

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 Kultu-reller 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. Beispielsweise 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.