

Wenn Kunst zum Ereignis wird: Eine Kritik der ästhetischen Praxis erlebnisorientierter Museen

Eickelmann, Jennifer

Veröffentlichungsversion / Published Version

Sammelwerksbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Eickelmann, J. (2016). Wenn Kunst zum Ereignis wird: Eine Kritik der ästhetischen Praxis erlebnisorientierter Museen. In M. Kauppert, & H. Eberl (Hrsg.), *Ästhetische Praxis* (S. 355-376). Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-12896-8>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Wenn Kunst zum Ereignis wird

Eine Kritik der ästhetischen Praxis erlebnisorientierter Museen

Jennifer Eickelmann

„Ein postmoderner Künstler oder Schriftsteller ist in derselben Situation wie ein Philosoph: Der Text, den er schreibt, das Werk, das er schafft, sind grundsätzlich nicht durch bereits feststehende Regeln geleitet und können nicht nach Maßgabe eines bestehenden Urteils beurteilt werden, indem auf einen Text oder ein Werk nur bekannte Kategorien angewandt würden. Künstler und Schriftsteller [...] arbeiten, um die Regel dessen zu erstellen, was *gemacht worden sein wird*. Daher rührt, daß Werk und Text den Charakter eines Ereignisses haben. Daher rührt auch, daß sie für ihren Autor immer zu spät kommen, oder [...], daß die Arbeit an ihnen immer zu früh beginnt. *Postmodern* wäre also als das Paradox der Vorzukunft (*post-modo*) zu denken.“ (Lyotard 1990 [1982]: 47f.)

1 Ästhetisierung und Postmoderne

Beanspruchte das moderne Kunstfeld noch, autonom und antirationalistisch zu sein (Reckwitz 2012: 88), so lassen sich seit dem letzten Drittel des 20. Jahrhunderts Veränderungen des Kunstfeldes und seiner Institutionalisierung beobachten, die insbesondere seine Autonomie, aber auch seine antirationalistische Haltung zunehmend in Frage stellen. Als sicher gilt, dass das moderne Kunstfeld im dynamischen Wechselspiel von Diskursen, Praktiken, Subjektivierungsweisen und Artefaktsystemen grundlegend auf das Ästhetische ausgerichtet ist (Reckwitz 2012: 57). Das Ästhetische, verstanden als Doppel von Wahrnehmung und Affekten (Deleuze & Guattari 2000: 191ff.), nimmt jedoch im Kontext der zweiten Moderne respektive Postmoderne neue Gewänder an.

Grundlage der folgenden Überlegungen ist die Annahme, dass das Ästhetische einer Steigerungs- und Intensivierungsdynamik unterliegt (Reckwitz 2012: 21). Diese Dynamik des Ästhetischen im Kontext der sogenannten Postmoderne ist allerdings nicht als eine dem Ästhetischen *inhärente* Dynamik zu verstehen, sondern entsteht durch teilweise paradoxe Verschränkungen des Ästhetischen mit modernen Modi der Rationalisierung, Differenzierung und Individualisierung. So betrachtet, zeichnet sich die Postmoderne in Hinblick auf die Ästhetisierung eben nicht durch eine schlichte Ausdehnung, Intensivierung oder Steigerung eben dieser aus. Vielmehr sind die Verknüpfungen, die Bündnisse und Mischverhält-

nisse mit anderen gesellschaftlichen Prozessen konstitutiv. Die antirationalistische Stoßrichtung, die dem Begriff des Ästhetischen modernerweise eingeschrieben ist, *verbindet* sich mit Rationalisierung, Differenzierung und Individualisierung. Diese neuen Bündnisse haben nicht zuletzt eine Hinterfragung moderner Dualismen zur Folge: Sind Ästhetik und Rationalität noch zu trennen? Was unterscheidet Kunst vom Profanen? Wie ist Hochkultur noch von Populärkultur abzugrenzen? Und wo positionieren sich mittendrin eigentlich die Amateurkünstler_innen? Ästhetisierung muss folglich als entgrenzter und entgrenzender Modus der Realitätskonstitution verstanden werden, welcher unlängst mit anderen gesellschaftlichen Sphären und Prozessierungen fusioniert (ist). Die Auflösung der Differenz von Ästhetik und Rationalität findet sich in der Folge nicht zuletzt in spezifischen Artefaktsystemen und Subjektentwürfen, die beispielsweise zugleich ästhetisch-hedonistisch wie auch unternehmerisch gedacht sind. Postmoderne Ästhetik kann in dieser Hinsicht als ‚ästhetische Ökonomie‘ gefasst werden, da Produktion und Dienstleistung insbesondere auf ästhetische Bedürfnisse von Konsumierenden gerichtet sind (Böhme 2006: 8). Aspekte wie Deutungsmacht, Distinktion und soziale Ungleichheit müssen vor dieser Folie neu diskutiert werden.

Der vorliegende Beitrag unternimmt den Versuch, in Anlehnung an die oben skizzierten Verschiebungen spezifische Mechanismen der Ästhetisierung der musealen Ausstellungspraxis aufzuspüren und in ihrer Konsequenz kritisch zu diskutieren. Konkret soll es hierbei um erlebnisorientierte Museen und Ausstellungskonzeptionen gehen.

War das Kunstfeld zwar bereits in der Moderne untrennbar mit dem Ästhetischen verknüpft, so lassen sich doch aktuell im Kontext von Diskursen über Kunst und ihre institutionalisierten Vermittlungen folgenreiche Veränderungen spezifischer ästhetischer Formationen ausmachen, die unter dem Stichwort ‚Erlebnisorientierung der Museumslandschaft‘ näher beschrieben werden können.¹ Nachdem im Folgenden in einem ersten Schritt die Veränderungen des Museums- und Ausstellungsdiskurses seit den 1970er Jahren in Richtung ‚Öffnung‘ und ‚Selbstbestimmung‘ dargestellt werden (1), beschreibe ich die Orientierung am Erlebnis als Dispositiv und erlebnisorientierte Ausstellungen als eine spezifische, ereignishaft ästhetische Praxis, die als Materialisierung eben jener zugehörigen Museums- und Ausstellungsdiskurse betrachtet werden kann (2). Darauf aufbauend wird der Fokus in einem dritten Schritt auf Erlebnisorientierung als ästhetische Praxis gelenkt (3) und gefragt, inwiefern von einer wechselseitigen performativen

1 Die folgenden Ausführungen sind in Anlehnung an das DFG-Projekt ‚Die Dramaturgie des ‚erlebnisorientierten‘ Museums‘ (Dortmunder Teilprojekt unter der Leitung von Prof. Dr. Nicole Burzan) entstanden.

Herstellung von ‚Event-Ausstellungen‘ und Besucherschaft ausgegangen werden kann (4). In einem letzten Schritt soll schließlich gezeigt werden, dass der vermeintlichen Öffnung von Museen sowie der Idee der souveränen Besucherschaft bzw. des selbstbestimmten Museumsbesuchs spezifische sozialstrukturelle Bedingungen der Kulturaneignung sowie ästhetisierte Führungsstrategien und Lenkungsaspekte idealtypisch gegenüberstehen, die unter dem Deckmantel autonomer Individualität und Selbstbestimmung verschleiert werden (5).

2 Museumsdiskurse: Von Objektorientierung zur selbstbestimmten Besucherschaft

Wenn man davon ausgeht, dass Kunst sich nicht (mehr) in ihrem Anspruch auf Autonomie erschöpft, kann man nach den komplexen Wechselverhältnissen unterschiedlicher Diskurse und Praktiken fragen, in denen sich Kunst als solche überhaupt erst konstituiert. Über diese Frage hinaus scheint eine Öffnung des Blicks auf die Trends, Ansprüche und Anforderungen, mit denen die Ausstellung kultureller Artefakte insgesamt konfrontiert ist, gewinnbringend, um die Bedeutungsverschiebungen, die letztendlich bedingen, wie und als was Kunst verortet wird, einschätzen zu können. Neben dem, was diese Auseinandersetzungen also über die Objekte von Ausstellungen verraten, offenbaren diese Diskurse auch immer Vorstellungen über den/die ‚Betrachter_in‘ oder etwa über die ‚Besucherschaft‘ bzw. in jüngerer Zeit vor allem über die ‚Partizipierenden‘ und ‚Nutzer_innen‘ dieser Objekte (Ackermann et al. 2013; Stieglitz & Brune 2014). Kulturelle Artefakte im weitesten Sinne sind entsprechend unmittelbar in Ausstellungs- bzw. Museumsdiskurse eingebunden, die ihre gesellschaftliche Funktion, Vermittelbarkeit und somit die Möglichkeiten des Zugangs zur ihr maßgeblich mitbestimmen sowie ihr menschliches Gegenüber, die Besucherschaft, erst konstituieren.

Historisch betrachtet folgt das Museum der Logik des ‚Sammelns‘, ‚Bewahrens‘ und ‚Erforschens‘ von Hochkultur (Kirchberg 2005: 19; Graf & Rodekamp 2012). Michel Foucault führte in seinen frühen Schriften aus, inwiefern das Museum als besonderer Ort, als Heterotopie beschrieben werden kann, der sich anderen Räumen widersetze. Diese zugegebenermaßen eher allgemeinen und von Foucault selbst nur wenig systematisierten Hinweise sensibilisieren zumindest für das moderne Verständnis des Museums als ‚anderer Ort‘, d.h. als ein Ort, der sich durch spezifisch ‚andere‘ Klassifikationsschemata auszeichnet:

„Die Idee, alles zu sammeln und damit gleichsam die Zeit anzuhalten oder sie vielmehr bis ins Unendliche in einem besonderen Raum zu deponieren; die Idee, das allgemeine Archiv einer Kultur zu erschaffen; der Wunsch, alle Zeiten, alle Epochen, alle Formen und Geschmacksrichtungen an einem Ort einzuschließen; die Idee, einen Raum aller Zeiten zu schaffen, als könnte dieser Raum selbst endgültig außerhalb der Zeit stehen, diese Idee ist ein ganz und gar moderner Gedanke. Museen und Bibliotheken sind eigentümliche Heterotopien unserer Kultur.“ (Foucault 2013 [1966]: 16)

Wenn Foucault die klassische Logik von Museen zu Recht innerhalb der Logik der Moderne verortet, so scheint ein Blick auf den Wandel der Museumslandschaft umso gewinnbringender. Lassen sich Museen noch immer als ‚andere‘ Räume beschreiben?

Die Museums- und Ausstellungsdiskurse näher betrachtet, lässt sich seit den 1970er Jahren ein Diskurstrend von der Betonung von Tradition und Objektorientierung in Richtung Besucherorientierung festmachen (Graf & Rodekamp 2012; Baur 2012; Stieglitz 2014). Der Anspruch des Sammelns, Bewahrens und Erforschens hat sich inzwischen in Richtung ‚Forschen, Ausstellen, Vermitteln‘ verschoben oder sich zumindest erweitert (Deutscher Museumsbund 2015)². Wenn gleich der Bereich ‚Forschung‘ als konstitutives Moment der Museumspraxis konstant geblieben ist, so ist augenscheinlich, dass das ‚Sammeln und Bewahren‘ mit der Erweiterung zum ‚Ausstellen und Vermitteln‘ eine deutliche Schwerpunktverlagerung zur Folge hat: In den Fokus rückt nun insbesondere das Gegenüber der Objekte, nämlich das vermeintlich lernwillige Publikum. Damit einher geht unweigerlich, auch im Kontext des demografischen Wandels, der Anspruch der Öffnung von Museen für ein breites Publikum (Keuchel 2009). Mit dem Diskurs der ‚Öffnung für ein breites Publikum‘ haben sich im Museumskontext spezifische Adressierungen des Publikums etabliert, die in Richtung postmaterialistischer

2 Konkret heißt es von Seiten des Deutschen Museumsbundes: „Die wichtigste Aufgabe des Museums ist es, seine Sammlungen für die Zukunft zu bewahren und sie mit Hilfe von Forschung, Bildungsarbeit, Dauer- und Sonderausstellungen sowie Sonderveranstaltungen für die Entwicklung und Verbreiterung von Wissen zu nutzen (ICOM-Code von 2001, Ziffer 2.9). Sammeln ist also nicht Selbstzweck, sondern Grundlage konkreter Arbeit. Die Forschung im Museum geht von seinem Sammlungsauftrag und den Objekten aus und ist Grundlage für Ausstellungen und museumspädagogische Maßnahmen. Ihre Ergebnisse werden der Fachwelt und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Auch die Vermittlungsarbeit (Museumspädagogik) geht von den Sammlungen aus, die sie mit ihren Hintergründen und Zusammenhängen durch unterschiedliche Angebote und Methoden für alle Besucher und Gruppen erschließt.“ (Deutscher Museumsbund 2015)

Werte, d.h. Selbstverantwortlichkeit, Selbstentfaltung und damit Mitspracherecht und Mitgestaltung setzen (Gerhards 2001; Barry 2014).

Spätestens seit den 1990er Jahren wird neben der Fokussierung auf die Besucherschaft und der entsprechenden pädagogischen Funktionalisierung der Objekte und Ausstellungsarrangements intensiver denn je der Faktor der Erlebnisorientierung des Ausstellens thematisiert. Mit der Orientierung an der Besucherschaft verändert sich unweigerlich die Ästhetik musealer Ausstellungsräume sowie ihrer Objekte. Von der Entwicklung hin zur Museumsinszenierung im Sinne einer Gesamtgestaltung und Kontextualisierung räumlicher sowie dinglich-ästhetischer Objekte und Umgebungen zeugt insbesondere die Herausbildung der Szenografie – als Studienfach und Berufsfeld – welche sich eigens mit ästhetischen Formationen und Relationen von Raum, Objekt und Mensch beschäftigt (Thamer 2012: 33; Kilger 2012). Diese Entwicklung kann als Effekt und Ursache der hohen Bedeutung von Interaktivität zwischen Museumsobjekten und Besucherschaft zugleich betrachtet werden. Durch ‚individuelle‘ Nutzungs- und Gestaltungsmöglichkeiten – von Museumsobjekten im Speziellen und dem Museumsbesuch im Allgemeinen – gewinnt der ‚selbstbestimmte‘ Museumsbesuch bzw. das ‚eigene‘ Museumserlebnis immer mehr an Bedeutung (DiMaggio 1991, 1996; Heath & vom Lehn 2003; Barry 2014). Multimediale Arrangements, sowie Unterhaltungs- und Lernelemente kommen hier verstärkt zum Einsatz und repräsentieren nicht lediglich einen Gemütszustand oder ein Objekt, sondern sind stattdessen vielmehr als Strukturierungsaspekte der leiblichen Erfahrung der Besucherschaft zu betrachten (Forrest 2013). Die Fokussierung auf die Dimension des Erlebens – und damit die Ausbildung neuer sensorischer Regimes in Museen (Schmitt 2012) – geht zugleich immer auch mit spezifischen Subjektentwürfen der Postmoderne zusammen.

Im weiteren Verlauf soll eine Konzeptionalisierung von Erlebnisorientierung im Museum vorgeschlagen werden, die das Erlebnis als Strukturierung einer spezifischen ästhetischen Praxis im Museum beschreibbar macht, bevor im Weiteren auf die damit zusammenhängenden Subjektentwürfe eingegangen wird. Wie lässt sich jene ästhetische Praxis beschreiben, die Kunst zu einem Kunsterlebnis werden lässt?

3 Erlebnisorientierung der Museumslandschaft als ästhetische Praxis

Erlebnisorientierung möchte ich im Foucault'schen Sinne als Prozessieren eines Erlebnisdispositivs begreifen, d.h. als

„ein entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, architekturelle Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebenso wie Ungesagtes umfaßt. [...] Das Dispositiv selbst ist das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann.“ (Foucault 1978: 119f.)

Das Erlebnisdispositiv ist ein Bündel unterschiedlicher Diskurse und Materialisierungen, die „eine qualitative Veränderung gegenüber dem sonstigen Geschehen und dem Leben, wie es sich alltäglich vollzieht“ bewirken, sowie eine „emotionale Bewegtheit und eine Erhabenheit“ herstellen, „die den Alltag transzendiert und ihm eben dadurch – erst – einen Sinn verleiht“ (Legnaro 2004: 72). Dass Erlebnisorientierung auch „immer der Selbstinszenierung von Individuen auf der Suche nach einem besonderen und besonders interessanten eigenen Leben dient“ hat Ronald Hitzler in seinen Erörterungen zu Events treffend dargelegt (Hitzler 2011: 13). Das Prozessieren des Erlebnisdispositivs hat Gerhard Schulze bereits unter dem Stichwort ‚Erlebnisgesellschaft‘ in milieuspezifische alltagsästhetische Schemata differenziert (Schulze 1992) und kann für unterschiedliche gesellschaftliche Teilbereiche konstatiert werden. Events, verstanden als außeralltägliche Ereignisse mit hoher Anziehungskraft für relativ viele Menschen (Hitzler 2011: 13), lassen sich als verdichtete Materialisierung des Erlebnisdispositivs beschreiben. Hierzu können beispielsweise Massen- oder Großveranstaltungen der Kirche, von Städten, aber auch im Kontext des Wissenschaftssystems (Hitzler & Hornbostel 2014) gezählt werden. Auch das Kunstfeld und die es mitkonstituierende Museumslandschaft sind seit circa 25 Jahren teleologisch auf das Erlebnisdispositiv ausgerichtet, wie sie es gleichzeitig (mit-)reproduzieren. Vor sogenannten ‚Blockbuster-Ausstellungen‘³ reihen sich Menschen in lange Warteschlangen, campieren sogar vor den Eingangstüren⁴ – und spätestens dann, wenn man seine Eintrittskarte für die ‚dOCUMENTA (13)‘ bei eventim⁵, einem börsennotierten Online-Serviceunterneh-

3 Wie z.B. das MoMA in Berlin oder auch sogenannte ‚Blockbuster‘-Ausstellungen des Museum Folkwang in Essen. Vgl. kritisch zur Frage „Kunst oder Kommerz? Das Phänomen ‚Blockbuster-Ausstellungen‘“ das Tagungsprogramm auf http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kunstgeschichte/Bilder/Teamprojekte/Blockbuster/Flyer_Kunst_oder_Kommerz.pdf (zuletzt aufgerufen am 04.03.2015).

4 Vgl. hierzu die Dokumentation „The artist is present“ über das Werk und Leben der Performancekünstlerin Marina Abramović und die gleichnamige Ausstellung im MoMA, 14.3. - 31.5.2010, New York.

5 <http://www.eventim.de/> (zuletzt aufgerufen am 04.03.2015).

men im Bereich Ticketing und Eventveranstaltungen erworben hat, wird deutlich, inwiefern das Kunsterlebnis auch als ‚marketingstrategischer Massenspaß‘ (Hitzler 2011) einzuordnen ist. Im Rahmen des Internationalen Museumstags 2015, der sich dem Klang von Museen widmet, wird aufgerufen: „Seien Sie dabei und begeben Sie sich auf Entdeckungstour, wenn die Museen zu spannenden Aktionen, einem Blick hinter die Kulissen oder zu Museumsfesten einladen“⁶. Angela Janelli zufolge muss Kultur im Sinne von Erlebnisorientierung besuchbar gemacht werden, d.h. sie fußt auf konkreten Orten, die als Bühne für eine attraktive Selbstdarstellung genutzt werden können (Janelli 2013: 274ff.). Die Suche nach einem interessanten, besonderen eigenen Leben und somit die Wahl entsprechender Freizeitformate hängt wiederum eng zusammen mit dem Imperativ, Neues zu erschaffen und sich am ästhetisch Neuen zu orientieren (Reckwitz 2013: 40). Das Neue, das Andreas Reckwitz als Ausrichtung des Kreativitätsdispositivs fasst, versteht sich nicht etwa als quantitative Steigerung, sondern vielmehr als perzeptiv-affektiv wahrgenommene und als positiv empfundene Sequenz von Reizen (Reckwitz 2013: 40). So gilt es in erlebnisorientierten Ausstellungen – gleichwohl hier *nicht* bedingungslos von einer verdichteten Materialisierung im Sinne eines ‚Events‘ gesprochen werden kann – ‚Spannendes zu entdecken‘ und noch ‚Unbekanntes kennenzulernen‘. Auch wenn die Orientierung am Neuen immer auch konstitutives Element der Eigenlogik des Teilsystems Kunst war (Gerhards 1997: 11), so verändert sich im Zuge der Erlebnisorientierung jedoch die Ausrichtung des Neuen am Ästhetischen. Das Neue wird ästhetisch rezipierbar (Reckwitz 2012: 17). Längst haben sich erlebnisorientierte Museen, auch im Rahmen ökonomischer Erwägungen, als eigenständige Kategorie innerhalb der Museumslandschaft herausgebildet, wie beispielsweise die Online-Übersicht „Erlebnismuseen Rhein Ruhr“⁷, ein Projekt der Agentur „projekt2508“, welche sich als Full-Service-Agentur im Kultur- und Tourismusbereich beschreibt, belegt.⁸ Auf Seiten des Angebots stellt sich das Neue durchaus vielfältig dar: Die Rhetorik des ‚Entdeckens‘ und ‚Kennenzulernens‘ konstituiert den Zustand vor dem Museumsbesuch als ‚unwissend‘ und das Gezeigte als ‚unbekannt‘ – das Neue kann jedoch auch darin bestehen, als bekannt Vorausgesetztes in ein ‚neues Licht‘⁹ zu setzen, d.h. das Neue liegt insbesondere im Arrangement und wird nicht von den Exponaten her gedacht. Die Entdecker- und novellierende

6 http://www.museumstag.de/fuer_besucher/ (zuletzt aufgerufen am 23.03.2015).

7 <http://www.erlebnismuseen.de/> (zuletzt aufgerufen am 18.03.2015).

8 <http://www.projekt2508.de/kontakt/> (zuletzt aufgerufen am 18.03.2015).

9 „Sonderausstellungen mit internationalen Künstlergrößen wie Paul Klee oder Neo Rauch lassen das Werk von Max Ernst immer wieder im neuen Licht erscheinen“ (<http://www.erlebnismuseen.de/museen>, zuletzt aufgerufen am 18.3.2015).

Inszenierungslogik erlebnisorientierter Museen und Ausstellungen zeugen von der beschriebenen Verschiebung von Objektorientierung hin zu Besucherorientierung insofern, als die Besucherschaft konstitutiv für das Kunsterlebnis wird. Das Kunsterlebnis als ästhetisches Ereignis reguliert Subjekte im Sinne des Leitspruchs „auf dass er [der Besucher] sein Vergnügen selbst verwirkliche“ (Legnaro 2004: 74). Zentral für Erlebnisausstellungen ist somit die Adressierung der (potenziellen) Besucherschaft als aktiv Partizipierende. In diesem Sinne bringen Erlebnisausstellungen rhetorisch wie praktisch und trotz aller Eigentümlichkeiten ein unternehmerisches Selbst hervor, welches Kreativität als Selbst-Unternehmung rahmt (Bröckling 2013). Das Erlebnisdispositiv zeichnet sich also auch dadurch aus, dass es die ästhetische Praxis im Sinne der Besonderheitsinszenierung an die Ökonomisierung des Sozialen heftet. Der Kreativitätsimperativ innerhalb der Ästhetisierung des Alltags geht mit der Ökonomie des unternehmerischen Selbst zusammen und proklamiert die Selbstverantwortlichkeit sogenannter ‚Individuen‘, kreativ sein zu wollen, Neues zu erleben, zu partizipieren und somit Neues zu kreieren. Dieser Imperativ ist als Notwendigkeit bereits innerhalb des Erlebnisdispositivs eingeschrieben, denn ein ästhetisches Ereignis als solches funktioniert lediglich dann, wenn man Aufnahmebereitschaft, Erlebniswilligkeit und Selbstaktivität auf der Seite der Besucherschaft voraussetzen kann (Legnaro 2004: 73). Diese Form der Adressierung muss auch als Umgangsstrategie und Antwort zum einen auf die prekäre Finanzlage öffentlich finanzierter Museen verstanden (Hausmann & Körner 2009; Sievers 2009; Keuchel 2009), andererseits aber auch als ökonomische Strategie privat finanzierter Museen gelesen werden. Das Dispositiv zeichnet sich nämlich gerade dadurch aus, zu einem bestimmten Zeitpunkt auf einen Notstand zu antworten (Foucault 1978: 120). Inwiefern diese Strategie es tatsächlich schafft, Hürden für den Museumsbesuch zu senken, bleibt vorerst offen, wobei abschreckenden Aspekten im Kontext Museum, wie beispielsweise der Architektur der Museumsgebäude (Hornig 2009) sowie sozialstrukturell bedingten Barrieren, noch immer Relevanz beigemessen werden muss (Burzan 2005; Gebesmair 2006: 882ff.; Hanquinet 2013).

Wie beschrieben veranstaltet eine Vielzahl von Museen regelmäßige Events bzw. nimmt an regionalen Events teil, dennoch gestaltet sich – so zeigen erste Erkenntnisse aus unserem Projekt – die Materialisierung des Erlebnisdispositivs sehr vielschichtig, so dass weitere Differenzierungen unumgänglich sind. Beispielsweise realisiert sich das Erlebnisdispositiv je nach Museumstyp unterschiedlich. Unser Verständnis von Erlebnisorientierung im Museum ist entsprechend nicht auf Groß- bzw. Massenergebnisse fokussiert und betrachtet nicht primär situative Vergemeinschaftungsprozesse, wie beispielsweise das Eventisierungskonzept nach Hitzler (2011, 2014). Stattdessen betrachten wir Erlebnisorientierung inner-

halb unterschiedlicher Ausstellungskonzeptionen bzw. Selbstverständnisse und Positionierungen zu Erlebnisorientierung seitens der Museumsprofessionellen und der Besucher_innen. Aspekte wie Affektansprache, Aufmerksamkeitsökonomie und die Verspaßung von Kultur sind hier als Elemente ebenso zentral, wobei der Aspekt der Vergemeinschaftung lediglich im Rahmen interaktionaler Settings relevant gemacht wird. Kunstmuseen setzen beispielsweise weniger auf die Erlebnisorientierung der Exponate selbst und installieren stattdessen ‚Blockbuster-Ausstellungen‘ und weitere Rahmenangebote, wie spezielle Führungsformate, d.h. hier materialisiert sich das Erlebnisdispositiv in der Gesamtkonzeption des Museums und seiner Angebote – zumeist, jedoch nicht ausschließlich, *außerhalb* der Dauerausstellung. Kulturgeschichtliche Museen arrangieren ihre Objekte häufig als lebensweltliche Ensembles, die den Zeitgeist, sowie die Lebensgewohnheiten nachempfindbar machen sollen, d.h. sie setzen, ebenso wie Technikmuseen, auf die Erlebnisorientierung und Ereignishaftigkeit der Inszenierung auch *innerhalb* der Dauer- wie Sonderausstellungen, d.h. der Räume und Exponate selbst. Die Erlebnisorientierung von Museen ist derart facettenreich, dass die Frage, wie sich Erlebnisorientierung hier überhaupt ausdrückt, einer genauen Klärung bedarf. Die Ereignishaftigkeit des Ausgestellten und damit auch des Besuchs an sich kann als zentraler Aspekt benannt werden. Ereignishaftigkeit, wie sie hier verstanden werden soll, stellt ein Performativum dar, welches sich insbesondere durch ihre Zeitlichkeit und ihre Zeichenhaftigkeit auszeichnet (Derrida 2003; Richter 2005: 10). Im Rahmen jener Ausstellungskonzeptionen, die auch innerhalb auf Erlebnisorientierung setzen, lässt sich so eine Verschiebung des Exponats vom ‚Werk‘ zum ‚Ereignis‘ ausmachen (Reckwitz 2013: 112ff.). Dies artikuliert sich in multimedialen Settings, sowie in mehr oder weniger interaktiven ‚Hands-On-Elementen‘ bzw. interaktiven Handlungsoptionen. Wenn ein ‚Werk‘ zum ‚Ereignis‘ wird, dann bedeutet dies also, dass bestimmte Techniken zum Einsatz kommen, die bereits kadrieren, selektieren und interpretieren (vgl. Derrida 2003: 23). Ereignishaftes Exponate bzw. jene Exponate, die gänzlich in ihrer Ereignishaftigkeit aufgehen, verlangen somit eine „kritische Aufmerksamkeit für alle Modalitäten der Ereignisübermittlung“ (Derrida 2003: 23) als „Informations- und Bemächtigungsmaschinerien“ (Derrida 2003: 24). Die Ästhetik dieser Settings und Elemente gibt bestimmte Nutzungsmöglichkeiten vor – gleichzeitig basiert die Ereignishaftigkeit der ‚Exponate‘ auf der spezifischen Nutzung durch die Besucherschaft, was aus performativitätstheoretischer Sicht den Aufführungscharakter von Ausstellungen kennzeichnet (Janelli 2012: 78). Die Deutungshoheit darüber, *ob* es sich also überhaupt um ein ‚Exponat‘ handelt, dieses als solches mittels Nutzung überhaupt erkannt und mitkonstituiert wird, verlagert sich somit teilweise in Richtung Besucherschaft. Das Exponat entsteht post-modo. Hinzu kommt die Kontextualisie-

rung und Inszenierung eines ‚Exponats‘ mithilfe atmosphärischer Elemente, wie Geruch, Licht und Ton, Temperatur und Farbgebung der Räume, aber auch der Einsatz bestimmter Materialien, wie die Bodenstruktur, aber auch die Architektur. Die Atmosphäre des Raumes ist jedoch weniger als Vermittlungsinstanz zwischen sogenannten ‚objektiven‘ Qualitäten des Raumes und dem Befinden der Besucherschaft zu verstehen (Böhme 2006: 16), sondern als ästhetische Ereignisstruktur, die ein performatives Wechselverhältnis von Ausstellungsraum, Museumsobjekten und Museumssubjekten darstellt (vgl. Derrida 2003; Prinz & Schäfer 2013: 382ff.). In diesem Verständnis sind weder die Museumsobjekte noch die Besucherschaft als ontologische Setzungen zu verstehen. Entsprechend geht es nicht um den Vermittlungscharakter des Ästhetischen, sondern um den Herstellungskarakter desselbigen, kurzum: Ohne Museumsbesucher_innen kein ‚Exponat‘ – ohne Raumgestaltung, ‚Exponate‘ und Atmosphäre keine ‚Museumsbesucher_innen‘. Diese ästhetische Ereignisstruktur stellt die Grenze zwischen Kunst und ihrem Gegenüber in Frage und verzeitlicht die Kunst, die auf ihre Ausführung angewiesen ist, so dass sich das Werk jenseits seines Autors, in seiner Nachträglichkeit ereignen wird und so ins Jetzt geholt wird (vgl. Lyotard 1990: 48; Richter 2005: 11ff.). Dass mit der performativen Ereignishaftigkeit der Objekte eine Orientierung am Erleben einhergeht ist insofern zu plausibilisieren, als dass die Dimension des Erlebens ein Modus zur aktiven und leiblichen Einbindung der Besucherschaft darstellt. Das Ereignishafte und das Erleben verbinden sich in (mehr oder weniger) erlebnisorientierten Museen zu einem vielschichtigen Nexus, der konstitutiv auf der Besucherschaft beruht.

Das Erleben fokussiere ich hier weniger im Sinne einer vom Bewusstsein konstituierten Erfahrungswirklichkeit (vgl. Schnettler 2008: 142), sondern als ein Erleben, welches nicht unmittelbar gegeben ist, sondern immer nur im Kontext von diskursiven, mediatisierten Wissenspraktiken erst zugänglich wird. Somit liegt diesem Beitrag ein Erlebnis-Begriff zugrunde, der nicht von dem Bewusstsein der vorausgesetzten Subjekte ausgeht, sondern von einem Erleben, welches performativ erzeugt und diskursiv vermittelt ist:

„Hence, whilst sensation and emotion are irreducible, they cannot simply be separated at the level of lived experience. Sensations are mediated, however immediately they seem to impress upon us. Not only do we read such feelings, but how the feelings feel in the first place may be tied to a past history of readings, in the sense that the process of *recognition* [Herv. I. Orig.] [...] is bound up with what we *already know* [Herv. i. Orig.]” (Ahmed 2006)

Inwiefern ereignishafte Exponate wen wie warum affizieren (können), ist zudem auch immer eine Frage der diskursiven Herstellung von Affekten (so ist beispielsweise die Frage danach, was Spaß macht, eine Frage diskursiver Normierungen) und, ungleichheitstheoretisch betrachtet, eine Frage von sozialstrukturell segmentierten Voraussetzungen für die erlebnisorientierte Kulturaneignung. Diese souveränitätskritische Konzeption des Erlebens ermöglicht es zudem, dahinterliegende Machtstrukturen sowie Prozesse gesellschaftlicher Stratifikation in den Blick zu nehmen.

Das mittels Nutzung und Sinneswahrnehmung entstehende Exponat unterscheidet sich grundlegend von Exponaten, die objektorientiert gedacht sind: Das sinnliche Erleben und Affiziertwerden ist konstitutiv für das Exponat als Ereignis, welches nicht länger als genuin materielles Werk in Augenschein treten muss: „Nicht dass die Zeichen auf ‚reale‘ Referenten verweisen, ist nun wichtig, vielmehr treten das Spiel der Signifikanten, die Fiktionalität der Bedeutungsreproduktion und die alternativen Welten der Narrative in den Vordergrund“ (Reckwitz 2013: 27). So kann es in der musealen Praxis durchaus vorkommen, dass die Ästhetik erlebnisorientierter Museen und Ausstellungen keine Frage der Inszenierung und Rahmung von ‚etwas‘, bspw. des Exponats ist, sondern dass das Exponat, vor dem Hintergrund audiovisueller Medientechnologien, mechanischen Apparaturen sowie Sinnesreizen mehr oder minder in seiner Ästhetisierung aufgeht und im Extremfall gar nicht mehr als materialisierte Entität ‚da ist‘.¹⁰ Wie schon die an die Postmoderne angepasste McDonaldisierungsthese treffend herausgearbeitet hat, lässt sich an dieser Stelle der Vormarsch verknüpfter Symbole und damit zusammenhängend die Rolle von Suggestion statt materieller Substanz konstatieren (Kirchberg 2000; Ritzer 2004). Im Sinne Baudrillards werden Exponate in diesem Zuge zu erfahrbaren Simulacra, deren Hyperrealität – auch aufgrund ihrer ästhetischen Funktionalisierung – allerdings zumeist verborgen bleibt. Dadurch also, dass man mittels Exponat in einen bestimmten Sinneszustand gebracht wird bzw. sich selbst bringt und mit seiner Leiblichkeit dort verankert ist, gerät der simulative Charakter der Erfahrung zumeist in den Hintergrund. Die Besucherschaft ist aufgrund dieser körperlich-leiblichen Eingebundenheit integrativer Bestandteil der ästhetisierten Praxis von Event-Ausstellungen, gleichzeitig stellt das erlebte Ereignis die Besucherschaft erst her. Die Aktivierungappelle im Sinne der leiblichen

10 Beispielhaft sei hier auf das Exponat ‚Vogelschießen‘ im Heimatmuseum Duderstadt verwiesen. Das ‚Exponat‘ besteht hier aus einer Simulation des Vogelschießens. Mittels eines motion controllers (ähnlich der Bewegungssteuerung von Spielkonsolen) in Form einer historischen Schusswaffe kann ein auf der Leinwand auftauchender Vogelkorpus geschossen werden. So kann die Besucherschaft das älteste Schießritual der Duderstädter Schützen nachempfinden.

Selbstaktivierung verweisen hierbei erneut auf das eigenverantwortliche Engagement und gleichzeitig werden die Kunstbetrachter zu erlebenden Nutzenden (vgl. Legnaro 2004: 74). Die affektive, ‚partizipative Praxis‘ in Museen (Ackermann et al. 2013: 9) avanciert so zur Lösungsstrategie der an Museen herangetragenen Aufgaben wie Öffnung, Partizipation und Bildung.

4 Erlebnisorientierte Subjektivität

Vor der Folie des Erlebnisdispositivs lassen sich postmoderne Subjekte als in der kreativen Gestaltung ihrer privaten Lebensführung in eine besondere Form der Individualisierung verstrickt beschreiben. Erlebnisorientierte Museen bzw. Kunstausstellungen sind entsprechende Freizeitformate, die an der performativen Herstellung eben dieser individualisierten Subjekte sowie der Ästhetisierung des Alltags beteiligt sind. Das postmoderne Museum ist also längst kein *anderer* Raum im Foucault’schen Sinne mehr. In der Literatur zum Thema Museums- und Ausstellungspraxis lassen sich spezifische Subjektentwürfe finden, die mit der Gestaltung von erlebnisorientierten Ausstellungen zusammen gehen: Wir haben es mit ‚selbstbestimmten Lernenden‘ (Wegner 2011) zu tun, an anderer Stelle mit ‚distinctive self-fashioned personalities‘ (DiMaggio 1996: 176). Auch wenn das Erlebnisdispositiv als ein kultureller Topos beschrieben werden kann, so sind die unterschiedlichen dazugehörigen Diskurse und Materialisierungen keinesfalls homogen. Bei der Planung des Angebots seitens der Kurator_innen und Gestalter_innen materialisieren sich Diskurse über die postmodernen kreativen und selbstverantwortlichen Subjekte insofern je nach Selbstverständnis des Museums spezifisch, als beispielsweise insbesondere in Kunstmuseen teilweise auch eine Zurückweisung von Erlebnisorientierung zugunsten eines erhobenen Anspruchs zu beobachten ist. Dies führt nicht selten zu einer Auslagerung erlebnisorientierter Ausstellungen in Sonderausstellungen oder gar Blockbuster-Ausstellungen. Eine je spezifische Positionierung seitens Museumsverantwortlicher im Spannungsfeld von Erlebnisorientierung und hochkulturellem Anspruch führt entsprechend zu spezifischen mehr oder weniger erlebnisorientierten Ausstellungsarrangements, Exponaten, sowie der Gestaltung von Begleitmaterialien. Gleichzeitig schaffen diese mehr oder weniger erlebnisorientierten Angebote Möglichkeitsräume, innerhalb derer die Besucher_innen erst zu dem werden, was sie sind: spaßgetriebene Entdeckende, individuelle Entscheidende, affizierte Lernende. Die postmoderne Museumsbesucherschaft wird in erlebnisorientierten Ausstellungen performativ hergestellt – das Erlebnisdispositiv tritt hierbei als Richtungsweiser und Taktgeber auf: ‚Denn Subjekte [...] *haben* keine Erlebnisse, sondern *bestehen* [Herv. i. Orig.]

aus ihnen, gehen also nicht auf einen unveränderlichen Kern zurück, sondern auf die Summe ihrer Eindrücke“ (Zeller 2010).

Das Erlebnisdispositiv ist insofern als wichtiger Mechanismus gesellschaftlicher Ästhetisierung zu betrachten, als es – zumindest wird dies im Museums- und Ausstellungsdiskurs deklariert – einen ehemals hochkulturellen Bereich für die individuelle Nutzung versucht zu öffnen. Der ‚Spaßfaktor für Jedermann‘ wird zum Leitspruch eines angeblich nicht distinktiven Freizeitformats, der den Besuch von Eventausstellungen in die private Lebensführung integriert und somit zu einer Ästhetisierung des Alltags beiträgt. Nochmals gilt: Das postmoderne Museum ist längst kein *anderer* Raum im Foucault’schen Sinne mehr. Die deklarierte Öffnung des Museums und die Betonung des *eigenen* Gestalterischen unterstützen die Entgrenzung des Künstlerischen, so dass das Projekt der künstlerischen Selbstverwirklichung unlängst eingedrungen ist in das ehemals Andere der Kunst – oder umgekehrt: die selbstverantwortliche Teilhabe an der Kunst hat diese zu einem Kunstereignis werden lassen (Reckwitz 2013: 112). Das Kunst- bzw. Museumsergebnis wird zum festen Bestandteil der privaten Lebensführung, ein Element der Selbstkonstitution, der Selbstdarstellung, der Performativität des Selbst. So lässt sich beobachten, dass das Fotografieren und/oder Kommentieren des Ereignisses integraler Bestandteil der Teilnahme ist – entweder für die persönliche Erinnerungsarbeit oder aber auch für die Evidenz der eigenen kulturellen Teilhabe, frei nach dem Motto: Da war ich dabei! Das Museumserlebnis wird entsprechend zum Teil der Arbeit an sich selbst und im Sinne einer Selbst-Inszenierung sichtbar gemacht. Auch für die Museen gibt es eine konstitutive Notwendigkeit, eine Museumscommunity aufzuweisen, die partizipiert, sich inszeniert und so auch mit an der Außendarstellung des Hauses arbeitet. Die öffentliche Sichtbarmachung der Teilhabe an kulturellen Erlebnissen ist somit ein wichtiger Bestandteil der individuellen Arbeit an sich selbst und in diesem Sinne der medialen und performativen Konstitution des vermeintlich individuellen Lebensstils, sowie der Konstitution des Museums als solches.

5 Eine Kritik erlebnisorientierter Subjektivität

Der Imperativ selbstverantwortlicher Kulturaneignung stellt die Souveränität der Kunst innerhalb des Spannungsverhältnisses von erlebnisorientierten Museumsformaten und individueller, künstlerischer Subjektivität maßgeblich in Frage. Nicht die Exponate an sich bewegen und evozieren diesem Diskurs folgend die Lesart oder Nutzung derselbigen, sondern die selbstverantwortliche Besucherschaft bestimmt, was sie wie erlebt. Die Souveränität der Exponate hat sich auf ihre Besucherschaft verlagert (vgl. Butler 2006: 131).

Auch wenn erste Einsichten aus unserem Forschungsprojekt aufzeigen, dass Kunstmuseen viel stärker an der Idee festhalten, ihre Werke sprächen für sich, und sie daher die Erlebnisorientierung stärker *außerhalb* ihrer Dauerausstellungen verankern, so entwerfen selbst diese eigens zugeschnittene Formate für breite Besuchermassen, um dem Claim der Öffnung für ein breites Publikum gerecht zu werden. Das Problem der Öffnung der Museen für ein breite Besucherschaft wird im Museumskontext auf eine paradoxe Art und Weise prozessiert: Auf der einen Seite folgen die Rhetoriken ‚Museum für Jedermann‘ oder ‚Kunst für Alle‘ egalitären Vorstellungen potenzieller Besuchergruppen. Auf der anderen Seite jedoch ist die Besucherschaft aufgefordert, das Museumserlebnis zu einem ganz *eigenen* Erlebnis zu machen, indem insbesondere der Fokus auf der Möglichkeit zur unterschiedlichen, d.h. individuellen und somit kreativen Nutzung gegeben wird.¹¹ Der Spaß für *jedermann* besteht dann genau darin, dass jeder sein *eigenes* Erlebnis hat. Erlebnisorientierte Museen und Ausstellungen integrieren somit das *Individuelle* in die Rhetorik der Gleichheit und Öffnung für *alle*. Georg Simmel folgend kann zusammengefasst werden, dass die zeitgenössische Museumsrhetorik zwei Individualismus-Ideale verbindet: Auf der einen Seite das politisch-egalitäre Individualitäts-Ideal, welches die Individualität als Aspekt allgemeiner Gleichheit fasst (Simmel 2004: 249ff.). Auf der anderen Seite das moderne, differenzierende Individualitäts-Ideal, welches die Besonderheit des Einzelnen an die qualitative Einzigartigkeit des eigenen Erlebens koppelt (Simmel 2004: 354ff.). Hierbei handelt es sich um einen Modus der Subjektivierung, der als konstitutiv für erlebnisorientierte Museen und Ausstellung sowie seine postmoderne Besucherschaft beschrieben werden kann. Egalität und Einzigartigkeit fallen in der ästhetischen Praxis erlebnisorientierter Ausstellungskonzeptionen auf spezifische Art und Weise zusammen.

Jene Praktiken und Diskursformationen, die Subjekte im Sinne autonomer Individuen herstellen und die grundlegende Bedingtheit von Subjekten im Namen der Individualisierung verschleiern, sollen im Folgenden kritisch betrachtet werden. Die folgenden Überlegungen arbeiten sich an der These ab, dass die Hervorbringung individueller Subjektivität im Kontext des Erlebnisdispositivs dem Phantasma der Souveränität (Butler 2006: 2ff., 2012: 33) Vorschub leistet. Der hier veranschlagte Souveränitätsbegriff stützt sich auf Judith Butler in Anlehnung an

11 Exemplarisch sei hier auf den individualisierbaren Ausstellungskatalog der Ausstellung „phono/graph“, 8.9.2012-21.10.2012, Museum am Ostwall, Dortmund, verwiesen. Die Besucherschaft konnte hier einen eigenen, selektiven Ausstellungskatalog zusammenstellen, indem sie lediglich diejenigen Exponatsbeschreibungen in die Mappe aufnimmt, die für sie relevant und interessant erscheinen.

Michel Foucault. Butler begreift Souveränität als die ‚herkömmliche‘ Idee einer eindeutigen, uneingeschränkten Handlungsgewalt, die klassischerweise mit der Legitimität des Staates und der Rechtsstaatlichkeit zusammengeht (Butler 2012). Mit dem Verlust monopolier, souveräner Machtorganisationen im klassischen Sinne verschiebt sich die Idee der Souveränität auf die Bürgerinnen und Bürger, was eine Verschiebung der Macht rechtlicher Reglementierungen hin zu Individuen zur Folge hat. Mit diesem historisch reflektierten und weiten Souveränitätsbegriff lässt sich die Selbstermächtigung von Individuen kulturhistorisch und analytisch fassen. Die Illusion der Souveränität, welche im Sinne Simmels als Effekt des modernen Individualismus-Ideals betrachtet werden kann, verkennt entsprechend systematisch die existentielle Abhängigkeit jedes Einzelnen von seinem Anderen. Davon ausgehend, dass Subjektivierungsprozesse auch immer in komplexe Machtstrukturen eingebunden sind, hat Judith Butler mit der Dechiffrierung der Vorstellung autonomer Individualität und unbedingter Freiheit dazu beigetragen, diese Subjektivierungsprozesse als Phantasma von Souveränität zu entlarven (vgl. Butler 2006: 32). Die Betonung selbstverantwortlicher Kulturaneignung ist entsprechend blind für normierende und steuernde Rahmenbedingungen sowie für Ungleichheitsaspekte, die im Modus dieser Form des Individualismus wieder nur als individuelle Problemlagen betrachtet werden können. Im Rahmen der Ästhetisierung des Alltags ist die Teilnahme an Kunst- und Kulturereignissen schon längst in den Bereich der selbst zu verantwortenden privaten Lebensführung eingedrungen, in der Individualität und ein unabhängiges eigenes Selbst von zentraler Bedeutung sind und die Reflexion der Bedingtheit des eigenen Selbst in den Hintergrund gedrängt wird.

Im Arrangement der Ausstellungen angelegte Voraussetzungen von Vorwissen und Vertrautheit sind ein bedeutsamer Aspekt, der die Souveränität der Besucherschaft insbesondere aus ungleichheitstheoretischer Perspektive maßgeblich in Frage stellt. Zahlreiche Settings, die Vorwissen und Vertrautheit voraussetzen, machen sichtbar, dass es sich bei dem Eigenen nicht etwa um eine ‚individuelle‘ Nutzung handelt, sondern vielmehr um eine spezifisch angeleitete und sozialstrukturell bedingte Aneignung, die durch unterschiedliche Arrangements und Nutzungen innerhalb von Ausstellungen relevant werden (können). Beispielhaft genannt werden kann hier auf der Ebene des Ausstellungsarrangements die Voraussetzung von Informationen und Hintergrundwissen beim Verstehen von Exponats-Beschriftungen, was folglich Einfluss auf die Sicht der ‚Dinge‘ nimmt. Nicht selten lassen sich komplexe grammatikalische Strukturen, Schachtelsätze, sowie Fremd- oder Fachbegriffe in den Objektbeschreibungen finden. Zudem lohnt ein Blick auf jene Beschreibungen und Hinweise, die nicht der Rahmung der Exponate dienen, sondern der Orientierung der Besucherschaft. Jene Museumskonzeptionen, die weitestge-

hend auf große Hinweisschilder und Orientierungshilfen verzichten, setzen voraus, dass die Besucherschaft mit der Örtlichkeit bereits vertraut oder zumindest in der Lage ist, sich innerhalb von teilweise komplexen Raumverschachtelungen zurechtzufinden und eine zumindest subjektiv logische Reihenfolge für die Begehung der Räume zu entwickeln. Da, wo solche Hinweisschilder fehlen, begegnet man nicht selten orientierungslosen Besucher_innen – die gegenüber den ‚Geübten‘ auffallen. Auch der Umgang mit digitalen Technologien, wie Touchscreens, macht potenziell jene Besucher_innen sichtbar, die den Umgang mit eben diesen nicht gewohnt sind. Andersherum lässt sich aber auch fragen, wer multimediale und teilweise interaktive ‚Hands-On-Elemente‘ bereitwillig nutzt und wer doch lieber einer vermeintlich eher hochkulturellen Rezeptionsweise folgt, die weniger auf Multimedia und Multisensualität setzt, sondern als objekt- und informationsorientiert beschrieben werden kann. Auch das Kaufverhalten im Museumsshop kann Anzeiger für sozialstrukturell segmentierte Kulturaneignung sein. Hier schließen sich weitere Forschungsfragen an, wie die Anknüpfungsmöglichkeit an den Begriff der Distinktion und damit einhergehende Vorstellungen von der sozialstrukturellen Bedingtheit der Museumsbesucherschaft (Bourdieu 1997; Bourdieu & Darbel 2006; Tlili 2008; Hanquinet 2013). Wichtig scheint an dieser Stelle also zu betonen, dass es sich bei diesen den Ausstellungen eingeschriebenen Gelegenheiten, von Wissen Gebrauch zu machen und Vertrautheit im Umgang mit Kunst(-ereignissen) zu betonen und der konkreten daraus resultierenden Praxis auch und nicht zuletzt um eine Frage nach *vertikaler* Distinktion handelt und nicht etwa in erster Linie um eine *horizontal* orientierte Praxis der Inszenierung. Das eigene Erlebnis kann so als sozialstrukturell bedingtes Ereignis dechiffriert werden. Der den Ausstellungskonzeptionen eingeschriebene Reichtum an sozial bedingten Voraussetzungen für die Kulturaneignung ist, trotz seines egalitären Anspruchs der Öffnung für ein breites Publikum, auch ein Modus der potentiellen Sichtbarmachung des sozialstrukturellen Hintergrunds der Besucher_innen und damit zusammenhängender Kulturrezeptionsweisen. Neben diesen Voraussetzungen zeichnen sich machtvolle Erlebnisarchitekturen, zusammenhängend mit ihrer Außeralltäglichkeit, ihrer Orientierung an der Wahrnehmung und Affizierung, d.h. an einer ‚lustvollen Gestimmtheit‘ (Legnaro 2004: 71), ihrer Zeitlichkeit- und Zeichenhaftigkeit sowie ihrer Angewiesenheit auf die partizipierende Besucherschaft, dadurch aus, dass sie Möglichkeitsräume schaffen. Insofern sind sie nicht lediglich als repressiv, sondern als durchaus produktiv zu betrachten:

„Wenn wir aber davon ausgehen, dass Macht nicht in erster Linie die Funktion hat zu verbieten, sondern zu produzieren, Lust zu schaffen, können wir verstehen, warum wir der Macht gehorchen und uns zugleich daran erfreuen können, was nicht unbedingt als masochistisch einzustufen wäre.“ (Foucault 1994: 238)

Die Erschaffung dieser Möglichkeitsräume bedeutet, neben der sozialstrukturell segmentierten Kulturaneignung, auch ein produktives Sich-Führen-Lassen, eine lustvolle und genügsame Anpassung an gegebene Handlungsoptionen. Die vermeintliche individuelle Aneignung muss so gesehen auch immer im Kontext von Führungs- und Lenkungsstrategien betrachtet werden, die dem Ausstellungsarrangement inhärent sind: „Dass diese konsensualisierten Narrationen ungeachtet ihrer Redseligkeit mehr verschweigen als preisgeben, ist ihr Strukturprinzip“ (Legnaro 2004: 74). Die Rhetorik des selbstbestimmten Museumserlebnisses verschweigt beispielsweise die spezifische Aufmerksamkeitsökonomie, die erst die Möglichkeitsbedingung für spezifische Kulturerlebnisse darstellt. Lenkungsaspekte wie die Inszenierung bestimmter Exponate mittels Licht und Ton, Raumnummerierungen, die eine Reihenfolge suggerieren, sowie wegweisende Pfeile, die durch Ausstellungen führen, aber auch Be- und Entschleunigungszonen stellen die Erlebnisstruktur der Ausstellungen sicher, gleichzeitig führen sie den Museumsbesuch (Prinz & Schäfer 2013: 399). Auch interaktionale Settings, wie (multimediale) Spieltische, sowie separierende Settings, wie Kopfhörerstationen oder Audio- bzw. Multimediaguides strukturieren den Museumsbesuch unweigerlich (vom Lehn 2002, 2006). Neben der Strukturierung der Bewegungen und Wahrnehmungen innerhalb der Museumsräume sind auch die Museumsobjekte im weitesten Sinne notwendigerweise vorstrukturiert. Szenografische Interventionen, die auf Gesamtgestaltung und Kontextualisierung der Exponate setzen und so Ereignisstrukturen entwerfen, sind hierbei als spezifische Umgangsstrategie mit der notwendigen Kontingenz kultureller Artefakte zu begreifen. Mit der Transformation kontingenter Objekte zu strukturierten Ereignissen reagieren Kurator_innen und Gestalter_innen auf den Bedeutungsüberschuss kultureller Artefakte (Janelli 2012: 103). Die Szenografie als Materialisierung des Erlebnisdispositivs zu begreifen, bedeutet dann auch, dass das Museum, klassischerweise ein kontingentes semantisches Feld, mit seiner Erlebnisorientierung Bedeutungsüberschüsse einschränkt und die Semantik seiner Objekte stärker kontrolliert (Janelli 2012: 305). Volker Kirchberg hat auf die dem Museum inhärenten Kontrollmechanismen hingewiesen, die nach der Logik „Wir nehmen unsere BesucherInnen an die Hand!“ funktionieren (Kirchberg 2000). Die Ästhetik erlebnisorientierter Ausstellungen verbindet sich in diesem Kontrollarrangement mit der Ökonomisierung des Kulturbetriebs insgesamt:

„Unser Ziel war es, die Besucher und Besucherinnen besoffen zu machen. Sinnesbesoffen, zu berühren, zu bezirzen... Emotionale Menschen verlieren die Kontrolle über sich, was sich eindeutig im Kaufverhalten auswirkt. Wer mit leuchtenden Augen aus dem Museum kommt, der will etwas mit nach Hause nehmen.“ (Steiner 1998, zitiert nach Kirchberg 2000: 132)

Hinter dem Phantasma der Autonomie verbirgt sich also ein ästhetisierter Kontrollmechanismus, der spezifische ästhetische Techniken und Praktiken einsetzt, um die Leiblichkeit der Besucherschaft zu führen, wirtschaftliche Ziele umzusetzen und dennoch bei der Besucherschaft den Eindruck der Selbstermächtigung über scheinbar selbstgesteuerte Ereignisse zu vermitteln. Das zugrundeliegende Arrangement und damit zusammenhängende Subjektivierungs- und Machtprozesse werden unter dem Deckmantel der Autonomie verschleiert und ökonomisch nutzbar gemacht. Diese Verschleierungsstrategien sind auch notwendig, bedenkt man, dass Kreativität ja genau darin besteht, unangepasst zu sein und Regeln zu durchbrechen (Bröckling 2014: 16). Zusammenfassend und zugespitzt: Wenn die Besucherschaft besoffen ist, glaubt sie mehr denn je, souverän zu sein – und souveräne Besucher treffen souveräne Kaufentscheidungen im Museumsshop.

Betrachtet man die ungleichheitstheoretisch orientierte sowie die kultursoziologische Kritik am Phantasma des souveränen Museumspublikums nebeneinander, so stehen die Gelegenheiten, Vorwissen und Vertrautheit zu zeigen auf der einen, sowie die Lenkungsaspekte auf der anderen Seite in einem deutlichen Spannungsverhältnis. Mit der Orientierung am Erlebnis und der damit zusammenhängenden Öffnung für ein potenziell breites Publikum gehen unweigerlich Lenkungsaspekte einher, zum einen, um das Erlebnis an sich zu sichern und zum anderen aufgrund des Vorhabens, Hürden abzubauen. Vorwissen, Vertrautheit und Lenkung stehen sich also im Erlebnisdispositiv insofern diametral gegenüber, als ein Verzicht auf Vorstrukturierungen vermehrt eine sozialstrukturell spezifische Kulturaneignung evoziert und folglich Gelegenheiten zur Inszenierung von Wissen und Vertrautheit schafft. Mit dem Claim der Öffnung geht, andersherum gedacht, vermehrt die Lenkung des Museumspublikums einher. Insofern verdeckt das dem Erlebnisdispositiv eingeschriebene Souveränitätsphantasma jene Paradoxie, die konstitutiv für das postmoderne Museum ist. Anders ausgedrückt ist es die anfangs aufgeworfene Verschränkung des Ästhetischen mit modernen Modi der Rationalisierung, Differenzierung und Individualisierung, die das Zusammenspiel des Erlebnisdispositivs mit dem Phantasma der Souveränität plausibilisiert. Die an die Museen herangetragenen Aufgaben wie Öffnung, Partizipation und Bildung für alle verlangen die gezielte Steuerung des Ästhetischen – die dem Erlebnisdispositiv eingeschriebene Souveränitätsrhetorik verdeckt diese Steuerung zugleich, um dem Ideal des differenten Individualismus gerecht zu werden. In der Rhetorik des *eigenen Erlebnisses für alle* wird somit das Spannungsverhältnis dieser beiden Aspekte unsichtbar gemacht, denn das *eigene Museumserlebnis* muss mindestens zweierlei sein: egalitär und selbstbestimmt.

6 Resümee

Mit der Veränderung ästhetischer Formationen im Museumskontext, die im Rahmen des Erlebnisdispositivs diskutiert worden sind, avanciert das Museumspublikum zu einem konstitutiven Element von Kunstereignissen. Diese Kunstereignisse bzw. Kunsterlebnisse orientieren sich an der Rhetorik selbstverantwortlicher Individualität und stehen in einem engen Zusammenhang mit der künstlerischen Arbeit an sich selbst. Entsprechend kann von einem performativen Wechselverhältnis von Kunstereignis und künstlerischer Subjektivität im Museumskontext ausgegangen werden. Mit dieser Entgrenzung des Ästhetischen verschiebt sich auch die Vorstellung von Souveränität. Nicht länger die Kunst an und für sich ist demnach souverän, sondern die Besucherschaft, die Kunst, im Sinne eines Ereignisses, d.h. durch das aktive, partizipative Tun in Ausstellungen, erst werden lässt. Doch die Annahme einer souveränen, selbstbestimmten Besucherschaft verschleiert zweierlei: Zum einen verschleiert sie die sozialstrukturelle Bedingtheit dieses Tuns, im Sinne eines Könnens – zum anderen untergräbt sie den Ausstellungskonzeptionen inhärente Lenkungsaspekte und Führungsstrategien, die konstitutiv für das ereignishaft Erleben sind.

Literatur

- Ackermann, F., Boroffka, A. & Lersch, G. H. (Hrsg.), 2013: Partizipative Erinnerungsräume. Dialogische Wissensbildung in Museen und Ausstellungen. Bielefeld: transcript.
- Ahmed, S., 2006: Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others. Durham: Duke University Press.
- Barry, M., 2014: Please do touch: Discourses on aesthetic interactivity in the exhibition space. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies* 11 (1): 216-236.
- Baur, J., 2012: Ausstellen. Trends und Tendenzen im kulturhistorischen Feld. 141-162 in: B. Graf & V. Rodekamp (Hrsg.), *Museen zwischen Qualität und Relevanz. Denkschrift zur Lage der Museen. Für das Institut für Museumsforschung – Staatliche Museen zu Berlin und den Deutschen Museumsbund e.V.* Berlin: G+H.
- Bourdieu, P., 1997 [1979]: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. & A. Darbel, 2006 [1966/69]: Die Liebe zur Kunst. Europäische Kunstmuseen und ihre Besucher. Konstanz: UVK.
- Böhme, G., 2006: Architektur und Atmosphäre. München: Fink.
- Bröckling, U., 2013: Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bröckling, U., 2014: Jeder Mensch ein Künstler, jeder Mensch ein Unternehmer. Resonanzen zwischen künstlerischem und ökonomischem Feld. *dramaturgie. Zeitschrift der dramaturgischen Gesellschaft. Leben, Kunst und Produktion. Wie wollen wir arbeiten?* (Jahreskonferenz der dramaturgischen Gesellschaft. Mannheim 23.-26. Januar 2014, 1): 15-19.
- Bryman, A. E., 2004: *The Disneyization of Society*. Thousand Oaks u.a.: SAGE Publications.
- Burzan, N., 2005: Die gesellschaftliche Teilhabe an der Kunst im Lichte von Inklusionsprofilen. *Sociologia Internationalis* 43 (1-2): 213-237.
- Butler, J., 2006: *Haß spricht. Zur Politik des Performativen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Butler, J., 2012: *Gefährdetes Leben. Politische Essays*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Deleuze, G. & Guattari, F., 2000: *Was ist Philosophie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Derrida, J., 2003: *Eine gewisse unmögliche Möglichkeit, vom Ereignis zu sprechen*. Berlin: Merve Verlag.
- Deutscher Museumsbund, 2015: *Ethik & Standards*. http://www.museumsbund.de/de/das_museum/ethik_standards/museumsethik/forschen_ausstellen_vermitteln/ (zuletzt aufgerufen am 12.03.15).
- Dicks, B., 2003: *Culture on Display. The Production of Contemporary Visibility*. Maidenhead: Open University Press.
- DiMaggio, P., 1991: The Museum and the Public. S. 39-50 in: M. Feldstein (Hrsg.), *The Economics of Art Museum*. Chicago: University of Chicago Press.
- DiMaggio, P., 1996: Are art-museum visitors different from other people? The relationship between attendance and social and political attitudes in the United States. *Poetics* 24: 161-180.
- Forrest, R., 2013: Museum Atmospherics: The Role of the Exhibition Environment in the Visitor Experience. *Visitor studies: Journal of the Visitor Studies Association* 16 (2): 201-216.

- Foucault, M., 1994: Die Maschen der Macht. 220-239 in: M. Foucault, *Analytik der Macht*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, M., 2005 [1983]: Zur Genealogie der Ethik: Ein Überblick über die laufende Arbeit. 461-498 in: Ders., *Dits et Ecrits*. Schriften 4. 1980-1988. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, M., 2013 [1966]: Die Heterotopien. 9-22 in: Ders., *Die Heterotopien*. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge. Berlin: Suhrkamp.
- Foucault, M., 1978: *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve Verlag.
- Gebesmair, A., 2006: Von der „Kultur für alle“ zur „Allesfresser“-Kultur – Unintendierte Folgen der Kulturpolitik. 882-297 in: K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Soziale Ungleichheit – Kulturelle Unterschiede*. Frankfurt am Main: Campus.
- Gerhards, J., 2001: Der Aufstand des Publikums. Eine systemtheoretische Interpretation des Kulturwandels in Deutschland zwischen 1960 und 1989. *Zeitschrift für Soziologie* 3: 163-184.
- Graf, B. & V. Rodekamp, (Hrsg.), 2012: *Museen zwischen Qualität und Relevanz*. Denkschrift zur Lage der Museen. Für das Institut für Museumsforschung – Staatliche Museen zu Berlin und den Deutschen Museumsbund e.V. Berlin: G+H.
- Hanquinet, L., 2013: Visitors to modern and contemporary art museums: towards a new sociology of 'cultural profiles'. *The Sociological Review* 61: 790-813.
- Hitzler, R. 2011: *Eventisierung. Drei Fallstudien zum marketingstrategischen Massenspaß*. Wiesbaden: VS.
- Hitzler, R. & S. Hornbostel, 2014: Wissenschaftliche Tagungen – Zwischen Disput und Event. 67-78 in: C. Behnke, D. Lengerdorf & S. Scholz (Hrsg.), *Wissen – Methode – Geschlecht: Erfassen des fraglos Gegebenen*. Wiesbaden: VS.
- Hornig, P., 2009: *Kunst im Museum und Kunst im öffentlichen Raum*. Wiesbaden: VS.
- Janelli, A., 2012: *Wilde Museen. Zur Museologie des Amateurmuseums*. Bielefeld: transcript.
- Keuchel, S., 2009: „Kultur für alle“ in einer gebildeten, ungebundenen, multikulturellen und veralteten Gesellschaft? 149-176 in: A. Hausmann & J. Körner (Hrsg.), *Demografischer Wandel und Kultur. Veränderungen im Kulturangebot und der Kulturnachfrage*. Wiesbaden: VS.
- Kirchberg, V., 2005: *Gesellschaftliche Funktionen von Museen. Makro-, meso- und mikrosoziologische Perspektiven*. Wiesbaden: VS.
- Kirchberg, V., 2000: Die McDonaldisierung deutscher Museen. Zur Diskussion einer Kultur- und Freizeitwelt in der Postmoderne. *Tourismus Journal* 1: 117-144.
- Kocyba, H., 2004: Aktivierung. 17-22 in: U. Bröckling, S. Krasmann & T. Lemke (Hrsg.), *Glossar der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Legnaro, A., 2004: Erlebnis. 71-75 in: U. Bröckling, S. Krasmann, T. Lemke (Hrsg.), *Glossar der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lyotard, J.-F., 1990: Beantwortung der Frage: Was ist postmodern? 33-48 in: P. Engelmann (Hrsg.), *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Ditzingen: Reclam.
- vom Lehn, D., 2006: Die Kunst der Kunstbetrachtung. Aspekt einer pragmatischen Ästhetik in Kunstaustellungen. *Soziale Welt* 1: 83-99.

- vom Lehn, D., 2002: Das Museum als Lern- und Erlebnisraum. Beitrag zum Soziologiekongress 2002, Plenum „Wissen, Bildung, Unterhaltung in Entstaatlichungsprozessen“. http://www.academia.edu/193808/Das_Museum_als_Lern-_und_Erlebnisraum (zuletzt aufgerufen am 29.04.14).
- Noschka-Roos, A. & Lewalter, D., 2013: Lernen im Museum – theoretische Perspektiven und empirische Befunde. 199-215 in: A. Scheunpflug & M. Prenzel (Hrsg.), *Kulturelle und ästhetische Bildung. Sonderheft Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 21.
- Prinz, S. & Schäfer, H., 2013: Kunst und Architektur. Materielle Strukturen der Sichtbarkeit. 382-400 in S. Moebius & A. Reckwitz (Hrsg.), *Poststrukturalistische Sozialwissenschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Reckwitz, A., 2012: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Ritzer, G., 2004: *The McDonaldization of Society*. Thousand Oaks u. a.: Pine Forge Press.
- Saar, M., 2013: Analytik der Subjektivierung. Umriss eines Theorieprogramms. 17-28 in: A. Gelhard, T. Alkemeyer & N. Ricken (Hrsg.), *Techniken der Subjektivierung*. München: Wilhelm Fink.
- Schnettler, B., 2008: Soziologie als Erfahrungswissenschaft. Überlegungen zum Verhältnis von Mundanphänomenologie und Ethnophänomenologie. 141-149 in: J. Raab, M. Pfadenhauer, P. Stegmaier, J. Dreher & B. Schnettler (Hrsg.), *Phänomenologie und Soziologie. Theoretische Positionen, aktuelle Problemfelder und empirische Umsetzungen*. Wiesbaden: VS.
- Schulze, G., 1992: *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Campus.
- von Stieglitz, L. & Brune, T. (Hrsg.), 2014: *Hin und her – Dialoge in Museen zur Alltagskultur. Aktuelle Positionen zur Besucherpartizipation*. Bielefeld: transcript.
- Tlili, A., 2008: Behind the Policy Mantra of the Inclusive Museum: Receptions of Social Exclusion and Inclusion in Museums and Science Centres. *Cultural Sociology* 2 (1): 123-147.
- Wegner, N., 2011: Besucherforschung und Evaluation in Museen. 97-152 in: P. Glogner & P. S. Föhl (Hrsg.), *Das Kulturpublikum*. Wiesbaden: VS.
- Zeller, C., 2010: *Ästhetik des Authentischen. Literatur und Kunst um 1970*. Berlin, New York: De Gruyter.