

Fazit

Anforderungen an Ausstellungen

Der Vergleich der unterschiedlichen Diskursebenen (theoretisch-konzeptionell, praxisorientierter Diskurs sowie die Analyse der Merkmale der Fallstudien) verdeutlicht, welche Begriffe aus Diskurs und Praxis übereinstimmen, welche sich in der Ausstellungspraxis niederschlagen oder nur auf konzeptioneller Ebene existieren oder welche Bezeichnungen zusammengefasst werden können, weil sie dasselbe meinen aber in unterschiedlichen Begriffen existieren. Diese Erkenntnisse lassen schließlich eine übersichtliche und zusammenfassende Darstellung der wesentlichsten Anforderungen an Ausstellungen seit der ›Neuen Museologie‹ zu. Hierfür sollen die analysierten und diskutierten Anforderungen aus den vorangegangenen Kapiteln in Form eines Katalogs aufgeführt und mit Beispielen respektive durch Mittel und Merkmale aus der Praxis ergänzt werden. Dadurch soll es möglich sein, die einzelnen Anforderungen an Ausstellungen besser zu definieren und einzugrenzen, um sie schließlich auch visuell zu übertragen und somit eine Rückführung in die Praxis zu ermöglichen.

Diese Art der Darstellung ermöglicht einerseits eine klare Abgrenzung der einzelnen Anforderungen und kann andererseits jederzeit erweitert werden. Bei der Zusammenstellung des Katalogs zeigt sich aber auch, dass zuweilen Abgrenzungen zwischen einzelnen Begriffen relativ schwierig sind, da einzelne Anforderungen zusammenhängen oder sich sogar gegenseitig bedingen.¹ Im Folgenden werden die einzelnen Aspekte und die analysierten Ansprüche erläutert.

So zeigen sich für den Aspekt der **Repräsentation** die folgenden Ansprüche als übereinstimmend und wesentlich: die Möglichkeit zur Identifikation sowie ein

1 Beim ›spielerischen Zugang‹ wird beispielsweise ersichtlich, dass neben dem Erlebnis und der Erfahrung auch emotionale Aspekte eine Rolle spielen, die ebenso in der Anforderung ›emotionaler Zugang‹ vorkommen. Andere Merkmale wiederholen sich oder können für verschiedene Anforderungen eingesetzt werden, wie zum Beispiel das Raumbild. Dieses kann sowohl für den Einbezug eines heterogenen Publikums als auch für den Anspruch an Universalität genutzt werden.

Gegenwartsbezug, der Einbezug eines heterogenen Publikums, eine damit einhergehende multiperspektivische Präsentation der Inhalte sowie der Anspruch an eine gewisse Relevanz des Gezeigten.

Letzterer findet sich meistens auf der thematischen Ebene. Er zeigt sich oftmals in Zusammenhang mit einem Aktualitätsbezug oder einem Zukunftsausblick. In den Museumskonzepten, aber auch im praxisorientierten Diskurs und den Fallstudien tauchen diese Anforderungen meistens gleichzeitig mit dem **Gegenwartsbezug** auf. Die genannten Ansprüche gehen auch alle mit demjenigen an eine gewisse **Identifikation** mit dem Gezeigten und Thematisierten einher, damit sich das Publikum direkt angesprochen und eingebunden fühlt. Identifikation kann aber auch über Authentizität hergestellt werden. Diese existiert beispielsweise dann, wenn Betroffene zu Wort kommen oder eine direkte Ansprache an das Publikum stattfindet. Hierfür spielen der Alltagsbezug und eine mögliche Anwendungsorientierung für den Alltag ebenfalls eine Rolle. Der Anspruch an ein **heterogenes Publikum** wird mit verschiedenen Mitteln abgeholt: durch eine deutliche Mehrsprachigkeit, einen Anspruch an Allgemeingültigkeit, welcher sich über Raumbilder, Animationsfilme, Projektionen, Bewegtbilder, Audios etc. vermittelt, sowie durch eine deutliche Reduktion von Text. Gleichzeitig spielt hierbei die Möglichkeit der **Multiperspektive** eine Rolle, die ein möglichst heterogenes Publikum abholt, unterstützt und repräsentiert. Im Weiteren konnte aus den Fallstudien ein gewisser Anspruch an **Universalität** nachgewiesen werden, der sich in den Ausstellungen über Raumbilder oder Geräusche äußert (*Archäologie Schweiz* arbeitet in der Ausstellung stark mit diesen Elementen). Die **Relevanz** einer Ausstellung schließlich lässt sich durch die Wichtigkeit ihres Themas messen. Dabei sprechen gewisse Themen ein breiteres Publikum an als andere. Das Thema der Kommunikation beispielsweise (in der *Kernausstellung* im Museum für Kommunikation) ist für ein breites Publikum von Bedeutung. In diesem Sinne kann man bei Relevanz auch von einer gewissen »Betroffenheit« sprechen, die vorhanden sein muss, um von den Besucher/-innen als relevant eingestuft zu werden. Entsprechend dieser Aufstellungen ergeben sich unter dem Aspekt der Repräsentation folgende Ansprüche für Ausstellungen:

Tabelle 3: Anforderungen an Repräsentation

Aspekt	Anspruch	Mittel/Umsetzung in der Ausstellung
Repräsentation	Relevanz	Themen, die ein breites Publikum betreffen Inhaltlich Gewisser Aktualitätsanspruch
	Gegenwartsbezug	Aktualitätsbezug Zukunftsausblick
	Identifikation	Direkte Ansprache Authentizität Zeitzeugen und Betroffene sprechen Personen wie ›du und ich‹ Alltagsbezug und Anwendungsorientierung im Alltag
	Multiperspektive	Unterschiedliche Sichtweisen auf ein Thema (Betroffene, Besucher/-innen, Objektperspektive, wissenschaftliche Perspektiven etc.)
	Heterogenität	Mehrsprachigkeit Raumbilder, Animationsfilme, Projektionen, Bewegtbilder, Audio Verkörperung einer Atmosphäre etc. Reduktion von Text Unterschiedliche Inhaltsebenen Einbezug von Communitys Unterschiedliche Perspektiven
	Universalität	Raumbild (Immersion) Bekannte Geräusche ›Allgemeingültiges‹

Der Aspekt der **Partizipation** zeigt sich ebenfalls sehr vielfältig und hier erschwert der Gebrauch der unterschiedlichen Begriffe zusehends eine einheitliche Verwendung der Formen von Partizipation: Sowohl die Fallstudien als auch der theoretisch-konzeptionelle, aber ebenso der praxisorientierte Diskurs zeigen sich hier nicht einheitlich in der Verwendung der Begrifflichkeiten. Aus diesem Grund muss eine Fokussierung auf ein Modell stattfinden, welches die verschiedenen Partizipationsmöglichkeiten mit einbezieht. Die Beobachtungen aus den Fallstudien, aber gleichfalls des Praxisdiskurses zeigen, dass eigentlich meistens eine »Aktivierung« der Besucher/-innen gemeint ist, welche nach Cornelia Ehmayer die niedrigste Stufe der Partizipation darstellt. Dabei erscheint Ehmayers Modell der Partizipationsintensitäten aufgrund der Aktivitätsgrade, die sie mit »Aktivierung«, »Einfluss nehmen«, »Mitbestimmen«, »Mitgestalten« und »Selbst gestalten« bezeichnet, als sehr umfassend und ideal, um die Partizipation in Ausstellungen erfassen

sen zu können.² Aus diesem Grund soll hier eine Fokussierung auf ihre Begriffe stattfinden, die sich allerdings auch stark mit denjenigen Nina Simons oder Alan S. Browns decken (vgl. Piontek 2017: 168-170). Für den Aspekt der Partizipation lassen sich also die folgenden Anforderungen festhalten:

Tabelle 4: Anforderungen an Partizipation

Aspekt	Anspruch	Mittel/Umsetzung in den Ausstellungen
Partizipation	Aktivierung	Bedeutet noch nicht Partizipation, ist aber eine Bedingung dazu. In den Ausstellungen zeigt sich diese zum Beispiel wie folgt: > Möglichkeiten zur Interaktion, Hands-on-Stationen, Knöpfe und Hebel oder das Auslösen von Projektionen
	Einfluss nehmen	Hier besteht noch ein Machtgefälle. Als Beispiele können genannt werden: > Besucher/-innen können einen Beitrag gestalten oder einen Verlauf eines Inhaltes ergänzen.
	Mitbestimmen	Alle Beteiligten haben die gleich große Entscheidungsmacht: > beispielsweise in Prozessen der Auswahl von Inhalten, nicht beim vorangehenden Entscheidungsprozess
	Mitgestalten	Hier ist eine Mitbestimmung bei Entscheidungsprozessen möglich. > Bereits zu Beginn der Projekte sind die Partizipant/-innen einbezogen. > Konzept und Prozess können mitentschieden werden.
	Selbst gestalten	Die Partizipant/-innen gestalten vollkommen selber und losgelöst. > Eigene Entscheidungen, Konzept, Umsetzungen können so bei den Partizipant/-innen liegen.

Der Aspekt der **Zugänglichkeit** erweist sich auf allen Diskursebenen als sehr breit. Zu beobachten sind in den Konzepten, aber auch im praxisorientierten Diskurs sowie in den Fallstudien folgende sich deckende Merkmale: Flexibilität, Offen-

2 Cornelia Ehmayers Bezeichnungen für das von ihr entwickelte Modell werden schließlich auch für die visuelle Umsetzung in Form eines Netzdiagramms in Kapitel *Die Übertragung der Erkenntnisse in die Praxis* eingesetzt.

heit, Personalisierung, Erlebnisorientierung, individueller Zugang, Orientierung, Immersion und Dezentralität. Hinzu kommen Forderungen aus dem praxisorientierten Diskurs und den Analysen der Fallstudien wie: unterschiedliche Leseebenen und -tiefen, emotionaler Zugang, der Einsatz thematischer Ausstellungen, der Abbau von Hemmschwellen und die Barrierefreiheit sowie ein spielerischer Zugang. Die Forderung nach einem Diskursort bewegt sich dabei fast ausschließlich auf einer theoretisch-konzeptionellen Ebene, wie bereits diskutiert wurde. Dabei zeigt sich, dass der Begriff der Flexibilität beispielsweise in den Konzepten auch mit ›Wandel‹ oder ›Bewegung‹ ergänzt wird. Offenheit wird dagegen sowohl für eine Öffnung der Institutionen für ein heterogenes Publikum als auch als bauliche und somit räumliche Offenheit aufgeführt. Personalisierung dagegen erweist sich vor allem in den Konzepten ab ›Museum 3.0‹ als sehr wichtig. In den Ausstellungen zeigt sich dies durch persönliche Ansprachen an das Publikum, die Möglichkeiten, sich individuell und nach persönlichen Vorlieben durch die Ausstellung zu bewegen oder gänzlich personalisierte Inhalte zu erhalten, wie dies zum Beispiel in der Ausstellung *Entscheiden* des Stapferhauses Lenzburg der Fall war. Hier konnten Besucher/-innen individuell Fragen beantworten und erhielten zum Schluss einen persönlichen Katalog mit Vorschlägen. Die Erlebnisorientierung zeigt sich sowohl im theoretischen Diskurs als auch in den Fallstudien und auch im praxisorientierten Diskurs. Die Besucher/-innen sollen dabei ein Ausstellungserlebnis erhalten, welches sie nachhaltig beeinflusst. Dabei ist auch ein gewisser spielerischer Zugang aufzuführen, der vor allem im praxisorientierten Diskurs auftaucht. Viele Ausstellungen, wie auch die untersuchte *Kernaussstellung* im Museum für Kommunikation weisen diese Merkmale auf.

Der Anspruch an eine Orientierung zeigt sich in den Fallstudien vor allem auf einer inhaltlichen Ebene. Die großgefassten Themen ermöglichen es, ein Thema mit vielen Unterthemen abzuhandeln und so eine Übersicht über einen Bereich zu geben. In diesem Sinne kann der Anspruch an Orientierung auf einer inhaltlichen Ebene eine gewisse Komplexitätsreduktion bedeuten. Orientierung kann allerdings auch auf einer räumlichen Ebene betrachtet werden und eine Übersicht über die Ausstellungsinhalte oder die Ausstellungsräumlichkeiten meinen, wie beispielsweise durch einen Übersichtsplan. Der immersive Zugang ist eine neuere Forderung, welche sich seit dem Konzept ›Museum 4.0‹ deutlich verbreitet hat. Die Ausstellungen warten hier oftmals mit vielen digitalen Mitteln auf, um einen entsprechenden Zugang zu gewährleisten. In den Fallstudien konnte allerdings festgestellt werden, dass die Immersion auch sehr physischer Natur sein kann, beispielsweise in Form von Raumbildern, die Atmosphären kreieren. Unterschiedliche Leseebenen und -tiefen, ein emotionaler Zugang, beispielsweise durch Berichte Betroffener, sind ebenfalls Anforderungen, welche im Praxisdiskurs zu beobachten sind. Die Forderung nach Dezentralität zeigt sich zu einem kleinen Teil in den Fallstudien, ist aber vor allem im praxisorientierten Diskurs, beispielsweise

in Form virtueller Rundgänge, auffallend. Viele Museen setzen dies über ihre Website um – so auch das Museum für Kommunikation, welches auf diese Weise einen Rundgang in der Ausstellung ermöglicht. Die Museumskonzepte verstehen unter Dezentralität dagegen oftmals eine Ortsunabhängigkeit von Ausstellungsräumen. Die beiden Begriffe könnten demnach zusammenfassend betrachtet werden und sowohl als ein ortsunabhängiger Zugang in Form virtueller Rundgänge oder der Möglichkeit, Inhalte von überall her einzusehen, als auch als dezentral organisierte Ausstellungsräume definiert werden.

Zwei weitere Begriffe, die zu diskutieren sind, beinhalten die Forderung nach einem Abbau von Hemmschwellen sowie nach Barrierefreiheit. Dabei zeigt sich (wie bereits im Kapitel *Begriffe* aufgeführt), dass Barrierefreiheit meistens im Zusammenhang mit Personen mit einer Beeinträchtigung genannt wird. Hemmschwellenabbau allerdings wird eher im Zusammenhang mit dem Einbezug eines nicht museumsaffinen Publikums erwähnt. Wie bereits im Kapitel *Begriffe* angemerkt, erachte ich es als möglich, den Begriff der ›Barrierefreiheit‹ auszuweiten und damit auch anderes Publikum mitzudenken. In diesem Sinne könnte die Barrierefreiheit natürlich einen Hemmschwellenabbau beinhalten. Eine weitere Anforderung findet sich in der Präsentation thematischer Ausstellungen. Diese scheinen aktuell ein wichtiges Mittel zu sein, um den Zugang zu den Inhalten zu gewährleisten. So werben nebst den untersuchten Fallstudien auch viele andere Ausstellungshäuser mit thematischen Ausstellungstiteln, die beinahe wie Schlagworte funktionieren und sehr allgemein gehalten sind. Sie ermöglichen somit viele Unterthemen. Das Stapferhaus Lenzburg erscheint hierbei als ein gutes Beispiel, um die Anforderung an thematische Ausstellungen zu diskutieren. Mit ihren groß angelegten Themenfeldern ermöglichen sie einen Zugang für ein vielfältig interessiertes Publikum.

Tabelle 5: Anforderungen an Zugänglichkeit

Aspekt	Anspruch	Mittel/Umsetzung in den Ausstellungen
Zugänglichkeit	Flexibilität	> Auch Wandel, Bewegung (wie z.B. in ›Subjektbezogenes Informationsmuseum‹) > Wechselausstellungen oder Dauerausstellungen nur noch auf fünf Jahre begrenzt > Permanenter Wechsel in den Ausstellungen durch Objekte, inhaltliche Ergänzungen etc.
	Offenheit	> Zugang zum Inhalt: die Möglichkeit, Kritik anzubringen (wie im Konzept des ›Transformativen Museums‹), z.B. über Rückmeldungen, Diskussionen, Plattformen > Zugang zum Raum: Aussichten, Aufenthaltsqualität, einladend, komfortabel, Aufenthaltsmöglichkeiten, längere Öffnungszeiten, niedrige Preise, andere Anlässe in den Ausstellungen wie die Bar der Toten Tiere im Naturhistorischen Museum Bern, Sitzgelegenheiten, Arbeitsmöglichkeiten etc.
	Personalisierung	> Individueller Zugang > AR- und VR-Technologien, die personalisierte Erlebnisse befördern > Möglichkeit, nach persönlicher Disposition Rundgänge zu gestalten
	Erlebnisorientierung	> Physisches Erlebnis z.B. durch Parcours wie im Spionagemuseum Berlin > Spielerisches Lernen > Immersives Raumbild
	Orientierung	> Übersicht über ein Thema, Komplexitätsreduktion > Räumliche Übersicht über die Ausstellung
	Immersion	> Raumbild (räumliches Eintauchen in ein Thema) > Emotionales Eintauchen in ein Thema > digital, analog > raumfüllend, interaktiv etc. > Reinszenierungen, in denen die Besucher/-innen selber performen
	Unterschiedliche Leseebenen und -tiefen	> Unterschiedliche Möglichkeiten, Informationen zu vertiefen, je nach Wissensstand, Interesse etc. > digital oder analog

	Emotionaler Zugang	> Durch direkte Ansprache > Themen, die den emotionalen Bezug unterstützen > Durch Betroffenenberichte > positive Emotionen z.B. durch spielerische Lerneffekte sammeln
	Spielerischer Zugang	> Spielerisches Lernen, »Gamification« in Ausstellungen, Wissen direkt und primär erleben > kann digital, analog oder gemischt sein > gemeinschaftliche Erlebnisse > Erfahrungen sammeln, Selbsterfahrung
	Barrierefreiheit	> Abbau von Hemmschwellen für ein heterogenes Publikum > Einbezug eines heterogenen, globalisierten Publikums mit verschiedenen Gruppen (Alter, Wissen, Kenntnisse, Herkunft) > Einbezug eines Publikums mit körperlichen Einschränkungen
	Dezentralität	> Ortsunabhängiger Zugang zu Inhalten > Unabhängige Ausstellungsräume > Externe Ausstellungsräume, Installationen etc.
	Thematische Ausstellung	> Ein Thema, welches viele Unterthemen ermöglicht
	Diskursort	> Findet oftmals auf einer theoretisch-konzeptionellen Ebene statt, aber in der Shedhalle in Zürich durch: > Kontroverse Ausstellungsthemen und Diskussionen dazu > Über Kommunikatoren wie z.B. im Museum für Kommunikation, Bern

Die Übertragung der Erkenntnisse in die Praxis

Trotz der Komplexität des Gegenstands und der vielfältigen Begriffe zeigen die herausgearbeiteten Anforderungen und Merkmale, dass sich der Paradigmenwechsel hin zur Einbindung des Publikums seit den frühen 1960er- und 1970er-Jahren sowie mit der Einführung der »Neuen Museologie« bis heute (2022) als wesentlich für die Museumsarbeit darstellt. Wie die Untersuchungen belegen konnten, sind die dafür gewählten Mittel und Medien sowie Herangehensweisen vielfältig und unterscheiden sich je nach Institution stark voneinander. Dennoch lassen sich daraus

spezifische Anforderungen an Ausstellungen herauslesen, die bis heute (2022) Gültigkeit zu haben scheinen und wahrscheinlich auch noch in den kommenden Jahren mit dem starken Fokus auf die Einbindung der Besucher/-innen von Relevanz für das Ausstellungswesen sind. Diese Anforderungen, welche im vorangehenden Kapitel *Anforderungen an Ausstellungen* zusammenfassend dargelegt wurden, sollen nun in die Praxis übertragen werden können. Hierzu ist es notwendig, die herausgearbeiteten Anforderungen auch visuell darzustellen. Diese Veranschaulichung geschieht in Form eines Netzdiagramms, das als Orientierungshilfe in der Praxis des Ausstellens dienen kann. Auf diese Weise gelingt eine aus den Analysen abgeleitete synthetisierende »Verschränkung der Perspektiven« – also von Theorie und Praxis –, wie von Bernhard Tschofen für Ausstellungen gefordert (vgl. das Kapitel *Vorgehen* oder auch Gfrereis/Thiemeyer/Tschofen 2015: 9).

Für die Darstellung der Resultate in Form eines Netzdiagramms ergeben sich allerdings einige Herausforderungen, denn eine Grafik muss selbsterklärend funktionieren. Die Diskussion in Textform lässt da noch die Möglichkeit zu, die einzelnen Begriffe genauer auszuführen, diverse Abhängigkeiten zu erklären, die einzelnen Mittel jeweils aufzuführen und die Positionierungen der Begriffe zu erklären. Vor allem die Anforderungen unter dem Aspekt der Zugänglichkeit erwiesen sich diesbezüglich als vielfältig. Um keine willkürliche Positionierung im Diagramm vorzunehmen, mussten diese Anforderungen nochmals nach räumlichen, sozialen oder performativen (oder auch inhaltlichen) Ausprägungen angeordnet werden. Entsprechend lässt sich ihre Positionierung in der visuellen Übersetzung argumentieren. (Diese Unterteilung wurde bereits zu Beginn der Arbeit aufgeführt. Obwohl sie für die Analyse selber keine Rolle spielten, werden sie im Zusammenhang mit der visuellen Darstellung deshalb wichtig.)

Zudem zeigte sich, dass gewisse Anforderungen dieselben Mittel aufweisen können. So kann das Mittel ›Raumbild‹ sowohl für den Anspruch an ›Universalität‹ aber auch ›Immersion‹ oder gar die ›Erlebnisorientierung‹ eingesetzt werden. Am einfachsten gestaltete sich die klare Positionierung der Anforderungen für die Partizipation. Hier entschied ich mich – wie bereits im vorangehenden Kapitel erläutert – für die Bezeichnungen von Cornelia Ehmayers Modell, welches die Intensitäten der Partizipationsformen bezeichnet.

Tabelle 6: Zuordnung Ausprägungen Zugänglichkeit

Ausprägung	Aspekt	Mittel/Merkmale
Räumlich	Immersion	> Raumbild (räumliches Eintauchen in ein Thema) > Emotionales Eintauchen in ein Thema > digital, analog > raumfüllend, interaktiv etc. > Reinszenierungen, in denen die BesucherInnen selber performen
Räumlich	Dezentralität	> Ortsunabhängiger Zugang zu Inhalten > Unabhängige Ausstellungsräume > Externe Ausstellungsräume, Installationen etc.
Räumlich, sozial	Offenheit	> Zugang zum Inhalt: die Möglichkeit Kritik anzubringen (wie im Konzept des «Transformativen Museums»), z.B. über Rückmeldungen, Diskussionen, Plattformen etc. > Zugang zum Raum: Aussichten, Aufenthaltsqualität, Einladend, komfortabel, Aufenthaltsmöglichkeiten, längere Öffnungszeiten, niedrige Preise, andere Anlässe in den Ausstellungen wie die »Bar der Toten Tiere« im <i>Naturhistorischen Museum</i> Bern, Sitzgelegenheiten, Arbeitsmöglichkeiten etc.
Räumlich, sozial	Barrierefreiheit	> Abbau von Hemmschwellen für ein heterogenes Publikum > Einbezug eines heterogenen globalisierten Publikums mit verschiedenen Gruppen (Alter, Wissen und Kenntnisse, Herkunft) > Räumliche Angebote: Einbezug eines Publikums mit körperlichen Einschränkungen
Räumlich, sozial	Orientierung	> Übersicht über ein Thema, Komplexitätsreduktion > Räumliche Übersicht über die Ausstellung
Räumlich, performativ (inhaltlich)	Flexibilität	> Auch Wandel, Bewegung (wie z.B. in »Subjektbezogenes Informationsmuseum«) > Wechselausstellungen oder Dauerausstellungen nur noch auf fünf Jahre begrenzt > Permanenter Wechsel in den Ausstellungen selbst durch Objekte, inhaltliche Ergänzungen etc.
Sozial, performativ (inhaltlich)	Personalisierung	> Individueller Zugang > AR- und VR-Technologien, die personalisierte Erlebnisse befördern > Die Möglichkeit nach persönlicher Disposition Rundgänge zu gestalten

Sozial, performativ (inhaltlich)	Erlebnisorientierung	> Physisches Erlebnis z.B. durch Parours wie im Spionage- museum Berlin > Spielerisches Lernen > Raumbild
Sozial, performativ (inhaltlich)	Emotionaler Zugang	> Durch direkte Ansprache > Themen, die den emotionalen Bezug unterstützen > Durch Betroffenenberichte > positive Emotionen z.B. durch spielerische Lerneffekte sammeln
Sozial, performativ (inhaltlich)	Spielerischer Zugang	> Spielerisches Lernen, «Gamification» in Ausstellungen, Wissen direkt und primär erleben > kann digital, analog oder gemischt sein > gemeinschaftliche Erlebnisse > Erfahrungen sammeln, Selbsterfahrung
Sozial, performativ (inhaltlich)	Unterschiedliche Leseebenen und -tiefen	> Unterschiedliche Möglichkeiten, Informationen zu vertiefen, je nach Wissensstand, Interesse etc. > digital oder analog
Sozial, performativ (inhaltlich)	Thematische Ausstellung	> Ein Thema, welches viele Unterthemen ermöglicht
Sozial, performativ (inhaltlich)	Diskursort	> Findet noch oftmals auf einer theoretisch-konzeptionellen Ebene statt. In der «Shedhalle» in Zürich durch: > Kontroverse Ausstellungsthemen und Diskussionen dazu > Über Kommunikatoren wie z.B. im Museum für Kommunikation, Bern

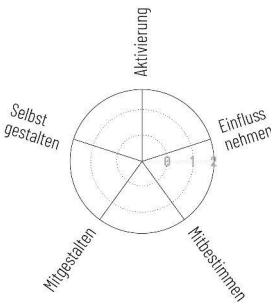
Abbildung 113

Gesellschaftliche Einbindung

Repräsentation



Partizipation



Zugänglichkeit

