für Museen als Institutionen. In diesem Sinne zeigt sich auch in dieser Forschungsarbeit die zunehmende Digitalisierung als Anlass, Ideen zu entwickeln und zu verhandeln, (individuell und institutionell) Haltungen zu zeigen, Positionierung und Verständigung zu schaffen, Entscheidungen zu treffen. Kriterien und Argumente gewinnen für Museen an Bedeutung, ebenso die Teilnahme am Diskurs und die »Reflexion der kulturellen, ästhetischen, ontologischen und ethischen Aspekte dieser Transformationen« (Vogel/Neugebauer 2022: 82). Erst eine grundsätzliche Anerkennung als Kulturtechnik ermöglicht die Platzierung von Kritik und eine Begründung für den »Entzug vom digitalen Change-Imperativ« (ebd.). Die beiden Autor_innen verweisen einerseits auf die »zunächst technisch-praktische, letztlich aber auch eine moralische Diskriminierung« (ebd.), die oft zur Folge einer skeptischen und distanzierten Haltung wird. Wenn eine solche nicht begründet wird, dann wird andererseits auch »die argumentative Deutungshoheit anderen überlassen« (ebd.). Demnach ist die Teilnahme oder aber eine begründete Nicht-Teilnahme an Diskursen und Praktiken gefragt, in jedem Fall eine Informiertheit und Auseinandersetzung, die in ihren Konsequenzen zu (gestaltbaren) Transformationen führt, auch im Sinne eines »to resist is to create« (Petrešin-Bachelez/Werkmeister 2016: 72). Darin liegt die Verantwortung, um »Impulsgeber und Verhandlungsort« (Vogel/Neugebauer 2022: 81; vgl. Kapitel 5.3.1) zu sein und Alternativen zu kommerziell ausgerichteten

Formaten zu bieten. Statt der Entwicklung einzelner Literacies wie die der Digital Literacy führen die Forschungsergebnisse hier zur Idee der Chronoliteracy. Gewissermaßen nimmt sie einen Platz im Dazwischen ein und gibt Orientierung im Aufbau diverser Literacies, die im Laufe der Zeit für die Facetten der Museumsarbeit erforderlich werden. Sie kann als Kulturtechnik im Umgang mit (neuen) Kulturtechniken verstanden werden, um Einfluss auf den Umgang mit Prozessen wie Digitalisierung und mit Krisen wie etwa den Folgen der Coronapandemie zu nehmen.

6.4.1 Zwischenraum: Balance zwischen den Zeitebenen

Tabelle 18: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Zeitebenen (identitätsstiftende Funktionen der Zeit) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Zeitebenen ausbalancieren, um am Selbstverständnis zu arbeiten		

Eigene Darstellung

Das Datenmaterial verweist auf die Verhältnisse zu den Zeitebenen in ihren Rollen für das Selbstverständnis der Museen, wie die darin jeweils verantworten Traditionen und Aufgaben sowohl Ursachen als auch Folgen dieser Verhältnisse sind. Für den Museumskontext unter den Bedingungen zunehmender Digitalisierung lassen sich demnach Möglichkeitsräume ausmachen, die im (veränderten) Umgang mit den Zeitebenen liegen.

[...] man merkt, dass vieles im Umbruch ist, dass es viele Konferenzen gibt, wo über den Begriff des Museums und die Zukunft der Museen und [...] wobei es [...] ein alter Hut ist [...] Museum ist tot, es lebe das Museum, [...] das wird in zwanzig Jahren auch wieder passieren [...] (I1D)

Um das Museum – in seinem Beziehungsgefüge mit den Zeitebenen – wird stets gerungen. Bei der Gelegenheit erfolgt ein Rückgriff auf den Beitrag von Vogel/Neugebauer 2022:

Totgesagte leben bekanntlich länger, und die stetige Wiederkehr der Forderung nach musealer Erneuerung in Hinblick auf gesellschaftliche Relevanz und Gestaltungskraft verdeutlicht die Sehnsucht nach Orten, in denen Vergangenheit und Gegenwart mit Blick auf die Zukunft gemeinsam verhandelt werden. (Vogel/Neugebauer 2022: 78)

Sie betonen die Verwobenheit der Kulturinstitutionen mit den Zeitebenen, den Lehren aus der Vergangenheit mit den Vorbereitungen auf die Zukunft, einer scheinbar flüchtigen Gegenwart mit den Depots der Museen (vgl. ebd.). Das Museum selbst wird als anachronistischer, zeitwidriger Ort geschildert, beispielsweise als »einer der merkwürdig analogen Orte« (I1D). Das gilt bereits für das Museum in Zeiten »der industriellen Zivilisationsdynamik« (te Heesen 2012: 109) und seine scheinbare Unvereinbarkeit »mit Schnelligkeit, Maschinen, Industrie und Qualm« (ebd.: 110).

Die Assoziation des Museums mit einem Mausoleum als eines verstaubten und für die Gegenwärtigkeit nutzlosen Orts entsteht in einer Zeit, die vom Fortschritt und von Beschleunigung geprägt ist. Sie entsteht in einem Moment, als die Identifikation mit dem besseren Leben, mit dem gebildeten Arkadien, nicht mehr in der Kunst und auch nicht in der Nation liegt, sondern in der Vervollkommenung des Irdischen durch das technisch Machbare. (ebd.: 111)

Gleichzeitig erzeugen die technischen Machbarkeiten und die empfundene Rasanzen von Veränderungen ein Bewusstsein für die Erhaltung von Relikten, wachsendes Interesse an Museen, Musealisierung sowie Ästhetisierungen von Vergangenem (vgl. ebd.: 170–172). Eine »beschleunigte Historisierung der Kultur« (ebd.: 171) erscheint als Kompensation für Verlustängste angesichts des Wandels, für den drohenden Verlust von Vertrautheit (vgl. ebd.: 171–172). Die Autorin verweist auf den Text von Lübke (1982: 18; vgl. te Heesen 2012: 172):

Jenseits ungewisser Grenzen unterliegen wir unter Bedingungen eines sich beschleunigenden sozialen Wandels der Gefahr einer temporalen Identitätsdiffusion. [...] Durch die progressive Musealisierung kompensieren wir

die belastenden Erfahrungen eines änderungstempobedingten kulturellen Vertrautheitsschwundes. (Lübbe 1982: 18; vgl. Zacharias 1990)

Seine Verhältnisse zu und Verpflichtungen gegenüber den Zeitebenen sind wesentliche Bausteine im Selbstverständnis des Museums. Seine Aufgabe liegt darin, »Geschichte und Gegenwart sinnvoll miteinander in Einklang« (te Heesen 2012: 169) zu bringen, indem es sich dem Ausstellen und Sammeln widmet, gegenwärtigen Bedürfnissen ebenso wie dem Bewahren und Registrieren der Vergangenheit (vgl. ebd.). Sinnvoll im Einklang zu sein, bedeutet, immer wieder in einer bestimmten Balance zueinander gehalten zu werden.

Beispielsweise führt eine Überbetonung der Vergangenheit, eine »Überfülle an Geschichte, Details und Objekten« (ebd.: 107), dazu, dass alles verschwimmt, nichts mehr herausragt, besondere Aufmerksamkeit weckt und bildungswirksam werden kann. Die Menschen werden nicht mehr berührt, sondern überschwemmt. In der Menge zu vieler Details verliert sich die Wahrnehmung größerer Zusammenhänge (vgl. ebd.) – und damit auch der Zusammenhang mit gegenwärtigen Themen.

Das Einbeziehen der Gegenwart dient einem besseren Verständnis – und womöglich Nutzen – der Vergangenheit (vgl. ebd.: 114). Diese wird in ihrem Kontrast zur Gegenwart erst als solche erkenn- und erklärbar (vgl. ebd.). Das Museum

sollte einerseits weiterhin sammeln, bewahren und konservieren und andererseits als Seismograph fungieren, am Puls der Zeit sein, das stattfindende Leben begleiten und entsprechend unterstützen – sei es in der Lebendigkeit seiner Darstellung, sei es in der Anforderung, die Gegenwart zu sammeln, sei es durch die Beantwortung drängender Fragen [...] (ebd.: 105-106)

Durch die Brille aktueller Fragen ergibt sich ein entsprechend geschärfter Blick auf die Objekte und Geschichten im Museum. Richtungsweisend ist für den Blick und die Wahrnehmung der Besucher_innen weniger die »Kenntnis der Vergangenheit [...], sondern die adäquate Teilhabe an der Gegenwart« (ebd.: 124). Die Objekte dienen dann weniger der Veranschaulichung der Vergangenheit, als vielmehr der Erklärung und dem Verständnis der Gegenwart (vgl. ebd.).

Schließlich wird das Museum immer auch »als eine sich durch die Zeit entwickelnde Institution wahrgenommen, [...] die mehr über die Gesellschaft aussagt als über das, was in ihr aufbewahrt und gezeigt wird.« (Ebd.: 159)

Das bedeutet, dass auch die Überbetonung der Gegenwart Verzerrungen zur Folge hat, wenn Museen tagesaktuell auf ihre Umgebungen reagieren. In der Zusammenschau ermöglichen Geschichte und Gegenwart Vergleiche und Erkenntnisse, »das Auffinden von Ähnlichkeiten im Nebeneinander der Bilder, das neue Sehen und die neue Simultaneität« (ebd.: 116) Das »simultane Sehen« bezeichnet hier den vergleichenden Blick unter den Bedingungen neuer Reproduktionsmöglichkeiten (vgl. ebd.). Damit verbunden ist die Hoffnung auf das »Auffinden eines neuen Ordnungsprinzips jenseits der gängigen Wertzuschreibungen« (ebd.: 115), mit einer Gültigkeit über die Vergangenheit und auch die Gegenwart hinaus.

Das Museum, ehemals gegründet zur Vergegenwärtigung des Vergangenen in Relikten und Meisterwerken, inkorporierte nicht nur die Gegenwart, sondern versuchte nun auch, Zukunft mit einzuschließen und mehr noch: Zukunft zu generieren. (ebd.: 115–116)

Museen wirken mittels der Kunst – der darin enthaltenen Interpretationsmöglichkeiten und Gegenentwürfe (vgl. Kapitel 5.3.1) – und mittels der ihnen zugeschriebenen Deutungshoheit und Glaubwürdigkeit (vgl. Kapitel 5.1.3). Die vielen Diskurse um die Zukunft der Museen und das Museum der Zukunft, eine mögliche Überbetonung des Verhältnisses zur Zukunft, bewirken selbst wiederum auch eine Asymmetrie und – wenn diese Asymmetrie nicht bewusst wird – eine Täuschung. Es muss erkannt werden, wenn die Gegenwart aus einer bestimmten Zukunft heraus betrachtet und organisiert wird – in einer »Art von antizipatorischer Deduktion der Zukunft, die in der Gegenwart wirksam ist, [...] sodass die Zukunft bereits im Jetzt agiert [...]« (Avanessian/Malik 2016: 11). Die Gedanken an die Zukunft überlagern die Verbindung in die Gegenwart – die »Zukunft wird mit lautem Trara verkündet« (Mörsch 2020: 199). Leise verläuft dahingegen oft das »Verweilen im Hiatus des Gegenwärtigen« (ebd.). Die Gegenwart braucht Zeit – »in der wenig Merkbare oder Repräsentatives geschieht.« (Ebd.) Sowohl die Überbetonung einer imaginierten Zukunft als auch die der – mal leisen und durchaus auch mal lauten – Gegenwart hat ihre jeweiligen Tücken:

Neben dem vermeintlichen Verlust eines politischen Standpunktes in der Gegenwart ist eine weitere Problematik von Zukunft, dass sie eben nicht nur mit explorativen Möglichkeiten einhergeht, sondern immer auch mit normativen Implikationen. Diese sind nicht selten in altbekannte zeitliche Lo-

giken verpackt, wie beispielweise [sic!] Entwicklungsparadigmen, Evolutionsismen und heteronormativen Zeitlogiken. (Binder/Chakkalakal 2022: 106; vgl. Hausmann 2022: 57–58; Kapitel 3.5)

So gilt es alle Zeitebenen und das Verhältnis dazu zu reflektieren und im sinnvollen Einklang auszubalancieren. In Zeiten zunehmender Digitalisierung erscheint es außerdem »wichtig zu verstehen, dass digitale Techniken dazu beitragen, diese drei Zeitebenen verschwimmen zu lassen« (Vogel/Neugebauer 2022: 75). Das bedeutet, dass die jeweilige Wirkung digitaler Techniken bei dieser Balance berücksichtigt werden muss. Auf welche Art und in welchem Verhältnis die Zeitebenen verschwimmen, ob sie erkennbar oder unterscheidbar bleiben, ob sie anders in Beziehung zueinander gedacht werden können, das muss festgelegt und kann nicht nur Algorithmen überlassen werden (vgl. Nowotny 2016: 49–50; Kapitel 6.2).

Die Digitalisierung erzeugt Möglichkeiten und Verantwortlichkeiten. Sie ist vielfach von kommerziellen Anbietern, wirtschaftlichen und politischen Interessen bestimmt (vgl. ebd.: 82; Faßler 2020). Es ist »essentiell für Kulturinstitutionen, zu diesem Dilemma eine Haltung aufzubauen – ganz praktisch, als Mission, Leitbild, durch Gespräche und Diskussionen, durch konkretes Handeln.« (Vogel/Neugebauer 2022: 83) Eine solche Haltung wiederum soll »historische Perspektiven mit utopischen Zukünften im Hier und Jetzt vereinen und vermitteln« (ebd.). Darin erkennen die Autor_innen schließlich die Verantwortung der Museen für die Demokratie: »Demokratie ist nicht im Konsum eines Livestreams eingelöst, wenn darin ein ewiges Jetzt regiert, das sowohl historische Perspektiven als auch Zukunftsutopien ausschließt.« (Ebd.: 81; vgl. Faßler 2020) An den museumsspezifischen Schnittstellen der Zeitebenen liegt schließlich eine besondere Verantwortung durch die ihnen innewohnende Deutungsmacht.

Doch auch der »überzeitliche Wahrheitsanspruch« der Museen bröckelt, so wie »die Allgemeingültigkeit musealen Wissens« (Sternfeld 2018: 56). Die Infragestellung des Museums muss dabei sowohl seine Deutungshoheiten als auch – und zwar ganz explizit – seine Temporalitäten beinhalten. Es gilt, ein Bewusstsein für die Verantwortung und die Rolle dieser Temporalitäten zu schaffen, für die eigenen Zeitverhältnisse, ihre Gründe und Bedingungsgefüge. Es geht um die Verankerung dieses Bewusstseins in der Museumspraxis. Es geht darum, die institutionellen Temporalitäten und das Potenzial ihrer Veränderungen besser zu erkennen, um »the undoing of the immutability of time that the museum of today still rests on« (Ribas 2020: 233). Schließlich

ist zu bedenken: »Bereits die Festlegung der zu berücksichtigenden Dimensionen: Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft ist epochal, d.h. anthropogen zeitgebunden.« (Schmidt-Lauff 2012b: 35) Die Gewichtung der einzelnen Zeitebenen und ihrer Verhältnisse zueinander ist immer auch menschengemacht und veränderbar und vom zugrunde liegenden Verständnis der Zeit abhängig (vgl. ebd.).

6.4.2 Zwischenraum: Bedeutung von theōría, kairós, krisis

Tabelle 19: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Wellen (Umgang mit temporären Verdichtungen) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- theōría, kairós, krisis als Konzepte nutzen, um mit temporären Verdichtungen umzugehen		

Eigene Darstellung

Das zweite Unterkapitel nimmt die äußeren Umstände in den Blick, die das Verhalten und Selbstverständnis von Museen (mit-)bestimmen und beleuchtet dazu ihren Umgang mit Wellen und Schüben im Laufe der Zeit. Die Rede ist in den Interviews von Trends, Hypes und Hipness bis hin zu Krisen, Zwängen und Soforthilfemaßnahmen angesichts der Pandemie. Die Pandemie stellt eine ganz besondere Situation dar, die dieses Kapitel auch, aber nicht ausschließlich füllt. Gemeinsam ist diesen sehr unterschiedlichen Wellen und Schüben, dass sie zeitliche Verdichtungen darstellen, eine erhöhte Dichte intensiver Erfahrungen über einen bestimmten Zeitraum. Sie fordern Positionierungen und die Entwicklung von Umgangsweisen. Dementsprechend geht es um die Wahrnehmung und Beobachtung solcher temporärer Verdichtungen und damit einhergehender Veränderungen, um das Erkennen und Einordnen bestimmter Momente als geeignet für entsprechende Handlungen

und Veränderungen sowie das Finden von Kriterien und Entscheidungen in einem möglichen und möglichst geeigneten Moment.⁴

Die Beobachtung – auch im Sinne der Wahrnehmung von Veränderungen und veränderten Geschwindigkeiten – führt zum Begriff der Theorie in seiner ursprünglichen Bedeutung. *Theōría*

bringt Zusammenhänge zur Anschauung, versucht, hinter den einzelnen Phänomenen das Allgemeine, den Grund – und das heißt nach griechischer Anschauung: das nach wie vor Wirksame – auszumachen und somit der chaotischen Welt eine gewisse Ordnung und Regelmäßigkeit abzugewinnen. (Kloft 2001: 49; vgl. Speer 2022: 99)

Der Umgang mit Krisen und anderen temporären Verdichtungen erfordert ein adäquates Maß an Zeit für Beobachtung und das Bewusstsein, dass es der Zeit des Beobachtens und auch Abwartens bedarf. In diesem Sinne bildet *theōría* eine Voraussetzung für Bewertungen und Entscheidungen, eine Voraussetzung für und auch einen Gegenvorschlag zu (Sofort-)Maßnahmen. Es ermöglicht, Momente des Handelns und Entscheidens zu erkennen, einordnen und gegebenenfalls auch nutzen zu können.

Die Entscheidung über das passende Maß, über Prioritäten und Geschwindigkeiten bleibt ein potenzieller Auslöser für Konflikte. Krisen und damit oft einhergehende Verschiebungen in der Zeitwahrnehmung lösen unterschiedliche Reaktionen und damit Konfliktpotenzial aus. Reaktionen in Krisenzeiten sind abhängig von Wissen, Erfahrung, Voraussetzungen im Vorfeld eines solchen Moments (vgl. Kapitel 5.3.3), von Differenzierung, Präzisierung, Planung und Zwängen angesichts der Krise. Zeitliche Prioritäten und Geschwindigkeiten müssen synchronisiert werden, um einen gemeinsamen Rhythmus in Krisenzeiten zu finden. Krisen zeigen Momente von Möglichkeiten auf (vgl. Zierold 2020), öffnen bestimmte Zeitfenster für bestimmte Handlungen und Entscheidungen. Es bedarf wiederum eines »kairologischen Gespürs« (vgl. Held 2000: 120; Kapitel 5.2.1), um solche Momente – als »eine Art Verzögerungseffekt neuronaler Oszillationen« (Treml 1999: 23) – zu erkennen und zu nutzen. Gerade die Verunsicherung durch krisenhafte Situationen kann »kulturel-

4 Inhalte aus Kapitel 6.4.2 und 5.3.2 waren Bestandteil eines Vortrags am 16.11.2023 zum Zwischenstand der Forschungsarbeit: »Chronoliteracy as Future Skills. Empirical Research on the Creative Scopes of Museums«. Vortrag im Rahmen des ICOFOM ASPAC Annual Symposium. ICOFOM ASPAC & Department of Museums Malaysia, ICOM Malaysia, in Zusammenarbeit mit ICOFOM (Kuala Lumpur, 2023; s. ICOM ICOFOM ASPAC).

les Bildungspotenzial freisetzen.« (Reinwand-Weiss 2023: 8) Das lässt sich von biografischen, individuellen oder gesellschaftlichen Bildungsprozessen auch auf Museen als Institutionen für ihren Handlungsradius übertragen – dass sie »insbesondere durch Krisenerfahrungen und liminale Erfahrungen dazu veranlasst und befähigt werden, Rahmungen und damit Bedingungen gesellschaftlicher und sozialer Ordnung zu verändern.« (Ebd.: 7)

Es bleibt die Kunst, angesichts krisenhafter Situationen geeignete Momente und Entscheidungen zu treffen – etwa zwischen Aussitzen und Gestalten, Schlagkraft und Behutsamkeit. Die Wahrnehmung von Krisen geht meist mit »Dringlichkeit« und »Zeitdruck« einher – wenn man »nicht viel Zeit hat, um sich ein genaues Urteil zu bilden und in Ruhe entscheiden zu können.« (Mergel 2012: 13) Krisen gelten als Auslöser und Folge von »Beschleunigungsprozessen« – »ohne diese Zeitlichkeit sind Krisen nicht zu denken.« (Ebd.) Doch lassen sich ebenso entschleunigende Momente erkennen (vgl. Kapitel 5.1.2). Das Paradox beschreibt Mergel »vor der Folie der Ungleichzeitigkeit«, nämlich von »Beschleunigung« und einer »momentanen Stillstellung« (ebd.: 15; vgl. Ramalho 2021: 118; Rinderspacher 2022: 21–27).

Die in den Interviews genannten Aspekte lassen sich oftmals nicht eindeutig als be- oder entschleunigend einordnen. Frustration oder Angst vor Frustration kann hemmend und verlangsamend wirken, theoretisch aber auch zu Beschleunigung führen, wenn man etwas einfach nur schnell hinter sich bringen oder bewältigen möchte. Dabei gilt umgekehrt, dass gewonnene Freiräume nicht nur Prozesse ermöglichen und beschleunigen, sondern auch hinauszögern, wenn sie für kreative – und zeitintensive – Experimente genutzt werden. Dennoch haben all die genannten Faktoren Auswirkungen auf die Geschwindigkeit und das Zeitempfinden. Koselleck beschreibt die Krise beziehungsweise »Krisis« im griechischen Sinne des Zwanges zum Urteilen und zum Handeln unter dem Vorgebot der Zeitnot« (Koselleck 2006: 213). Es geht um das bewusste Treffen von Entscheidungen – für eine bestimmte Geschwindigkeit und einen bestimmten Zeitpunkt für Handlungen –, um Beurteilungen von Handlungen als Notwendigkeit oder Chance, Kür oder Pflicht, Modeerscheinung, guten Ton oder Peinlichkeit.

Mergel beschreibt die »Denkfigur der Krise« mit der traditionellen Vorstellung von einem »krisenhaften Übergang«, von einem »Weg von einer Normalität in die andere« (Mergel 2012: 13), die von einer Idee der Stabilität geprägt ist. Diese Idee stellt er in Frage und ruft das umgekehrte Bild auf, dasjenige einer »permanenten Abfolge von Übergängen«, von einer »Kontinuierung des Wandels, der mal schneller, mal langsamer verläuft« und immer wieder »je neue

Möglichkeitsbedingungen schafft« (ebd.). Das verdeutlicht die Herausforderung, das eigene Handeln zu reflektieren und anzupassen, gegebenenfalls in einen Krisenmodus zu wechseln, darin wiederum nicht zu verharren und in den Modus – oder das Gefühl – eines ständigen Reagierens zu gelangen (vgl. Sutter/Eggel/Freiberg/Graf/Hänel/Huszk/Wolff 2020: 12–13).

Ein solches Changieren zwischen »Normalität« und »Krisenmodus« und seine Folgen gelten für Krisen und Hypes ebenso wie Trendwenden, sogenannte »Turns«, wie sie in verschiedenen Fachdisziplinen immer wieder ausgemacht werden (vgl. Bachmann-Medick 2006, beispielsweise zum Linguistic Turn, Postcolonial Turn, Performative Turn, Spatial Turn⁵). Folgendes Zitat bezieht sich auf die Museumsforschung und Wahrnehmung einer Museumskrise:

Das ständige Aufpoppen neuer *turns* in ihrer regelmäßigen Abfolge steht einer Analyse im Weg, insofern es die umfassende Krisendimension zur Modeerscheinung reduziert. Statt einzelnen Trends nachzujagen möchte ich daher vielmehr von einem jahrzehntelangen (wenn nicht sogar seit

-
- 5 Zum Thema der vorliegenden Arbeit lässt sich diesbezüglich aus kulturanthropologischer Perspektive festhalten: »Obwohl die Zeit eine grundlegende ethnologische Dimension bildet, scheint ihr in der kulturwissenschaftlichen Forschung eine eher randständige Bedeutung zuzukommen. Seit Jahrzehnten ist viel von Cultural Turns die Rede, nicht aber von einem zeitlichen Turn.« (Draszek 2023: 13, vgl. Draszek 2001) Diese Feststellung spiegelt sich sowohl in der Monografie der Literatur- und Kulturwissenschaftlerin Bachmann-Medick (2006) als auch im neueren, inter- und transdisziplinären Sammelband von Aßmann/Moormann/Nimmerfall/Thomann (2017) wider. Ähnlich scheint es in der Medienbildung: »Im Gegensatz zum spatial turn gibt es keinen vergleichbaren ›temporal turn‹, der ein besonderes und disziplinenübergreifendes Interesse an der Konstitution von Zeit anzeigt.« (Bukow/Fromme/Jörissen 2012: 10–11). Der von den Autoren vorgelegte Band versteht Zeit als »eine eigene ›Arbeitsdimension‹, die die eigenständige Arbeit mit dem Medialen erlaubt und einen eigenständigen Beitrag zur Bedeutungskonstitution vermittelt.« (Bukow/Fromme/Jörissen 2012: 11) In einer fünf Jahre später erschienenen Publikation aus den Geschichtswissenschaften hingegen heißt es: »Immer öfter ist gar schon von einem *temporal turn* die Rede. Dabei geht es weniger um Aspekte der Periodisierung, um Debatten über Zäsuren oder Kontinuitäten und zunächst einmal weniger um Fragen wie jene, ob eine bestimmte Gesellschaft besonders vergangenheitsfixiert, gegenwartsdominiert oder zukunftsorientiert (gewesen) ist. Anstatt der unter HistorikerInnen gemeinhin üblichen Perspektive auf historischen Wandel in der Zeit steht nun ›Zeit‹ selbst als historisch gewachsene und wandelbare Kategorie im Mittelpunkt des Interesses.« (Rothauge 2017: 730, Herv. i.O.)

mehr als hundert Jahren sich anbahnenden) Umbruch bzw. einer Spannung in der Idee des Museums ausgehen. (Sternfeld 2018: 57)

Damit einher geht das Plädoyer für eine längerfristige Perspektive auf Prozesse und Phänomene, die zeitlich verdichtet erscheinen, und für ihre Einbettung in größere geschichtliche Dimensionen⁶. Es gilt, sich trotz Druck Zeit für erforderliche Beobachtungen und Distanzierungen zu nehmen, für Entscheidungen und Erkenntnisse, für die Entlarvung von Krisensemantik, die entscheidenden Einfluss auf die Zeitwahrnehmung nimmt. Zeitnot ist auch eine Folge von Entscheidungen, Zeit auch ein Ergebnis von Praktiken:

Was passiert mit Zeit, wenn diese nicht lediglich als Antrieb und Motivation (wie z.B. Zeitdruck, »die Zeit ist reif«, Krisenzeit etc.) und Kontextualität sozialer Praktiken (eine bestimmte Zeit des Vollzugs einer Praktik: nachts, der Geburts- oder Hochzeitstag etc.) verstanden wird, sondern vor allen Dingen als Ergebnis eben dieser Praktiken? (Chakkalakal/Holst 2020: 16)

Die Bedeutungen von *theōría*, *kairós*, *krísis* können dabei helfen, die Auswirkungen von Krisen auf die Museumsarbeit einzuordnen, verstehen und nutzen, den Umgang damit in Zukunft gestalten zu können.

6.4.3 Zwischenraum: Entwicklung von Kriterien und Zeitfenstern für Veränderungen

Das Kapitel 5.3.3 beginnt in den Köpfen der Beteiligten, bei den Voraussetzungen in Form von Haltungen gegenüber Veränderungen und Anforderungen der Zeit. Es behandelt die möglichen Vorgehensweisen und Strategien, Trial and Error, experimentellen und seriellen Lösungen. Am Ende stehen die Ansprüche und Ziele, die mit dem Wandel verknüpft werden, Learnings, Verändertes, aber auch Unverändertes.

Was hier in drei Abschnitte gegliedert ist, überlagert sich in der Realität. Ziel des Kapitels ist die Entwicklung von Verständnis für diese Überlagerungen, für die Wechselwirkungen zwischen den Voraussetzungen, den Vorgehensweisen und den Vorstellungen für die Zukunft.

6 Dasselbe wird für den »Trend« der Digitalisierung gefordert und getan, zum Beispiel durch eine geschichtliche Perspektive auf einzelne, zum Teil zeitlich weit zurückreichende, als Digitalisierung gebündelte Prozesse; vgl. Kapitel 3.1; Jörissen 2016: 27–28; Heßler/Liggieri 2020: 19, 23.

Tabelle 20: Haupt- und Kernkategorien mit Markierung der Kernkategorie Wandel (Verlauf von Transformationsprozessen) sowie der entsprechende Teil der Grounded Theory

Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel
Grounded Theory	- Kategorien, Kriterien und Zeitfenster für Veränderungen entwickeln, um zeitgemäß zu bleiben		

Eigene Darstellung

Interessant sind beispielsweise gerade Rückwirkungen der Vorgehensweise auf die Vorbehalte – eine selbstbewusste Herangehensweise wirkt als ermutigendes, versicherndes Vorbild im Team, eine strategische Vorgehensweise als Überzeugung durch Argumentation, eine experimentelle Vorgehensweise als Überzeugung durch Veranschaulichung. Wichtig ist auch zu verstehen, dass Veränderungen nicht immer sichtbar sein müssen, sondern sich zunächst in Denkweisen verankern, solange sie aus praktischen Gründen nicht realisierbar sind. Dennoch wird sich immer wieder die Frage stellen, weshalb nicht umgesetzt wird, was diskursiv längst präsent ist.

Themen gesellschaftlicher Transformationsauswirkungen in den Feldern wie ökologische Nachhaltigkeit, Postdigitalität oder Diversität, Inklusion und anderen werden ästhetisch bearbeitet, führen aber noch nicht zwangsläufig zu einer weitreichenden Anwendung von Einsichten und Erkenntnissen auf die eigene Praxis und Institution und noch weniger zu einem transformierten Status, einer neuen Rolle dieser Felder im Bildungssystem. (Reinwand-Weiss 2023: 6; vgl. Griesser-Stermscheg/Haupt-Stummer/Höllwart/Jaschke/Sommer/Sternfeld/Ziaja 2023; Kapitel 6.3; Kapitel 6.7)

Gefordert sind die Übertragung der Erkenntnisse auf das eigene Handeln, die Übernahme von Verantwortung für Transformationsprozesse, für den Übergang von Ideen auf diskursiven Ebenen über Praxisprojekte bis hin zu grundsätzlich veränderten Alltagspraktiken (vgl. ebd.: 6–7).

Als Voraussetzung für die Realisierung bestehender Ansprüche an Museen werden beispielsweise »veränderte Organisationsformen, Entscheidungsprozesse, Handlungsweisen und Selbstverständnisse der im Museum Arbeitenden« (Muttenthaler 2020: 208) genannt – und Zeit:

Es bräuchte wohl die Zeit und die Ressourcen von der Hälfte des jeweiligen Ausstellungsprogramms, um ernsthaft an der diskriminierungskritisch perspektivierten Veränderung eines Museums arbeiten zu können – mit den zahllosen Konflikten, den strukturellen Umgestaltungen und Umverteilungen, die damit auf allen Ebenen verbunden sind. (Mörsch 2020: 199–200)

Es bedarf offensichtlich einiger Strategien für den Umgang mit Zeit, um Themen und Diskurse nicht nur für Ausstellungen und die User_innen aufzubereiten, sondern auch im eigenen Handeln der Museen zu verankern. Das museale Potenzial kann gerade darin liegen, aufzuzeigen, dass und wie aus Momenten der Unsicherheit und Irritation transformatorische Kraft geschöpft werden kann – mit Überzeugungskraft durch Veranschaulichung und Vorbild. Dazu bedarf es der Entwicklung von Strategien, Taktiken und Spekulationen – als »ludisches Herumlaborieren und Explorieren potenzieller Szenarien.« (Hausmann 2022: 49)

Wenn beispielsweise eine Kultureinrichtung nicht nur ein Projekt zur Förderung von Diversität anbietet, sondern diversitätsorientiertes Denken radikal umsetzt und dadurch den Rahmen der Institution transformiert, ist aus einem ästhetisch-künstlerischen Erprobungsraum eine neue Wirklichkeit geworden. (Reinwand-Weiss 2023: 8)

Museen können ihre Themen zum Anlass nehmen, sich selbst in einen Bildungsprozess zu begeben, Rückwirkungen auf die Institution zuzulassen, um auf ihre je individuelle und institutionelle Art zeitgemäß zu bleiben.

Wir wussten, dass wir in einer Zeit höchst komplexer, teilweise widersprüchlicher und nicht zentral gesteuerter Transformationsprozesse leben, in denen Phänomene wie Globalisierung, Digitalisierung, Individualisierung oder auch die Kulturalisierung der Ökonomie auf vielfältige Weise zusammenwirken und die Grundlagen unseres Zusammenlebens in allen wesentlichen Dimensionen verändern. Wir wussten, dass unsere Art zu leben sich ändern muss, nicht wegen eines Virus, sondern wegen der immer spürbarer werdenden globalen Katastrophe in Zeitlupe, dem Klimawan-

del. [...] All das ist prinzipiell nicht neu, all das galt schon vor Covid-19, wenngleich in weniger sicht- und spürbarer Form: Die Sicherheit, die wir unseren eigenen Entscheidungen zuschrieben, war schon vorher trügerisch. Die großen Pläne, die wir gemacht haben, haben sich auch vorher schon reihenweise relativiert. Die Regeln, von denen wir glaubten ausgehen zu können, haben sich auch schon vor Covid-19 laufend verändert. [...] Was wir jetzt erleben, ist ein Crashkurs in Sachen Komplexität und Unsicherheit, in dem noch einmal das Wissen nachgeholt wird, das bisher zwar bekannt, aber noch nicht recht internalisiert war. (Zierold 2020: o.A.)

Die pandemiebedingte Krise scheint eine Beweglichkeit und Innovationskraft der Kultureinrichtungen freigesetzt zu haben, die sich beispielsweise auf die mit der Ausnahmesituation einhergehende Fehlerfreundlichkeit oder freigeordnete Zeit zurückführen lässt (vgl. ebd.: o.A.; I2E; Kapitel 5.3.2). Die Verhältnisse zwischen »Normalität« und »Krisenmodus« sind komplex und fragwürdig (vgl. Mergel 2012: 13; Kapitel 6.4.2; Dartsch 2022). Doch die Wahrnehmung einer Krise als Ausnahmezustand kann als Impuls und Katalysator für Veränderungsprozesse fungieren. Solche Prozesse erfordern Zeit und einen veränderten Umgang mit Zeit, entfalten eigene Zeitlogiken, die gewohnte Routinen irritieren, unterbrechen und mitunter transformieren.

6.5 Chronoliteracy in der Verantwortung von Museen

Es ist wohl schon dann einiges gewonnen, wenn die der Gegenwart gerade angesichts der Konsequenzen der Digitalisierung verschiedentlich zugeschriebenen Simultaneitäten, wenn ihre Asynchronie und ihre Multiplizität nicht nur konstatiert, sondern auch in der Form der Gegenwartsdiagnose, auf der Ebene des kritischen Diskurses und im Begriff der Gegenwart tatsächlich reflektiert werden. (Schumacher 2019: 79)

Die vorliegende Arbeit liefert mit ihren Ergebnissen und empirischen Daten Material für einen kritischen und differenzierten Diskurs und mit den Ausformulierungen von Chronoliteracy Beiträge zur Entwicklung von Handlungs- und Problemlösungsfähigkeiten (vgl. Strübing 2018: 47; Kapitel 4.6). Ein wesentlicher Aspekt ist das Selbstverständnis von Museen als »Orte, an denen die New Literacies unbedarft diskutiert, erlernt, erprobt und hinterfragt werden können.« (Vogel/Neugebauer 2022: 84) Chronoliteracy – als eine dieser »New Literacies« – will erlernt, erprobt und hinterfragt werden, sowohl auf als auch

hinter den musealen Bühnen, weil sich immer beides durchdringt. Als »Bildungsorte für neue Literacies«, als »Alternativen zu marktkonformen Organisationsformen« und »community-orientierte Co-Produktionsstätten« (ebd.: 77) können Museen zur Ausbildung solcher Literacies beitragen, zu ihrer Ausformulierung und Anwendung und damit auch zu demokratischen Prozessen (vgl. ebd.). In seiner Beschaffenheit als mögliche Kontaktzone kann das Museum in Zeiten zunehmender Digitalisierung – sowie auch anderer Entwicklungen und Verdichtungen mit potenziell polarisierenden Wirkungen – ein Akteur sein, der »das Polare miteinander verbindet und synthetisiert.« (Ebd.: 84) Im konkreten Fall der Chronoliteracy könnte das bedeuten, »gut funktionierende Zeittransformatoren« zu bieten, das heißt »institutionelle und gesellschaftliche Vorkehrungen und Regelsysteme, die eine Integration und Angleichung der verschiedenen Zeithorizonte und Geschwindigkeiten ermöglichen.« (Nowotny 2016: 37) Dieser Anspruch wird insbesondere vor dem Hintergrund des globalen Zeitdrucks im Kontext mit Klima und Umwelt erhoben (vgl. Petrešin-Bachelez/Werkmeister 2016: 75; Glowczewski 2015: 2–3; Kapitel 6.3). An dieser Stelle wird auf die zunehmend verhandelten und relevanten Zusammenhänge zwischen Zeit und Nachhaltigkeit hingewiesen (vgl. Reheis 2019), zwischen Zeit- und Konsumpraktiken, zwischen Konzepten von Zeitwohlstand und Minimalismus (vgl. Heimerdinger 2023). Gerade »zeiteffiziente Konsumpraktiken wie das Auto oder Fast Food« (von Jorck/Geiger 2020: 358) tragen entsprechend zum Ressourcenverbrauch bei, so dass »eine veränderte Zeitpolitik auch als ein Schlüssel für eine nachhaltige Lebensweise« (ebd.) ins Blickfeld gerückt wird.

»I continuously return to the challenge of communicating urgency to slow moving institutions« (Kassim 2020: o.A.) – die hier formulierte Diskrepanz zwischen Dringlichkeit und Schwerfälligkeit bezieht sich im Kontext ihrer Aussage der Kuratorin, Schriftstellerin und Forscherin auf Nachhaltigkeit und den Umgang mit Ressourcen, vor allem aber den Zusammenhang mit (post-)kolonialen Wunden, Rassismus und Deutungshoheiten (vgl. von Bose 2020: 272; Kapitel 3.4). Für das Museum wird die Dringlichkeit beschrieben,

mit der sich das Museum mit seinen rassistischen blind spots, seinen bürokratischen administrativen Strukturen, seinen tradierten Sammlungsverständnissen, seiner Kultur der präventiven Konservierung, seinen dauerhaften Ausstellungsdisplays reformieren, ja neuerfinden muss (ebd.).

Dringlicher Umgestaltungsbedarf zeigt sich für diskriminierende Strukturen, für Hierarchien und die Verhältnisse zu den Zeitebenen, den Umgang mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ein Weg kann sein, den »Kämpfen und Aushandlungen um [...] die Zukunft des Museums« Raum (und Zeit) zu geben, sich »als lernende Institution zu begreifen«, die »Unausweichlichkeit von Konflikt« einzusehen, gerade auch von Konflikten »über verschiedene Zukunftsentwürfe« (ebd.). »Hierzu gehört unvermeidbar die Frage, wer an dieser Auseinandersetzung beteiligt ist und wer nicht.« (Ebd.) Wenn Akteure Kultureller Bildung Raum und Zeit für eine solche »Aushandlung konfliktärer Interessen« (Menrath 2023: 6) bieten wollen, dann stehen das Verständnis und die Bedeutung von Kultur und Beteiligung zur Debatte – wie etwa in Diskursen der Cultural Studies:

Statt eines affirmativen Kulturbegriffs – im Sinne einer vorfindbaren Kultur, zu der z.B. durch Kulturelle Bildung emphatisch »Zugänge geschaffen« werden sollen – wird Kultur in den Cultural Studies selbst als Sphäre von Aus- wie Eingrenzung benannt. Kultur erscheint hier als fortlaufend umkämpftes Feld [...] (ebd.: 5)

Machtverhältnisse zeigen sich in den zugrunde liegenden Prämissen, in Deutungshoheiten und auch darin, wer bestimmt, was dringlich ist, was ein Hype, was eine Notwendigkeit ist, was im Dringlichkeitsdiskurs verharnt und was tatsächlich in die Umsetzung kommt. In diesem Sinne kann Zeitpolitik auch zum Schlüssel für Demokratie werden (vgl. Rinderspacher 2024; Vogel/Neugebauer 2022: 83, Kapitel 6.4.1). Machtverhältnisse drücken sich in Zeitverhältnissen aus und lassen sich darüber gestalten (vgl. Lefebvre 2004: 68–69; Wurm 2012: 106; Rothauge 2017: 737–739; Schwell 2023: 56; Kapitel 5.2). Das Warten-Müssen löst Ohnmachtsgefühle aus, das Zu-Spät-Kommen muss man sich erlauben können, Zeitnot und Terminstress gelten als Statussymbole. Entscheidungsgewalt hat, wer darüber bestimmt, was dringlich ist und ob noch ausreichend Zeit für größere Abstimmungsrunden ist oder eine unabgesprochene, allein getroffene Entscheidung den Weg abkürzt.

6.6 Chronoliteracy in der Vermittlung von Museen

In ihren Rollen als Multiplikatoren verfügen Museen über vielseitige Möglichkeiten, zu Chronoliteracy beizutragen – zum einen über ihre spezifischen

Medien, Kunst und Ausstellungen, zum anderen über ihre spezifischen Verhältnisse zu den Zeitebenen. Damit richtet sich der Blick auf die Kulturinstitutionen als Orte für »(lebenslange) Allgemeinbildung im und durch das Medium künstlerischer und symbolhafter Ausdrucksformen« (Reinwand-Weiss 2013/2012: 5; vgl. Kapitel 1.2). Eben jene Ausdrucksformen bilden einen Ausgangspunkt zur Reflexion von Zeit und weiten die Wahrnehmung für »zuvor nicht wahrgenommene Zusammenhänge« (Paflik 1987: VI). Die Beispiele für die Thematisierung von Zeit in der Kunst sind vielfältig (vgl. Braidotti 2023; Paflik: 1987; Baudson 1985; Graham/Cook 2010: 87–110; Heathfield 2014; Gamper/Hühn 2014b; Weibel 1987; Becker 2013), ebenso finden sich Beispiele für Ausstellungen zum Thema⁷. Damit haben Museen Möglichkeiten für die Vermittlung eines Zeitbewusstseins. Auch wenn Zeit nicht die Themen- und Objektwahl bestimmt, auch nicht explizit in den Objektbeschreibungen oder im Ausstellungstitel genannt ist, stellt sich die Frage, wie den Besucher_innen die Vielfalt an Verhältnissen zur Zeit bewusst gemacht werden kann, gerade diejenigen, die das Museum selbst generiert oder suggeriert. »How can time be represented materially, and to what extent do different objects guide us to perceive it distinctly?« (Julião 2015: 135; vgl. Heathfield 2014: 136) Es gilt diverse Formen von Materialisierungen, Wahrnehmungen und Lesarten zu vermitteln, anzubieten, wahrnehmbar und auch explizit zu machen. Ein Beispiel ist das Bewusstsein für die Verwendung unterschiedlicher Tempora in Ausstellungstexten und die damit verbundenen Auswirkungen auf die Wahrnehmung der Exponate (vgl. Meyer-Krahmer 2014: 265–276; Avanesian/Malik 2016: 15–16; Kapitel 3.4). Aus anderen Kontexten bzw. Websites sind Nutzer_innen die Anzeige der geschätzten Lesedauer gewohnt – vor dem

7 Folgende Beispiele sind unterschiedlicher Art, zum Beispiel aus dem Kontext der Kunst, aus der Verbindung von Kunst und Natur, aus der Kultur- und Technikgeschichte: Über den Wert der Zeit. Neupräsentation der Sammlung für Gegenwartskunst, August 2023 – August 2025 (s. Museum Ludwig); Fetisch Zukunft. Utopien der dritten Dimension, Dezember 2022 – April 2023 (s. Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH); Back to Future. Technikvisionen zwischen Fiktion und Realität, Dezember 2021 – August 2022 (s. Museumsstiftung Post und Telekommunikation); Tempo! Alle Zeit der Welt. Eine Ausstellung im Museum Sinclair-Haus, September 2021 – Februar 2022 (s. Stiftung Kunst und Natur gGmbH); Zur Zeit. Zeitdinge aus den Sammlungen des Werkbundarchiv – Museum der Dinge, Juni – August 2013 (s. Werkbundarchiv e. V.); JETZT. Zeitempfinden und Gegenwartsdesign, September – November 2011 (s. Marta Herford gGmbH d); Zeit, die vierte Dimension in der Kunst, Juli – September 1985, Kunsthalle Mannheim (vgl. Baudson 1985, Paflik 1987).

Hintergrund von Diskussionen um die Länge und Komplexität von Ausstellungstexten eine denkwürdige Praxis, möglicherweise aber auch nur eine temporäre Erscheinung. Der Umgang mit Zeit in Ausstellungen wurde während der Corona-Pandemie etwa dadurch stärker ins Bewusstsein gerückt, dass im Vorfeld feste Zeitfenster gebucht werden konnten oder mussten, die spontane Besuche und beliebige Verweildauern einschränkten, ebenso aber auch die Wartezeit am Eingang verkürzten. Mehrfachtickets für Museen können den wiederholten Besuch einer Sonderausstellung ermöglichen, gerade wenn man den Zeitdruck und Anspruch der Nutzer_innen abfedern will, alles gesehen und gelesen zu haben (vgl. Jocks 2022: 57–58; Roßkopf 2024: 186; Schmidt-Wetzel 2024: 169–171; Kapitel 6.3.1). Dementsprechend hat beispielsweise auch das Ticket- und Preissystem von Museen seine Auswirkungen auf die Museums- und Zeitnutzung.

Die Künste verfügen über ganz spezifische Potenziale der Vermittlung. Kunstwerke figurieren als »Zeitspeicher« (Seel 2007: 44), die ihren Rezipient_innen sowohl Zeit nehmen als auch geben – »einen Vorrat an Zeit für die Wahrnehmung ihrer selbst und der Welt« (ebd.). Es ist die Gegenwart eines Kunstwerks, die »einen gesteigerten, veränderten und variierten Sinn für Gegenwart weckt.« (Ebd.) Kunst lädt »zu einem besonderen Vollzug der Zeit ein. Sie läßt uns in einer verwandelten Gegenwart sein.« (Ebd.: 37)

Das *ist* Gegenwart: in einem grundsätzlich unüberschaubaren und unbeherrschbaren Fluss von Ereignissen zu sein, die mehr oder weniger stark berühren und betreffen. Wer sich als Teil dieses Flusses erfährt, benötigt Formen, die ihm eine Arbeit an der Zeit und ein Spiel mit ihr erlauben. Er kann nicht anders, als sich zu ihr in unterschiedliche Verhältnisse zu setzen, in denen Zeit kalkuliert und bemessen, gespart und verschwendet, erinnert und vergessen, beschleunigt und gedehnt, gekauft und geschenkt, genommen und gegeben werden kann. In dieses existenzielle wie kulturelle Zeitmanagement greifen ästhetische Formbildung und ästhetisches Formbewußtsein ein. Sie machen Zeit in besonderer Weise spürbar; sie lassen uns Zeit für die Zeit. Sie tun dies, indem sie vergangene, aktuelle oder künftige Gegenwarten in ihrer zeitlichen Verfassung präsent halten, indem sie Objekte entwerfen oder aufsuchen, und dabei immer auch Räume oder räumliche Verhältnisse entstehen lassen, die Konfigurationen von Präsenz zugleich herstellen und herausstellen. Der Sinn *der* Gegenwart verwandelt sich in einen Sinn *für* Gegenwart; das ist die grundlegende ästhetische Operation. (ebd.: 41, Herv. i.O.)

Neben den Wirkungen von Kunst spielen für die Chronoliteracy in der Vermittlung von Museen noch deren spezifische Verhältnisse zu den Zeitebenen eine Rolle, zu Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft (vgl. Kapitel 5.3.1).

Die Geschichte erweist sich dabei als Möglichkeitsraum, um sich die Freipotenziale vergangener Entwicklungen zu vergegenwärtigen, um neue Maßstäbe [sic!] aber auch Handlungsoptionen für die Gegenwart zu erwerben. Durch den Megatrend überschriebene Texturen und Prozesse müssen wieder freigelegt werden. Es muss Ziel sein, mit den Mitteln ästhetischer Imagination, einer konzeptionellen Reflexivität und einem zivilen Engagement der Alternativlosigkeit der existierenden Politiklogiken, die von Sachzwängen getrieben sind, neue Denk- und Handlungsmodelle entgegenzustellen. (Scherer 2016: 27)

Scherer schlägt mit *Poiesis* und *Mimesis* zwei Modelle vor, die sich gerade in den Künsten immer wieder verwirklichen: »Die *Mimesis* erlaubt es, neue Ideen und Denkansätze in unseren vergangenen Erfahrungen und damit in der Geschichte zu verankern, während die *Poiesis* das Denken für eine Imagination der Zukunft öffnet.« (Ebd.)

Akteure Kultureller Bildung verfügen über ein weites Spektrum an Modellen und Angeboten für ästhetische Erfahrungen, die Ausgangspunkt für Bewusstwerdungs- und Bildungsprozesse bieten, die Haltung und Kritik herausfordern. Ebenso bieten sie eine Grundlage für die Affirmation bestehender Verhältnisse. Leeker formuliert für den Umgang mit Technik, was sich auf den Umgang mit Zeit übertragen lässt: »Formen ästhetischer Vermittlung sind zugleich auch verantwortlich für eine Anpassung menschlicher Agierender an technische Umwelten.« (Leeker 2018: 9) Gleiches gilt also für affirmative Lesarten von Zeitstrukturen, Zeitvorgaben, Zeitlogiken, die der Irritation bedürfen, um Raum für Kritik und Strategien jenseits der Anpassung zu bieten (vgl. Ackermann/Egger 2021b: 12, Kapitel 3.1). Auch folgende Aussage lässt sich auf Zeit ummünzen: »Eine vitale und widerständige Kritik wird in digitalen Kulturen zu einem problematischen Unterfangen, da [...] Kritik an digitalen Kulturen immer schon in diesen stattfindet, sie also Teil dessen ist, was sie kritisiert.« (Leeker 2018: 19) Dasselbe gilt für die Zeitstrukturen, in denen man sich stets bewegt und die eine Chronoliteracy im Sinne eines Bewusstseins erfordern, um in eben diesen Zeitstrukturen wirksam werden zu können. Das bedeutet auch, bestehenden Machtpositionen, zeitlichen Gewohnheiten, Mechanismen von (zeitbestimmenden) Algorithmen etwas entgegenset-

zen (vgl. Schaffaff 2014: 203–204; Kapitel 3.4; de Haan 1999: 48; Kapitel 3.5). Am Anfang dieser Forschungsarbeit steht ein Ausstellungsbeispiel und die dazugehörige Aussage, dass gerade die Kunst den Blick auf gesellschaftliche Zusammenhänge erhellen und sensibilisieren kann (vgl. Fast/Froitzheim/Kreisel 2023: 14; Kapitel 1.3). Das gilt für Prozesse und Fragen zum Thema KI und Demokratie, wie im Falle der zitierten Ausstellung – und so auch zum Thema Chronokratie, um mit diesem Begriff der mächtigen Rolle von Zeit Rechnung zu tragen.

6.7 Chronoliteracy in der weiteren Forschung

»Kulturelle Bildung, im Sinne des 21. Jh.s verstanden, besitzt die Kraft zur Transformation bestehender pädagogischer Verhältnisse, die immer Ausdruck eines herrschenden Verhältnisses von Individuum und Kultur sind.« (Reinwand-Weiss 2013/2012: 6) In diesem Sinne meint Kulturelle Bildung »nicht nur Bildungsinhalte (die Künste) und kulturpädagogische Formate, sondern versteht sich als Bildungskonzept und pädagogische Haltung« (ebd.: 5). Somit ist das Konzept von Kultureller Bildung »Ausdruck einer kritischen pädagogischen und gesellschaftlich politischen Haltung« (ebd.: 6). Diese Konzeption führt unweigerlich dazu, dass sich die Kulturelle Bildung als Forschungsbereich mit ihren gesellschaftlichen, politischen, gegenwärtigen Kontexten auseinandersetzt (vgl. ebd.: 6). In einem solchen Konzept Kultureller Bildung »steckt die ästhetische Grundfrage: Wie wollen wir als Menschen im 21. Jh. zusammen leben, wie wollen wir unsere Kultur(en) gestalten und welche Aufgabe kommt dem einzelnen Subjekt dabei zu?« (Reinwand-Weiss 2013/2012: 6; vgl. Kapitel 1.2)

In Anbetracht der hier herausgearbeiteten Rolle von Zeit(-lichkeit) liegt nicht nur in der Praxis der Museen eine Verantwortung für die Auseinandersetzung mit Zeit, sondern auch in der Forschung der Kulturellen Bildung, um die Zusammenhänge weitergehend zu analysieren und für Akteure Kultureller Bildung nutzbar zu machen, die Rolle der Zeit für die Lebens- und Kulturgestaltung deutlich zu machen. Ziel ist eine gewisse Aufmerksamkeit für die Zeitlichkeiten, ihre Zusammenhänge, Auswirkungen und Gestaltbarkeit.

Der Nutzen der Forschung und die Nutzung der Zeit sind dabei weniger unter dem Gesichtspunkt einer maximalen Effizienz und optimalen Verwertbarkeit zu betrachten, sondern vielmehr im Bewusstsein bestehender oder zu ändernder Zusammenhänge, im Bewusstsein der nutzbaren Möglichkeitsräu-

me im (kreativen und zu verhandelnden) Umgang mit Zeit und der jeweiligen, teils ambivalenten Folgen eines solchen (selbstbestimmten) Umgangs. Viele Facetten der Zeitlichkeit unterliegen gesellschaftlich stark verankerten normativen Vorstellungen. Begriffe wie Pünktlichkeit oder Langsamkeit sind mit Wertungen, Assoziationen und Emotionen aufgeladen, die es sich für den jeweiligen Handlungskontext bewusst zu machen lohnt.

Folgender Gedanke, der für die Corpoliteracy formuliert wurde, lässt sich auf die Chronoliteracy übertragen: Im Sinne einer kritischen Körperlesekunde geht es gerade nicht um die »Lesefähigkeit«, wie sie etwa im Kontext von Visual Literacy ausgelegt wird – als Klarheit und Leistungsfähigkeit, als »Begreifen, Vergleichen, Trennen, Zweiteilen, Klassifizieren, Er/Kennen« (Sturm 2021: 32). Das Lesen und Sehen von Körpern muss vielmehr das Scheitern einer solchen Visual Literacy implizieren, im Sinne einer Anerkennung von »Unklarheit, Undurchsichtigkeit, Nicht-Erkennen, Verschwommenheit, Wildheit, Widersinn und Unbestimmtheit« (ebd.). So betrachtet kann und muss Chronoliteracy mit manchen bereits etablierten Auffassungen bestimmter Literacies brechen. Chronoliteracy ist nicht im Sinne einer – wie auch immer bewerteten – optimierten Zeitznutzung zu denken, mit einem erklärten Ziel wie etwa der reinen Zeitersparnis (die Geschichte vom Zeit-Sparen, von Meister Hora und den Zeit-Dieben ist schließlich weit verbreitet, vgl. Ende 1973; Oberleitner 2020; Böhme 2007). Wichtiger als die Optimierung von Zeitznutzung, Zeiterparnis und ein klares Verständnis von Zeitlichkeit ist es, sie immer wieder zu hinterfragen und in ihren Ambivalenzen, Diskrepanzen und Widersprüchen anzuerkennen.

In der Publikation zum Jahreskongress 2022 der Deutschen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft heißt es zum Forschungsbedarf:

Weder Beschleunigung noch Verlangsamung noch ein striktes Zeitmanagement erbrachten bisher eine Lösung der Probleme eines subjektiv und kulturell empfundenen Mangels an Zeit. Vielmehr hat sich die Suche nach einer adäquaten Zeitkultur immer stärker zu einer kulturellen Herausforderung entwickelt. Letztlich schwingt dabei häufig die ganz elementare Frage mit, wie man mit der begrenzten Lebenszeit sinnvoll umgeht. Da Zeit primär in ihrer Wirkung wahrnehmbar ist, in kulturellen Praktiken zur Gestaltung des Alltags und des Lebens, sind Empirische oder Vergleichende Kulturwissenschaftlerinnen und Kulturwissenschaftler gefordert, an der Lösung von Zeit-

Problemen mitzuwirken, um zu einem reflektierteren Verständnis von Temporalität zu gelangen. (Draszek 2023: 25)⁸

Der Bedarf an empirischer Forschung ist auch in den Bildungswissenschaften vernehmbar: »Die Diskussion um Zeit ist gekennzeichnet durch einen Überschuss an theoretischen Interpretationen der Begriffe und einen Mangel an empirischen Analysen.« (Faulstich 2012: 86)

Auf empirischer Basis und durch die spezifische Betrachtungs- und Arbeitsweise veranschaulicht vorliegende Forschung die Potenziale von Museen als Orte ästhetischer Erfahrungen und Kultureller Bildung sowie ihre Verantwortung im Umgang mit Zeit und ihren Möglichkeitsräumen, die sich durch Chronoliteracy erschließen lassen. In einer engen Verbindung von Diskursen der Kulturellen Bildung, der Museologie und empirischen Kulturwissenschaft liegen auch für die künftige Forschung noch viele Potenziale und Forschungsfragen. Museen konsequent als Orte Kultureller Bildung zu begreifen und zu erforschen, hat schließlich Folgen für die Forschungsergebnisse sowie die Wahrnehmung und Praxis von Museen. Erinnert sei an dieser Stelle an die öffentlichen Diskussionen anlässlich der Pandemie und der damit verbundenen Lockdowns. Museen wurden unter »Freizeit- oder Kultureinrichtungen«⁹ zusammengefasst und zeigten entsprechenden Widerstand, weil ihrem Bildungsauftrag dabei nicht ausreichend Rechnung getragen wurde:

[...] Denn Kultureinrichtungen sind viel mehr als reine Freizeitorte, es sind Orte, an denen Kunst, die nach unserer Verfassung unter besonderem Schutz steht, präsentiert und zugänglich wird. Es sind Bildungsinstitutionen, die basierend auf ihren Sammlungen und Forschungen, Nutzungs-, Informations- und Vermittlungsangebote bereitstellen.¹⁰

Auch außerhalb fachspezifischer Plattformen wurden diesbezügliche Diskussionen – unter anderem unter dem Schlagwort der sogenannten Systemrelevanz – laut, beispielsweise in einem öffentlichen Brief der Künstlerin Hito

8 Vgl. Draszek 2023: 13 sowie Bukow/Fromme/Jörissen 2012 und Rothauge 2017 zum »temporal turn« in Fußnote 5.

9 S. Bundesanzeiger Verlag GmbH: »Gesetz zur Stärkung der Impfprävention gegen COVID-19 und zur Änderung weiterer Vorschriften im Zusammenhang mit der COVID-19-Pandemie. Vom 10. Dezember 2021«.

10 S. Deutscher Museumsbund e.V. f. »Museen sind mehr als Freizeiteinrichtungen«, Beitrag auf der Website des Deutschen Museumsbunds vom 9. Dezember 2021.

Steyerl an den Bundespräsidenten zur Ablehnung des Bundesverdienstkreuzes:

Herzlichen Dank für das Angebot, mir ein Bundesverdienstkreuz unter dem Motto »Kultur ist Lebenselixier für alle« zu verleihen. Hier meine Antwort, mit Verlaub: Ehrlich jetzt? In den letzten 18 Monaten hat sich erwiesen, dass die Bereiche Bildung und Kultur in der Krise am wenigsten zählen.¹¹

Der Brief fragte schließlich nach der Definition von »Systemrelevanz« und von »Kultur« und verdeutlichte letztendlich, wie sehr die Pandemie Probleme, aber auch Prämissen offenlegte, bei Betrachtung bestehender Verhältnisse zum Vergrößerungsglas wurde, bereits ohnehin prekäre Situationen noch verschärfte.

Hier kann die Forschung ihren Beitrag leisten, um die Betrachtungsweise von und vertiefte Auseinandersetzung mit Museen als Akteure Kultureller Bildung zu stärken. Das kann auch bedeuten, die neue Museumsdefinition des internationalen Dachverbands mit Leben zu füllen: »Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.«¹² (vgl. Kapitel 1.3) Künftige Forschungsarbeiten können weiter konkretisieren und differenzieren, wie eine solche Vielfalt von (ästhetischen) Erfahrungen beschaffen ist, erzielt und wirksam werden kann, und welches Bildungsverständnis der Museumsarbeit zugrunde liegt. Außerdem werden sie mit größerer zeitlicher Distanz und den – von vornherein darauf angelegten – Studien und Zahlen aus der Erforschung der Pandemie die Zusammenhänge mit den Auswirkungen besser einordnen können.

Der gewählte Forschungsstil der vorliegenden Arbeit zeichnet sich gerade dadurch aus, dass die entwickelten »Theorien im Sinne des Pragmatismus prinzipiell unabgeschlossene Theorien sein müssen« (Aßmann 2013: 87; vgl. ebd.: 253; Uhlig 2017: 92; Kapitel 4.6). Ebenso wie die Realität und die Prozesse, die beschrieben und erklärt werden, so kann auch die Theorie selbst »nur prozesshaft gedacht werden.« (Aßmann 2013: 87) In diesem Sinne lädt diese Studie zur Weiterentwicklung ein. Das Theoriegebäude kann aus- und umgebaut werden, Räume können umstrukturiert und vergrößert werden, Anbau-

11 S. ZEIT ONLINE GmbH.

12 Vgl. Fußnote 8 (Kapitel 1) zur offiziellen deutschen Übersetzung der neuen Definition für Museen vom 10.07.2023 (s. ICOM Deutschland e.V. b). Dazu im Vergleich erwähnte die frühere Fassung nicht »vielfältige Erfahrungen«, sondern den »Zweck von Studien, der Bildung und des Genusses« (s. ICOM Deutschland e.V. a).

ten werden erforderlich. Das Dach wird früher oder später saniert, neue Türen und Fenster werden eingebaut, neue Zugänge und Aussichten geschaffen. Zunächst wurden ein Fundament, ein Gebäude und neue Räume errichtet und benannt.

Jedes der neun Ergebniskapitel ist anschlussfähig für Vertiefungen und Verknüpfungen zu bestehenden Theorien, jeder der neun Zwischenräume bietet Platz und Anregungen für weitergehende Forschungsfragen – gerade für solche Fragen, die von vornherein auf den Zeitfaktor abzielen. Denn weder die Forschungsfrage, noch die Interviewleitfragen dieser Studie waren zu ihrem Beginn darauf ausgerichtet. Die Ergebnisse können und sollen in weitere Iterationen eingespeist werden (vgl. Aßmann 2013: 87, 253; Uhlig 2017: 92; Kapitel 4.6). Bei entsprechender Ausrichtung kann der Zeitfaktor und der Umgang mit Zeit gezielt von Beginn an thematisiert werden – Geschwindigkeiten, Rhythmen und Transformationsprozesse können jetzt, da sie einen Platz und Namen im Theoriegebäude haben, gezielt adressiert werden. Ebenso kann der Bedeutung des Zeitfaktors für den Forschungsprozess selbst von vornherein entsprechend Rechnung getragen werden (vgl. Mensching 2023: 230; Kapitel 4.6).

Die künftige Forschung kann Abhängigkeiten zwischen Zeit- und anderen Faktoren untersuchen, wie etwa der Teamgröße und dem Standort des Museums, der Geschlechterzugehörigkeit oder dem Alter der Interviewpartner_innen. Folgende Fragen, die sich aus der vorliegenden Studie ziehen lassen, können jenseits des Museumskontexts auf andere Kulturinstitutionen übertragen werden:

- Welche (Un-)Gleichzeitigkeiten prägen den Arbeitskontext und das weitere Umfeld? Welche zeitlichen Diskrepanzen sind erkennbar? Welche Strategien im Umgang mit (Un-)Gleichzeitigkeiten werden bereits, welche können künftig angewendet werden?
- Welche Geschwindigkeiten herrschen vor und wie werden sie beurteilt? Welche Einflussfaktoren gibt es auf die Geschwindigkeiten im eigenen Umfeld? (Inwiefern) Sind sie veränderbar?
- Welche Zeitdiagnosen finden im Alltag statt und was bewirken sie? Welche Schlussfolgerungen lassen sich aus Gegenwartsdiagnosen für die eigene Rolle und Verantwortung ziehen?
- Wann herrscht (Un-)Geduld vor, wovon hängt das ab und welche Folgen sind zu berücksichtigen?

- Wer oder was bestimmt die Rhythmen im Umfeld? (Wie) Werden sie wahrgenommen?
- Was erscheint asynchron? Welche (De-)Synchronisierungen erscheinen notwendig?
- Wie sehen die Verhältnisse zur Gegenwart aus? Wie (bewusst) werden sie gestaltet?
- Was prägt das Verhältnis zur Vergangenheit? Wie verändert es sich?
- Wie kann das Verhältnis zur Zukunft aussehen? Woraus besteht es?
- Welcher Umgang ist mit temporären Verdichtungen, mit Wellen, Schüben, Krisen möglich? Wie verändern diese die Zeitwahrnehmung und welches Konfliktpotenzial liegt darin?
- Wie werden Transformationsprozesse und der Verlauf der Zeit gestaltbar? Welche Voraussetzungen, (Verständigungs-)Prozesse und Zielsetzungen werden erforderlich?

Folgende Fragen sind außerdem offengeblieben und können Richtungsweiser für künftige Forschungsarbeiten sein:

- Welche Facetten der Museumsarbeit gilt es unter dem Gesichtspunkt der Chronoliteracy noch zu beleuchten und auszdifferenzieren? Welche blieben bislang unentdeckt?
- Wie können die hier eruierten Zeiträume der Museumsarbeit noch vertiefend analysiert werden? Welche weiteren Theorien sind anschlussfähig und welches Datenmaterial ist erforderlich?
- Wie lässt sich die Rhythmusanalyse für den Museumskontext erkenntnisbringend einsetzen?
- Wie lassen sich die Perspektiven und Erfahrungen der User_innen in Forschung und Praxis einbinden? Welche Kongruenzen, welche Diskrepanzen ergeben sich mit den Aussagen des Museumspersonals?
- Wie kann die Forschung unter Einbezug künstlerischer Werke zum Thema gestaltet werden, wie können Kunstwerke zu Erkenntnisgewinn und Inspiration beitragen? Welche Aussagekraft hat die Analyse ihrer Rezeption?
- Welche Zusammenhänge bestehen zwischen dem Umgang mit Zeit, bestimmten Konsumpraktiken und Strategien der Nachhaltigkeit?

- Welche Rolle spielt Chronoliteracy für (erforderliche oder erwünschte) Transformationsprozesse? Welchen Einfluss hat ein verändertes Nachdenken über Zeiträume auf institutionelle Prozesse und institutionskritische Perspektiven?

Mit Blick auf aktuelle Diskurse scheinen gegenwärtig vor allem die Zusammenhänge mit der Verantwortung für Nachhaltigkeit und Demokratie besonders anschluss- und noch ausbaufähig. Die beiden Themen scheinen nach und nach das Thema der Digitalisierung abgelöst zu haben, das spiegelt sich in entsprechenden Veranstaltungen und Maßnahmen wider. In den Titeln von Tagungen, Fortbildungen, Fördermaßnahmen, Initiativen und Publikationen erscheinen immer häufiger die Stichworte Nachhaltigkeit und Klima sowie Demokratie und Politik.¹³ Schließlich stellt sich die Frage, welche Verantwortung den Museen für die Bildung für nachhaltige Entwicklung und die Demokratiebildung zukommt und welche spezifischen Beiträge sie leisten können. Um bei einem der beiden Beispiele zu bleiben: Wie wird Demokratie als Wert, Anspruch, Aufgabe, Rahmen und Verhandlungssache in der Kulturellen Bildung spürbar und wirksam? Wie hängen dabei Zeit- und Machtverhältnisse zusammen? Unter Stichworten wie Beteiligung, Zugänglichkeit, Inklusion und Di-

-
- 13 Beispiele aus der Kulturellen Bildung und Museumsszene sind: offen? kritisch? inspirierend? Museen als aktive Orte der Demokratie, 18–20.09.2024, Deutsches Hygienemuseum und Staatliche Kunstsammlungen Dresden (s. Stiftung Deutsches Hygienemuseum); Wie politisch ist Museumsarbeit? 18. Internationales Bodensee-Symposium, 23–25.05.2024, ICOM Deutschland, Österreich und Schweiz (s. ICOM Deutschland e.V. e); Das radikaldemokratische Museum (revisited), 21–23.03.2024, Joachim Baur, Technische Universität Dortmund & Nora Sternfeld, Hochschule für Bildende Kunst Hamburg (s. Technische Universität Dortmund); KuBiDemo. Kulturelle Bildung als Praxis der Demokratiebildung. 2023–2025. Projekt der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel mit dem Institut für Sozialwissenschaft – Politikwissenschaft der Universität Hildesheim (s. Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V. b); Leitfaden Klimaschutz im Museum (Deutscher Museumsbund 2023); Kunstpädagogik zum Thema »Krieg und Frieden«. Ästhetische Zugänge zur Förderung einer Kultur des Friedens (Hinrichs 2022); Museums for Future Germany, Gründung 2021 innerhalb des globalen, unabhängigen Netzwerks von Museen, Museumsmitarbeiter_innen und Beschäftigten in verwandten Branchen zur Unterstützung der weltweiten Klimabewegung (s. Museums for Future Germany); Im Fokus: Künste, Natur & Nachhaltigkeit (Themendossier, Wissensplattform Kulturelle Bildung Online 2020); Auftrag Kunst. Zur politischen Dimension der kulturellen Bildung. 9. Tagung des Netzwerks Forschung Kulturelle Bildung (Brenne/Brönnecke/Roßkopf 2019).

versität finden Fragen zur Demokratie schon seit Langem Eingang in die Diskurse der Kulturellen Bildung¹⁴.

Im Methodenkapitel ist bereits die Frage aufgeworfen, wie sich Wissenstransfer gestalten lässt, wie sich Diskurse und Erkenntnisse, Expertisen und Erfahrungen aus Theorie und Praxis zueinander verhalten und aufeinander wirken (vgl. Kapitel 4). Folgendes Zitat aus dem Museumskontext fügt einen weiteren Aspekt hinzu:

So sind Themen, für die jahrelang gekämpft wurde, wie Feminismus, Antirassismus, Umweltpolitiken, Institutionskritiken, Inklusionsdebatten, dekoloniale und queere Theorien, heute in aller Munde, während sich strukturell nur wenig zum Besseren verändert. Dadurch wird ein hart erarbeitetes kritisches Vokabular nicht selten zum Label entleert. (Griesser-Stermscheg/Haupt-Stummer/Höllwart/Jaschke/Sommer/Sternfeld/Ziaja 2023: 11)

Die Autorinnen artikulieren ferner, dass die »Kritik an Institutionen bei ihrer Implementierung in Institutionen nicht immer positive Folgen hat« (ebd.; vgl. Kapitel 6.3). Was also in Diskursen und der Theorie verhandelt wird, verhält sich unterschiedlich und beinahe unberechenbar zu den tatsächlichen Strukturen und der Praxis.

Heißt es vielleicht sogar, dass institutionelle Diskurse alle Beteiligten zunehmend performativ daran gewöhnen, dass kritische Rhetorik mit unkritischem Handeln einhergeht, dass alles anders formuliert werden muss, damit die Strukturen so bleiben können, wie sie sind, bzw. damit sie sogar unsicherer, privater und weniger öffentlich werden konnten und können? (ebd.: 12)

Forschungsergebnisse können so zum Schutzmantel für bestehende Verhältnisse werden, die sich im Rahmen der Forschung als änderungsbedürftig erwiesen. Die Formulierungen aus der Theorie werden in die Rhetorik in der Praxis aufgenommen, scheinen präsent, werden aber mehr abgenutzt, als tatsächlich wirksam. Demnach lohnt es sich, weiter über die Verhältnisse zwischen Theorie und Praxis und mögliche Wechselwirkungen nachzudenken.

14 Vgl. zum Beispiel auf den Seiten der Wissensplattform Kulturelle Bildung Online (s. Kubi-Online c, Kubi-online h, Kubi-online i).

Das bedeutet nicht, dass Texten oder Vorträgen an dieser Stelle die inspirierende Eigenschaft abgesprochen werden soll, die diese bei den Rezipierenden auslösen können. Im Zuge des Verbundprojektes Witra KuBi wurde jedoch deutlich, dass Wissenstransfer prozessual gedacht werden muss. Gelingende Austausch- und Übersetzungsprozesse benötigen Beziehungen, die auf Basis von Kontinuität, Transparenz und Vertrauen entstehen und deshalb ausgebaut werden müssen. (Harnisch-Schreiber/Hartmann/Reinwand-Weiss/Scheuer/Unterberg 2023: 16; vgl. Kapitel 4.6)

So lässt sich aus dem Projekt zu Wissenstransfer in der Kulturellen Bildung die Forderung ziehen, in einen »dynamischen Austauschprozess« (ebd.: 15) zu gehen. Dies gilt es bei der Formulierung von künftigen Forschungsfragen und von Ansprüchen an die Forschungsergebnisse mitzudenken. Um die notwendige Beziehungsarbeit mit einem Zitat aus Kapitel 6.3.2 zu umschreiben: Das hat weniger »mit Reichweiten, sondern vielmehr mit Bedeutungstiefe zu tun« (Eickhoff 2023: 4; vgl. Kapitel 6.3.2). Diese lässt sich vor allem im Prozess und im Dialog erreichen – und erfordert Zeit.

Literaturverzeichnis

- Abel-Danlowski, Birte (2022): Die Tücken der Kunstvermittlung: Partizipation in Kunstmuseen. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/tuecken-kunstvermittlung-partizipation-kunstmuseen> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Ackermann, Judith & Benjamin Egger (Hg.) (2021a): Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung: Perspektiven aus Wissenschaft, Kunst und Vermittlung. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-32079-9>
- Ackermann, Judith & Benjamin Egger (2021b): Postdigitale Kulturelle Bildung: zur Einführung. In dies. (Hg.), Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung: Perspektiven aus Wissenschaft, Kunst und Vermittlung, 1–14. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-32079-9_1
- Ackermann, Judith, Marian Dörk, Hanne Seitz (2019): PKKB: Postdigitale Kunstpraktiken Ästhetische Begegnungen zwischen Aneignung, Produktion und Vermittlung. In Benjamin Jörissen, Stephan Kröner & Lisa Unterberg, Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung, 173–184. München: kopaed.
- Aljets, Enno & Thomas Hoebel (2017): Prozessuales Erklären: Grundzüge einer primär temporalen Methodologie empirischer Sozialforschung. Zeitschrift für Soziologie 46(1), 4–21. <https://doi.org/10.1515/zfsoz-2017-1001>
- Alkemeyer, Thomas, Nikolaus Buschmann & Thomas Etzemüller (2019): Einleitung Gegenwartsdiagnosen als kulturelle Formen gesellschaftlicher Selbstproblematisierung in der Moderne. In Thomas Alkemeyer, Nikolaus Buschmann & Thomas Etzemüller (Hg.), Gegenwartsdiagnosen: Kulturelle Formen gesellschaftlicher Selbstproblematisierung in der Moderne, 9–19. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839441343-001>

- Anzaldúa, Gloria (2002): (Un)natural bridges, (Un)safe spaces. In Gloria Anzaldúa & AnaLouise Keating (Hg.), *This bridge we call home: radical visions for transformation*, 1–5. New York, London: Routledge.
- Assmann, Aleida (2018): *Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses* (Beck'sche Reihe 6331). 5., durchges. Aufl., 1. Aufl. in Paperback. München: Beck. <https://doi.org/10.17104/9783406729911>
- Aßmann, Sandra (2013): *Medienhandeln zwischen formalen und informellen Kontexten: doing connectivity* (Medienbildung und Gesellschaft, Band 26). Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-01940-2>
- Aßmann, Sandra, Peter Moormann, Karina Nimmerfall & Mirjam Thomann (Hg.) (2017): *Wenden*. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14805-8>
- Autenrieth, Daniel & Stefanie Nickel (2022): KuDiKuPa – Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation?! In Benjamin Jörissen, Claudia Roßkopf, Klaus Rummeler, Patrick Bettinger, Mandy Schiefner-Rohs & Karsten D. Wolf (Hg.), *Ästhetik – Digitalität – Macht* (Jahrbuch Medienpädagogik 18), 237–265. Zürich: Zeitschrift MedienPädagogik, Sektion Medienpädagogik (DGfE).
- Avanessian, Armen, Suhail Malik (2016): Der Zeitkomplex. In dies. (Hg.): *Der Zeitkomplex. Postcontemporary*, 7–36. Berlin: Merve Verlag.
- Bachmann-Medick, Doris (2006): *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Baghdadi, Tasnim (2023): Dismantling the Canon. Moderne Kunstmuseen und koloniale Vergangenheit. In María Do Mar Castro Varela & Leila Haghighat (Hg.), *Double Bind postkolonial: Kritische Perspektiven auf Kunst und Kulturelle Bildung*, 293–311. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839449868-015>
- Bareither, Christoph (2012): going digital/Digitalisierung im Alltag. Erste Arbeitstagung der DGV-Kommission ›going digital/Digitalisierung im Alltag‹: Institut für Europäische Ethnologie/Kulturwissenschaft der Philipps-Universität Marburg, 21.-23.3.2012, Marburg. *Zeitschrift für Volkskunde*, 108(2), 296–299. <https://www.waxmann.com/artikelART103810> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Bareither, Christoph & Ina Dietzsch (2022): Panel E. Digitale Zeiten. Reimaginationen und Restrukturierungen von Temporalitäten durch digitale Technologien. Einführung. In Deutsche Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft e. V., Programmheft. *Zeit. Zur Temporalität von Kultur*. 43. Kon-

- gress der Deutschen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft, 4.-7.4.2022 (Online), Planungsstand von Anfang Februar 2022, 67.
- Bareither, Christoph, Dennis Eckhardt & Alexander Harder (Hg.) (2023): Digital Truth-making: Anthropological Perspectives on Right-wing Politics and Social Media in ›Post-truth‹ Societies. Special Issue. *Ethnologia Europaea* 2/53 (2023), H. 2. <https://ee.openlibhums.org/issue/310/info/> (aufgerufen am 27.07.2024). <https://doi.org/10.16995/ee.9594>
- Bareither, Christoph, Katharina Geis, Sarah Ullrich, Sharon Macdonald, Elke Greifeneder & Vera Hillebrand (Hg.) (2023): Digitales Bildkuratieren in musealen Räumen. München: Open Publishing LMU.
- Bäßler, Hans (1996): Zeiterfahrung: Perspektiven einer lebensweltorientierten Musikpädagogik (Musikpädagogik). Mainz: Schott.
- Baudson, Michel (Hg.) (1985): Zeit: Die vierte Dimension in der Kunst. Ausstellungskatalog. Weinheim: Acta Humaniora.
- Baur, Joachim (2020): Das Museum der Zukunft. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, 281–296. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-046>
- Becker, Ilka (2013): Zeit als Material. In Jörn Schafaff (Hg.), *Kunst-Begriffe der Gegenwart: von Allegorie bis Zip* (Kunstwissenschaftliche Bibliothek 50), 323–328. Köln: König.
- Beitl, Matthias (2020): Zurück in die Gegenwart. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, 57–61. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-007>
- Benjamin, Walter (1980): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. (Dritte Fassung). Suhrkamp, Frankfurt. Digitale Volltext-Ausgabe bei Wikisource, [https://de.wikisource.org/w/index.php?title=Seite:Das_Kunstwerk_im_Zeitalter_seiner_technischen_Reproduzierbarkeit_\(Dritte_Fassung\).pdf/8&oldid=-](https://de.wikisource.org/w/index.php?title=Seite:Das_Kunstwerk_im_Zeitalter_seiner_technischen_Reproduzierbarkeit_(Dritte_Fassung).pdf/8&oldid=-) (Version vom 31.7.2018, aufgerufen am 24.07.2024).
- Bennett, Tony (1995): *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. New York, London: Routledge.
- Bhabha, Homi K. (2000): *Die Verortung der Kultur*. Tübingen: Stauffenburg Verlag.
- Bilstein, Johannes, Gisela Miller-Kipp & Christoph Wulf (Hg.) (1999): *Transformationen der Zeit: erziehungswissenschaftliche Studien zur Chronotopo-*

- logie (Pädagogische Anthropologie, Band 8). Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Binder, Beate & Silvy Chakkalakal (2022): Dangerous Temporalities. Die unerträgliche Ungleichzeitigkeit des Gleichzeitigen. *Zeitschrift für Kulturwissenschaften* 16(1), 103–107. <https://doi.org/10.14361/zfk-2022-160108>
- Bischof, Andreas & Monika Wohlrab-Sahr (2018): Theorieorientiertes Kodieren, kein Containern von Inhalten! Methodologische Überlegungen am Beispiel jugendlicher Facebook-Nutzung. In Christian Pentzold, Andreas Bischof & Nele Heise (Hg.), *Praxis Grounded Theory: theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten: ein Lehr- und Arbeitsbuch*, 73–101. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-15999-3_4
- Bischoff, Christine & Karoline Oehme-Jüngling (2014): Fragestellungen entwickeln. In Christine Bischoff, Karoline Oehme-Jüngling & Walter Leimgruber (Hg.), *Methoden der Kulturanthropologie*. 32–52. Bern: Haupt Verlag. <https://doi.org/10.36198/9783838539485>
- Blumenberg, Hans (2007): *Theorie der Unbegrifflichkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Blumenberg, Hans (2011): *Lebenszeit und Weltzeit* (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft 1514). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bockhorst, Hildegard, Vanessa-Isabelle Reinwand & Wolfgang Zacharias (2012): Einführung der HerausgeberInnen. In dies. (Hg.), *Handbuch kulturelle Bildung*, 21–24. München: kopaed.
- Böhme, Gernot (2007): Zeitphilosophie in Michael Endes Momo. In Gerhard Gamm, Alfred Nordmann & Eva Schürmann (Hg.): *Philosophie im Spiegel der Literatur* (*Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, Sonderhefte*). Unverändertes eBook der 1. Aufl. von 2007, 79–89. Hamburg: Meiner, F. <https://doi.org/10.28937/978-3-7873-2051-6>
- Boellstorff, Tom (2023): Digitale Anthropologie neu denken. In Dennis Eckhardt & Martina Klausner (Hg.), *Digital[ität] Ethnografieren. Forschungsmethoden für den digitalen Alltag*. *Kulturanthropologie Notizen* 85, 20–40. <https://doi.org/10.21248/ka-notizen.85>
- Bogner, Dieter (2020): Ein Blick zurück in die Zukunft. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, 85–92. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-011>
- Bossard, Andrea-Luca, Laura Brammsen, Maximilian Jablonowski, Rick Kool & Konrad J. Kuhn (2023): Zeit. Zur Temporalität von Kultur: 43. Kongress

- der Deutschen Gesellschaft für Empirische Kulturwissenschaft (DGEKW) sowie des Lehrstuhls für Vergleichende Kulturwissenschaft an der Universität Regensburg, Online-Tagung (Regensburg), 4.–7. April 2022. *Zeitschrift für Empirische Kulturwissenschaft*, 119(1), 119–130. <https://doi.org/10.31244/zekw/2023/01.15>
- Bott, Gerhard (Hg.) (1970): *Das Museum der Zukunft*. 43 Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums, Köln: Du Mont Schauberg.
- Braidotti, Rosi (2023): Christian Kosmas Mayer und die Temporalität von Leben und Sterben. In *Kunstmuseum Stuttgart & Museum Marta Herford* (Hg.), *SHIFT. KI und eine zukünftige Gemeinschaft*, 84–93. Köln: Wienand.
- Brandstätter, Ursula (2008): *Grundfragen der Ästhetik: Bild – Musik – Sprache – Körper* (UTB Kunstwissenschaften 3084). Köln: Böhlau. <https://doi.org/10.36198/9783838530840>
- Brandstätter, Ursula (2013/2012): *Ästhetische Erfahrung*. Wissenschaftsplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-erfahrung> (aufgerufen am 09.07.2024).
- Brenne, Andreas, Katharina Brönnecke, Claudia Roßkopf (2019): *Auftrag Kunst. Zur politischen Dimension der kulturellen Bildung*. 9. Tagung des Netzwerks Forschung Kulturelle Bildung. München: kopaed.
- Breuer, Franz, Petra Muckel & Barbara Dieris (2019): *Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis*. 4., durchgesehene und aktualisierte Auflage. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-22219-2>
- Brüggmann, Franziska (2020): *Institutionskritik im Feld der Kunst: Entwicklung – Wirkung – Veränderungen*. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839451939>
- Brulon Soares, Bruno (Hg.) (2020a): *Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. ICOFOM Study Series (48–2). <https://doi.org/10.4000/iss.2325>
- Brulon Soares, Bruno (2020b): *Introduction. Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. In ders., *Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. ICOFOM Study Series (48–2), 16–32. <https://doi.org/10.4000/iss.2325>
- Brulon Soares, Bruno (2023): *POSTCOLONIAL (MUSEUM)*. In François Mairesse (Hg.), *ICOM Dictionary of Museology*, 435–439. Abingdon, Oxon, New York, NY: Routledge.

- Brunotte, Jörn (Hg.) (2022): Das Museum in Zeiten der Pandemie: Chancen für das kulturelle Leben der Zukunft (Edition Museum). Band 61. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839461334>
- Büchel, Julia (2022): Repräsentation – Partizipation – Zugänglichkeit: Theorie und Praxis gesellschaftlicher Einbindung in Museen und Ausstellungen (Edition Museum, Band 49). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839457078>
- Bühler, Benjamin & Stefan Willer (Hg.) (2016): Futurologien: Ordnungen des Zukunftswissens (Trajekte). Paderborn: Wilhelm Fink. https://doi.org/10.30965/9783846759011_036
- Bukow, Gerhard Chr., Johannes Fromme & Benjamin Jörissen (2012): Mediale Transformationen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit. In dies. (Hg.), Raum, Zeit, Medienbildung, 7–20. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19065-5_1
- Burzan, Nicole & Jennifer Eickelmann (2020): Aufseher – Vermittler – Anima-teure. Zur Rolle des Servicepersonals bei der kulturellen Bildung im Museum. In Susanne Timm, Jana Costa, Claudia Kühn & Annette Scheunpflug (Hg.), Kulturelle Bildung, 177–194. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Carius, Hendrikje & Guido Fackler (Hg.) (2022): Exponat – Raum – Interaktion: Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen. Göttingen: V&R unipress. <https://doi.org/10.14220/9783737012584>
- Castells, Manuel (2017): Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft: Das Informationszeitalter. Wirtschaft. Gesellschaft. Kultur. Band 1. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-11322-3>
- Castro Varela, María Do Mar & Leila Haghighat (Hg.) (2023): Double Bind post-kolonial: Kritische Perspektiven auf Kunst und Kulturelle Bildung (Postcolonial Studies). Band 38. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839449868>
- Chakkalakal, Silvy (2023): Fragile Zukünfte: Kultur als spekulatives Archiv. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), Zeit. Zur Temporalität von Kultur (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft). Band 31, 27–44. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Chakkalakal, Silvy & Sina Holst (2020): Interventionen des Zeitlichen. Zeit-Handeln im Anthropozän. In Kuckuck. Notizen zur Alltagskultur. Themenheft Handeln, (1). 16–21.

- Charmaz, Kathy (2006): *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
- Charmaz, Kathy (2021): The Genesis, Grounds, and Growth of Constructivist Grounded Theory. In Janice M. Morse, Barbara J. Bowers, Kathy Charmaz & Adele E. Clarke (Hg.): *Developing grounded theory: the second generation revisited (Developing Qualitative Inquiry)*. Second Edition, 153–187. New York, London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315169170-13>
- Chernyshova, Svetlana (2023): [EXP]OSITION – Die Ausstellung als Existenzweise: Ästhetische, epistemologische und politische Bedingungen des Ausstellens (Edition Museum). Band 76. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839467961>
- Choi, Binna & Annette Krauss (2017): *Unlearning Institution: Do as You Present (or Preach)*. In Paul O'Neill, Lucy Steeds & Mick Wilson (Hg.), *How institutions think: between contemporary art and curatorial discourse*, 66–77. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2006): *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2150.001.0001>
- Clifford, James (1997): *Routes: travel and translation in the late twentieth century*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Commandeur, Beatrix, Hannelore Kunz-Ott, Karin Schad (Hg.) (2016): *Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen (Schriftenreihe Kulturelle Bildung, vol. 51)*. München: kopaed.
- Dander, Valentin, Patrick Bettinger, Estella Ferraro, Christian Leineweber & Klaus Rummmler (Hg.) (2020): *Digitalisierung – Subjekt – Bildung. Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation*. Verlag Barbara Budrich. <https://doi.org/10.2307/j.ctvvb7n3h>
- Dartsch, Michael (2022): *Kulturelle Bildung und Transformation. Diagnosen, Probleme und Perspektiven im Rückblick auf die kubi-online Jahrestagung 2022*. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/kulturelle-bildung-transformation-diagnosen-probleme-perspektiven-rueckblick-kubi-online> (aufgerufen am 11.04.2024).
- de Haan, Gerhard (1999): Die Zeit in pädagogischen Zusammenhängen. In Johannes Bilstein, Gisela Miller-Kipp & Christoph Wulf (Hg.), *Transformationen der Zeit: erziehungswissenschaftliche Studien zur Chronotopologie (Pädagogische Anthropologie, Band 8)*, 28–69. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

- Deliss, Clémentine & Yvette Mutumba (Hg.) (2014): *Ware & Wissen: (or the stories you wouldn't tell a stranger)*. Zürich Berlin: Diaphanes.
- Deutsche Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (DGfE), Gesellschaft für Empirische Bildungsforschung (GEBF) & Gesellschaft für Fachdidaktik (GFD) (2020): *Empfehlungen zur Archivierung, Bereitstellung und Nachnutzung von Forschungsdaten im Kontext erziehungs- und bildungswissenschaftlicher sowie fachdidaktischer Forschung*. Online, <https://www.dfg.de/de/grundlagen-themen/grundlagen-und-prinzipien-der-foerderung/forschungsdaten/empfehlungen> (aufgerufen am 28.07.2024).
- Deutscher Museumsbund (Hg.) (2023): *Leitfaden Klimaschutz im Museum*. Berlin: Deutscher Museumsbund e. V.
- Dörig, Raffael & Domenico Quaranta (Hg.) (2017): *Escaping the Digital Unease/ Raus aus dem digitalen Unbehagen*. Basel: Christoph Merian Verlag.
- Dörpinghaus, Andreas (2022): *Warum wir zögern. Über die Zeit in der Bildung*. In Aleida Assmann & Andreas Dörpinghaus (Hg.), *Ausgesetzte Zeiten – Nachdenken über den Lauf der Dinge*, 34–47. Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft).
- Dörpinghaus, Andreas & Ina Katharina Uphoff (2012a): *Zeit und Bildung. Über die Selbstaffektion der Erfahrung*. In Sabine Schmidt-Lauff (Hg.), *Zeit und Bildung: Annäherungen an eine zeittheoretische Grundlegung*, 61–70. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Dörpinghaus, Andreas & Ina Katharina Uphoff (2012b): *Die Abschaffung der Zeit: wie man Bildung erfolgreich verhindert*. Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft).
- Drascek, Daniel (2001): *Zeitkultur. Zur Rhythmisierung des Alltags zwischen zyklischer und linearer Zeitordnung um die Jahrhundertwende*. In Rolf Wilhelm Brednich, Annette Schneider & Ute Werner (Hg.), *Natur – Kultur, volkskundliche Perspektiven auf Mensch und Umwelt: 32. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde, 27.9.-1.10.1999, Halle, 395–404*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Drascek, Daniel (2023): *Zur Temporalität von Kultur. Zeitforschung als kulturwissenschaftliche Herausforderung*. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), *Zeit. Zur Temporalität von Kultur (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft)*. Band 31, 13–26. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.

- Düllo, Thomas (2013): Als-ob im Modus von What if? Der Denkraum des Wahrscheinlich-Unwahrscheinlichen in Science Fiction und anderswo. *Ästhetik & Kommunikation* 44 (162/163), 30–41.
- Ebert, Anne-Katrin (2020): Mobilität. In Martina Heßler & Kevin Liggieri (Hg.), *Technikanthropologie: Handbuch für Wissenschaft und Studium*, 518–524. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. <https://doi.org/10.5771/9783845287959-518>
- Egger, Benjamin (2019): The next documenta could be curated by a machine. I tell you why it shouldn't. Or how. In Kristin Klein & Willy Noll (Hg.), *Postdigital landscapes: Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt*, 59–65. Online, <https://zkmb.de/sammlung/postdigital-landscapes/> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Eickhoff, Mechthild (2023): Zwischen Reichweite und Bedeutungstiefe: Kulturelle Bildung und Postdigitalität. Wissenschaftsplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/zwischen-reichweite-bedeutungstiefe-kulturelle-bildung-postdigitalitaet> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Eisemann, Christoph & Angela Tillmann (2018): Qualitätssicherende Strategien und Gütekriterien. Eine Studie der >C Walk<-Szene auf YouTube. In Christian Pentzold, Andreas Bischof & Nele Heise (Hg.), *Praxis Grounded Theory: theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten: ein Lehr- und Arbeitsbuch*, 253–275. Wiesbaden: Springer VS.
- Emmert, Claudia (2022): Das agile Museum. Kontingenz- und Transformationsfähigkeit als neue Kernkompetenzen. In Jörn Brunotte (Hg.), *Das Museum in Zeiten der Pandemie: Chancen für das kulturelle Leben der Zukunft* (Edition Museum). Band 61, 223–231. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839461334>
- Ende, Michael (1973): *Momo oder Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte. Ein Märchen-Roman*. Stuttgart, Wien: Thienemann.
- Eschment, Jane, Hannah Neumann, Aurora Rodonò & Thorsten Meyer (Hg.) (2020): *Arts Education in Transition. Ästhetische Bildung im Kontext kultureller Globalisierung und Digitalisation* (Schriftenreihe Kunst Medien Bildung, Band 5). München: kopaed.
- Falguières, Patricia (2017): Institution, Invention, Possibility. In Paul O'Neill, Lucy Steeds & Mick Wilson (Hg.), *How institutions think: between con-*

- temporary art and curatorial discourse, 28–37. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Fankhänel, Friederike & Sophia Gröschke (2024): Digitale Bildung und Vermittlung in Museen: Trends, Praxis und Vision. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/digitale-bildung-vermittlung-museen-trends-praxis-vision> (aufgerufen am 11.04.2024).
- Fanon, Frantz (2016): *Schwarze Haut, weisse Masken*. Übersetzt von Eva Moldenhauer. Wien: Turia + Kant.
- Faßler, Manfred (2001): *Netzwerke: Einführung in die Netzstrukturen, Netzkulturen und verteilte Gesellschaftlichkeit* (UTB Soziologie, Medienwissenschaft, Kommunikationswissenschaft 2211). München: Fink.
- Faßler, Manfred (2020): *Partizipation ohne Demokratie. Über die Folgen der Netz- und Geopolitik von Facebook, Google, Amazon et Co.* 2020. Auflage. Paderborn: Verlag Wilhelm Fink. <https://doi.org/10.30965/9783846762493>
- Fast, Friederike, Eva-Marina Froitzheim & Ann Kristin Kreisel (2023): Einführung. In *Kunstmuseum Stuttgart & Museum Marta Herford* (Hg.), *SHIFT. KI und eine zukünftige Gemeinschaft*, 12–23. Köln: Wienand.
- Faulstich, Peter (2012): Lernen in der Kontinuität der Momente. Vorüberlegungen zu einem bildungswissenschaftlichen kritisch-pragmatischen Begriff der Zeit. In Sabine Schmidt-Lauff (Hg.), *Zeit und Bildung: Annäherungen an eine zeittheoretische Grundlegung*, 71–90. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Faulstich, Werner & Christian Steininger (Hg.) (2002): *Zeit in den Medien, Medien in der Zeit*. München: W. Fink.
- Fischer-Lichte, Erika & Kristiane Hasselmann (Hg.) (2013): *Performing the Future. Die Zukunft der Performativitätsforschung*. Paderborn: Fink. https://doi.org/10.30965/9783846751626_002
- Fliedl, Gottfried & Mark Taylor (2015): Briefwechsel zwischen Gottfried Fliedl und Mark Taylor. In Robert Gander, Andreas Rudigier & Bruno Winkler (Hg.): *Museum und Gegenwart. Verhandlungsorte und Aktionsfelder für soziale Verantwortung und gesellschaftlichen Wandel*, herausgegeben vom Vorarlberger Museum anlässlich des 25. Österreichischen Museumstages ›Die Gegenwart als Chance‹, 8–11.10.2014 (Schriften/vorarlberg museum 14), 97–115. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839433355-011>

- Franken-Wendelstorf, Regina, Sybille Greisinger, Christian Gries & Astrid Pel-
lengahr (Hg.) (2019): *Das erweiterte Museum: Medien, Technologien und
Internet*. Berlin, München: Deutscher Kunstverlag GmbH.
- Freytag, Verena (2015): *Zum Glück (im) Tanz*. Wissensplattform Kulturelle Bil-
dung Online. [https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/zum-glueck-
tanz](https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/zum-glueck-tanz) (aufgerufen am 15.07.2024).
- Frohnafel-Leis, Monika & Muriel González Athenas (Hg.) (2022a): *Zwischen
Raum und Zeit*. Berlin, München, Boston: De Gruyter – De Gruyter Olden-
bourg. <https://doi.org/10.1515/9783110758306>
- Frohnafel-Leis, Monika & Muriel González Athenas (2022b): *Zum Konzept
der Zwischenräume: eine Einleitung*. In dies. (Hg.), *Zwischen Raum und
Zeit*, 1–10. Berlin, München, Boston: De Gruyter – De Gruyter Oldenbourg.
<https://doi.org/10.1515/9783110758306-002>
- Funken, Christiane & Martina Löw (2003): *Einleitung*. In dies. (Hg.), *Raum –
Zeit – Medialität: interdisziplinäre Studien zu neuen Kommunikations-
technologien*, 7–20. Opladen: Leske + Budrich. https://doi.org/10.1007/978-3-663-11233-4_1
- Fuß, Susanne & Ute Karbach (2014): *Grundlagen der Transkription: eine prak-
tische Einführung (UTB Sozialwissenschaften 4185)*. Opladen, Toronto:
Verlag Barbara Budrich.
- Gamper, Michael & Helmut Hühn (2014a): *Was sind Ästhetische Eigenzeiten?*
(Ästhetische Eigenzeiten Kleine Reihe 1). Hannover: Wehrhahn Verlag.
- Gamper, Michael & Helmut Hühn (2014b): *Einleitung*. In dies. (Hg.), *Zeit der
Darstellung: ästhetische Eigenzeiten in Kunst, Literatur und Wissenschaft
(Ästhetische Eigenzeiten, Band 1)*, 7–23. Hannover: Wehrhahn.
- Gander, Robert, Andreas Rudigier & Bruno Winkler (Hg.) (2015): *Museum
und Gegenwart. Verhandlungsorte und Aktionsfelder für soziale Verant-
wortung und gesellschaftlichen Wandel, herausgegeben vom Vorarlberger
Museum anlässlich des 25. Österreichischen Museumstages ›Die Gegen-
wart als Chance‹*, 8–11.10.2014 (Schriften/vorarlberg museum 14). Biele-
feld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839433355-002>
- Gebauer, Anja Marie (2021): *Die Dynamik digitaler Kunstvermittlung als Linse:
Design, empirische Forschung und Theoriebildung in der Kunst- und Mu-
seumpädagogik (Kontext Kunstpädagogik Band 53)*. München: kopaed.
- Gesser, Susanne, Martin Handschin, Angela Jannelli & Sibylle Lichtensteiger
(Hg.) (2012): *Das partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Gene-
rated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*.

- Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839417263>
- Glaser, Barney G. & Anselm L. Strauss (2009): *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. 4. paperback printing. New Brunswick: Aldine.
- Glaser, Barney G. & Anselm L. Strauss (2010): *Grounded Theory: Strategien qualitativer Forschung (Gesundheitswissenschaften Methoden)*. (Trans.) Axel T. Paul & Stefan Kaufmann 3., unveränderte Auflage. Bern: Verlag Hans Huber.
- Glowczewski, Barbara (2015): *Resisting the Disaster: Between Exhaustion and Creation*. *spheres: Journal for Digital Cultures*, Jg. 2, 1–19. <https://doi.org/10.25969/mediarep/3826>.
- Gorgus, Nina & Brigitte Heck (2023): *Time Out! Im Corona-Stillstand Erinnerung für die Zukunft generieren*. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunter Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), *Zeit. Zur Temporalität von Kultur (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft)*. Band 31, 168–175. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Götzö, Monika (2014): *Theoriebildung nach Grounded Theory*. In Christine Bischoff, Karoline Oehme-Jüngling & Walter Leimgruber (Hg.), *Methoden der Kulturanthropologie*. 444–458. Bern: Haupt Verlag.
- Graf, Guido, Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Ralf Knackstedt, Ulrich Heid, Kristin Kutzner, Anna Moskvina, Kristina Petzold, Claudia Roßkopf (2019): *Rez@Kultur. Digitalisierung von Rezensionsprozessen in Literatur und Bildender Kunst als Bestandteil Kultureller Bildungsprozesse*. In Benjamin Jörissen, Stephan Kröner & Lisa Unterberg (Hg.), *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*, 185–199. München: kopaed.
- Graham, Beryl & Sarah Cook (2010): *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge, Massachusetts, London, England: MIT Press.
- Griesser-Stermscheg, Martina, Christine Haupt-Stummer, Renate Höllwart, Beatrice Jaschke, Monika Sommer, Nora Sternfeld & Luisa Ziaja (2023): *Wie kann die Kritik am Museum im Museum Folgen haben? Die Herausgeberinnen im Gespräch*. In dies. (Hg.), *Widersprüche: kuratorisch handeln zwischen Theorie und Praxis (Edition angewandte)*, 11–18. Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/978311027173>
- Griesser-Stermscheg, Martina, Nora Sternfeld, Charlotte Martinz-Turek, Belinda Kazeem & Jens Kastner (2009): »... VÖLLIG NEUE FORMATE ERFINDEN« Ein Gespräch über Dekolonisierung der Museen und postkolonia-

- le Musealisierung. In Belinda Kazeem, Charlotte Martinz-Turek & Nora Sternfeld (Hg.): *Das Unbehagen im Museum: postkoloniale Museologien* (Schnittpunkt Band 3), 185–191. Wien: Verlag Turia + Kant.
- Gromova, Alina (2020): Offener Brief an die Vertreter*innen von ICOM Deutschland, online, <https://www.openpetition.de/petition/online/offener-brief-an-die-vertreterinnen-von-icom-deutschland> (aufgerufen am 14.07.2024).
- Groos, Ulrike & Kathleen Rahn (2023): Vorwort. In Kunstmuseum Stuttgart & Museum Marta Herford (Hg.), *SHIFT. KI und eine zukünftige Gemeinschaft*, 8–11. Köln: Wienand.
- Großklaus, Götz (2003): Zeitbewusstsein und Medien. In Christiane Funken & Martina Löw (Hg.), *Raum – Zeit – Medialität: interdisziplinäre Studien zu neuen Kommunikationstechnologien*, 23–38. Opladen: Leske + Budrich. https://doi.org/10.1007/978-3-663-11233-4_2
- Grütter, Heinrich Theodor (1997): Die historische Ausstellung. In Klaus Bergmann, Klaus Fröhlich, Annette Kuhn, Jörn Rüsen, Gerhard Schneider & Aleida Assmann (Hg.), *Handbuch der Geschichtsdidaktik*. 5., überarbeitete Auflage. Seelze-Velber: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung.
- Hallmann, Kerstin & Nikola Dicke (Hg.) (2024): *Gemeinschaftlichkeit: Perspektiven künstlerischer und kunstpädagogischer Kollektive und Kollaborationen* (Kunst Medien Bildung Band 17). München: kopaed.
- Hallmann, Kerstin, Fabian Hofmann, Jessica Knauer, Astrid Lembcke-Thiel, Kristine Preuß, Claudia Roßkopf & Miriam Schmidt-Wetzel (2021): Interaktion und Partizipation als Handlungsprinzip – Ein gemeinsamer Selbstversuch. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/interaktion-partizipation-handlungsprinzip-gemeinsamer-selbstversuch> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Hallmann, Kerstin, Fabian Hofmann, Jessica Knauer, Astrid Lembcke-Thiel, Kristine Preuß, Claudia Roßkopf & Miriam Schmidt-Wetzel (2022): Digitale Collagen als Medium ästhetischer Interaktion. Einblicke in einen Workshop des NFKB-Forschungsclusters Interaktion und Partizipation in der Kulturellen Bildung. In Benjamin Jörissen, Claudia Roßkopf, Klaus Rummler, Patrick Bettinger, Mandy Schiefner-Rohs & Karsten D. Wolf (Hg.), *Ästhetik – Digitalität – Macht* (Jahrbuch Medienpädagogik 18), 19–39. Zürich: Zeitschrift MedienPädagogik, Sektion Medienpädagogik (DGfE). <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.02.18.X>

- Hamann, Matthias (2013/2012): Orte und Organisationsformen von Museen. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/orte-organisationsformen-museen> (aufgerufen am 13.07.2024)
- Hänel, Dagmar, Ove Sutter, Ruth Dorothea Eggel, Fabio Freiberg, Andrea Graf, Victoria Huszka & Kerstin Wolff (Hg.) (2020): Planen, Hoffen, Fürchten: Zur Gegenwart der Zukunft im Alltag (Bonner kleine Reihe zur Alltagskultur 13). Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Harnisch-Schreiber, Elke (2023): ›Krass luxuriös‹ – Wissenstransfer im Blick. In Elke Harnisch-Schreiber, Anne Hartmann, Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Julian, Scherer & Lisa Unterberg (Hg.), Raus aus dem Haus. Wissenstransfer in der Kulturellen Bildung, 59–89. München: kopaed.
- Harnisch-Schreiber, Elke, Anne Hartmann, Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Julian Scheuer & Lisa Unterberg (2023): Steckbrief. In dies. (Hg.), Raus aus dem Haus. Wissenstransfer in der Kulturellen Bildung, 13–19. München: kopaed.
- Hausmann, Robert (2022): What if und What will ... be like? Spekulative Taktiken der Zukunftsexploration in einer postdigitalen Gegenwart. In Benjamin Jörissen, Claudia Roßkopf, Klaus Rummmler, Patrick Bettinger, Mandi Schiefner-Rohs & Karsten D. Wolf (Hg.), Ästhetik – Digitalität – Macht (Jahrbuch Medienpädagogik 18), 41–64. Zürich: Zeitschrift Medienpädagogik, Sektion Medienpädagogik (DGfE). <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.02.19.X>
- Heathfield, Adrian (2014): Durational Aesthetics. In Beatrice von Bismarck, Rike Frank, Benjamin Meyer-Krahmer, Jörn Schafaff & Thomas Weski (Hg.), Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting, 135–149. Berlin: Sternberg.
- Heimerdinger, Timo (2023): Zeitwohlstand – wenn weniger mehr ist. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), Zeit. Zur Temporalität von Kultur (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft). Band 31, 88–99. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Heinlein, Michael, Oliver Dimbath, Hanna Haag & Gerd Sebald (2023): Einleitung: Temporalität, Prozessorientierung und Gedächtnis in sozialwissenschaftlichen Method(ologi)en. In dies. (Hg.), Sozialwissenschaftliche Methoden und Methodologien: Temporalität – Prozessorientierung – Gedächtnis (Soziales Gedächtnis, Erinnern und Vergessen – Memory Stu-

- dies), 1–7. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-41914-1_1
- Held, Klaus: Die Doxa in der Pädagogik des Isokrates. In Jörg Ruhloff, Wolfgang Fischer & Karl Helmer (Hg.) (2000): *Spielräume der Vernunft: Jörg Ruhloff zum 60. Geburtstag*, 106–142. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Hengartner, Thomas (2012): Technik – Kultur – Alltag. Technikforschung als Alltagsforschung. *Schweizerisches Archiv für Volkskunde*, 106, 117–139. Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich ZORA URL. <https://doi.org/10.5167/uzh-75932>
- Henkel, Matthias (2013/2012): Museen als Orte Kultureller Bildung. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/museen-orte-kultureller-bildung> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Henkel, Matthias (2021): Shutdown vs. Kickoff? Museen neu denken im Zeitalter von COVID 19. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/shutdown-vs-kickoff-museen-neu-denken-zeitalter-covid-19> (aufgerufen am 15.07.2024).
- Herlitz, Lea & Manuel Zahn (2019): Bildungstheoretische Potentiale postdigitaler Ästhetiken – Eine methodologische Annäherung. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/bildungstheoretische-potentiale-postdigitaler-aesthetiken-methodologische-annaeherung> (aufgerufen am 15.07.2024).
- Hernández, Yaiza (2019): *Imagining Curatorial Practice after 1972*. In Paul O'Neill, Lucy Steeds, Simon Sheikh & Mick Wilson (Hg.), *Curating after the global: Roadmaps for the Present*, 252–271. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Herzberg, Johann (Hg.) (2023): *museum4punkto workbook: Impulse & Tools für die digitale Kulturvermittlung*. Berlin: Stiftung Preussischer Kulturbesitz.
- Heßler, Martina & Kevin Liggieri (2020): Einleitung: Technikanthropologie im digitalen Zeitalter. In dies. (Hg.), *Technikanthropologie: Handbuch für Wissenschaft und Studium*, 11–29. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. <https://doi.org/10.5771/9783845287959>
- Hinrichs, Nina (2022): *Kunstpädagogik zum Thema ›Krieg und Frieden‹. Ästhetische Zugänge zur Förderung einer Kultur des Friedens*. München: kopaed.
- Hirsch, Nikolaus (2014): *Plans Are Nothing – Planning Is Everything. Productive Misunderstandings of Time*. In Beatrice von Bismarck, Rike Frank,

- Benjamin Meyer-Krahmer, Jörn Schaffaff & Thomas Weski (Hg.), *Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting*, 65–80. Berlin: Sternberg.
- Hofmann, Fabian (2020): Reflexion und Professionalität. Über ein Forschungsprojekt zur pädagogischen Qualität in der Kunstvermittlung und über Perspektiven der Theorie-Praxis-Interaktion in der Kulturellen Bildung. In Esther Pürgstaller, Sebastian Konietzko & Nils Neuber (Hg.), *Kulturelle Bildungsforschung: Methoden, Befunde und Perspektiven (Bildung und Sport)*. Band 24, 123–135. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-30602-1_9
- Hofmann, Fabian (2021): Perspektiven des digitalen und informellen Raums für die kulturelle Bildung. Gastkommentar. In Guido Graf, Ralf Knackstedt, Kristina Petzold (Hg.), *Rezensiv – Online-Rezensionen und Kulturelle Bildung*, 281–284. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454435-017>
- Hogsden, Carl & Emma K. Poulter (2012): The real other? Museum objects in digital contact networks. *Journal of Material Culture* 17(3). 265–286. <https://doi.org/10.1177/1359183512453809>
- Hoins, Katharina (2022): Das Museum als Dritter Ort. Schlagwort oder Leitbegriff? Von Ray Oldenburg bis Homi K. Bhabha. In Henning Mohr & Diana Modarressi-Tehrani (Hg.), *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement)*, 275–293. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839448960-014>
- Holdenried, Manuela (2017): Kontaktzone (<contact zone>). In Dirk Götsche, Axel Dunker & Gabriele Dürbeck (Hg.), *Handbuch Postkolonialismus und Literatur*, 175–177. Stuttgart: J.B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05386-2_32
- Holzer-Kernbichler, Monika (2020): Die Zukunft des Museums. Zwei Bilder. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, 133–139. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-018>
- Hörning, Karl H. (1987): Technik und Alltag: Plädoyer für eine Kulturperspektive in der Techniksoziologie. In Burkart Lutz & Deutsche Gesellschaft für Soziologie (Hg.), *Technik und sozialer Wandel: Verhandlungen des 23. Deutschen Soziologentages in Hamburg 1986*, 310–314. Frankfurt a.M., New York: Campus.
- Hörning, Karl H. (2001): Experten des Alltags: die Wiederentdeckung des praktischen Wissens. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.

- Hörning, Karl H., Daniela Ahrens & Anette Gerhard (1996): Vom Wellenreiter zum Spieler: Neue Konturen im Wechselspiel von Technik und Zeit. *Soziale Welt*, 47(1), 7–23. www.jstor.org/stable/40878127 (aufgerufen am 13.07.2024).
- Hörning, Karl H., Daniela Ahrens & Anette Gerhard (2015): *Zeitpraktiken: Experimentierfelder der Spätmoderne* (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1335). 2. Auflage. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Hübner, Kerstin (2023): Kulturelle Bildung: Was war? Was ist? Kommt was? Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/kulturelle-bildung-was-war-was-kommt-was> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Hübscher, Sarah (2020): *Interaktion im Kunstmuseum: Das Museum Ostwall im Dortmunder U. Bielefeld*: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839451823>
- ICOM – International Council of Museums (2020): Museums, museum professionals and COVID-19: follow-up survey. Online, <https://icom.museum/en/covid-19/surveys-and-data/follow-up-survey-the-impact-of-covid-19-on-the-museum-sector/> (aufgerufen am 15.07.2024).
- Janßen, Martina (2022): Temporale Erfahrungen von jungen Kindern in der Kulturellen Bildung am Beispiel ›Frank trommelt auf seinen Salzteig ein‹. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/temporale-erfahrungen-jungen-kindern-kulturellen-bildung-beispiel-frank-trommelt-seinen> (aufgerufen am 31.07.2024).
- Jaschke, Beatrice & Nora Sternfeld (2015): Zwischen/Räume der Partizipation. In Verband österreichischer Kunsthistorikerinnen und Kunsthistoriker (Hg.), *Räume der Kunstgeschichte*, 168–182. Online, https://voekk.at/sites/default/files/downloads/tagungsbaende/VOEKK_Raeume_der_Kunstgeschichte_Tagungsband_17.pdf (aufgerufen am 13.07.2024).
- Jocks, Heinz-Norbert (2022): ruangrupa. GO WITH THE FLOW. Oder: Die Genesis des kollektiven Rhizoms. Ein Gespräch mit Mitgliedern des indonesischen Kurator*innenkollektivs. In *Kunstforum International* 279/2021, 50–63. Köln: DuMont Verlag.
- Jörissen, Benjamin (2016): ›Digitale Bildung‹ und die Genealogie digitaler Kultur: historiographische Skizzen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 25 (Computer Science Education), 26–40. <https://doi.org/10.21240/mpaed/25/2016.10.26.X>
- Jörissen, Benjamin & Lisa Unterberg (2019/2017): *Digitale Kulturelle Bildung* Bildungstheoretische Gedanken zum Potenzial Kultureller Bildung in

- Zeiten der Digitalisierung. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/digitale-kulturelle-bildung-bildungstheoretische-gedanken-zum-potenzial-kultureller-bildung> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Jörissen, Benjamin & Lisa Unterberg (2019): DiKuBi-Meta [TP1]: Digitalität und Kulturelle Bildung. Ein Angebot zur Orientierung. In Benjamin Jörissen, Stephan Kröner & Lisa Unterberg (Hg.), *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*, 11–24. München: kopaed.
- Jörissen, Benjamin & Lisa Unterberg (2021): Online-Rezensionen als Beispiel relationaler Prozesse der Subjektivation in der post-digitalen Kulturellen Bildung. In Guido Graf, Ralf Knackstedt, Kristina Petzold (Hg.), *Rezensiv – Online-Rezensionen und Kulturelle Bildung*, 287–296. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454435-018>
- Jörissen, Benjamin, Stephan Kröner & Lisa Unterberg (2019a): *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. München: kopaed.
- Jörissen, Benjamin, Stephan Kröner & Lisa Unterberg (2019b): *Einleitung: Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. In dies. (Hg.), *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*, 7–9. München: kopaed.
- Jörissen, Benjamin, Stephan Kröner, Lisa Birnbaum, Franz Krämer & Friederike Schmiedl (Hg.) (2023): *Digitalisierung in der kulturellen Bildung. Interdisziplinäre Perspektiven für ein Feld im Aufbruch*. München: kopaed.
- Jörissen, Benjamin, Lisa Birnbaum, Franz Krämer, Friederike Schmiedl & Stephan Kröner (2023): *Einleitung*. In dies. (Hg.), *Digitalisierung in der kulturellen Bildung. Interdisziplinäre Perspektiven für ein Feld im Aufbruch*, 9–12. München: kopaed.
- Jörissen, Benjamin, Claudia Roßkopf, Klaus Rummler, Patrick Bettinger, Mandi Schiefner-Rohs & Karsten D. Wolf (Hg.) (2022): *Ästhetik – Digitalität – Macht (Jahrbuch Medienpädagogik 18)*. Zürich: Zeitschrift MedienPädagogik, Sektion Medienpädagogik (DGfE). <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.10.29.X>
- Joselit, David (2012): *After Art*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400845149>
- Julião, Leticia (2015): *Museum and historicity: the representation of time in Brazilian museums*. ICOFOM Study Series, vol. 43, 127–137. <https://doi.org/10.4000/iss.603>
- Kahlon, Rajkamal (2023): *Sie sagten, es würde nicht weh tun. Zwei Texte zu Lehren und Lernen*. In Maria Do Mar Castro Varela & Leila Haghighat

- (Hg.), *Double Bind postkolonial: Kritische Perspektiven auf Kunst und Kulturelle Bildung*, 421–431. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839449868-021>
- Kaiser, Charlotte, Ouennassa Khiari & Viktoria Sophie Lühr (2022): *Temporalities of Diversity – Temporalités de la diversité – Zeitlichkeiten der Vielfalt*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Kannengießer, Sigrid (2018): *Grounded Theory als Entwestlichungsstrategie. Sampling und Kodieren von ethnografischen Beobachtungsdaten, Dokumenten und Interviews*. In Christian Pentzold, Andreas Bischof & Nele Heise (Hg.), *Praxis Grounded Theory: theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten: ein Lehr- und Arbeitsbuch*, 211–231. Wiesbaden: Springer VS.
- Karp, Ivan & Steven Lavine (Hg.) (1991): *Exhibiting cultures: the poetics and politics of museum display*. Washington: Smithsonian Institution Press.
- Kasprowicz, Dawid & Stefan Rieger (2020): *Einleitung*. In dies. (Hg.), *Handbuch Virtualität*, 1–22. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-16342-6_1
- Kassim, Sumaya (2020): *There is no mutual fascination: why the British Museum's ›Inspired by the East‹ is not inspired (at least, not to me, a heartbroken Muslim Middle Easterner)*. Lucy Writers Platform, online, <https://lucywritersplatform.com/2020/02/07/there-is-no-mutual-fascination-why-the-british-museums-inspired-by-the-east-is-not-inspired-at-least-not-to-me-a-heartbroken-muslim-middle-easterner/> (aufgerufen am 22.06.2024).
- Kassung, Christian & Thomas Macho (2013): *Einleitung*. In dies. (Hg.), *Kulturtechniken der Synchronisation*, 9–21. München: Wilhelm Fink. https://doi.org/10.30965/9783846748084_002
- Kastner, Lydia, Nora Umbach, Aiste Jusyte, Susana Ruiz Fernández, Sven Nomensen & Peter Gerjets (2020): *Kulturelle Bildung im Kunstmuseum evidenzbasiert gestalten: Entwicklung und Evaluation (digitaler) Kunstkurse zur Förderung sozial-emotionaler Fähigkeiten von Jugendlichen*. In Susanne Timm, Jana Costa, Claudia Kühn & Annette Scheunpflug (Hg.), *Kulturelle Bildung*, 231–246. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Kessler-Kakoulidis, Lucia (2018): *Rhythmus ›in Takt‹. Die Bedeutung des Rhythmus in der musikpädagogischen Konzeption von Émile Jaques-Dalcroze*. In Sabine Schmolinsky, Diana Hitzke & Heiner Stahl (Hg.), *Taktungen und Rhythmen: raumzeitliche Perspektiven interdisziplinär (Spatio-*

- Temporality/RaumZeitlichkeit Volume/Band 2), 215–242. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110466591-011>
- Kholeif, Omar (2018): Goodbye, world! looking at art in the digital age. Berlin: Sternberg Press.
- Kirchmann, Kay (1998): Verdichtung, Weltverlust und Zeitdruck: Grundzüge einer Theorie der Interdependenzen von Medien, Zeit und Geschwindigkeit im neuzeitlichen Zivilisationsprozeß. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-663-11721-6>
- Klein, Kristin (2021): Auditions for Audacity. Technologie, Körper und Raum bei der Young Girl Reading Group im Kontext von Post-Digital und Post-Internet. In Judith Ackermann & Benjamin Egger (Hg.), Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung: Perspektiven aus Wissenschaft, Kunst und Vermittlung, 43–60. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-32079-9_4
- Klein, Kristin & Willy Noll (Hg.) (2019): Postdigital landscapes: Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Online, <https://zkmb.de/sammlung/postdigital-landscapes/> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Klinge, Antje & Denise Temme (2023): Übergegangene Körper. In Elke Harnisch-Schreiber, Anne Hartmann, Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Julian, Scherer & Lisa Unterberg (Hg.), Raus aus dem Haus. Wissenstransfer in der Kulturellen Bildung, 145–161. München: kopaed.
- Kloft, Hans (2001): Die Theoria der Griechen. Ein Modell und drei Fallbeispiele. In Karl Ludwig Pfeiffer, Ralph Kray & Klaus Städtke (Hg.), Theorie als kulturelles Ereignis, 45–61. Berlin: de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110880410.45>
- Koch, Gertraud (2017): Einleitung: Digitalisierung als Herausforderung der empirischen Kulturanalyse. In dies. (Hg.), Digitalisierung. Theorien und Konzepte für die empirische Kulturforschung, 7–18. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Kolb, Gila (2021): Notes on Corpoliteracy: Bodies in Post-digital Educational Contexts. In Kevin Tavin, Gila Kolb & Juuso Tervo, (Hg.), Post-Digital, Post-Internet Art and Education: The Future is All-Over (Palgrave Studies in Educational Futures.), 167–182. Palgrave Macmillan: London & Online & Open Access. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2_10
- Kolb, Gila (2024): Collaborative turn: Zum Widerständigen im Begriff des Gemeinschaftlichen. In Kerstin Hallmann & Nikola Dicke (Hg.): Gemeinschaftlichkeit: Perspektiven künstlerischer und kunstpädagogischer Kol-

- lektive und Kollaborationen (Kunst Medien Bildung Band 17), 235–243. München: kopaed.
- König, Gabriele (2013/2012): Kinder- und Jugendmuseen und Museen als Orte für alle Generationen. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/kinder-jugendmuseen-n-museen-orte-alle-generationen> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Korff, Gottfried (2002/1984): Objekt und Information im Widerstreit. Die neue Debatte über das Geschichtsmuseum. In Martina Eberspächer, Gudrun Marlene König & Bernhard Tschofen (Hg.), *Museumsdinge: deponieren – exponieren*, 113–125. Köln, Weimar, Wien: Böhlau.
- Korff, Gottfried (2009): Igel oder Kuscheltier? Anmerkungen zur Situation des Museums im Medienwandel der Informationsgesellschaft. In Michael Simon, Thomas Hengartner, Timo Heimerdinger & Ann-Christin Lux (Hg.), *Bilder. Bücher. Bytes. Zur Medialität des Alltags*, (Mainzer Beiträge zur Kulturanthropologie/Volkskunde, Band 3), 59–69. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Koselleck, Reinhart (2000): *Zeitschichten: Studien zur Historik*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Koselleck, Reinhart (2006): *Begriffsgeschichten. Studien zur Semantik und Pragmatik der politischen und sozialen Sprache*. Mit zwei Beiträgen von Ulrike Spee und Willibald Steinmetz sowie einem Nachwort zu Einleitungsfragmenten Reinhart Kosellecks von Carsten Dutt. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kotthaus, Jochen, Svenja Reinhardt & Sebastian Weste (2023): Unerkannte Fragilität. Zur Temporalität, Prozessualität und Dimensionalität des Interviews als Ergebnungsinstrument [sic!]. In Gerd Sebald, Oliver Dimbath, Hanna Haag & Michael Heinlein (Hg.), *Sozialwissenschaftliche Methoden und Methodologien: Temporalität – Prozessorientierung – Gedächtnis* (Soziales Gedächtnis, Erinnern und Vergessen – Memory Studies), 137–162. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-41914-1_7
- Kravagna, Christian (1998): Arbeit an der Gemeinschaft. Republicart Webjournal, http://republicart.net/disc/aap/kravagnao1_de.htm (aufgerufen am 22.06.2024).
- Kunz-Ott, Hannelore (2013/2012): Museum und Kulturelle Bildung. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/museum-kulturelle-bildung> (aufgerufen am 13.07.2024).

- Künzler, Sibylle (2023): Die akademische Viertelstunde oder 30 Minuten Gruppenarbeit sollten reichen. Temporalitäten und Rhythmisierungen des kulturwissenschaftlichen Lehrens und Lernens. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), *Zeit. Zur Temporalität von Kultur* (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft). Band 31, 146–156. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. In Andrea Sabisch, Torsten Meyer, Eva Sturm & Heinrich Lüber (Hg.), *Kunstpädagogische Positionen*. Band 40. Hamburg: Universitätsdruckerei.
- Lefebvre, Henri (2004): *Rhythmanalysis: Space, Time, and Everyday Life*. London, New York: Continuum.
- Leineweber, Christian (2020): Die Verzeitlichung der Bildung: Selbstbestimmung im technisch-medialen Wandel (Pädagogik). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839450192>
- Lewalter, Doris & Annette Noschka-Roos (2013/2012): Museum und formale Bildungsinstitutionen. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/museum-formale-bildungsinstitutionen> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Liedel, Felix, Jens Reinhardt, Jochen Koubek, Katrin Wolf, Moritz Puppel, Niels Henze, Rufat Rzayev (2023): Gestaltungsrichtlinien für virtuelle Ausstellungsräume zur kulturellen Bildung. In: Jörissen, Benjamin, Stephan Kröner, Lisa Birnbaum, Franz Krämer & Friederike Schmiedl (Hg.): *Digitalisierung in der kulturellen Bildung. Interdisziplinäre Perspektiven für ein Feld im Aufbruch*, 95–98. München: kopaed.
- Lübbe, Hermann (1982): *Der Fortschritt und das Museum: über den Grund unseres Vergnügens an historischen Gegenständen*. London: Univ. of London, Inst. of Germanic studies.
- Lübke, Christin & Miriam Schmidt-Wetzel (Hg.) (2023): *Auf der Suche nach der fünften Dimension – Kollaboration und Digitalität in der Kunstpädagogik*. Band 224. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839465493>
- Lünenborg, Margret & Tanja Maier (2018): Interviews als Form der Produktionsanalyse. Ein Praxiseinblick in die Forschung im Kontext der Gender Media Studies. In Christian Pentzold, Andreas Bischof & Nele Heise (Hg.), *Praxis Grounded Theory: theoriegenerierendes empirisches For-*

- schen in medienbezogenen Lebenswelten: ein Lehr- und Arbeitsbuch, 169–189. Wiesbaden: Springer VS.
- Lutz, Burkhard (1987): Vorwort. In ders. & Deutsche Gesellschaft für Soziologie (Hg.), *Technik und sozialer Wandel: Verhandlungen des 23. Deutschen Soziologentages in Hamburg 1986*, 13–16. Frankfurt a.M., New York: Campus.
- Lynch, Bernadette (2017): ›Schön für dich, aber mir doch egal!‹ Kritische Pädagogik in der Vermittlungs- und kuratorischen Praxis im Museum. In Carmen Mörsch, Angeli Sachs & Thomas Sieber (Hg.), *Ausstellen und Vermitteln im Museum der Gegenwart (Edition Museum Band 15)*, 279–294. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839430811-023>
- MacGilchrist, Felicitas (2017): Die medialen Subjekte des 21. Jahrhunderts: Digitale Kompetenzen und/oder Critical Digital Citizenship. In Heidrun Allert, Michael Asmussen & Christoph Richter (Hg.), *Digitalität und Selbst*, 145–187. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839439456-008>
- Mairesse, François (Hg.) (2023): *ICOM Dictionary of Museology*. Abingdon, Oxon, New York, NY: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003206040>
- Mangold, Michael, Peter Weibel & Julie Woletz (Hg.) (2020): *Vom Betrachten zum Gestalten: Digitale Medien in Museen – Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft. <https://doi.org/10.5771/9783845296968>
- Marchart, Oliver (2005): Die Institution spricht. Kunstvermittlung als Herrschafts- und als Emanzipationstechnologie. In schnittpunkt – Beatrice Jaschke, Charlotte Martinz-Turek & Nora Sternfeld (Hg.), *Wer spricht? Autorität und Autorschaft in Ausstellungen (Ausstellungstheorie & Praxis 1)*, 34–58. Wien: Turia + Kant.
- Marotzki, Winfried (1990): *Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie: biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften (Studien zur Philosophie und Theorie der Bildung Band 3)*. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Marotzki, Winfried (2001): Bildung unter den Bedingungen elektronischer Konfigurationen. In Wolfgang Nieke, Jan Masschelein & Jörg Ruhloff (Hg.), *Bildung in der Zeit: Zeitlichkeit und Zukunft pädagogisch kontrovers (Schriften zur Bildungs- und Erziehungsphilosophie 18)*, 27–38. Weinheim Basel: Beltz.
- McGovern, Fiona (2021): Mit drei Klicks zur Kunst Digitale Vermittlungsangebote, ihre Potenziale und Tücken. In Guido Graf, Ralf Knackstedt, Kristi-

- na Petzold (Hg.), *Rezensiv – Online-Rezensionen und Kulturelle Bildung*, 313–322. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454435-021>
- Meijer-van Mensch, Léontine (2012): Von Zielgruppen zu Communities. Ein Plädoyer für das Museum als Agora einer vielschichtigen Constituent Community. In Susanne Gesser, Martin Handschin, Angela Jannelli & Sibylle Lichtensteiger (Hg.), *Das partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*, 86–94. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839417263.86>
- Menrath, Stefanie Kiwi (2023): Klassismuskritische Kulturelle Bildung vor dem Horizont der Cultural Studies. Warum ›Zugang schaffen‹ keine Lösung, sondern das eigentliche Problem ist. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/klassismuskritische-kulturelle-bildung-vor-dem-horizont-cultural-studies-warum-zugang> (aufgerufen am 24.07.2024).
- Mensching, Anja (2023): Die Rekonstruktion organisationaler Gedächtnispraktiken mit der dokumentarischen Methode – über ein Vorwärts in die Vergangenheit zu einem Rückwärts in die Zukunft. In Gerd Sebald, Oliver Dimbath, Hanna Haag & Michael Heinlein (Hg.), *Sozialwissenschaftliche Methoden und Methodologien: Temporalität – Prozessorientierung – Gedächtnis (Soziales Gedächtnis, Erinnern und Vergessen – Memory Studies)*, 229–244. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-41914-1_11
- Mergel, Thomas (2012): Einleitung. Krisen als Wahrnehmungsphänomene. In ders. (Hg.) *Krisen verstehen: historische und kulturwissenschaftliche Annäherungen (Eigene und fremde Welten Band 21)*, 9–22. Frankfurt a.M., New York: Campus Verlag.
- Meuser, Michael & Ulrike Nagel (1991): ExpertInneninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht. Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion. In Detlef Garz & Klaus Krammer (Hg.), *Qualitativ-empirische Sozialforschung: Konzepte, Methoden, Analysen*, 441–471. Opladen: Westdeutscher Verlag. https://doi.org/10.1007/978-3-322-97024-4_14
- Meuser, Michael & Ulrike Nagel (2013): Experteninterviews – wissenssoziologische Voraussetzungen und methodische Durchführung. In Barbara Friebertshäuser, Antje Langer & Annedore Prengel (Hg.), *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. 4., durchgesehene Auflage, 457–471. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.

- Meyer, Torsten (2015): What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Kulturellen Bildung. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/whats-next-arts-education-fuenf-thesen-zu-r-naechsten-kulturellen-bildung> (aufgerufen am 02.03.2024).
- Meyer, Torsten, Manuel Zahn, Lea Herlitz, Kristin Klein (2019): PIAER: Kunstpädagogik und ästhetische Bildung nach der postdigitalen Entgrenzung der Künste. In Benjamin Jörissen, Stephan Kröner & Lisa Unterberg, *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*, 161–172. München: kopaed.
- Meyer-Drawe, Käte (2007): *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen (Übergänge Band 29)*. München: Fink.
- Meyer-Drawe, Käte (2008): *Diskurse des Lernens*. München: W. Fink.
- Meyer-Krahmer, Benjamin (2014): Who's Present in Presentation? On Lothar Baumgarten's ›Evening of Time – Señores Naturales. Yanomami‹. In Beatrice von Bismarck, Rike Frank, Benjamin Meyer-Krahmer, Jörn Schaffaff & Thomas Weski (Hg.), *Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting*, 259–280. Berlin: Sternberg.
- Meyermann, Alexia & Maike Porzelt (2019): *Datenschutzrechtliche Anforderungen in der empirischen Bildungsforschung – eine Handreichung. forschungsdaten bildung informiert 6, Version 2*.
- Miethe, Ingrid (2013): Forschungsethik. In Barbara Friebertshäuser, Antje Langer & Annedore Prengel (Hg.), *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. 4., durchgesehene Auflage, 927–937. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Mohr, Henning & Diana Modarressi-Tehrani (Hg.) (2022a): *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement)*. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839448960>
- Mohr, Henning & Diana Modarressi-Tehrani (2022b): *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements*. In dies. (Hg.), *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement)*, 9–24. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839448960-001>
- Mollenhauer, Klaus (1990): Ästhetische Bildung zwischen Kritik und Selbstgewissheit. *Zeitschrift für Pädagogik*, 36. Jg., Nr. 4, 481–494.
- Mörsch, Carmen (2020): auf_hören: Plädoyer für einen Hiatus. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Dis-*

- kussion über die Zukunft des Museums, 195–202. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-029>
- Mucha, Franziska (2022): Co-creative events for engagement with digital cultural heritage collections. PhD thesis, University of Glasgow. Online, <https://theses.gla.ac.uk/82754/> (aufgerufen am 13.07.2024)
- Mucha, Franziska & Kristin Oswald (2022): Partizipationsorientierte Wissensgenerierung und Citizen Science im Museum. In Henning Mohr & Diana Modarressi-Tehrani (Hg.), *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements* (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement), 295–328. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839448960-014>
- Muttenthaler, Roswitha (2020): Ungewiss. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, 207–211. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-031>
- Ndikung, Bonaventure Soh Bejeng (2018): Corpoliteracy. In Sepake Angiama, Clare Butcher, Alkisti Efthymiou, Anton Kats & Arnisa Zeqo (Hg.), *An education – documenta 14*, 89–96. Berlin: Archive Books.
- Network of European Museum Organizations (NEMO) (2021): Follow-up survey on the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe. Final Report. https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_FollowUpReport_11.1.2021.pdf (aufgerufen am 15.07.2024).
- Neugebauer, Daniel (Hg.) (2021a): *Gegen_Lesungen des Körpers* (Das neue Alphabet Band 3). Leipzig: Spector Books.
- Neugebauer, Daniel (Hg.) (2021b): *Re_visionen des Körpers*. (Das neue Alphabet (DNA) Band 10). Leipzig: Spector Books.
- Neverla, Irene (2007): Medienalltag und Zeithandeln. In Jutta Röser (Hg.): *MedienAlltag: Domestizierungsprozesse alter und neuer Medien*, 43–53. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28282-0_4
- Nicklich, Manuel, Silke Röbenack, Stefan Sauer, Jasmin Schreyer & Amelie Tihlarik (2023): Qualitative Sozialforschung auf Distanz. Das Interview im Zeitalter seiner virtuellen Durchführbarkeit [43 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 24(1), Art. 15 <http://dx.doi.org/10.17169/fqs-24.1.4010>

- Nieke, Wolfgang, Jan Masschelein & Jörg Ruhloff (Hg.) (2001): *Bildung in der Zeit: Zeitlichkeit und Zukunft pädagogisch kontrovers* (Schriften zur Bildungs- und Erziehungsphilosophie 18). Weinheim Basel: Beltz.
- Niesyto, Horst (2012): *Bildungsprozesse unter den Bedingungen medialer Beschleunigung*. In Gerhard Chr. Bukow, Johannes Fromme & Benjamin Jörissen (Hg.), *Raum, Zeit, Medienbildung*, 47–66. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19065-5_3
- Niewerth, Dennis (2018): *Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839442326>
- Niewerth, Dennis (2020): *Verstaut, verzettelt, vernetzt Museen und ihre Sammlungen in der Geschichte der »Neuen Medien«*. In Udo Andraschke & Sarah Wagner (Hg.), *Objekte im Netz – Wissenschaftliche Sammlungen im digitalen Wandel*, 29–43. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839455715-003>
- Nowotny, Helga (2016): *Eigenzeit Revisited*. In Bernd Scherer (Hg.): *Die Zeit der Algorithmen* (Bibliothek 100 Jahre Gegenwart 1. Band), 32–69. Berlin: Matthes & Seitz.
- Oberleitner, Alexander (2020): *Michael Endes Philosophie im Spiegel von »Momo« und »Die unendliche Geschichte«*. FELIX MEINER VERLAG. <https://doi.org/10.28937/978-3-7873-3890-0>
- Ochs, Carsten (2017): *Kulturtechnik, Praxis, Programm: Begriffsinventar zur Erforschung der Anthro-Logik der Digitalisierung*. In Gertraud Koch (Hg.), *Digitalisierung. Theorien und Konzepte für die empirische Kulturforschung*, 21–54. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Odding, Arnoud (2012): *Das disruptive Museum als Netzwerk-Museum*. In Susanne Gesser, Martin Handschin, Angela Jannelli & Sibylle Lichtensteiger (Hg.), *Das partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*, 74–85. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839417263.74>
- Ortmann, Günther (2016): *Organisation und Responsivität*. In Birgit Althans & Juliane Engel (Hg.), *Responsive Organisationsforschung*, 33–60. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-04218-9_2
- Pafflik, Hannelore (1987): *Das Phänomen Zeit in Kunst und Wissenschaft* (Acta humaniora). Weinheim: VCH Verlag.

- Parisi, Luciana (2013): *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space*. Cambridge: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7595.001.0001>
- Parreno, Philippe in Conversation with Jörn Schaffaff (2014): *Vague Presence*. In Beatrice von Bismarck, Rike Frank, Benjamin Meyer-Krahmer, Jörn Schaffaff & Thomas Weski (Hg.), *Introduction*. In dies. (Hg.), *Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting*, 151–169. Berlin: Sternberg.
- Parry, Ross (2007): *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203347485>
- Parry, Ross (2023): *DIGITAL*. In François Mairesse (Hg.), *ICOM Dictionary of Museology*, 127–131. Abingdon, Oxon, New York, NY: Routledge.
- Pentzold, Christian, Andreas Bischof & Nele Heise (2018): *Einleitung: Theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten*. In dies. (Hg.), *Praxis Grounded Theory: theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten: ein Lehr- und Arbeitsbuch*, 1–24. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-15999-3_1
- Petrešin-Bachelez, Nataša (2015): *Not Sustainable Development, but Sustainable Co-living*. In: Charles Beckett, Lore Gablier, Vivian Paulissen, Igor Stokfiszewski & Joanna Tokarz-Haertig (Hg.), *Build the City. Perspectives on Commons and Culture*, 230–238. Amsterdam: The European Cultural Foundation & Warsaw: Krytyka Polityczna.
- Petrešin-Bachelez, Nataša & Sarah Werkmeister (2016): *Ecosophy and Slow Anthropology: A Conversation with Barbara Glowczewski*. In *L'Internationale Online & Sarah Werkmeister: Ecologising Museums*, 63–77, online, <https://internationaleonline.org/publications/ecologising-museums/> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Piontek, Anja (2017): *Museum und Partizipation. Theorie und Praxis kooperativer Ausstellungsprojekte und Beteiligungsangebote* (Edition Museum Band 26). Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839439616>
- Pöllmann, Lorenz & Clara Herrmann (2019): *Der Digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements*. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-24030-1>
- Pratt, Mary Louise (1991): *Arts of the Contact Zone*. *Profession*, 33–40. JSTOR, www.jstor.org/stable/25595469 (aufgerufen am 09.07.2024).

- Pratt, Mary Louise (1993): *Imperial eyes: travel writing and transculturation*. London, New York: Routledge.
- Preuß, Kristine & Fabian Hofmann (2019): *Der Erfahrung Raum geben: Vorschläge zur Theoriebildung in der Kunstvermittlung und Museumspädagogik*. Wissenschaftsplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/erfahrung-raum-geben-vorschlaege-zur-theoriebildung-kunstvermittlung-museumspaedagogik> (aufgerufen am 15.07.2024).
- Przyborski, Aglaja & Monika Wohlrab-Sahr (2021): *Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch*. 5., überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin, Boston: Walter de Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110710663>
- Pürgstaller, Esther, Sebastian Konietzko & Nils Neuber (Hg.) (2020): *Kulturelle Bildungsforschung: Methoden, Befunde und Perspektiven (Bildung und Sport)*. Band 24. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30602-1>
- Rahemipour, Patricia & Kathrin Grotz (Hg.) (2022): *Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland 2020. Zahlen und Materialien aus dem Institut für Museumsforschung*. Heft 76. Berlin. Online. <https://doi.org/10.11588/ifmzm.2022.1>
- Rahemipour, Patricia & Kathrin Grotz (Hg.) (2023): *Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland 2021. Zahlen und Materialien aus dem Institut für Museumsforschung*. Heft 77. Berlin. Online. <https://doi.org/10.11588/ifmzm.2023.1>
- Rahemipour, Patricia & Kathrin Grotz (2024): *Das verborgene Kapital: Vertrauen in Museen in Deutschland. Wie die Menschen in Deutschland auf eine Kultureinrichtung im Wandel blicken. Eine bevölkerungsrepräsentative Studie des Instituts für Museumsforschung- Stiftung Preußischer Kulturbesitz*, Berlin. Online. <https://zenodo.org/doi/10.5281/zenodo.10952041>
- Ramalho, Walderez (2021): Reinterpreting the ›times of crisis‹ based on the asymmetry between chronos and kairos. *História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography* 14(35). 115–144. <https://doi.org/10.15848/hh.v14i35.1733>
- Rau, Susanne (2018): *Rhythmusanalyse nach Lefebvre*. In Sabine Schmolinsky, Diana Hitzke & Heiner Stahl (Hg.), *Taktungen und Rhythmen: raumzeitliche Perspektiven interdisziplinär (SpatioTemporality/RaumZeitlichkeit Volume/Band 2)*, 9–24. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110466591-002>

- Reheis, Fritz (2001): Nachhaltigkeit und Zeit. In Wolfgang Nieke, Jan Masschelein & Jörg Ruhloff (Hg.), *Bildung in der Zeit: Zeitlichkeit und Zukunft pädagogisch kontrovers* (Schriften zur Bildungs- und Erziehungsphilosophie 18), 247–262. Weinheim Basel: Beltz.
- Reheis, Fritz (2019): *Die Resonanzstrategie: warum wir Nachhaltigkeit neu denken müssen*. München: oekom verlag.
- Reinwand-Weiss, Vanessa-Isabelle (2013/2012): Künstlerische Bildung – Ästhetische Bildung – Kulturelle Bildung. Wissenschaftsplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/kuenstlerische-bildung-aesthetische-bildung-kulturelle-bildung> (aufgerufen am 09.07.2024). https://doi.org/10.1007/978-3-658-34379-8_53
- Reinwand-Weiss, Vanessa-Isabelle (2019): Kulturelle Bildung und Digitalisierung – zwei Gegensätze? Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/kulturelle-bildung-digitalisierung-zwei-gegensaeetze> (aufgerufen am 15.07.2024).
- Reinwand-Weiss, Vanessa-Isabelle (2023): Kulturelle Bildung und gesellschaftliche Transformation. Eine Zustandsbeschreibung. Wissenschaftsplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/kulturelle-bildung-gesellschaftliche-transformation-zustandsbeschreibung> (aufgerufen am 09.07.2024).
- Reinwand-Weiss, Vanessa-Isabelle & Claudia Roßkopf (2021a): Anwendung der Grounded Theory Methodology. In Guido Graf, Ralf Knackstedt, Kristina Petzold (Hg.), *Rezensiv – Online-Rezensionen und Kulturelle Bildung*, 43–54. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454435-004>
- Reinwand-Weiss, Vanessa-Isabelle & Claudia Roßkopf (2021b): ›Möglichkeitsraum‹ gestalten Denkanregungen für die Praxis. In Guido Graf, Ralf Knackstedt, Kristina Petzold (Hg.), *Rezensiv – Online-Rezensionen und Kulturelle Bildung*, 263–279. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454435-016>
- Reinwand-Weiss, Vanessa-Isabelle & Claudia Roßkopf (2021c): Erkenntnisse aus bildungstheoretischer Sicht ›immer auf der Suche zu sein‹. In Guido Graf, Ralf Knackstedt, Kristina Petzold (Hg.), *Rezensiv – Online-Rezensionen und Kulturelle Bildung*. 79–109. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454435-006>
- Ribas, João (2020): Chronoclasms. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft*

- des Museums, 231–234. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-037>
- Rinderspacher, Jürgen P. (2012): Zeitwohlstand – Kriterien für einen anderen Maßstab von Lebensqualität. WISO – Wirtschafts- und Sozialpolitische Zeitschrift des ISW 35/1: 11–26.
- Rinderspacher, Jürgen P. (2022): Zeiten der Pandemie. Verlag Barbara Budrich. <https://doi.org/10.3224/84742602>
- Rinderspacher, Jürgen P. (2024): Politik im Zeitnotstand. Verlag Barbara Budrich. <https://doi.org/10.3224/84743027>
- Rogoff, Irit (2012): Wenden. In: Beatrice Jaschke & Nora Sternfeld (Hg.), *educational turn. Handlungsräume der Kunst- und Kulturvermittlung*, 27–53. Wien: Turia + Kant.
- Rollig, Stella & Eva Sturm (2002): Einführung. In Stella Rollig & Eva Sturm (Hg.), *Dürfen die das? Kunst als sozialer Raum: art, education, cultural work, communities* (Museum zum Quadrat 13), 13–24. Wien: Turia + Kant.
- Roßkopf, Claudia (2023): Museums and Other Users in Digital Space: Pioneers, Producer and Partners in Dialogue. In Benjamin Jörissen, Lisa Unterberg & Tanja Klepacki (Hg.), *Cultural Sustainability and Arts Education: International Perspectives on the Aesthetics of Transformation* (Yearbook of Arts Education Research for Cultural Diversity and Sustainable Development). Band 2, 169–178. Berlin, Heidelberg: Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-19-3915-0_14
- Roßkopf, Claudia (2024): Vernetzt Euch! Impulse der documenta fifteen. In Kerstin Hallmann & Nikola Dicke (Hg.): *Gemeinschaftlichkeit: Perspektiven künstlerischer und kunstpädagogischer Kollektive und Kollaborationen* (Kunst Medien Bildung Band 17), 179–195. München: kopaed.
- Rosa, Hartmut (2004): Vorspann. In ders. (Hg.), *fast forward. Essays zu Zeit und Beschleunigung. Standpunkte junger Forschung*, 9–16. Hamburg: Edition Körber Stiftung.
- Rosa, Hartmut (2019): *Beschleunigung und Entfremdung: Entwurf einer kritischen Theorie spätmoderner Zeitlichkeit*. 7. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- Rosa, Hartmut (2020): *Beschleunigung: die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. 12. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Rothauge, Caroline (2017): Es ist (an der) Zeit. Zum »temporal turn« in der Geschichtswissenschaft. *Historische Zeitschrift* 305(3). 729–746. <https://doi.org/10.1515/hzhz-2017-0038>

- Rötzer, Florian (1999): Inszenierung von Aufmerksamkeitsfallen. Ästhetik in der Informationsgesellschaft. *Kunstforum International*, Band 148: Ressource Aufmerksamkeit, 52–57.
- Saavedra-Lara, Fabian (2023): Zurück in die Zukunft IV. In Svenja Reiner, Simon Sievers & Henning Mohr (Hg.), *Systemkritik!: Essays für eine Kulturpolitik der Transformation* (Edition Umbruch – Texte zur Kulturpolitik), 151–156. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839466551-025>
- Sabisch, Andrea (2003): ›Entwerfen‹ oder ›Die Welt aus Sicht einer Fliege‹. In Klaus-Peter Busse (Hg.), *Kunstdidaktisches Handeln* (Studien zur Kunstdidaktik), 414–427. Dortmund: Dortmunder Schriften zur Kunst.
- Sandahl, Jette (2019): The Museum Definition. The Backbone of Museums. [Special Issue] *Museum International*, 71. <https://doi.org/10.1080/13500775.2019.1638012>
- Savoy, Bénédicte & Johan Holten (2018): Museen sind auch Zeitmaschinen. Ein Gespräch über das Ausstellen im 21. Jahrhundert. In: Staatliche Kunsthalle Baden-Baden (Hg.), *Ausstellen des Ausstellens. Von der Wunderkammer zur kuratorischen Situation/Exhibiting the exhibition. From the Cabinet of Curiosities to the Curatorial Situation*. Ausst. Kat. 91–95. Berlin: Hatje Cantz.
- Schaffaff, Jörn (2014): Challenging Institutional Standard Time. In Beatrice von Bismarck, Rike Frank, Benjamin Meyer-Krahmer, Jörn Schaffaff & Thomas Weski (Hg.), *Introduction*. In dies. (Hg.), *Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting*, 189–208. Berlin: Sternberg.
- Scherer, Bernd (2016): Wider die Herrschaft des Augenblicks. In ders. (Hg.): *Die Zeit der Algorithmen* (Bibliothek 100 Jahre Gegenwart 1. Band), 12–29. Berlin: Matthes & Seitz.
- Scheunpflug, Annette, Christoph Wulf & Ivo Züchner (Hg.) (2022): *Kulturelle Bildung* (Edition ZfE). Band 12. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-35454-1>
- Schleper, Thomas (2021): An der Schwelle 5 nach 12. In Hans-Jörg Czech, Kareen Kümpel & Rita Müller (Hg.), *TRANSFORMATION. Strategien und Ideen zur Digitalisierung im Kulturbereich*, 61–67. Bielefeld. <https://doi.org/10.1515/9783839457443-009>
- Schmidt-Lauff, Sabine (Hg.) (2012a): *Zeit und Bildung: Annäherungen an eine zeittheoretische Grundlegung*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.

- Schmidt-Lauff, Sabine (2012b): Grundüberlegungen zu Zeit und Bildung. In dies. (Hg.), *Zeit und Bildung: Annäherungen an eine zeittheoretische Grundlegung*, 11–60. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Schmidt-Wetzel, Miriam (2024): Umdenken im Handeln mit Metaphern für Gemeinschaftlichkeit. Kollaborative kunstpädagogische Entwicklungs- und Vermittlungsversuche. In Hallmann, Kerstin & Nikola Dickey (Hg.), *Gemeinschaftlichkeit: Perspektiven künstlerischer und kunstpädagogischer Kollektive und Kollaborationen* (Kunst Medien Bildung Band 17), 157–178. München: kopaed.
- Schmolinsky, Sabine, Diana Hitzke & Heiner Stahl (Hg.) (2018): *Taktungen und Rhythmen: raumzeitliche Perspektiven interdisziplinär (SpatioTemporality/RaumZeitlichkeit Volume/Band 2)*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110466591>
- Schneider, Alexander (2023): Museale Kunstvermittlung als geteilte Aufmerksamkeit. Wissenschaftsplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/museale-kunstvermittlung-geteilte-aufmerksamkeit> (aufgerufen am 09.07.2024).
- schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.) (2020): *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Schöneck, Nadine M. (2004): ›Stets ein bisschen getrieben‹. Die Zeitwahrnehmung meiner Mitmenschen im Fokus. In Hartmut Rosa (Hg.), *fast forward. Essays zu Zeit und Beschleunigung. Standpunkte junger Forschung*, 9–16. Hamburg: Edition Körber Stiftung.
- Schroer, Nada (2019): Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt. Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen. In Kristin Klein & Willy Noll (Hg.), *Postdigital landscapes: Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt*, 50–58. Online, <https://zkmb.de/sammlung/postdigital-landscapes/> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Schultheis, Klaudia (2001): Leibphänomenologische Aspekte kindlichen Zeit-erlebens und erziehungstheoretische Anschlüsse. In Wolfgang Nieke, Jan Masschelein & Jörg Ruhloff (Hg.), *Bildung in der Zeit: Zeitlichkeit und Zukunft pädagogisch kontrovers* (Schriften zur Bildungs- und Erziehungsphilosophie 18), 115–129. Weinheim Basel: Beltz.
- Schumacher, Eckhard (2019): ›Wenn alles jetzt passiert‹. Gegenwartsdiagnosen nach der Digitalisierung. In Thomas Alkemeyer, Nikolaus Buschmann & Thomas Etzemüller (Hg.), *Gegenwartsdiagnosen: Kulturelle Formen ge-*

- sellschaftlicher Selbstproblematisierung in der Moderne, 63–79. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839441343-004>
- Schweibenz, Werner (2001): Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet. Vortrag anlässlich der MAI-Tagung, 28./29.5.2001, Historisches Centrum Hagen. Online, www.mai-tagung.lvr.de/media/mai_tagung/pdf/2001/schweibenz.pdf (aufgerufen am 09.07.2024).
- Schweibenz, Werner (2008): Vom traditionellen zum virtuellen Museum: die Erweiterung des Museums in den digitalen Raum des Internets (DGI-Schrift Informationswissenschaft 11). Frankfurt a.M.: DGI.
- Schweibenz, Werner (2020): Wenn das Ding digital ist ... Überlegungen zum Verhältnis von Objekt und Digitalisat. In Udo Andraschke & Sarah Wagner (Hg.), *Objekte im Netz – Wissenschaftliche Sammlungen im digitalen Wandel*, 15–27. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839455715-002>
- Schwell, Alexandra (2023): Dringlichkeit. Zur Kulturanalyse der Urgenz als performative Praxis. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), *Zeit. Zur Temporalität von Kultur (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft)*. Band 31, 45–58. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Seel, Martin (2000): *Ästhetik des Erscheinens*. München: Hanser.
- Seel, Martin (2004): Über die Reichweite ästhetischer Erfahrung – Fünf Thesen. In Gert Mattenklott (Hg.), *Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste. Epistemische, ästhetische und religiöse Formen von Erfahrung im Vergleich (Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft 0)*, 73–81. Hamburg: Meiner.
- Seel, Martin (2007): Form als eine Organisation der Zeit. In Josef Früchtel, Maria Moog-Grünwald & Philipp Theisohn (Hg.), *Ästhetik in metaphysikkritischen Zeiten. 100 Jahre Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft*, 33–44. Hamburg: F. Meiner.
- Selle, Gert (1990): Ästhetische Erziehung oder ästhetische Bildung? In ders. (Hg.), *Experiment ästhetische Bildung*, 20–28. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Sesink, Werner (2004): *In-formatio. Die Einbildung des Computers*. Münster: LIT-Verlag.
- Seyfert, Robert (2011a): *Das Leben der Institutionen. Zu einer Allgemeinen Theorie der Institutionalisierung*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.

- Seyfert, Robert (2011b): Das Leben der Institutionen. Zu einer Allgemeinen Theorie der Institutionalisierung. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft, online https://www.academia.edu/2033815/Das_Leben_der_Institutionen_zu_einer_allgemeinen_Theorie_der_Institutionalisierung (aufgerufen am 09.07.2024).
- Simon, Nina (2012): Das partizipative Museum. In Susanne Gesser, Martin Handschin, Angela Jannelli & Sibylle Lichtensteiger (Hg.), Das partizipative Museum: Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen, 95–108. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/transcript.9783839417263.95>
- Sobik, Carsten (2023): Zeit und Sammlung. Biographische und historische Konjunktoren in der Konstitution der Bestände des Freilichtmuseums Hessenpark. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), Zeit. Zur Temporalität von Kultur (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft). Band 31, 311–320. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Specht, Inga & Volker Schönert (2021): Öffnung von Museen nach dem ersten Lockdown im Sommer 2020 – Ein Einblick in Perspektiven des (potenziellen) Publikums. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/oeffnung-museen-nach-dem-ersten-lockdown-im-sommer-2020-einblick-perspektiven-des-potenziellen> (aufgerufen am 15.07.2024)
- Speer, Andreas (2022): Vom Glück der Zeit. Der Wert der Kontemplation. In Aleida Assmann & Andreas Dörpinghaus (Hg.), Ausgesetzte Zeiten – Nachdenken über den Lauf der Dinge, 94–103. Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft).
- Stahl, Jocelyne (2024): Wessen Wissen zählt? Ausstellungen als Orte von Wissenstransfer und Praktiken des Verlernens. Wissensplattform Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/wessen-wissen-zaehlt-ausstellungen-orte-wissenstransfer-praktiken-des-verlernens> (aufgerufen am 31.01.2024).
- Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Stalder, Felix (2021): Was ist Digitalität? In Uta Hauck-Thum & Jörg Noller (Hg.), Was ist Digitalität?: Philosophische und pädagogische Perspektiven (Digitalitätsforschung/Digitality Research), 3–7. Berlin, Heidelberg: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-662-62989-5_1

- Statista (2023): Verteilung der Museen in Deutschland nach Trägerschaft im Jahr 2021. Online, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/28284/umfrage/verteilung-der-museen-in-deutschland-nach-traegerschaft/> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Stegbauer, Christian & Iris Clemens (Hg.) (2020): Corona-Netzwerke – Gesellschaft im Zeichen des Virus. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-31394-4>
- Sternfeld, Nora (2018): Das radikaldemokratische Museum (Schriftenreihe Curating. Ausstellungstheorie & Praxis Band 3). Berlin; Boston: De Gruyter.
- Strauss, Anselm L. (1994): Grundlagen qualitativer Sozialforschung: Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen soziologischen Forschung (UTB für Wissenschaft Uni-Taschenbücher 1776, Soziologie). München: Fink.
- Strauss, Anselm L. & Juliet Corbin (1996): Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Weinheim Basel: Beltz.
- Strübing, Jörg (2014): Grounded Theory. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Strübing, Jörg (2018): Grounded Theory: Methodische und methodologische Grundlagen. In Christian Pentzold, Andreas Bischof & Nele Heise (Hg.), Praxis Grounded Theory: theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten: ein Lehr- und Arbeitsbuch, 27–52. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-15999-3_2
- Sturm, Jules (2021): Literacy Embodied – Verkörpertes Lesen. In Daniel Neubauer (Hg.), Gegen_Lesungen des Körpers (Das neue Alphabet Band 3), 30–41. Leipzig: Spector Books.
- Sutter, Ove, Ruth Dorothea Eggel, Fabio Freiberg, Andrea Graf, Dagmar Hänel, Victoria Huszka & Kerstin Wolff (2020): Planen, Hoffen, Fürchten: Zur Gegenwart der Zukunft im Alltag. In dies., Planen, Hoffen, Fürchten: Zur Gegenwart der Zukunft im Alltag (Bonner kleine Reihe zur Alltagskultur 13), 7–24. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Tauschek, Markus (Hg.) (2023): Zukunftsentwürfe: ein kulturwissenschaftliches Panorama (Freiburger Studien zur Kulturanthropologie Sonderband 7). Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Tavin, Kevin, Gila Kolb & Juuso Tervo (Hg.) (2021): Post-Digital, Post-Internet Art and Education: The Future is All-Over. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2>
- te Heesen, Anke (2012): Theorien des Museums zur Einführung. 3., unveränderte Auflage. Hamburg: Junius.

- Thanner, Sarah & Libuše Hannah Vepřek (2023): Imaginieren – Intraagieren – Rekonfigurieren: Mensch-Technologie-Relationen im Werden Temporalitäten von Mensch-Technologie-Relationen. In Manuel Trummer, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.), *Zeit. Zur Temporalität von Kultur* (Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft). Band 31, 321–338. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Thiemeyer, Thomas (2015): Work, specimen, witness: How different perspectives on museum objects alter the way they are perceived and the values attributed to them. *Museum&Society* 3, 396–412. <https://doi.org/10.29311/mas.v13i3.338>
- Thiemeyer, Thomas (2020): What kinds of museums for what kinds of societies? In Bruno Brulon Soares (Hg.), *Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. In ders., *Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. ICOFOM Study Series (48–2), 225–234. <https://doi.org/10.4000/iss.2832>
- Timm, Susanne, Jana Costa, Claudia Kühn & Annette Scheunpflug (Hg.) (2020): *Kulturelle Bildung*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann. <https://doi.org/10.31244/9783830991502>
- Titz, Ewald (2001): Die proleptische Zeitstruktur pädagogischen Handelns. In Wolfgang Nieke, Jan Masschelein & Jörg Ruhloff (Hg.), *Bildung in der Zeit: Zeitlichkeit und Zukunft pädagogisch kontrovers* (Schriften zur Bildungs- und Erziehungsphilosophie 18), 171–189. Weinheim Basel: Beltz.
- Tober, Andrea (2020): THIRDSPEACE Kulturelle Bildung. Ein Plädoyer für Uneindeutigkeit als kollektive Leistung von Forschung und Praxis. In Esther Pürgstaller, Sebastian Konietzko & Nils Neuber (Hg.), *Kulturelle Bildungsforschung: Methoden, Befunde und Perspektiven* (Bildung und Sport). Band 24, 193–208. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-30602-1_14
- Treml, Alfred K. (1999): Rhythmus, Chronos, Kairos. Formen pädagogischer Zeiterfahrung. In Johannes Bilstein, Gisela Miller-Kipp & Christoph Wulf (Hg.), *Transformationen der Zeit: erziehungswissenschaftliche Studien zur Chronotopologie* (Pädagogische Anthropologie Band 8), 15–27. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Trummer, Manuel, Daniel Drascek, Gunther Hirschfelder, Lena Möller, Markus Tauschek & Claus-Marco Dieterich (Hg.) (2023): *Zeit. Zur Temporalität von Kultur*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann. <https://doi.org/10.31244/9783830997146>

- Truschkat, Inga, Manuela Kaiser & Vera Reinartz (2005): Forschen nach Rezept? Anregungen zum praktischen Umgang mit der Grounded Theory in Qualifikationsarbeiten. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research* 6(2).
- Uhlig, Bettina (2017): Eisschollen und andere Surfbretter. Die Grounded Theory als Methode zur Erforschung kultureller Bildungsprozesse bei Kindern. In Rolf Elberfeld & Stefan Krankenhagen (Hg.), *Ästhetische Praxis als Gegenstand und Methode kulturwissenschaftlicher Forschung*, 89–110. Paderborn : Verlag Wilhelm Fink. https://doi.org/10.30965/9783846761564_007
- UNESCO (2010): Seoul agenda: goals for the development of arts education. The second world conference on arts education. Online, http://portal.unesco.org/culture/en/files/41117/12798106085Seoul_Agenda_Goals_for_the_Development_of_Arts_Education.pdf/Seoul%2BAgenda_Goals%2Bfor%2Bthe%2BDevelopment%2Bof%2BArts%2BEducation.pdf (aufgerufen am 13.07.2024).
- Unterberg, Lisa (2023): Türme, Träume, Traditionen. Ein Orientierungsversuch im Diskurs. In Elke Harnisch-Schreiber, Anne Hartmann, Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss, Julian, Scherer & Lisa Unterberg (Hg.), *Raus aus dem Haus. Wissenstransfer in der Kulturellen Bildung*, 23–29. München: kopaed.
- Van Geert, Fabian (2023): CONTACT ZONE. In François Mairesse (Hg.), *ICOM Dictionary of Museology*, 99. Abingdon, Oxon, New York, NY: Routledge.
- Vogel, Jasmin & Daniel Neugebauer (2022): Der Raum zwischen Null und Eins. Kulturinstitutionen als zeitgemäße Körper für eine demokratische Digitalisierung. In Henning Mohr & Diana Modarressi-Tehrani (Hg.), *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements* (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement), 71–98. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839448960-004>
- von Bismarck, Beatrice (2014): Out of Sync, or Curatorial Heterochronicity. »Anti-Illusion: Procedures/Materials« (1969). In Beatrice von Bismarck, Rike Frank, Benjamin Meyer-Krahmer, Jörn Schaffaff & Thomas Weski (Hg.), *Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting*, 301–318. Berlin: Sternberg.
- von Bismarck, Beatrice, Rike Frank, Benjamin Meyer-Krahmer, Jörn Schaffaff & Thomas Weski (Hg.) (2014): *Timing: On the Temporal Dimension of Exhibiting*. Berlin: Sternberg.

- von Bose, Friedrich (2020): Das Museum der Zukunft ist auch nicht mehr das, was es mal war. Zur Zeitlichkeit im Museum. In schnittpunkt & Joachim Baur (Hg.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, 269–274. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839452707-044>
- von Jorck, Gerrit & Sonja Geiger (2020): Zeit-Rebounds im Arbeitsleben Transformative Forschung zu zeitpolitischen Innovationen. In Elisabeth Schilling & Maggie O'Neill (Hg.), *Frontiers in Time Research – Einführung in die interdisziplinäre Zeitforschung*, 355–378. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-31252-7_16
- von Jorck, Gerrit, Stefanie Gerold, Sonja Geiger, & Ulf Schrader (2019): Zeitwohlstand. Arbeitspapier zur Definition von Zeitwohlstand im Forschungsprojekt ReZeitKon. Online, http://www.rezeitkon.de/wordpress/wp-content/uploads/2022/08/Jorck_etal_2019_ReZeitKon_Zeitwohlstand_Arbeitspapier.pdf (aufgerufen am 13.07.2024).
- von Osten, Marion (2011): Producing Publics – Making Worlds! On the Relationship Between the Art Public and The Counterpublic. *ONCURATING Issue* 9. 59–66. <https://www.on-curating.org/issue-9.html> (aufgerufen am 02.07.2024).
- Wagner, Bernd (2022): Kulturelle Bildung im Museum: Sprachhandeln in Lernumgebungen zu Sammlungsobjekten. In Annette Scheunpflug, Christoph Wulf & Ivo Züchner (Hg.) (2022): *Kulturelle Bildung (Edition ZfE)*. Band 12, 83–104. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35454-1_4
- Weibel, Peter (1987): Die Beschleunigung der Bilder in der Chronokratie. Vortrag im Kunstmuseum Bern, 20.04.1987 (erw. Fassung). Bern: Benteli.
- Welzer, Harald (2021): Digitale Ökologie, offene Gesellschaft. In Hans-Jörg Czech, Kareen Kümpel & Rita Müller (Hg.): *TRANSFORMATION. Strategien und Ideen zur Digitalisierung im Kulturbereich*, 37–42. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839457443-006>
- Wiecek, Florian (2021): Rezensionen: Eine mediale Form für Kunstvermittlung? Gastkommentar. In Guido Graf, Ralf Knackstedt, Kristina Petzold (Hg.), *Rezensiv – Online-Rezensionen und Kulturelle Bildung*, 117–119. Bielefeld: transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839454435-008>
- Wirth, Uwe (Hg.) (2012): *Bewegen im Zwischenraum*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Wissensplattform Kulturelle Bildung Online (Hg.) (2020): *Im Fokus: Künste, Natur & Nachhaltigkeit (Themendossier)*, Wissensplattform Kulturelle Bil-

- dung Online, <https://www.kubi-online.de/fokus/fokus-kuenste-natur-nachhaltigkeit-2020> (aufgerufen am 16.07.2024).
- Wonisch, Regina (2018): Reflexion kolonialer Vergangenheit in der musealen Gegenwart? Kuratorische Herausforderungen an der Schnittstelle von ethnologischen Museen und Kunst. (2., überarb. Aufl.) (ifa-Edition Kultur und Außenpolitik). Stuttgart: ifa (Institut für Auslandsbeziehungen). <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ss0ar-55097-1> (aufgerufen am 30.08.2025).
- Woolley, Benjamin (1992): Virtual worlds: a journey in hype and hyperreality. Oxford, UK/Cambridge, USA: Blackwell.
- Wulf, Christoph (1999): Zeit und Ritual. In Johannes Bilstein, Gisela Miller-Kipp & Christoph Wulf (Hg.), Transformationen der Zeit: erziehungswissenschaftliche Studien zur Chronotopologie (Pädagogische Anthropologie Band 8), 112–122. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Wurm, Karin-Gratiana (2012): Phänomen Zeit – Medien als Zeittreiber. Medieninduzierte Moralvorstellungen und Erwartungshaltungen im Bezug auf die Zeit. In Gerhard Chr. Bukow, Johannes Fromme & Benjamin Jörissen (Hg.), Raum, Zeit, Medienbildung, 101–116. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19065-5_5
- Zacharias, Wolfgang (Hg.) (1990): Zeitphänomen Musealisierung. Das Verschwinden der Gegenwart und die Konstruktion der Erinnerung (Edition Hermes Band 1). Essen: Klartext.
- Zierold, Martin (2020): Zukunft gestalten in der großen Transformation. Covid-19 als Schulung in Komplexität & Unsicherheit. In: Kulturpolitische Gesellschaft (Hg.), Essays zur Corona-Krise. <https://kupoge.de/download/2020/essays/Zierold.pdf> (aufgerufen am 13.07.2024).
- Zindel, Yvonne (2020): Institution Zukunft – am Beispiel außereuropäischer ethnologischer Sammlungen. In Ayşe Güleç, Carina Herring, Gila Kolb, Nora Sternfeld & Julia Stolba (Hg.), vermittlung vermitteln: Fragen, Forderungen und Versuchsanordnungen von Kunstvermittler*innen im 21. Jahrhundert, 24–37. Berlin: NGBK Neue Gesellschaft für Bildende Kunst.
- Zirfas, Jörg (1999): Chronopolitik. Zum pädagogischen Umgang mit der Zeitlichkeit des Menschen. In Johannes Bilstein, Gisela Miller-Kipp & Christoph Wulf (Hg.), Transformationen der Zeit: erziehungswissenschaftliche Studien zur Chronotopologie (Pädagogische Anthropologie Band 8), 70–97. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.

Linkverzeichnis

- Ars Electronica Linz GmbH & Co KG: <https://ars.electronica.art/about/de/>,
aufgerufen am 14.07.2024.
- Bayerische Staatsgemäldesammlungen: <https://www.digital.pinakothek.de/goals.html>, aufgerufen am 14.07.2024.
- BTU Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg: <https://eva-berlin-conference.de/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V. (a): <https://www.bundesakademie.de/kompetenz/projekte/projekte-archiv/dive-in-programm-fuer-digitale-interaktionen/>, aufgerufen am 15.07.2024.
- Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V. (b): <https://www.bundesakademie.de/kompetenz/projekte/kubidemo/>, aufgerufen am 15.07.2024.
- Bundesanzeiger Verlag GmbH: https://www.bgbl.de/xaver/bgbl/start.xav?starbk=Bundesanzeiger_BGBl&start=//%5b@attr_id=%27bgbl121s5162.pdf%27%5d, aufgerufen am 18.09.2025.
- Bundesministerium für Bildung und Forschung (a): <https://www.bmbf.de/foerderungen/bekanntmachung-1326.html>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Bundesministerium für Bildung und Forschung (b): <https://www.empirische-bildungsforschung-bmbf.de/de/Digitalisierung-in-der-kulturellen-Bildung-1781.html>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Centre for Anthropological Research on Museums and Heritage (CARMAH), Humboldt-Universität zu Berlin (a): <https://www.carmah.berlin/curating-digital-images/>, aufgerufen am 21.07.2024.
- Centre for Anthropological Research on Museums and Heritage (CARMAH), Humboldt-Universität zu Berlin (b): <https://www.carmah.berlin/chapter/>, aufgerufen am 21.07.2024.

- Deutsche Forschungsgemeinschaft e. V.: <https://www.dfg.de/de/foerderung/foerdermoeglichkeiten/programme/infrastruktur/lis/lis-foerderangebot/digitalisierung-erschliessung>, aufgerufen am 15.07.2024.
- Deutsche Nationalbibliothek: <https://codingdavinci.de/de/stipendien/antrag-und-bedingungen>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Deutscher Museumsbund e. V. (a): <https://www.museumsbund.de/digitalisierung-im-museum-was-wann-warum-und-fuer-wen/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Deutscher Museumsbund e. V. (b): <https://www.museumsbund.de/termine/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Deutscher Museumsbund e. V. (c): <https://www.museumsbund.de/termine/keine-angst-vor-ki-und-chatgpt/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Deutscher Museumsbund e. V. (d): <https://www.museumsbund.de/termine/new-work-im-museum-digitale-formate-am-arbeitsplatz-und-in-der-ausstellung/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Deutscher Museumsbund e. V. (e): <https://www.museumsbund.de/aktuelles/jahrestagung/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Deutscher Museumsbund e. V. (f): <https://www.museumsbund.de/museen-sind-mehr-als-freizeiteinrichtungen-2/>, aufgerufen am 18.09.2025.
- Deutsches Museum: <https://digital.deutsches-museum.de/de/ueber-uns/das-digitale-objekt/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- duden.de/Cornelsen Verlag GmbH: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Zeitlichkeit>, aufgerufen am 14.07.2024.
- European Training Network – Participatory Memory Practices/Institute for Anthropological Studies, University of Hamburg: <https://www.poem-horizon.eu/>, aufgerufen am 21.07.2024.
- Europeana Foundation: <https://www.europeana.eu/de/about-us>, aufgerufen am 24.07.2024.
- Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin/Zuse-Institut Berlin: <https://www.digis-berlin.de/veranstaltungen/digis-jahreskonferenzen/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/streit-um-den-museumsbegriff-im-weltverband-der-museen-16613815.html>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Gehlen, Dirk von: <https://www.dirkvongehlen.de/netz/wie-wir-mit-dem-internet-umgehen/>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Grimme-Institut. Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH: <https://www.grimme-online-award.de>, aufgerufen am 15.07.2024.

- Historisches Museum Frankfurt: <https://historisches-museum-frankfurt.de/de/ueberuns#Team>, aufgerufen am 14.07.2024.
- ICOM Deutschland e. V. (a): <https://icom-deutschland.de/de/nachrichten/147-museumsdefinition.html>, aufgerufen am 21.06.2024.
- ICOM Deutschland e. V. (b): <https://icom-deutschland.de/de/nachrichten/635-offizielle-deutsche-uebersetzung-der-neuen-definition-fuer-museen.html>, aufgerufen am 21.06.2024.
- ICOM Deutschland e. V. (c): <https://icom-deutschland.de/de/publikationen-icom/349-chancen-und-nebenwirkungen-museum-4-o.html>, aufgerufen am 14.07.2024.
- ICOM Deutschland e. V. (d): <https://icom-deutschland.de/de/nachrichten/112-chronologie-ueberarbeitung-der-museumsdefinition.html>, aufgerufen am 14.07.2024.
- ICOM Deutschland e. V. (e): <https://bodenseesymposium.info/2024/03/pressemeldung/>, aufgerufen am 16.07.2024.
- ICOM/International Committee for Collecting (COMCOL): <https://comcol.mini.icom.museum/comcol-germany/series-of-online-discussions-making-museums-matter/>, aufgerufen am 16.07.2024.
- ICOM/International Committee for Museology (ICOFOM): https://icofom.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/18/2022/03/2019_the_future_of_tradition_in_museology.pdf, aufgerufen am 16.07.2024.
- ICOM/International Committee for Museology, Asia Pacific region (ICOFOM ASPAC): <https://icofom.mini.icom.museum/icofom-aspac-annual-symposium-2023-museums-towards-community-recovery/>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Institut für Informatik/Universität Leipzig (a): https://corpora.uni-leipzig.de/de/res?corpusId=deu_newscrawl-public_2018&word=pl%C3%B6tzlich, aufgerufen am 16.07.2024.
- Institut für Informatik/Universität Leipzig (b): https://corpora.uni-leipzig.de/de/res?corpusId=deu_newscrawl-public_2018&word=Geduld, aufgerufen am 16.07.2024.
- Institut für Kunst & Kunsttheorie, Universität zu Köln: <https://piaer.net/>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Institut für Museumsforschung: <https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/forschung/forschungsprojekte/pandemiebedingte-strukturveraenderungen-in-der-deutschen-museumslandschaft/>, aufgerufen am 14.7.2025.

- Institut für Pädagogik, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg:
<https://www.dikubi-meta.fau.de/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kubi-online (a): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: <https://www.kubi-online.de/inhalt/kulturelle-bildung-online>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kubi-online (b): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: <https://www.kubi-online.de>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kubi-online (c): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: <https://www.kubi-online.de/index.php/themenfeld/teilhabe-partizipation>, aufgerufen am 20.09.2025.
- Kubi-online (d): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: <https://www.kubi-online.de/stichwort/corona?page=0>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kubi-online (e): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: , aufgerufen am 14.07.2024.
- Kubi-online (f): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: https://www.kubi-online.de/suche?search_api_fulltext=lockdown&filter_sparten=All&filter_themen=All&filter_adressaten=All&filter_rahmenbedingungen=All&filter_forschung=All&page=0, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kubi-online (g): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: https://www.kubi-online.de/suche?search_api_fulltext=zeitlichkeit&filter_sparten=All&filter_themen=All&filter_adressaten=All&filter_rahmenbedingungen=All&filter_forschung=All, aufgerufen am 15.07.2024.
- Kubi-online (h): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: <https://www.kubi-online.de/theme/nfeld/inklusion>, aufgerufen am 20.09.2025.
- Kubi-online (i): Wissenstransfer für Kulturelle Bildung/Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel e. V.: <https://www.kubi-online.de/theme/nfeld/diversitaet>, aufgerufen am 20.09.2025.
- Kulturstiftung der Länder: <https://www.kulturstiftung.de/kultur-gemeinschaften/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kulturstiftung des Bundes (a): https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html#c197990, aufgerufen am 14.07.2024.

- Kulturstiftung des Bundes (b): https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kunsthalle Mannheim (a): <https://www.kuma.art/de/kunsthalle-mannheim/team>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Kunsthalle Mannheim (b): <https://www.kuma.art/de/kuma-blog/programmpus-aica-symposium-kunstkritik-und-netzkultur-bestandsaufnahmen-aus-dem>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Landschaftsverband Rheinland (a): https://mai-tagung.lvr.de/de/ueber_uns/ueber_uns_2.html, aufgerufen am 14.07.2024.
- Landschaftsverband Rheinland (b): https://mai-tagung.lvr.de/de/beitraege/mai_tagung_2019/programm_9.html, aufgerufen am 16.07.2024.
- Marta Herford gGmbH (a): <https://marta-herford.de/ueber-marta/team/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Marta Herford gGmbH (b): <https://marta-blog.de/mai-tagung-2015/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Marta Herford gGmbH (c): <https://marta-herford.de/ausstellungen/shift/>, aufgerufen am 07.07.2024.
- Marta Herford gGmbH (d): <https://marta-herford.de/ls/ausstellungen/jetzt/#>, aufgerufen am 19.07.2024.
- Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg: <https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/kunst-kultur/digitale-wege-ins-museum/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- monopol-magazin.de/Res Publica Verlags GmbH: <https://www.monopol-magazin.de/was-ist-das-eigentlich-so-ein-museum>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Museum Ludwig/Stadt Köln, Die Oberbürgermeisterin: <https://www.museum-ludwig.de/de/museum/sammlung/sammlung-gegenwartskunst.html>, aufgerufen am 19.07.2024.
- Museum-digital Deutschland e. V.: <https://verein.museum-digital.de/erste-museum-digital-user-tagung/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Museums for Future Germany: <https://museumsforfuture.org/mff-germany#!/tfeeds/798517773801/c/Hinter%20den%20Kulissen>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Museumsstiftung Post und Telekommunikation/Der Stiftungskurator: <https://back-to-future.museumsstiftung.de/>, aufgerufen am 19.07.2024.
- Museumsverband für Niedersachsen und Bremen e. V.: <https://www.mvnb.de/museumsverband/museumsschule/seminare>, aufgerufen am 14.07.2024.

- Netzwerk Besucher*innenforschung e. V.: <https://besucherinnenforschung.de/jahrestagung-2024/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung/Research Center Kulturelle Bildung – Kulturen postdigitaler Subjektivität, IU Internationale Hochschule GmbH (a): <https://www.forschung-kulturelle-bildung.de/ueber-uns/ueber-uns>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung/Research Center Kulturelle Bildung – Kulturen postdigitaler Subjektivität, IU Internationale Hochschule GmbH (b): <https://www.forschung-kulturelle-bildung.de/publikationen/aus-dem-feld>, aufgerufen am 21.06.2024.
- Nordkolleg Rendsburg/Museumsberatung und -zertifizierung in Schleswig-Holstein: <https://museumsberatung-sh.de/index.php?id=72&L=0>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Österreichische Galerie Belvedere (a): <https://www.belvedere.at/digitalmuseum2024>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Österreichische Galerie Belvedere (b): <https://www.belvedere.at/digitalmuseum2023>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Pausanio GmbH & Co. KG (a): <https://kulturimweb.net/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Pausanio GmbH & Co. KG (b): <https://kulturimweb.net/archiv/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- republica GmbH: https://re-publica.com/de/ueber_uns, aufgerufen am 14.07.2024.
- SPP 1688: Ästhetische Eigenzeiten/Peter Szondi-Institut für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft, Freie Universität Berlin: <https://www.aesthetische-eigenzeiten.de/>, aufgerufen am 15.07.2024.
- Staatsbetrieb Staatliche Kunstsammlungen Dresden: <https://www.skd.museum/ueber-uns/digitale-strategie/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Städelsches Kunstinstitut: <https://www.staedelmuseum.de/de/digitale-strategie>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Stiftung Deutsches Hygiene-Museum: <https://www.dhmd.de/veranstaltungen/fachtagung>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Stiftung Kunst und Natur gGmbH: <https://kunst-und-natur.de/museum-sinclair-haus/ausstellungen/tempo>, aufgerufen am 19.07.2025.
- Stiftung Kunstmuseum Stuttgart gGmbH: <https://www.kunstmuseum-stuttgart.art/de/team>, aufgerufen am 14.07.2024.
- Technische Universität Dortmund: <https://www.radikaldemokratisches.museum/>, aufgerufen am 16.07.2024.

- The New York Times Company: <https://www.nytimes.com/2020/08/06/arts/what-is-a-museum.html>, aufgerufen am 14.07.2024.
- VERBI – Software. Consult. Sozialforschung. GmbH: <https://www.maxqda.de>, aufgerufen am 17.07.2024.
- Verein zur Förderung eines Deutschen Forschungsnetzes e. V. (a): <https://www.conf.dfn.de/>, aufgerufen am 22.07.2024.
- Verein zur Förderung eines Deutschen Forschungsnetzes e. V. (b): <https://www.conf.dfn.de/datenschutz/>, aufgerufen am 22.07.2024.
- von Heyl, Anke: <https://digamus-award.de>, aufgerufen am 15.07.2024.
- Werkbundarchiv e. V. – Museum der Dinge: <https://museumderdinge.de/ausstellungen/zur-zeit-zeitdinge-aus-den-sammlungen-des-werkbundarchiv-museum-der-dinge/>, aufgerufen am 19.07.2024.
- Wikimedia Deutschland – Gesellschaft zur Förderung Freien Wissens e. V.: <https://blog.wikimedia.de/2018/06/07/wem-gehoert-der-digitale-wagner-im-wikimedia-salon-wurde-ueber-kunst-und-gemeinfreiheit-diskutiert/>, aufgerufen am 16.07.2024.
- Wikimedia Foundation Inc.: [https://de.wikipedia.org/wiki/X_\(soziales_Netzwerk\)](https://de.wikipedia.org/wiki/X_(soziales_Netzwerk)), aufgerufen am 24.07.2024.
- Wissenschaft im Dialog gGmbH: <https://www.wissenschaftskommunikation.de/gegen-unverbindlichkeit-und-politisierung-zur-neudefinition-der-museen-32389/>, aufgerufen am 14.07.2024.
- ZEIT ONLINE GmbH: <https://www.zeit.de/2021/38/bundesverdienstkreuz-hito-steyerl-absage-corona-politik-lockdown-kritik#cid-58596855>, aufgerufen am 28.09.2025.
- Zeppelin Museum Friedrichshafen GmbH: <https://www.zeppelin-museum.de/ausstellungen/fetisch-zukunft>, aufgerufen am 19.07.2024.
- Zotero/Corporation for Digital Scholarship: <https://www.zotero.org/>, aufgerufen am 17.07.2024.

Anhang

1. Kategorien und Konzepte der entwickelten Theorie

Tabelle 21: Haupt-, Schlüssel- und Kernkategorien

Ausgangsfrage	Welche Möglichkeitsräume ergeben sich für Museen als Akteure Kultureller Bildung in Zeiten zunehmender Digitalisierung?		
Hauptkategorien	Im Umgang mit Digitalisierung	Im Netzwerk	Im Selbstverständnis
Schlüsselkategorie	Zeit/Zeitlichkeit		
Kernkategorien	- (Un-)Gleichzeitigkeiten - Geschwindigkeiten - Zeitalter	- (Un-)Geduld - Rhythmus - Synchronität	- Zeitebenen - Wellen - Wandel

Eigene Darstellung

Tabelle 22: Beschreibungen und Konzepte der drei Kernkategorien sowie entsprechende Teile der Grounded Theory zur Hauptkategorie: Im Umgang mit Digitalisierung

Hauptkategorie	Im Umgang mit Digitalisierung (Kapitel 5.1)		
Kernkategorien	(Un-)Gleichzeitigkeiten	Geschwindigkeiten	Zeitalter
Beschreibungen der Kernkategorien	Gegenwärtige und zeitlich versetzte Diskrepanzen	Einflussfaktoren der Museumsarbeit	Wahrnehmungen der (zunehmend digitalisierten) Gegenwart
Konzepte	- »diffuse Vorstellungen« und »differenzierte Auseinandersetzungen«: Auffassungen von Digitalisierung - »Begeisterung« und »Befürchtungen«: Haltungen und Einschätzungen - »beflügeln oder hemmen«: Verhältnisse zwischen Analog und Digital	- »mit etwas Mut«: Haltungen - »Wir können Ressourcen verschwenden«: Finanziell, personell, zeitlich - Das Thema der »Schnelligkeit« und die »Slowness« der Museen	- »Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit und der Fake News«: Wahrnehmung der Gegenwart - »gefiltert, ausgewählt, manipuliert«: Wahrnehmung von Informationen - »das sogenannte post-digitale Museum«: Wahrnehmung von Museen
Grounded Theory (Kapitel 6.2)	Vereinbarkeitskonstruktionen bauen, um mit (Un-)Gleichzeitigkeiten umzugehen	Ambivalenzen anerkennen, um unterschiedliche Geschwindigkeiten zu nutzen und zu schätzen	Analogien entdecken, um die eigenen Expertisen für die Gegenwart anzuwenden

Eigene Darstellung

Tabelle 23: Beschreibungen und Konzepte der drei Kernkategorien sowie entsprechende Teile der Grounded Theory zur Hauptkategorie: Im Netzwerk

Hauptkategorie	Im Netzwerk (Kapitel 5.2)		
Kernkategorien	(Un-)Geduld	Rhythmus	Synchronität
Beschreibungen der Kernkategorie	Zeitrezeptionen im Verlauf der User Journey	Zeitstrukturierung von Interaktionen	Zeitliche Koordinat(ion)en im Netzwerk
Konzepte	- »zack, zack, plötzlich«: Erwartungshaltungen - »Bildung im Zeitalter des Zappens«: Rezeptionsverhalten - »Es sind vor allem Usability-Sachen«: Vermittlungsweisen	- »Zugänglichkeit vierundzwanzig sieben«: Erreichbarkeit - »gerade dieser Live-Aspekt«: Unmittelbarkeit - »mit wem haben Sie es da draußen zu tun«: Offene Fragen	- »im gemeinsamen Ringen«: Knotenpunkte im Netzwerk - »Sharing is Car-ing«: Was Museen verbindet - »eigenes Süppchen« und »Synergien«: Geteilte Erfahrungen
Grounded Theory (Kapitel 6.3)	Zeitverhältnisse berücksichtigen, um die User Journey als Bildungsprozess zu gestalten	Rhythmen bestimmen, um bildungsrelevante Interaktionen zu schaffen	Prozesse re- und asynchronisieren, um die Arbeit im Netzwerk zu koordinieren

Eigene Darstellung

Tabelle 24: Beschreibungen und Konzepte der drei Kernkategorien sowie entsprechende Teile der Grounded Theory zur Hauptkategorie: Im Selbstverständnis

Hauptkategorie	Im Selbstverständnis (Kapitel 5.3)		
Kernkategorien	Zeitebenen	Wellen	Wandel
Beschreibungen der Kernkategorie	Identitätsstiftende Funktionen der Zeit	Umgang mit temporären Verdichtungen	Verlauf von Transformationsprozessen
Konzepte	- »Zukunftssache«: Verhältnisse zur Zukunft - »was noch erhaltbar ist«: Verhältnisse zur Vergangenheit - »in der Gegenwart anzukommen«: Verhältnisse zur Gegenwart	- »mit einer gewissen Distanz«: Beobachtungen - »um für diesen Moment bereit zu sein«: Momentaufnahmen - »an der Stelle entsteht Strategie«: Schlüsse ziehen und Entscheidungen treffen	- »in den Köpfen«: Bestehende und erforderliche Voraussetzungen - »Berg- und Talfahrt«: Prozesse - »eine gute Sache, die einen weiterbringt«: Anspruch und Ansporn
Grounded Theory (Kapitel 6.4)	Zeitebenen ausbancieren, um am Selbstverständnis zu arbeiten	theōría, kairós, krisis als Konzepte nutzen, um mit temporären Verdichtungen umzugehen	Kategorien, Kriterien und Zeitfenster für Veränderungen entwickeln, um zeitgemäß zu bleiben

Eigene Darstellung

2. Metadaten des Interviewmaterials

Tabelle 25: Informationen zum Interviewmaterial

Arbeits- schritte	· Theoretische Sensibilisierung gemäß GTM (vgl. Kapitel 4.2) · Theoretisches Sampling gemäß GTM (vgl. Kapitel 4.3) · Entwicklung des Interviewleitfadens (vgl. Kapitel 4.4, Anhang 5) · Kontaktaufnahmen zu den Interviewpartner_innen: Anschreiben, Projektschilderung, Einverständniserklärung (unter Berücksichtigung der DSGVO) · Durchführung und Aufnahme der Interviews · Speicherung gemäß Einverständniserklärung, Transkription gemäß Transkriptionsregeln (vgl. Anhang 3), Anonymisierung gemäß Anonymisierungsregeln (vgl. Anhang 4) · Kodierprozess gemäß GTM mit der Software MAXQDA (Analytics Pro 2018, Release 18.2.5): offenes, axiales, selektives Kodieren zur Entwicklung der Kategorien und Theorie · iteratives Vorgehen: Auswahl, (erneute) Datengenerierung, Kodierung und Analyse von Daten überlagern sich Alle Schritte wurden von der Autorin (CR) durchgeführt.
Grund- gesamtheit	15 Interviews, 8 Interviewpartner_innen
Sample- Kriterien	Expert_innen zu Digitalisierung in Museen in Deutschland
Daten- generierung	offene Leitfaden-/Expert_inneninterviews (vgl. Kapitel 4.4)

Eigene Darstellung

Tabelle 26: Zeitpunkt und Dauer der Interviews aus der ersten Datengenerierung

Interview	Zeitpunkt	Dauer
hA	Juli 2019	01:27:12
hB	August 2019	01:30:14
hC	August 2019	01:08:17
hD	September 2019	01:22:00
hE	Oktober 2019	01:26:39
hF	Oktober 2019	01:04:21
hG	Januar 2020	01:17:32
hH	März 2020	01:04:00

Eigene Darstellung

Tabelle 27: Zeitpunkt und Dauer der Interviews aus der zweiten Datengenerierung (online)

Interview	Zeitpunkt	Dauer
l2A	Januar 2022	44:09
l2B	Januar 2022	55:00
l2C	Januar 2022	30:12
l2D	Februar 2022	45:21
l2E	Februar 2022	38:19

Interview	Zeitpunkt	Dauer
l2F	Februar 2022	28:42
l2G	Februar 2022	49:57

Eigene Darstellung

3. Transkriptionsregeln

- Die Interviews wurden vollständig, Wort für Wort von der Autorin (CR) mit Hilfe von MAXQDA (Analytics Pro 2018, Release 18.2.5) transkribiert.
- Die Transkripte wurden im Sinne der deutschen Rechtschreibung und einer besseren Les- und Auffindbarkeit von Begriffen weitestgehend geglättet. Nur vereinzelt wurden Fehler im Satzbau oder in der Grammatik belassen und mit einer entsprechenden Markierung versehen ([sic!]). Das heißt, Umgangssprache und dialektale Färbungen wurden (auch im Sinne der Anonymität) nicht berücksichtigt, die (Standard-)Umschrift wurde verwendet.
- Auf nonverbale und parasprachliche Elemente wurde im Sinne des Forschungsvorhabens (Expert_inneninterviews, GTM) weitestgehend verzichtet.
- Weitere Beschreibungen und Begründungen finden sich in Kapitel 4.4 (und Kapitel 4 generell).

Tabelle 28: Erläuterungen zur Transkription

Kürzel	Bedeutung
l1A	Interviewte Person, nach chronologischer Reihenfolge der ersten Datengenerierung (l1A, l1B, l1C, l1D, l1E, l1F, l1G, l1H)
l2A	Interviewte Person, nach chronologischer Reihenfolge der zweiten Datengenerierung (l2A, l2B, l2C, l2D, l2E, l2F, l2G)

Eigene Darstellung

4. Anonymisierungsregeln

- Die faktische Anonymisierung von Daten mit direktem und indirektem Personenbezug erfolgte durch Platzhalter und erklärende Umschreibungen.
- Zu den personenbezogenen und -beziehbaren Daten gehörten: Namen von Personen, Institutionen, Orten, Städten, (Bundes-)Ländern sowie Angaben zu Beruf, Ausbildung, Alter, Familie, politischen Ansichten sowie Zeitangaben/kalendarische Daten.
- Das betraf auch die Angaben zu dritten, in den Interviews erwähnten Personen, sofern sie unmittelbare Rückschlüsse auf die interviewte Person zuließen.
- Zu den indirekten, aber spezifischen Kontextinformationen zählten insbesondere Daten zu Ausstellungs- und Sammlungsobjekten, Museumsausstellungen, -angeboten und -formaten, wenn sie Rückschlüsse auf die interviewte Person zuließen – das betraf nicht nur das je eigene Museum, sondern auch andere Museen, die theoretisch Teil des Samplings hätten sein können und durch die Interviewaussage als eigenes Museum ausgeschlossen wurden. Museen außerhalb Deutschlands beispielsweise wurden aufgrund des Samplings nicht oder nur kontextabhängig anonymisiert.
- Häufig von den Museen aus dem Sampling genutzte Plattformen – wie zum Beispiel Instagram und Facebook – wurden nicht oder nur kontextabhängig anonymisiert. Gleiches galt für die Nutzung von den an Museen weit verbreiteten digitalen Angeboten, Formaten und Instrumenten (Bsp. Website oder Newsletter). Weniger oder einmalig genutzte digitale Formate wurden durch Platzhalter oder Umschreibungen ersetzt, um keine Rückschlüsse auf das jeweilige Museum und die Person zu ermöglichen. Dabei gilt zu beachten, dass sich die Verbreitung und Verwendung digitaler Möglichkeiten während des Forschungsprozesses wandelt (Bsp. Verbreitung von Apps und Digitalstrategien).
- Weitere Beschreibungen und Begründungen finden sich in Kapitel 4.4 (und Kapitel 4 generell).

5. Interviewleitfäden

5.1 Interviewleitfaden der ersten Datengenerierung

- Inwiefern ist der digitale Raum wichtig für das Museum?
 - Welche Ziele verfolgt das Museum im digitalen Raum?
 - Was macht eine digitale Strategie wichtig?
 - Was macht sie aus?
 - Welche digitalen Möglichkeiten, Plattformen, Tools werden für das Museum genutzt – wie und warum?
 - Welche konkreten Rückmeldungen, Kommentare oder Diskussionen gibt es?
 - Wie soll der digitale Raum künftig noch genutzt werden?
 - Welche besonders guten (oder auch schlechten) Beispiele der Internetnutzung durch oder für Museen fallen Ihnen ein?
- Wie war oder ist der Prozess der Strategie- oder Konzeptentwicklung?
 - Wer war und ist involviert, welche Schnittstellen gibt es?
 - Welche bestehenden Expertisen einerseits, Ansprüche andererseits fließen ein?
 - Welche Interessen kommen da zusammen?
 - Welches Selbstverständnis des Museums liegt der Entwicklung zugrunde?
 - Welche Rolle spielt das Leitbild des Hauses für die digitalen Angebote?
 - Welche Wechselwirkungen gibt es zwischen den digitalen und analogen Entwicklungen des Hauses?
- Was bedeutet Bildung/Kunstvermittlung/Teilhabe?
 - Wie sieht das ganz konkret in der Praxis aus, fallen Ihnen (gute) Beispiele ein?
 - Was kann eine digitale Strategie für die Bildung bedeuten?
 - Was bedeutet es, digital zu vermitteln?
 - Welche Vorteile und Chancen, andererseits auch Defizite und Risiken sehen Sie im digitalen Raum für die Bildung?
 - Wie verschieben sich die Inhalte, wenn sich die Formen ändern?
 - Wie sollten digitale Angebote gestaltet sein, um die Kulturelle Bildung zu fördern?
 - Wo informieren Sie sich selbst über die Objekte und Inhalte, Ausstellungen eines Museums?

- Welche Fragen haben Sie an die Forschung in diesem Bereich? Welche Aspekte würden Sie erforschen, wenn Sie Zeit dafür hätten?
- Was sollte unbedingt noch gesagt werden, bevor wir das Interview beenden?

5.2 Interviewleitfaden der zweiten Datengenerierung

- Umgangsweisen von Museen mit Wandel und sich wandelnden (insbesondere technologischen) Möglichkeiten: Was konnten Sie seit unserem letzten Gespräch beobachten?
 - Wie entwickeln sich zum Beispiel die Organisation, Selbstverständnis, Rollen und Routinen von Museen?
 - Inwiefern erfordern technologische Entwicklungen Verständigung und Positionierungen – individuell und institutionell?
 - Inwiefern verändern technologische Entwicklungen beziehungsweise Gewohnheiten mit neu entwickelten Medien die ästhetische Wahrnehmung?
 - Wie entwickeln sich die Aufgaben – digitale Bildung als Aufgabe?
- Was ist bei den zu beobachtenden Transformationsprozessen museums-spezifisch, was unterscheidet Museen von anderen Institutionen?
- (Was) Können Museen von der Kunst/ihrer eigenen Geschichte lernen?
- Was war im vergangenen Jahr für Sie am eindrucksvollsten, überraschendsten, sollte unbedingt noch gesagt werden?

Dank

Besonderer Dank gilt den Interviewpartner_innen für ihre Gesprächsbereitschaft und Zeit, ihr Engagement und Vertrauen in meine Arbeit. Herzlicher Dank geht außerdem an meine Familie und an meine Freund_innen für ihre Unterstützung und Geduld, vor allem an Daniel und unsere Tochter – für neu entwickelte Kalendersysteme und Rhythmen während der Entstehung dieser Arbeit. Für den fachlichen Austausch, für Denkanregungen und wichtige Hinweise danke ich Sarah Kuschel, Andrea Mai, Stefanie Kiwi Menrath, Sarah Teichmann sowie Linus Eusterbrock, Lucija Gudlin, Lea Herlitz, Christiane Krüger-Blum und Franka Luise Mayr. Dankbar bin ich darüber hinaus für den Austausch im Förderprogramm zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, im Cluster Interaktion und Partizipation in der Kulturellen Bildung (Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung) sowie im Kontext von Konferenzen und Kooperationen, Seminaren und Publikationen. Ein wichtiger Bestandteil des Forschungsprozesses war der kollegiale Austausch in den Kolloquien. Entsprechender Dank geht an die Teilnehmenden und die Verantwortlichen, an Verena Freytag sowie die Mitglieder im Koordinierungskreis, die das Kolloquium im Netzwerk Forschung Kulturelle Bildung wissenschaftlich begleiten, darunter Nana Eger, Juliane Gerland, Fabian Hofmann und Thomas Wilke. Für die Betreuung und damit auch die Ermöglichung dieser Arbeit gilt mein Dank den Gutachterinnen Vanessa-Isabelle Reinwand-Weiss und Fiona McGovern.

Schließlich bedanke ich mich beim transcript Verlag für das Engagement, namentlich bei Simge Altunbüken, Kordula Röckenhaus, Lena Schäfferling, Johanna Tönsing, Julia Wiczorek. Die Publikation ist der Finanzierung durch den Publikationsfonds NiedersachsenOPEN zu verdanken, gefördert aus zukunf.niedersachsen, sowie der geduldigen und hilfreichen Beratung von Mario Müller. Ein Dankeschön gebührt außerdem dem Künstler Christian Kosmas Mayer, dem Fotografen Gerald Ulmann, dem Marta Herford und

dem Kunstmuseum Stuttgart bzw. den verantwortlichen Kuratorinnen der Ausstellung »Shift. KI und eine zukünftige Gemeinschaft« – namentlich Eva-Marina Froitzheim und Ann Kristin Kreisel – für die Ermöglichung der Umschlaggestaltung.

Das Thema, das Datenmaterial und vor allem all diese Menschen haben mich immer wieder inspiriert und zum Weitermachen motiviert, die vielen Begegnungen und Gespräche im Laufe dieser Zeit wirken weit darüber hinaus – dafür ein großer Dank an alle Beteiligten!