

Nicole Burzan

Zum Wandel von Raum- und Zeitstrukturierungen am Beispiel von Museen

Der Beitrag stellt die These auf, dass sich der Wandel des Zusammenspiels von Kulturangebot und Kulturaneignung in Museen u. a. mit dem Begriff der Erlebnisorientierung beschreiben lässt und dass diese Erlebnisorientierung bzw. Eventisierung mit scheinbar gegenläufigen Phänomenen einhergeht: zum einen der rhetorischen Betonung eines souveränen Publikums, zum anderen einer verstärkten raum-zeitlichen Lenkung der Besucherinnen und Besucher. Der Beitrag gibt zunächst einige allgemeine Hinweise zum Wandel von Museen. In einem zweiten Schritt wird die These durch Beobachtungen aus einem eigenen Forschungsprojekt konkretisiert. Fasst man Eventisierung in Museen als auf Emotionalisierung und Unterhaltung ausgerichtete ›Erlebnisversprechen‹, so ist die Dimension der Affektansprache und atmosphärischen Kontextualisierung mit einer zunehmenden räumlichen Strukturierung verbunden, während unterschiedliche Aktivitätsoptionen (u. a. durch Veranstaltungsformate, sinnhafte Sequenzierungen und zeitliche Begrenzungen) zu zeitlichen Vorstrukturierungen führen. Schließlich werden gegenwartsdiagnostische Hintergründe dieser Zusammenhänge näher beleuchtet, u. a. in Bezug auf Prozesse der Beschleunigung, Pluralisierung sowie ökonomischer/pädagogischer/politischer Anforderungen und Inklusionsansprüche.

1. Einleitung

Museen als Orte eines (teilweise öffentlich geförderten) Kulturangebots, als Stätten für Informationsgewinnung, Erlebnisse, Bildung und Unterhaltung sind räumlich und zeitlich strukturiert. Auf den allerersten Blick mag es so scheinen, als seien Ausstellungen in Museen insbesondere *räumlich* gestaltet – durch die Architektur, durch die Gestaltung der Räume oder auch von Außenbereichen (was nicht bedeutet, dass es nur eine Route durch die Ausstellung geben muss) und durch die Inszenierung von Objekten in den Räumen. Nicht alle Bereiche des Museums sind öffentlich zugänglich. Und oft wird Besuchern auch eine gewisse Distanz zu den Exponaten mehr oder

weniger strikt auferlegt (z. B. durch geschlossene Vitrinen, Abstandhalter, Schilder oder Anweisungen des Personals). *Zeitlich* hingegen gibt es innerhalb des Rahmens von Öffnungszeiten auf den ersten Blick kaum Vorgaben – im Gegenteil: Hat man erst einmal Eintritt bezahlt, kann man sich (ja: soll man sich) so lange vor einem Exponat, in einem bestimmten Ausstellungsbereich oder insgesamt im Museum aufhalten, wie man möchte. Aber zumindest auf den zweiten Blick lassen sich auch innerhalb der Öffnungszeiten temporale Strukturierungen erkennen, z. B. durch zeitliche Festlegungen von Führungen, Vernissagen und anderen termingebundenen Veranstaltungen oder durch die begrenzte Dauer von Wechsausstellungen.

Vor diesem als bekannt annehmbaren Hintergrund werde ich im Weiteren zeigen, dass sich in Museen heutzutage typischerweise zwei Entwicklungen vollziehen, die zunächst als gegenläufig erscheinen: Einerseits wird im derzeitigen Diskurs des Museumsbetriebs die (vermeintliche) Souveränität des Publikums betont. Andererseits stehen dieser Rhetorik einer individuellen Rauman eignung und Zeitverwendung oftmals lokale und temporale Strukturierungen gegenüber, die nicht etwa Restbestände früherer Strukturierungen sind, sondern die sich durch Prozesse sozialen Wandels, unter anderem durch Prozesse zunehmender Erlebnisorientierung, zumindest verschärft haben.

Nach einigen allgemeinen Hinweisen zum Wandel von Museen werde ich diesen ambivalenten Prozess mittels Beobachtungen aus einem eigenen Forschungsprojekt konkretisieren und auf diese Weise die Hintergründe der skizzierten Entwicklung von Raum- und Zeitstrukturen beleuchten.

2. Zum Wandel von Museen

Der Deutsche Museumsbund definiert Museen mit Bezug auf das International Council of Museums (ICOM) als »eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienst der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zu Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken materielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt.« (http://www.museumsbund.de/de/das_museum/geschichte_definition/definition_museum/; Zugriff Oktober 2016). Zwei Punkte fallen insbesondere auf:

Zum einen wurden die »klassischen« Funktionen des Sammelns, Bewahrens und Erforschens ergänzt; vor allem hat das Ziel der *Bildung und Vermittlung* seit den 1970er Jahren stark an Bedeutung gewonnen (Graf/Rodekamp 2012: 413). Als außerschulischer Lernort sollte das Museum (sozialstrukturell) breiten Bevölkerungsgruppen auf diese Weise kulturelle Teilhabe ermöglichen und nicht zuletzt (politisch) dadurch legitimiert werden. Zahl-

reiche Formate von Führungen über Workshops und Veranstaltungen, teilweise spezifisch für Menschen mit bestimmten Merkmalen (z. B. Menschen unterschiedlichen Alters oder mit Demenz) wurden in diesem Kontext entwickelt und verfeinert. (vgl. z. B. Keuchel 2009; Pfeiffer-Poensgen 2009; Macdonald 2011; Noschka-Roos/Lewalter 2013) Im weiteren Verlauf wurde der Diskurs um die Inklusion möglichst breiter Rezipientengruppen erweitert auf eine darüber hinausgehende, die Deutungshoheit Museumsverantwortlicher¹ relativierende Partizipation des Publikums, entweder mit einem weitergehenden Anspruch einer substanziellen Beteiligung (Baur 2012: 140) oder mit dem Ziel der Bereitstellung vielfältiger Perspektiven-Inputs durch die Ausstellungsmacher, die dadurch ausdrücklich plurale Deutungsoptionen und Reflexionsanregungen bieten (vgl. Gesser et al. 2012; Ackermann et al. 2013; von Stieglitz/Brune 2015; Keuchel/Kelb 2015; Basu/Modest 2015; vgl. auch kritische Perspektiven im Rahmen einer ›New Museology‹, z. B. McCall/Gray 2014). Kossmann (2014: 51) z. B. berichtet von nichtlinearen Gestaltungen, bei denen die Besucher verschiedene Erzählstränge verfolgen können und die Erzählung im Grunde selbst komponieren.

Zum anderen besteht ein mittlerweile erklärtes Ziel darin, das Publikum zu *unterhalten* (vgl. Baur 2012; Glogner-Pilz/Föhl 2015). Dieses Ziel kann insofern im Zusammenhang mit Vermittlungsanstrengungen gesehen werden, als eine spielerische Aneignung das Lernen möglicherweise fördert. Jedoch spielen auch weitere gesellschaftliche Faktoren eine wichtige Rolle. Im Zuge von Pluralisierungs- und Individualisierungsprozessen lassen sich kulturelle (Vergnügungs-)Präferenzen zunehmend weniger klar sozialstrukturell bestimmbar Zielgruppen zuordnen. Diese Diagnose wird etwa gestützt durch die These des Geschmacksgrenzen überschreitenden »cultural omnivores« (Peterson/Kern 1996; Chan/Goldthorpe 2007), durch die empirische Identifizierung differenzierter Profile von Museumsbesuchern, unter denen auch Erwartungsmuster von »easiness and fun« oder »cultural entertainment« zu finden sind (Sheng/Chen 2012; vgl. auch Hanquinet 2013; Kirchberg/Tröndle 2015), sowie durch die Annahme von »self-fashioned personalities«, die im Museum selbstverantwortlich ihre soziale Identität konstituieren und dabei auf ein Spektrum an Werten und Dispositionen zurückgreifen (DiMaggio 1996: 176).

Flankiert wird die Herausforderung von Museumskonzepten durch die (allerdings durchaus begrenzte) Pluralisierung von Publikumspräferenzen dadurch, dass der ökonomische Druck wächst, dass Museen sich als attraktiver Freizeitort in der Konkurrenz mit vielfältigen anderen Freizeitangeboten behaupten müssen und infolgedessen zumindest teilweise auf das Ziel

1 Allgemeine Bezeichnungen für Personen sind genderübergreifend gemeint.

setzen, dem Museumspublikum ›Vergnügen‹ zu bereiten. Die Bedingungen verschärfen sich durch die Trends des demografischen Wandels und des abnehmenden (im Ländervergleich deutlich unterschiedlichen) Ausmaßes, in dem Museen öffentlich gefördert werden (in Deutschland waren 2014 53 % der Museen in öffentlicher Trägerschaft; Institut für Museumsforschung 2015: 32). Dabei geraten viele Museen in ein Inklusionsdilemma, entweder einerseits ihre Konzeptidee zu betonen – und dadurch vielleicht nur eine kleine Zielgruppe anzusprechen – oder andererseits für breite Massen attraktiv sein zu wollen, wodurch aber die Gefahr wächst, das eigene Profil zu verwässern (vgl. auch McClellan 2007: 39 f.; Tlili 2008). Deutsche Museen beispielsweise verzeichneten 2014 zwar über 100 Millionen Besuche, jedoch erreichten nur fünf Prozent der erfassten Museen eine Zahl von über 100.000 Besuchen. Bei mehr als der Hälfte waren es unter 5.000 Besuche (Institut für Museumsforschung 2015: 7, 20). Und nach wie vor werden bestimmte sozialstrukturelle Gruppen als Museumsbesucher nicht erreicht. Der von Bourdieu und Darbel (2006) in ihrer klassischen Untersuchung im Frankreich der 1960er Jahre vorgestellte Befund eines sozial selektiven Museumspublikums hat sich bis heute trotz aller Demokratisierungs- und Popularisierungsbemühungen nicht in signifikanter Weise nivelliert (Liebau 2015; Wegner 2015; Paredes 2016). Dennoch: Beide hier betrachtete Entwicklungen – Museen als Partizipationsinstitution und pluralisierte kulturelle Präferenzen potentieller Museumsbesucher – weisen die Gemeinsamkeit auf, dass sie auf die Souveränität des Publikums verweisen und diese zumindest teilweise auch fordern und fördern. Zeigt sich dieser Souveränitätsanspruch auch in Museen selbst? Und inwiefern korreliert oder kontrastiert das mit dem Befund, dass raumzeitliche Lenkungselemente in Museen an Bedeutung gewinnen? Diese Ambivalenz lässt sich durch die Berücksichtigung eines weiteren Merkmals des Wandels von Museen analytisch schärfen: durch die Berücksichtigung der zunehmenden Erlebnisorientierung oder Eventisierung, die als ein Maßnahmenbündel verstanden werden kann, um Museen als attraktiven Ort der Freizeitgestaltung im Konkurrenzkampf um Aufmerksamkeit zu profilieren (vgl. auch Kröninger 2007).

3. Eventisierung in Museen

Erlebnisorientierung und ihre konkreten Erscheinungsformen im Museum sind ein zentraler Gegenstand eines (von der DFG von 2014 bis 2017 geförderten) Forschungsprojekts, das ich in Kooperation mit Diana Lengensdorf (Universität zu Köln) leite. Mittels eines methodenpluralen Zugangs fragen wir danach, inwiefern Museen verschiedener Genres heutzutage als event-

siert zu bezeichnen sind und welche Folgen dies z. B. für Distinktionsgelegenheiten und -verhalten hat (vgl. auch Burzan 2016a; Eickelmann 2016).

Empirisch haben wir dazu in vielen verschiedenartigen Museen (z. B. nach Genre, Konzept, Standort und Größe) Beobachtungen durchgeführt und diese in Beobachtungsprotokollen sowie durch Fotos dokumentiert. In einigen kontrastierend ausgewählten Museen haben wir Leitfadeninterviews mit Verantwortlichen geführt (u. a. zum Museumskonzept, zur Ausstellungsinszenierung, zu ihrer Idee des Publikums). In drei Museen unterschiedlicher Genres (Technik, Kunst, Kulturgeschichte) haben wir schließlich zusätzlich standardisiert beobachtet und das Publikum befragt, um einige zuvor explorierte Thesen (z. B. zur Aufmerksamkeitslenkung) zu prüfen und um insgesamt sowohl unterschiedliche Perspektiven einzubeziehen als auch die Forscherinnenrolle systematisch zu reflektieren (vgl. dazu ausführlich Burzan 2016b: Kap. 5.2, 2016c).

Unter Eventisierung werden hier mit Blick auf Museen *auf Emotionalisierung und Unterhaltung ausgerichtete ›Erlebnisversprechen‹* verstanden. Ein wichtiger Aspekt besteht zudem darin, dass die Verlockung des Außeralltäglichen damit verbunden wird, dass Besucher mental an Bekanntes, Alltägliches anknüpfen können (vgl. Gebhardt et al. 2000). Auch Legnaro (2004) betont, dass eine erlebnisorientierte Unterhaltungsstätte dem Besucher aktive Mitwirkung abverlangt, auf dass er sein Vergnügen sozusagen selber verwirkliche. Schulze fasst Erlebnisorientierung als Innenorientierung, als »unmittelbarste Form der Suche nach Glück« (1997: 14), der ein Enttäuschungsrisiko inhärent sei. Eventisierung könnte man folglich als Versuch deuten, einem heterogenen Publikum ein außeralltägliches Erlebnis mit möglichst geringem Enttäuschungsrisiko in Aussicht zu stellen. Das im prominenten Eventkonzept von Hitzler (2011, 2012, 2015) betonte Phänomen der situativen Eventgemeinschaft im Rahmen raum-zeitlich situierter Großereignisse spielt im Museum allenfalls partiell, etwa im Rahmen bestimmter Veranstaltungen, eine Rolle. Als zentrale Eventisierungselemente im Museum unterscheiden wir im Projekt hingegen zwischen der Kontextualisierung von Erlebnisangeboten und der Eröffnung von Aktivitätsoptionen.

Kontextualisierung als Eventisierungselement meint die Gelegenheit zum besonderen Erlebnis durch Affektansprache und steht somit in engem Bezug zur Emotionalisierung: Man kann sehen, aber auch hören, anfassen und spüren, manchmal sogar riechen. Damit verbunden ist die Hervorhebung wichtiger bzw. auf diese Weise wichtig gemachter ›Highlights‹ durch ihre Platzierung, durch Licht, Farben, Geräusche usw. »Der faszinierte Blick auf Außergewöhnliches« (Unterstell 2013: 39) macht diese Erlebniskomponente aus. Ein Dolch etwa wird nicht ›einfach‹ in eine Vitrine gelegt. Er wird mit farbigem Licht angestrahlt, durch Stangen, die eine Speer-Dekoration darstellen, gerahmt und zeitweise mit einer Art Schlachtengetümmel akustisch

unterlegt. In diesem Zusammenhang steht die Rolle von Exponaten sogar grundsätzlich in Frage (Thiemeyer 2015: 52 f.): Gelten die Exponate als Kern der Ausstellung, können inszenatorische Kontextualisierungen diese in bestimmter Weise zur Geltung bringen, sie inhaltlich einordnen etc. Wenn das Ziel der Ausstellung jedoch das angestrebte besondere Erlebnis ist, sind Exponate im Extremfall nur (stellenweise sogar entbehrliche) Mittel dazu, das Publikum zu erreichen bzw. eine bestimmte Stimmung zu erzeugen.

Aktivitätsoptionen als weiteres Eventisierungselement sind z. B. Mitmachmöglichkeiten durch Hands-On-Elemente (die eher auf Unterhaltung oder eher auf Information angelegt sein können), Optionen zum gemeinsamen Tun (sich z. B. vor Stellwänden, in denen ein Loch für den Kopf freigelassen wurde, gegenseitig fotografieren) oder die Verknüpfung der Rezeption mit anderen Aktivitäten wie Kaufen, Spielen, Essen und Trinken oder an einem Workshop teilnehmen. Diese Aktivitäten können unterschiedlich eng mit dem Ausstellungsthema verknüpft sein (so ist der Kauf des Ausstellungskatalogs stärker mit diesem konnotiert als z. B. irgendeine Tasse mit Kunstmotiv).

(Emotionalisierende) Kontextualisierung und (unterhaltsame) Aktivitätsoptionen können zusammenfallen (wenn man z. B. durch Aufforderungen zum Anfassen sowohl zum aktiven Tun animiert wird als auch haptisch gestützte Erlebnisse angeregt werden). Die Dimensionen gehen aber nicht zwingend miteinander einher, wenn z. B. in Museen an Gedenkstätten eher Beklemmung – auch ohne Aktivitätsaufforderungen oder das Ziel der Unterhaltung – erzeugt wird oder wenn bei Spieloptionen (z. B. einem Quiz) die emotionale Qualität nicht im Vordergrund steht. Die analytische Trennung beider Dimensionen ist auch deshalb sinnvoll, weil sie unterschiedliche Akzente in ihrem Einfluss auf raum-zeitliche Lenkungen aufweisen, wie noch zu zeigen sein wird.

Beide Eventisierungselemente – Kontextualisierung und Aktivitätsoptionen – können allerdings jeweils eher auf einzelne Exponate (Eventisierung *im* Museum) oder auf die Ausstellung als solche und ihr Rahmenprogramm (z. B. Musikveranstaltungen, Workshops, Nachtführungen – Eventisierung *des* Museums) bezogen sein. Auf diese Weise entstehen verschiedene Eventisierungsprofile von Museen. Beispielsweise eventisieren Kunstmuseen oft eher die Rahmung und Vermarktung ihrer Ausstellung als die Ausstellung selbst. Aber auch hier dient das Museum oft als eine Art Kulisse (vgl. Horning 2011: 53) – z. B. für Museumsnächte oder einen Brunch. Oder es gibt Inszenierungen wie z. B. einen lilafarbenen Teppich vor dem Eingang, der eine Wechsellausstellung u. a. mittels der Farbe, die sich auch auf Plakaten, Tickets etc. findet, als Besonderheit markiert. Technik-, Naturkunde- und Geschichtsmuseen dagegen nutzen z. B. häufiger Aktivitätsoptionen wie Mitmachstationen auch in der Ausstellung selbst, und für manche Grenzfäl-

le von Museen – wie Science Center – sind solche Optionen sogar konstitutiv. In der Selbstdarstellung von Museumsvertreterinnen (in der praxisnahen Literatur ebenso wie in unseren Interviews) werden solche Erlebnisorientierungen teilweise ambivalent beurteilt. Zwar sehen die Verantwortlichen durchaus, dass Erlebnisversprechen die Attraktivität und Öffnung von Museen fördern können (vgl. Christensen 2015; Brückner/Greci 2015). Viele grenzen sich von Etikettierungen wie Eventisierung oder Disneyfizierung (Bryman 2004) jedoch mit Verweis auf einen höheren Anspruch als den einer punktuellen Unterhaltung oder passiven Konsumorientierung ausdrücklich ab. ›Disneyland‹ steht dabei als Metapher für ein Feindbild kommerzieller, oberflächlicher Inszenierung einer Erlebniswelt, die nicht zu nachhaltigen Reflexionen anregt (z. B. Aydin 2010; Kossmann 2014).

Im Folgenden wird erläutert, wie diese unterschiedlich profilierte Tendenz zur Erlebnisorientierung in Museen einerseits mit der Betonung von Souveränität, andererseits aber auch mit einer deutlichen raum-zeitlichen Lenkung verknüpft ist.

4. Souveränes oder gelenktes Publikum im (erlebnisorientierten) Museum?

Insbesondere die Aktivitätsoptionen verweisen darauf, dass den Besuchern Auswahlmöglichkeiten gegeben werden sollen. So kann man sich z. B. an Bildschirmen verschiedene Informationen, Beispiele und/oder interaktive Funktionen aussuchen. Oder man sieht sich aufgefordert, sich seinen eigenen Ausstellungskatalog – in einem konkreten Fall durch eine Auswahl von Abreißzetteln – selber zusammenzustellen oder, angeblich ebenso individuell, an einer Mitmachstation im Wiener Klangmuseum eine kleine Komposition mit Hilfe von zwei Würfeln zu ›erwürfeln‹ (die man dann ausgedruckt als Souvenir erwerben kann). Workshops, Führungen und Veranstaltungen sind oft zielgruppenspezifisch, sodass auch hier Wahlmöglichkeiten und somit plurale Deutungs- bzw. Aneignungsanreize bestehen. Bei solchen Beispielen haben wir es allerdings recht deutlich damit zu tun, dass die Auswahlfreiheit für Multi-Optionen innerhalb eines klar gesetzten Rahmens geboten wird. In der Literatur beschriebene darüber hinausgehende Partizipationsmöglichkeiten haben wir in den von uns untersuchten Museen kaum gefunden. Eine Gestalterin entwarf im Interview allerdings eine Zukunftsvision einer erfahrungsbasierten Datenbank, deren Prinzip an das Werbekonzept der Online-Handelsplattform ›Amazon‹ erinnert: ›Besucher, die dieses Objekt gut fanden, haben sich auch XY angesehen‹. Unserer empirischen Erfahrung zufolge bewegt sich die Souveränitätsrhetorik als Adressierung des Publikums vorrangig in einem klar definierten Optionenrahmen. Diese Art

von Souveränitätsmythisierung wird durch das Eventisierungselement vielfältiger Aktivitätsoptionen getragen und verstärkt.

Auf der anderen Seite gehört, sofern der Anspruch einer kuratorischen Leistung nicht vollständig aufgegeben werden soll, eine gewisse Lenkung bereits durch die Auswahl der Exponate, ihre Anordnung, ihre Inszenierung etc. zu jeder Ausstellung hinzu. Nicht jede Lenkung deutet auf Eventisierung hin, und zwar dann nicht, wenn sie – ohne Zielsetzung auf Emotionalisierung und Unterhaltung des Publikums – z. B. auf die werkästhetische Inszenierung des Exponats bezogen ist (wenn z. B. ein einziges Gemälde an einer großen Wand hängt und in anderen Fällen Bilder in einem Durchgangsfur hängen). Jedoch beobachten wir sozusagen im Gegenzug auch, dass Eventisierungselemente Lenkungseffekte zumindest verstärken, und zwar sowohl räumliche als auch zeitliche Lenkungen.

Räumliche Lenkungen können mehr oder weniger offen erfolgen, von Hinweisfeilen und -schildern (z. B. gibt es ausdrückliche Hinweise auf »Highlights«, Schilder wie »Dein Abenteuer geht hier weiter« oder auf den Fußboden geklebte Spielgeldscheine, die in eine bestimmte Richtung führen) und Bereichen mit spezifischen Funktionen (z. B. Kinderbereich) bis zur angesprochenen Inszenierung atmosphärischer Besonderheit (z. B. durch Lichteffekte oder durch die Einbettung von Exponaten, etwa die Präsentation eines historischen Schmuckstücks in einer geöffneten Schatztruhe) und Führungen (eine besondere räumliche Aufmerksamkeitsfokussierung stellt z. B. eine Taschenlampenführung am späten Abend dar). In stärker eventisierten Museen gibt es häufiger klare Orientierungshinweise darauf, was wo zu finden ist oder wohin der nächste Gang führt, als z. B. in innerhalb der Ausstellung wenig eventisierten Kunstmuseen. (Wir deuten ein Fehlen von Orientierungshinweisen im Sinne einer Freiheit von Aufmerksamkeitslenkungen übrigens weniger als Souveränitätsindikator der Besucher denn als Distinktionsgelegenheit in dem Sinne, dass nicht museumsaffine Besucher sich dadurch möglicherweise verunsichert fühlen; vgl. auch Scott et al. 2013.) Dass eine räumliche Lenkung auf »Highlights« funktioniert, zeigten auch eigene Beobachtungen. Unter anderem gingen in einem Museum an einem Beobachtungspunkt 81 % der Besucher (n=169) in einen beleuchteten Kubus hinein, in dem zeitweise zudem ein Dialog abgespielt wurde (und in dem zwei kleine Exponate ausgestellt waren). Vor einer nahe gelegenen Bodenvitrine »am Wegesrand« mit mehreren Exponaten blieben dagegen nur 33 % stehen.

Ein zunehmender Trend verbindet multiple Optionen zum Teil mit räumlicher Lenkung: Individuell wählbare Optionen sollen gerade verhindern, Erfahrungen zu machen, die man (z. B. wegen potenzieller Überforderung) nicht machen möchte. Wenn man gar nicht erst in Bereiche des Museums geht, die für die Person anscheinend nicht ansprechend sind, werden

im Effekt ›Scheuklappen‹ installiert, die (auch) potentielle Horizonterweiterungen erheblich kanalisieren oder verhindern. Ein Beispiel sind Schilder, durch die vor Irritationen durch erotische Darstellungen in bestimmten Bereichen gewarnt wird (auch wenn diese ebenso als Besonderheitserzeugung interpretiert werden könnten). Dieser Multioptionalisierungstrend richtet sich auch auf weitere Lenkungen, z. B. auf die Ausweitung von sogenannter ›leichter Sprache‹, etwa auf Homepages oder bei Audioguides. Der Besucher kann die Sprache wählen, aber natürlich liefert die ›leichte‹ Sprache inhaltlich nicht die identischen Informationen wie die ›Standardsprache‹. Solche Maßnahmen stehen in einem Kontext von Inklusion bzw. Öffnung für ein breites Publikum (dies trifft ja auch auf die Erlebnisorientierung zu), aber auch im Kontext von Antidiskriminierung bzw. politischer Korrektheit. Dass solche Maßnahmen aber gerade nicht unbedingt auf die Reflektiertheit eines partizipierenden oder gar souveränen Publikums setzen, illustriert die Pressemitteilung, das Rijksmuseum in Amsterdam habe zahlreiche Titel von historischen Gemälden geändert, weil diese im Original als »rassistisch« deklarierte Begriffe wie »Neger« oder »Indianer« enthalten hatten (Quelle: <http://www.heute.at/freizeit/kultur/Rijksmuseum-zensiert-rassistische-Gemaelde> Titel;art23668,1243079 vom 14.12.2015; Zugriff Oktober 2016).

Neben räumlichen nehmen auch und vor allem *zeitliche Vorstrukturierungen* durch Eventisierung typischerweise zu. Mindestens drei Formen solcher Strukturierungen lassen sich unterscheiden: Erstens sind *Veranstaltungen* wie Ausstellungseröffnungen und Führungen zwar nicht neu, doch werden sie zunehmend häufig und in vielfältiger Form angeboten, z. B. als Musikveranstaltung, Teezeremonie, Prosecco-Führung oder mit noch längerer Dauer als Workshop, Museumsnacht etc.

Weiterhin strukturieren innerhalb der Ausstellung vorgegebene *sinnhafte Sequenzen*: Diese sind zwar ggf. mit weniger normativem Druck verbunden als man ihn unschwer z. B. beim Verlassen eines Theaterstücks mitten in der Vorstellung verspürt, aber doch grundsätzlich vergleichbar. Solche Sequenzierungen findet man z. B. bei Hands-On-Elementen. Der Vergleichstest in einem Arbeitsweltmuseum etwa, wie schnell man auf optische im Vergleich zu akustischen Signalen reagiert, liefert nur dann ein sinnvolles ›Ergebnis‹, wenn man die Sequenz mit je fünf optischen und akustischen Signalen vollständig durchführt. Aber auch mehr oder weniger lange Filme oder Audio- bzw. Multimediaguides (die zugleich räumlich die Aufmerksamkeit auf bestimmte Exponate lenken) führen zu solchen Sequenzierungen, durch die der Durchgang durch das Museum einen gewissen Mindestaufwand an Zeit erfordert. Ein Beispiel findet man im Nationalpark-Zentrum Königsstuhl auf Rügen: Es gibt, abgesehen von Notausgängen, nur *einen* Weg durch die Ausstellung (chronologisch angeordnet) ohne (legitime) Möglichkeit, den Eingang als Ausgang zu benutzen; der obligatorische Audioguide (bei dem man

zuvor eine Stimmung wählen kann, die durch entsprechende Hintergrundmusik erzeugt wird) reagiert auf Bewegungsmelder, wenn man auf Punktmarkierungen am Boden steht. Während man räumliche Lenkungen teilweise umgehen kann (durch Zurückgehen, Ignorieren der Nummerierung von Räumen etc.), ist dies bei zeitlichen Lenkungen schwieriger. Zwar kann man weitergehen, bevor ein Video zu Ende ist oder Hands-on-Elemente nur spielerisch, vielleicht mit einiger Rollendistanz nutzen. Aber dann hat man z. B. die dadurch angebotene Information nicht nur anders oder in anderer Reihenfolge, sondern eben nur bruchstückhaft oder überhaupt nicht erhalten. Dabei ist die Erlebnisoption der zeitlich strukturierten Angebote vermutlich von größerer Bedeutung als die potenziell besuchsverlängernde Wirkung. Ein anderes Beispiel sind Apps für das eigene Smartphone mit Themenführungen, die räumliche und zeitliche Lenkung verbinden: Ein größeres kulturgeschichtliches Museum in Österreich etwa bietet Touren an, bei denen die Anzahl der Stationen (räumliche Lenkung) und die Dauer (zeitliche Lenkung) vorab angegeben sind; die Titel der Touren zeigen außerdem – differenziert nach Touren für Kinder und Erwachsene – den beabsichtigten Erlebnischarakter an, z. B. »Magie!« (10 Stationen, 45 Minuten) oder »Monstersforschen leicht gemacht« (11 Stationen, 60 Minuten).

Schließlich gibt es temporale Strukturierungen als deutliche *zeitliche Begrenzung*, die – über Öffnungszeiten hinaus – etwa durch Technik oder durch das Personal wirksam werden: Technisch gestützt lenken z. B. ein Rollband vor den Kronjuwelen im Londoner Tower, das die Betrachtungszeit strikt begrenzt, oder eine Tür zum nächsten Raum in einer Ausstellung mit dem Leitmotiv Supermarkt, die sich nur alle sechs Minuten öffnet. Ein Beispiel für die Begrenzung durch das Personal liefert eine Performance von Marina Abramović. Diese hat vor einigen Jahren im New Yorker Museum of Modern Art für mehrere Wochen täglich einige Stunden ruhig auf einem Stuhl gesessen und diejenige Person angeschaut, die ihr jeweils gegenüber saß. Täglich wartete eine lange Schlange von Menschen stundenlang darauf, sich zu ihr setzen zu dürfen. Hier handelt es sich um eine höchst erfolgreiche Eventisierung, um eine Inszenierung von Besonderheit durch ein sogenanntes Happening: in einem berühmten Museum mit einer renommierten Künstlerin, die auf einem Stuhl sitzt. In einem Dokumentarfilm dazu (»the artist is present«) lassen sich bereits in den recht kurzen Filmszenen ausgesprochen direkte Lenkungselemente nicht ignorieren. So ist es z. B. kaum vorstellbar, dass bei so vielen Wartenden ein Einzelner sehr lange auf dem Stuhl sitzen blieb. Und wenn jemand offensiv versuchte, eine Reaktion der Künstlerin zu provozieren, wurde er vom Wachpersonal zum Gehen aufgefordert. Bei dieser Art von Kunststar-fokussierter Performance erkenne ich den Besucher mithin eher als gelenkten Statisten denn als Ko-Artisten oder generell als souveränen Besucher.

Allgemeiner formuliert ist Inszenierung von Besonderheit immer auch mit zeitlicher Begrenzung verbunden – eine dauerhafte Besonderheit eines Events wäre prinzipiell eher widersprüchlich. Allerdings ist zu unterscheiden zwischen einer Zeitbegrenzung des Angebots und einer des Besuchs, der Nachfrage. Bereits die Begrenztheit einer Wechselausstellung dient auch dazu, Aufmerksamkeit zu erzeugen (vgl. auch Knierbein 2010). Und eine Verlängerung kann durch den Hinweis auf die neue zeitliche Limitierung versuchen, Besonderheit und Erfolg – in Verbindung z. B. damit, dass die Verlängerung »wegen des großen Besucherinteresses« erfolge – zu demonstrieren, wobei hinsichtlich der Leihfristen für Exponate, der Abfolge bei Wanderausstellungen etc. solche potenziellen Verlängerungen museumsseitig ohnehin bereits zuvor einzuplanen sind. Andere Limitierungen hingegen begrenzen nicht das Angebot, sondern die individuelle Betrachtungszeit.

Museumsmacher haben also offensichtlich ihre eigenen (bzw. eigenwilligen) Ideen sowohl von Raum als auch von Zeit. Es lässt sich konstatieren, dass räumliche und zeitliche Lenkungen einem oft angeblich individuell angesprochenen und/oder als souverän ›beschworenen‹ Publikum klare Grenzen setzen, gerade dadurch, dass das Museum eventisiert ist bzw. der Museumsbesuch als Event konzipiert wird. Insbesondere das Eventisierungselement der – auf Affektansprache und atmosphärische Besonderheitsinszenierung gerichteten – Kontextualisierung führt dazu, dass Eventisierung oftmals mit räumlichen Lenkungen auf Besonderheiten einhergeht, während Aktivitätsoptionen eine zeitliche Lenkung inhärent ist.

Auch die Raumordnung – zuweilen sogar als örtliches Gegenlager zur Ortlosigkeit als Grunderfahrung der Moderne hochstilisiert (Korff 2005: 103) – wird eventisiert (ich erinnere nur an das Beispiel des Richtungspfeils »Dein Abenteuer geht hier weiter«). Ein wesentlicher Eventisierungseffekt besteht allerdings in der Zeitstrukturierung: Die Verantwortlichen geben deutliche Zeitordnungen vor, die über On- und Off-Zeiten – die bei jeder Organisation mit Auswirkungen für den Publikumsverkehr verbunden sind – hinausgehen. So werden On- und Off-Zeiten dezidiert gebrochen, die bekannteste Form sind die verbreiteten Museumsnächte oder z. B. im Ruhrgebiet die jährliche ›Nacht der Industriekultur‹, aber auch Sonderöffnungszeiten für Wechselausstellungen.

Von dieser kuratorisch bzw. gestalterisch motivierten Lenkung sind *Disziplinierungen* des Publikums zu unterscheiden, die weniger mit dem Grad oder der Art der Eventisierung eines Museums zusammenhängen als vielmehr organisatorischen Zielen folgend mit einem zu steuernden Besucherandrang oder mit einer bestimmten Vorstellung des erwünschten Besucherverhaltens. ›Eventisierte‹ Häuser sind auch ohne auffällige Disziplinierungen denkbar. So sind in einem Schweizer Science Center zwar z. B. zeitliche Lenkungen durch Vorführungen und Labor-Workshops festzustellen, die Ex-

ponate, an denen naturwissenschaftliche Phänomene selbst ausprobiert werden können, sind jedoch bewusst so robust gebaut, dass Disziplinierungen kaum einmal notwendig werden. Und auch das Personal folgt entsprechend einem in hohem Maße serviceorientierten Leitbild. Lenkung im Kontext von Eventisierung und Disziplinierung können aber auch miteinander einhergehen. Eine Kuratorin berichtete etwa, dass der erste Raum einer von ihr gestalteten Wechselausstellung dunkel gehalten sei, um zum einen eine andächtige Stimmung zu erzeugen und um zum anderen (in diesem relativ engen Ausstellungsbereich) zu entschleunigen.

Auffällig ist somit, dass es zum einen Zeitstrukturierungen mit der Intention gibt, im Rahmen publikumsstarker Events zu *beschleunigen*. Das Rollband vor den Kronjuwelen ist ein hervorstechendes Beispiel. Und die Kunsthalle St. Gallen etwa bietet unter der Überschrift »Kunst-Häppchen« zehninütige Führungen und einen Imbiss in der Mittagspause an. Zum anderen dienen manche Zeitstrukturierungen zur *Verlangsamung*, die den (möglichst abwechslungsreichen) Museumsbesuch potenziell verlängern und damit, so vermutlich die typische Intention der Verantwortlichen, in seinem Erlebniswert steigern sollen. Hinweise zur Zusammenstellung eines individuellen Tagesprogramms sind hier ebenso als Beispiele zu nennen wie Hands-on-Elemente. In unserem Beobachtungsprotokoll zu einem Naturkundemuseum heißt es etwa, dass es dort nach kleineren »Durststrecken« mit Vitrinen regelmäßig (tendenziell sogar zunehmend während des Rundgangs) besondere Highlights – v. a. für Kinder – gibt, z. B. digitale Mitmachstationen (wie eine Pumpe für einen digitalen Vulkanausbruch oder die Fotostation »wie würdest Du als Frühmensch aussehen?«). Ohne diese aktivitätsfördernden Highlights fiel der Besuch gerade von Familien mit Kindern vermutlich im Durchschnitt deutlich kürzer aus. Selbst Warteschlangen dienen u. U. durchaus als szenografisches Hilfsmittel im Sinne eines Signals für Besonderheit (Kimpel 2015). Wieder andere Strukturierungen sind in Bezug auf Be- oder Entschleunigung *ambivalent*. Dazu gehören Besucherführungen. Die führende Person bestimmt, wie lange man vor einem Exponat verweilt, durch die gegebenen Erläuterungen möglicherweise länger als es der flanierende Besucher getan hätte. Sofern man vor oder nach der Führung die Ausstellung jedoch nicht zusätzlich noch individuell erkundet, ist der Besuch durch die Führung aber eben räumlich stark gelenkt und zeitlich klar begrenzt. Zeitstrukturierung als Eventisierungseffekt lässt sich somit nicht eindeutig mit dem Befund einer mehr oder weniger starken omnipräsenten Beschleunigung (Rosa 2005) verknüpfen.

5. Zusammenhänge von Eventisierung und raum-zeitlichen Strukturierungen

Die Ausführungen haben am Beispiel des Wandels von Museen gezeigt, dass eine zunehmende Erlebnisorientierung bzw. Eventisierung nicht, wie man auf den ersten Blick meinen könnte, zu weitgehenden Entstrukturierungen führt, sondern dass Souveränitätsrhetoriken typischerweise (neben sachlichen auch) mit zahlreichen Arten räumlicher und zeitlicher Lenkung einhergehen, die zumindest zum Teil im klassischen ›White Cube‹-Konzept mit Fokus auf werkästhetische Inszenierungen innerhalb der Ausstellung typischerweise in geringerem Maße vorhanden sind. Solche eventisierungsbedingten Strukturierungseffekte lassen sich darüber hinaus nicht allein im Museum, sondern auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen finden, man denke etwa im Bereich der Religion an den Gottesdienst mit anschließendem Brunch (Aktivitätsoption) oder an sogenanntes ›Edutainment‹ in der Bildung (Kontextualisierung).

Museumsverantwortliche befinden sich – das zeigte sich auch in unseren Interviews mit einigen von ihnen – in einem Dilemma: Zum einen sind sie im Zuge genereller Individualisierungsprozesse (Beck 1986) mit pluralisierten Publikumsinteressen konfrontiert, zum anderen gibt es oftmals einen ökonomischen oder zumindest legitimatorischen Druck, im Konkurrenzkampf um Aufmerksamkeit hohe Besuchszahlen zu erreichen. Hohe Besuchszahlen können dabei zu Einnahmen führen oder zumindest einen öffentlichen Förderungsbedarf begründen und zugleich eine gewisse Erfüllung von Inklusions- und Partizipationsnormen markieren. Differenzierungstheoretisch (vgl. Luhmann 2005; Schimank 2007: Kap. 4) könnte man es so formulieren, dass Leistungsrolleninhaber im Teilsystem Kunst und/oder Wissenschaft (je nachdem, um welches Museumsgenre es sich handelt) hier mit Elementen ökonomischer, pädagogischer und (in Bezug auf öffentliche Förderung) politischer Eigenlogiken konfrontiert sind.

Das Setzen auf Eventisierungselemente im oben beschriebenen Sinne kann vor diesem Hintergrund eine Strategie mit dem Ziel darstellen, ein hinreichend sowohl spezifisches als auch – mittels des Erlebnisversprechens – breite Zielgruppen ansprechendes Profil des Museums zu etablieren. Solch ein Profil ist dann nicht in erster Linie auf eine inhaltliche Klammer der Exponate bezogen, sondern die Unterhaltungselemente können sich auf Römer, Dinosaurier oder Industrietechnik usw. richten. Umso wichtiger wird die Aufgabe, das Erlebnisversprechen einzulösen; so ist etwa das Risiko zu minimieren, dass die Besucher die ›Highlights‹ gar nicht erst entdecken. Dementsprechend werden diese (auch atmosphärisch) kontextualisiert – was mit räumlicher Lenkung einhergeht. Weiterhin werden verschiedene Aktivitätsoptionen bereitgestellt – was wiederum zu vielfältigen zeitlichen

Vorstrukturierungen führt. Welches Bild des Publikums mit solchen Konzepten einhergeht, bleibt dabei unscharf. Sind die Besucher eher Rezipienten einer kuratorischen, pädagogischen und/oder gestalterischen Leistung? Sind es souverän Partizipierende, denen man auch ihnen bislang unbekannte Anregungen liefern und Reflexionen zumuten könnte (z. B. Titel historischer Gemälde mit dem Begriff »Neger«)? Oftmals führt das genannte Dilemma unseren Beobachtungen zufolge in den Ausstellungsräumen tendenziell zu den genannten Lenkungen mit Optionen in einem klar vorgegebenen Rahmen, während z. B. auf den Homepages der Museen das Abenteuer des selbst Entdeckens oder die Erlebnisreise zum eigenen Ich hervorgehoben wird. Uneindeutige Signale jedoch bergen das Risiko, ohne ein charakteristisches Profil weder Kunst-/Informationsorientierte noch Unterhaltungs-/Erlebnisorientierte anzusprechen. Dass die ›Vorabwahl‹ einer individuellen Eindeutigkeit (z. B. eine chronologische Route, für Kinder interessante Museumsbereiche oder Erläuterungen in ›leichter‹ Sprache) mit jeweiligen Konsequenzen der räumlichen und/oder zeitlichen Strukturierung des Museumsbesuchs eine Alternative darstellt, um den Öffnungsanspruch einzulösen, ist allerdings zu bezweifeln.

Raum und Zeit erweisen sich somit als Elemente einer Gegenwartsanalyse, durch die typische Strukturierungen in einem spezifischen Feld differenziert bestimmt und die mit Mechanismen des sozialen Wandels in einen Zusammenhang gebracht werden können. Lediglich angedeutet werden konnte im Rahmen dieses Beitrags, dass raum-zeitliche Strukturierungen zudem in einem nicht neutralen Verhältnis zu vertikalen sozialen Ungleichheiten bzw. Statusmarkierungen stehen, sei es auf der Seite der Kulturanbieter (wenn z. B. Kuratoren trotz eines vordergründigen Öffnungsanspruchs eine Deutungshoheit betonen, aus denen auch raumzeitliche Lenkungen resultieren), sei es auf der Seite des Publikums (wenn z. B. fehlende räumliche Orientierungen bei Besuchern je nach ihren sozialstrukturellen Merkmalen Unsicherheit hervorrufen). Ich habe an anderer Stelle (Burzan/Eickelmann 2016) thematisiert, dass die empirische Erforschung von Distinktion (vgl. Bourdieu 1997) allerdings vor erheblichen konzeptionellen und methodischen Herausforderungen steht. Insofern birgt die Analyse räumlicher und zeitlicher Strukturierungen in Museen wie auch in anderen Bereichen gesellschaftstheoretisches Potenzial, das es weiter zu erforschen gilt – denn auch im Museum haben wir ›Gesellschaft‹.

Literatur

- Ackermann, Felix/Boroffka, Anna/Lersch, Gregor H. (Hg.) (2013): *Partizipative Erinnerungsräume: Dialogische Wissensbildung in Museen und Ausstellungen*. Bielefeld: transcript.
- Aydin, Karen (2010): »Archäologische Museen zwischen Tradition und Innovation«. In: Dröge, Kurt/Hoffmann, Detlef (Hg.): *Museum revisited. Transdisziplinäre Perspektiven auf eine Institution im Wandel*. Bielefeld: transcript, S. 63–72.
- Basu, Paul/Modest, Wayne (Hg.) (2015): *Museums, Heritage and International Development*. London: Routledge.
- Baur, Joachim (2012): »Ausstellen. Trends und Tendenzen im kulturhistorischen Feld«. In: Graf, Bernhard/Rodekamp, Volker (Hg.): *Museen zwischen Qualität und Relevanz. Denkschrift zur Lage der Museen*. Berlin: G+H, S. 131–144.
- Beck, Ulrich (1986): *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1997): *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp (1979).
- Bourdieu, Pierre/Darbel, Alain (2006): *Die Liebe zur Kunst. Europäische Kunstmuseen und ihre Besucher*. Konstanz: UVK (1966/69).
- Brückner, Uwe R./Greci, Linda (2015): »Das Museum als komplexer Erfahrungsraum. Warum Museum Szenografie braucht«. In: von Stieglitz, Leo/Brune, Thomas (Hg.): *Hin und her – Dialoge in Museen zur Alltagskultur*. Bielefeld: transcript, S. 87–104.
- Bryman, Alan E. (2004): *The Disneyization of Society*. London: Sage.
- Burzan, Nicole (2016a): »Methodenplural erhobene Daten. Am Beispiel der Erforschung von Erlebnisorientierung in Museen«. In: Burzan, Nicole/Hitzler, Ronald/Kirschner, Heiko (Hg.): *Materiale Analysen. Methodenfragen in Projekten*. Wiesbaden: Springer VS, S. 95–110.
- Burzan, Nicole (2016b): *Methodenplurale Forschung. Chancen und Probleme von Mixed Methods*. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Burzan, Nicole (2016c): »Methodenverknüpfungen zur Erforschung von Menschen im Museum«. In: Hitzler, Ronald/Kreher, Simone/Poferl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): *Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung*. Essen: Oldib, S. 151–162.
- Burzan, Nicole/Eickelmann, Jennifer (2016): »Distinktive Praxis im Museum. Vertikale Ungleichheiten oder horizontal angelegte Inszenierungen?«. Vortrag bei der Tagung Sozialstruktur und Kultur der DGS-Sektion »Soziale Ungleichheit und Sozialstrukturanalyse«. Mainz. 26.02.2016. (unveröff. Manuskript).
- Chan, Tak Wing/Goldthorpe, John H. (2007): »Social stratification and cultural consumption: The visual arts in England«. In: *Poetics* 35, S. 168–190.
- Christensen, Lars K. (2015): »So, who do you think you are?« Besucher im Dilemma«. In: von Stieglitz, Leo/Brune, Thomas (Hg.): *Hin und her – Dialoge in Museen zur Alltagskultur*. Bielefeld: transcript, S. 73–84.
- DiMaggio, Paul (1996): »Are art-museum visitors different from other people? The relationship between attendance and social and political attitudes in the United States«. In: *Poetics* 24, S. 161–180.
- Eickelmann, Jennifer (2016): »Wenn Kunst zum Ereignis wird. Eine Kritik der ästhetischen Praxis erlebnisorientierter Museen«. In: Kauppert, Michael/Eberl, Heidrun (Hg.): *Ästhetische Praxis*. Wiesbaden: Springer VS, S. 355–376.
- Gebhardt, Winfried/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hg.) (2000): *Events. Soziologie des Außergewöhnlichen*. Opladen: Leske + Budrich.
- Gesser, Susanne/Handschin, Martin/Jannelli, Angela/Lichtensteiger, Sibylle (Hg.) (2012): *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content*. Bielefeld: transcript.
- Glogner-Pilz, Patrick/Föhl, Patrick S. (Hg.) (2015): *Handbuch Kulturpublikum. Forschungsfragen und -befunde*. Wiesbaden: Springer VS.
- Graf, Bernhard/Rodekamp, Volker (2012): »Bilanz und Perspektive«. In: Graf, Bernhard/Rodekamp, Volker (Hg.): *Museen zwischen Qualität und Relevanz. Denkschrift zur Lage der Museen*. Berlin: G+H, S. 413–419.

- Hanquinet, Laurie (2013): »Visitors to modern and contemporary art museums: towards a new sociology of ›cultural profiles««. In: *The Sociological Review* 61, S. 790–813.
- Hausmann, Andrea/Körner, Jana (Hg.) (2009): *Demografischer Wandel und Kultur. Veränderungen im Kulturangebot und der Kulturnachfrage*. Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald (2011): *Eventisierung. Drei Fallstudien zum marketingstrategischen Massenspaß*. Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald (2012): »Der Wille zum Wir. Events als Evokationen posttraditionaler Zusammengehörigkeit. Das Beispiel der Kulturhauptstadt Europas Ruhr 2010«. In: Pries, Ludger (Hg.): *Zusammenhalt durch Vielfalt? Bindungskräfte der Vergesellschaftung im 21. Jahrhundert*. Wiesbaden: Springer VS, S. 65–81.
- Hitzler, Ronald (2015): »Erlebniswelten für Existenzbastler. Über Eventisierung«. In: Gräß, Wilhelm/Charbonnier, Lars (Hg.): *Wer lebt mich? Die Praxis der Individualität zwischen Fremd- und Selbstbestimmung*. Berlin: Berlin University Press, S. 159–179.
- Hornig, Petra (2011): *Kunst im Museum und Kunst im öffentlichen Raum. Elitär vs. demokratisch?* Wiesbaden: VS.
- Institut für Museumsforschung (2015): *Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2014. Materialien aus dem Institut für Museumsforschung*. (Heft 69), Berlin.
- Keuchel, Susanne (2009): »›Kultur für alle‹ in einer gebildeten, ungebundenen, multikulturellen und veralteten Gesellschaft? Der demografische Wandel und seine Konsequenzen für die kulturelle Partizipation«. In: Hausmann, Andrea/Körner, Jana (Hg.): *Demografischer Wandel und Kultur. Veränderungen im Kulturangebot und der Kulturnachfrage*. Wiesbaden: VS, S. 149–176.
- Keuchel, Susanne / Kelb, Viola (Hg.) (2015): *Diversität in der Kulturellen Bildung*. Bielefeld: transcript.
- Kimpel, Harald (2015): »Der kuratierte Stau. Die Warteschlange als szenografisches Essential«. In: Hemken, Kai-Uwe (Hg.): *Kritische Szenografie. Die Kunstaussstellung im 21. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 417–429.
- Kirchberg, Volker/Tröndle, Martin (2015): »The Museum Experience: Mapping the Experience of Fine Art«. In: *Curator. The Museum Journal* 58, S. 169–193.
- Knierbein, Sabine (2010): *Die Produktion zentraler öffentlicher Räume in der Aufmerksamkeitsökonomie. Ästhetische, ökonomische und mediale Restrukturierungen durch gestaltwirksame Koalitionen in Berlin seit 1980*. Wiesbaden: VS.
- Korff, Gottfried (2005): »Betörung durch Reflexion. Sechs um Exkurse ergänzte Bemerkungen zur epistemischen Anordnung der Dinge«. In: Heesen, Anke/Lutz, Petra (Hg.): *Dingwelten. Das Museum als Erkenntnisort*. Köln: Böhlau, S. 89–107.
- Kossmann, Herman (2014): »Narrative Räume. Der Werkzeugkasten der Szenografie«. In: Lichtensteiger, Sibylle et al. (Hg.): *Dramaturgie in der Ausstellung. Begriffe und Konzepte für die Praxis*. Bielefeld: transcript, S. 50–66.
- Kröninger, Birgit (2007): *Der Freiraum als Bühne. Zur Transformation von Orten durch Events und Inszenierungen*. München: Meidenbauer.
- Legnaro, Aldo (2004): »Erlebnis«. In: Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas (Hg.): *Glossar der Gegenwart*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 71–75.
- Liebau, Eckart (2015): »Arenen Kultureller Bildung«. In: Zirfas, Jörg (Hg.): *Arenen der Ästhetischen Bildung. Zeiten und Räume kultureller Kämpfe*. Bielefeld: transcript, S. 117–130.
- Luhmann, Niklas (2005): *Soziologische Aufklärung 4: Beiträge zur funktionalen Differenzierung der Gesellschaft*, 3. Auflage. Wiesbaden: VS (1987).
- Macdonald, Sharon (Hg.) (2011): *A companion to museum studies*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- McCall, Vikki/Gray, Clive (2014): »Museums and the ›New Museology‹: Theory, Practice and Organisational Change«. In: *Museum Management and Curatorship* 29, S. 19–35.
- McClellan, Andrew (2007): »A Brief History of the Art Museum Public«. In: Ders. (Hg.): *Art and its Publics. Museum Studies at the Millennium*. Malden u.a.: Blackwell, S. 1–49.
- Noschka-Roos, Annette/Lewalter, Doris (2013): »Lernen im Museum – theoretische Perspektiven und empirische Befunde«. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 16, S. 199–215.

- Paredes, Cristian L. (2016): »The consumption of out-of-home highbrow leisure by ethnicity and national origin: attendance at museums and live theatres in Houston«. In: *Ethnic and Racial Studies* 39, S. 1150–1169.
- Peterson, Richard A./Kern, Roger M. (1996): »Changing Highbrow Taste. From Snob to Omnivore«. In: *American Sociological Review* 61, S. 900–907.
- Pfeiffer-Poensgen, Isabel (2009): »Zum Bildungsauftrag der Museen«. In: Kunz-Ott, Hannelore/Kudorfer, Susanne/Weber, Traudel (Hg.): *Kulturelle Bildung im Museum. Aneignungsprozesse Vermittlungsformen Praxisbeispiele*. Bielefeld: transcript, S. 25–31.
- Rosa, Hartmut (2005): *Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Schimank, Uwe (2007): *Theorien gesellschaftlicher Differenzierung*, 3. Auflage. Wiesbaden: VS.
- Schulze, Gerhard (1997). *Die Erlebnisgesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart*, 7. Auflage. Frankfurt a.M./New York: Campus (1992).
- Scott, Susie et al. (2013): »Goffman in the Gallery: Interactive Art and Visitor Shyness«. In: *Symbolic Interaction* 36, S. 417–438.
- Sheng, Chieh-Wen/Chen, Ming-Chia (2012): »A study of experience expectations of museum visitors«. In: *Tourism Management* 33, S. 53–60.
- Thiemeyer, Thomas (2015): »Die Sprache der Dinge. Museumsobjekte zwischen Zeichen und Erscheinung«. In: von Stieglitz, Leo/Brune, Thomas (Hg.): *Hin und her – Dialoge in Museen zur Alltagskultur. Aktuelle Positionen zur Besucherpartizipation*. Bielefeld: transcript, S. 41–53.
- Tlili, Anwar (2008): »Behind the Policy Mantra of the Inclusive Museum: Receptions of Social Exclusion and Inclusion in Museums and Science Centres«. In: *Cultural Sociology* 2, S. 123–147.
- Unterstell, Rembert (2013): »Science Center: Wissen als Erlebnis«. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* (18-20/2013), S. 35–41.
- von Stieglitz, Leo/Brune, Thomas (Hg.) (2015): *Hin und her – Dialoge in Museen zur Alltagskultur. Aktuelle Positionen zur Besucherpartizipation*. Bielefeld: transcript.
- Wegner, Nora (2015): »Museumsbesucher im Fokus. Befunde und Perspektiven zu Besucherforschung und Evaluation im Museum«. In: Glogner-Pilz, Patrick/Föhl, Patrick S. (Hg.): *Handbuch Kulturpublikum. Forschungsfragen und -befunde*. Wiesbaden: Springer VS, S. 255–283.