

Hochschule Merseburg

Fachbereich Soziale Arbeit, Medien, Kultur.



Masterarbeit

Museen als Freizeitorte: (Un)Erreichbarkeit jugendlicher Zielgruppen

Mögliche Vermittlungsstrategien, Herausforderungen und Lösungsansätze am Beispiel der Ausstellung 'Fellow Travellers' im ZKM Karlsruhe.

Vorgelegt von:

Daphne Charis Eisenlohr

MA-Studiengang: Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft

Erstbetreuerin: Prof. Dr. Daniela Döring

Zweitbetreuerin: Prof. Dr. Nana Adriane Eger

Merseburg, den 11. Februar 2024

Zusammenfassung

Jugendliche werden von Museen vor allem als Schüler:innen wahrgenommen und es existieren kaum museale Freizeitangebote für Jugendliche. Aus diesem Grund untersucht diese Forschungsarbeit beispielhaft anhand der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ im ZKM, welche Aspekte einer Ausstellung zur Ansprache von Jugendlichen beitragen und welche Faktoren als Barrieren für deren Besuch wirken. Dafür werden Ergebnisse einer Ausstellungsanalyse, verschiedene Interviews mit Jugendlichen sowie ein Expert:inneninterview ausgewertet und diskutiert. Final lässt sich festhalten, dass einige Elemente der Ausstellung, wie ansprechende Themen, originale Objekte und zahlreiche Sitzgelegenheiten, gut geeignet für eine gezielte Ansprache von Jugendlichen sind. Andere ansprechende Aspekte, wie Videos sowie interaktive und partizipative Elemente waren in der Ausstellung nicht in ausreichender Zahl oder entsprechender Zugänglichkeit vorhanden. Weniger ansprechend für Jugendliche sind lange, anspruchsvolle Texte sowie fehlende Leitsysteme. Zusätzlich bedarf es eines Begleitprogramms, welches sich explizit an Jugendliche richtet. Weitere Barrieren für den Museumsbesuch sind vor allem Zeitmangel sowie Leistungsstress der Jugendlichen. Auch wird von der befragten Zielgruppe der Lernaspekt des Museums wahrgenommen, jedoch weniger ein Entspannungsaspekt, wodurch das Museum nicht in der Freizeit aufgesucht wird. Darüber hinaus fehlt es den Jugendlichen an Wissen über museale Angebote und dementsprechend an zielgruppenspezifischer Werbung. Ein jugendgerechter ‚Dritter Ort‘, an welchem Jugendliche zusammenkommen können, scheint eine vielversprechende zukünftige Möglichkeit zur Ansprache von Jugendlichen zu sein.

Summary

Adolescents are seen by museums primarily as students and there are hardly any museological leisure programmes for young people. For this reason, this paper uses as an example the exhibition 'Fellow Travellers' at the ZKM to examine which aspects of an exhibition appeal to adolescents and which factors act as barriers to their visiting. To this end, the results of an analysis of the exhibition and several interviews with adolescents and a museum employee are analysed and discussed. Overall, it can be said that some elements of the exhibition, such as appealing themes, original objects and plenty of seating, are well suited for targeting adolescents. Other appealing aspects, such as videos, the interactive and participatory elements were present in the exhibition, but not in sufficient numbers or with sufficient accessibility. In addition, short videos appeal to adolescents. Less appealing are long, demanding texts and a lack of guidance systems. Furthermore, an educational programme explicitly designed for adolescents is needed. Other barriers to visiting museums include a lack of time and performance stress among adolescents. The learning aspect of the museum is also recognised but the relaxation aspect is less so, which means that museums are not visited in their leisure time. In addition, adolescents do not know what museums have to offer and there is a lack of target group-specific advertising. A youth-friendly 'third place', where young people are allowed to socialize, seems to be a promising future possibility for addressing young people.

adolescent | ZKM | art education | audience focus | museum

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	1
2.	Museen im Kontext ihrer Vermittlungsangebote und Besucher:innen.....	2
2.1.	Definition des Begriffs Museum	2
2.2.	Publikumsorientierung.....	3
2.3.	Kunstvermittlung.....	5
2.3.1.	Diskurse der Kunstvermittlung.....	6
2.3.2.	Vermittlungsmethoden	9
2.4.	Kurzüberblick zum zweiten Kapitel.....	12
3.	Jugendliche und ihre Lebenswelten.....	13
3.1.	Lebensphase Jugend.....	13
3.1.1.	Physische Veränderungen.....	14
3.1.2.	Entwicklungsaufgaben	15
3.1.3.	Kernherausforderungen	16
3.1.4.	Alterseingrenzung	17
3.2.	Merkmale der heutigen Jugendlichen	18
3.2.1.	Nicht eine Jugend, sondern mehrere ‚Jugenden‘	19
3.2.2.	Beziehungen: Familie, Freundschaften, Partner:innen.....	20
3.2.3.	Freizeitverhalten	22
3.2.4.	Werte, Normen und Orientierungen	23
3.2.5.	Ängste und Sorgen	24
3.2.6.	Politische und gesellschaftliche Partizipation	25
3.3.	Kurzüberblick zum dritten Kapitel.....	27
4.	Jugendliche in Museen	27
4.1.	Museumsbesuche von Jugendlichen	27
4.2.	Museale Angebote für Jugendliche	30
4.3.	Kurzüberblick zum vierten Kapitel	33
5.	Forschungsvorhaben	33
5.1.	Forschungsfrage.....	34
5.2.	Methoden	35
6.	Vorstellung: Museum und Interviewpartner:innen.....	39
6.1.	ZKM: Zentrum für Kunst und Medien.....	39
6.2.	‚Fellow Travellers‘	39

6.3.	Jugendliche Interviewpartner:innen	42
6.4.	Alexandra Hermann	42
7.	Forschungsergebnisse und -diskussion	43
7.1.	Beteiligungsgrade in ‚Fellow Travellers‘	43
7.2.	Diskurse der Kulturvermittlung nach Carmen Mörsch in ‚Fellow Travellers‘	51
7.3.	Gründe für (k)einen Museumsbesuch.....	56
7.3.1.	Originale Objekte.....	57
7.3.2.	Museen als Lern-, Erfahrungs- und Erlebnisorte	58
7.3.3.	Museen als Wohlfühlorte	61
7.3.4.	Zeitmangel	63
7.3.5.	Wissen über museale Angebote.....	65
7.3.6.	Museumsbesuch als soziales Ereignis	68
7.3.7.	Unterschiede zwischen Jugendlichen.....	69
7.4.	Museum als ‚Dritter Ort‘	71
8.	Schluss	73
9.	Literaturverzeichnis.....	78
10.	Anhang.....	91

1. Einleitung

„Also ich finde, Jugendliche sollten mehr ins Museum gehen. Weil, es ist tatsächlich schön. Es ist nicht so langweilig, wie man denkt. [...] Viele sagen, es ist langweilig, nur so vor Bildern zu stehen, die aus alten Zeiten sind. Aber es ist eigentlich viel mehr. Man macht sich ja auch tatsächlich Gedanken. Warum haben die so geschaut und ja, deswegen. Wenn man öfters da ist, bekommt man das mit, als nur so in der Klasse was zu hören.“ (B10, Z. 90-99)

Wie das Zitat einer befragten Museumsgängerin zeigt, herrscht unter Jugendlichen häufig die Vorstellung, dass Museen langweilig seien. Pubertierende Jugendliche gelten umgekehrt in den Augen mancher Kurator:innen als unerreichbar (vgl. Tyradellis 2014: S. 110 f.). Es scheint daher überraschend, zu erfahren, dass es Jugendliche gibt, die tatsächlich gerne Museen besuchen. Dies deutet darauf hin, dass es durchaus ein Potenzial gibt, das Museumserlebnis für diese Zielgruppe ansprechender zu gestalten. Existierende Vermittlungsangebote für Jugendliche zielen häufig auf die Zielgruppe Schüler:innen ab, welche im Kontext eines Schulausflugs ein Museum besuchen (vgl. Zembala 2015: S. 43). Auch in der wissenschaftlichen Literatur vorgestellte Ausführungen, Projekte und Beispiele der Praxis behandeln bzw. arbeiten oft mit Schüler:innen und selten mit Jugendlichen in einem Freizeitkontext. Resultierend aus dieser Forschungslücke ergibt sich die Frage, unter welchen Voraussetzungen Jugendliche auch in ihrer Freizeit freiwillig ein Museum besuchen würden. Weiter folgen die Fragen, welche spezifischen Angebote, Ausstellungsthemen oder Vermittlungsmethoden diesen Museumsbesuch nicht als langweilig, sondern als eine spannende und bereichernde Freizeitbeschäftigung für Jugendliche erscheinen lassen. Um tiefere Einblicke in aktuelle Ausstellungspraktiken zu gewinnen, untersucht diese Arbeit ein konkretes Beispiel. Dabei handelt es sich um die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ im ZKM, dem Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe.

Aus diesem Grund soll in dieser Arbeit folgender Forschungsfrage nachgegangen werden: *Welche spezifischen Aspekte der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ tragen zu einer zielgruppengerechten Ansprache von Jugendlichen bei und welche Faktoren wirken als Barrieren für deren Besuch?*

Hierfür wird zunächst in einem theoretischen Teil auf das Thema Museum und dessen Publikumsbezug eingegangen. Nachfolgend legt die Arbeit dar, was Kunstvermittlung ist und welche Methoden sie nutzt. Da es Wissen über die jugendliche Zielgruppe braucht, um Kunstvermittlung auszuüben und über diese zu forschen,

werden anschließend die Lebensphase Jugend sowie Merkmale heutiger Jugendlicher in den Blick genommen. Als letzte theoretische Vorarbeit wird dargestellt, welche empirischen Studien es zu Museumsbesuchen von Jugendlichen bereits gibt und welche Angebote für Jugendliche von Museen entwickelt und in der Literatur diskutiert werden. Im Anschluss an diesen theoretischen Teil der Arbeit wird die Forschungsfrage sowie das methodische Vorgehen genauer erläutert. Auch wird der Untersuchungsgegenstand ‚Fellow Travellers‘ im ZKM genauer beschrieben und die Interviewpartner:innen werden vorgestellt. Daran schließt sich der Analyseteil der Arbeit mit einer Darstellung der Forschungsergebnisse an. Zusätzlich werden diese zur besseren Einordnung und Kontrastierung mit bestehenden Theorien und Forschungen diskutiert. Zuletzt wird im Schlusskapitel die Forschungsfrage zusammenfassend beantwortet und auf zukünftige Untersuchungsmöglichkeiten verwiesen.

2. Museen im Kontext ihrer Vermittlungsangebote und Besucher:innen

In diesem Kapitel wird in das Thema Museum eingeführt und der Aspekt des Publikums und der Publikumsorientierung erläutert. Im Anschluss daran werden Kennzeichen sowie Methoden der Kunstvermittlung beschrieben.

2.1. Definition des Begriffs Museum

"Ein Museum ist eine nicht gewinnorientierte, dauerhafte Institution im Dienst der Gesellschaft, die materielles und immaterielles Erbe erforscht, sammelt, bewahrt, interpretiert und ausstellt. Öffentlich zugänglich, barrierefrei und inklusiv, fördern Museen Diversität und Nachhaltigkeit. Sie arbeiten und kommunizieren ethisch, professionell und partizipativ mit Communities. Museen ermöglichen vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch." (ICOM Deutschland 2023)

Diese internationale Definition von Museen wurde 2022 vom Nationalkomitee des internationalen Museumsverbands (ICOM) festgelegt und 2023 offiziell ins Deutsche übersetzt. Sie dient als Bezugspunkt für die museale Arbeit weltweit und gibt Orientierung zu den Aufgaben und Funktionen von Museen, wobei die Verantwortung gegenüber der Gesellschaft hervorgehoben wird (vgl. ebd.). Im Selbstverständnis des Museums kann abgelesen werden, dass allen Menschen die Teilhabe ermöglicht werden soll, unabhängig von Alter, Geschlecht, Behinderung, Herkunft oder sozialem Status. Bereits die grundlegendste und gleichzeitig auch einflussreichste Definition von Museen beinhaltet also, wenn auch indirekt, einen Aufruf,

auch Jugendliche in ihrer Rolle als Mitglieder der vielfältigen Gesellschaft als bedeutenden Teil der Besucher:innenschaft von Museen zu verstehen.

2.2. Publikumsorientierung

Da die Relevanz eines Museums unter anderem wesentlich von seiner Ausrichtung auf das Publikum abhängt, bedarf es für die Schaffung zielgruppenspezifischer Angebote Kenntnisse über das eigene Publikum sowie die Nichtbesucher:innen. In der Literatur werden unterschiedliche Begriffe für das Publikum genutzt. Beispiele hierfür sind Besucher:innen, Nutzer:innen, Zielgruppen, Kund:innen oder Konsument:innen. Auch wird unterschieden zwischen Fach- und Breitpublikum sowie Besucher:innen und Nichtbesucher:innen. Die Vorstellungen über das eigene Publikum beeinflussen die Arbeitsweisen vieler Museumsmitarbeiter:innen, wobei vor allem die Bereiche der Ausstellungsentwicklung, Museumspädagogik, Kommunikation und Werbestrategien betroffen sind. Hierbei ist zu beachten, dass nicht alle Ausstellungen, Veranstaltungen oder Vermittlungsformen immer alle Zielgruppen ansprechen können oder sollen. Je nach Angebot werden mehrere Zielgruppen oder nur ein bestimmtes Publikum mitgedacht (vgl. Nagel/Oerke 2020: S. 18 f.; Zembala 2015: S. 40–43).

Diese für Museen wichtige Publikumsorientierung bedeutet unter anderem, sich auf die individuellen Voraussetzungen und Erwartungen der Menschen einzustellen. Museen sollten nach ihrem Selbstverständnis niemanden ausschließen, sondern kreative Zugänge für möglichst viele Menschen schaffen. Laut dem deutschen Museumsbund sollen die Museen ihrem Publikum respektvoll begegnen und aktiv den Austausch mit heterogenen Gesellschaften fördern, um eine zukunftsorientierte Arbeit zu gewährleisten (vgl. Bundesverband Museumspädagogik e.V. 2024: S. 1; Nagel/Oerke 2020: S. 18 f.). Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, besteht ein zentrales Ziel vieler Museen darin, die Kompetenzen der Besucher:innen zu fördern und ihre Handlungsfähigkeit nachhaltig zu stärken. Gleichzeitig ist jedoch zu beachten, dass auch das Publikum das Museum bereichert, indem es unterschiedliche Perspektiven, Fragen und vielfältiges Wissen einbringt (vgl. ebd.).

Zur Publikumsorientierung gehört außerdem das Erkennen und Überwinden von sichtbaren und unsichtbaren Barrieren, um eine einladende Atmosphäre im Museum zu schaffen. Durch multiperspektivische und barrierefreie

Vermittlungsangebote sowie gezielte Angebote, wie Führungen in Gebärdensprache oder in anderen Sprachen, können Räume für Begegnungen und neue Erfahrungen entstehen. Hierbei ist es wichtig auf verschiedene Aspekte des Publikums Rücksicht zu nehmen. Dazu gehört, die bestehenden Erfahrungen und Kenntnisse des Publikums einzubeziehen, ihre vielfältigen Interessen und Motivationen zu erkennen sowie Lebenswelt- und Gegenwartsbezüge zu thematisieren. Auch individuelle Voraussetzungen und Rezeptionsgewohnheiten spielen eine entscheidende Rolle. Demografische Kategorien wie Alter, Herkunft oder Bildungsstand sind zwar nützlich, doch die Erwartungen und Motivationen der Besucher:innen sind oft entscheidender. Ebenso bedeutend ist es herauszufinden, in welchen Situationen Besucher:innen ein Museum aufsuchen, welche Interessen sie dabei verfolgen oder warum sie möglicherweise auf einen Besuch verzichten. Modelle aus der Lerntheorie oder Typologisierungen von Besucher:innen sowie Publikumsforschung können hierbei wertvolle Einblicke liefern. Es bedarf jedoch eines reflektierten Umgangs mit solchen Informationen, um Stereotype zu vermeiden und zielgerichtete Angebote zu entwickeln (vgl. Nagel/Oerke 2020: S. 18 f.).

Möglichkeiten, um mehr in den Dialog und Austausch mit dem Publikum zu kommen, zeigen sich in Outreach- und Partizipationsprogrammen. Bei Partizipationsprogrammen wird es dem Publikum ermöglicht, sich einzubringen und das Museum mitzugestalten. Diese können von kleinen Angeboten, beispielsweise sich während des Ausstellungsbesuchs oder in Bildungsprogramme interaktiv einzubringen, bis hin zu weitreichenden Kollaborationen, wie gemeinsamen Konzeptionen oder der Gründung von Fokusgruppen, reichen (vgl. ebd.: S. 20 f.). Unter Outreach werden verschiedene Maßnahmen der Museumsarbeit zusammengefasst, welche außerhalb des eigenen Hauses stattfinden. Outreach kann als Marketinginstrument, als aufsuchende Kulturarbeit oder auch als Instrument der Organisationsentwicklung verstanden werden. Ein Museum kann durch Outreachprogramme, im Sinne einer Audience Development, vor allem auch Zielgruppen ansprechen und kennenlernen, welche bisher noch nicht erreicht wurden. Beispiele von Outreachprogrammen können Stadtrallyes oder Museumsbusse sein, aber auch Maßnahmen in Jugendzentren, Mehrgenerationenhäusern oder im digitalen Raum (vgl. Letz/Lippok 2024: S. 124 f.; Nagel/Oerke 2020: S. 20).

Beim Outreach, jedoch auch bei einer Vielzahl anderer Maßnahmen der Museumsarbeit, werden Kooperationen und Netzwerke genutzt. Kultureinrichtungen, Kulturschaffende und kulturelle Vereine kooperieren und vernetzen sich nicht nur untereinander, sondern auch mit Vereinen anderer Art, mit Schulen, sozialen Einrichtungen oder anderen Gruppierungen der Gesellschaften. Bei Kooperationen können die Partner:innen voneinander lernen und gemeinsam Neues erschaffen. Die Kooperationspartner:innen finden sich zusammen, weil sie gemeinsame Ziele verfolgen und der erhoffte Nutzen zusammen größer ist als es durch alleinige Anstrengungen möglich wäre. Zudem können Netzwerke und Kooperation mehr Reichweite und Zugänglichkeit, mehr Expertise, mehr Relevanz und mehr Ressourcen bieten. Zentral bei der Zusammenarbeit ist dabei oft das Phänomen der Reibung durch die Unterschiedlichkeit der Partner:innen, deren Haltungen, Arbeitsweisen und Kompetenzen. Die Energie, die durch diese Reibung entsteht, kann produktiv für einen echten Mehrwert genutzt werden. Jedoch kann sie auch Hürden, wie Konflikte, mit sich bringen (vgl. Hopfengärtner/Widmaier 2012: S. 23–27; Nagel/Oerke 2020: S. 52 f.).

2.3. Kunstvermittlung

Die Begriffe Kunstvermittlung sowie Kunstvermittler:in sind nicht klar definiert und unterliegen keiner geschützten Berufsbezeichnung. Die Berufsgruppe agiert unter verschiedenen Bezeichnungen, wie etwa als Vermittler:innen, Museumpädagog:innen oder Kommunikator:innen, mit verschiedenen Zielsetzungen und methodischen Ansätzen (vgl. Pickartz 2019: S. 33). Der erste Direktor der Hamburger Kunsthalle, Alfred Lichtwark, gilt als Ahnvater der Kunstvermittlung. Lichtwark verzichtete gegen Ende des 19. Jahrhunderts auf die damals standardmäßige Weitergabe kunsthistorischer Fakten zugunsten eines kreativeren Ansatzes. Er legte größeren Wert auf das persönliche Erfahrungswissen der einzelnen Betrachter:innen und förderte neue Einsichten durch die eigenständige Betrachtung und Interpretation der Werke. Seine Übungen waren als Gespräche angelegt, in denen Lichtwark als Gesprächsleiter auftrat. Seit seiner Zeit hat die Kunstvermittlung deutlich an Bedeutung gewonnen (vgl. Seegers 2017: S. 7 f.).

Kunstvermittlung lässt sich im weitesten Sinne so verstehen, dass Kunstwerke überall dort interessengeleitet vermittelt werden, wo sie der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden, gesellschaftliche Sichtbarkeit erlangen oder Gegenstand öffentlicher Diskussionen sind. In diesem Verständnis umfasst Kunstvermittlung nicht nur

Ausstellungen, Museen und Galerien, sondern auch Auktionshäuser und den Kulturjournalismus (vgl. Seegers 2017: S. 9). In einer etwas engeren Definition umfasst Kunstvermittlung sämtliche Aktivitäten eines Museums oder einer Institution der bildenden Kunst, die darauf abzielen, ausgewählte Werke oder gesamte Sammlungen für interessierte Personen verständlich und zugänglich zu machen, sowie zur aktiven Teilnahme und Interaktion zu motivieren. Diese Vermittlungsarbeit erfolgt stets im Rahmen der spezifischen Ziele der jeweiligen Organisation, wodurch die eingesetzten Maßnahmen auf die Besonderheiten der Sammlung und die Eigenschaften der Objekte abgestimmt sind. Die Kunstvermittlung möchte Zusammenhänge ganzheitlich und interdisziplinär zeigen und stützt sich dabei auf wissenschaftliche Methoden. Im Zentrum der Arbeit steht das Publikum, beziehungsweise die Publikumsorientierung (vgl. Kapitel 2.3), wobei ein fundiertes Wissen über die Zielgruppe die Voraussetzung einer qualitativ hochwertigen Arbeit ist. Ein Bestandteil der Kunstvermittlung ist die Entwicklung von Besucher:innen, welche im Idealfall wiederkommen und das Museum weiterempfehlen (vgl. Hausmann/Frenzel 2014: S. 1 f.).

Ulli Seegers, Professorin für Kunstvermittlung, hebt hervor, dass Vermittlung im Museum bereits mit der kuratorischen Gestaltung von Ausstellungen und deren Szenographie beginnt. Danach folgen zahlreiche weitere Vermittlungsschritte. Beispiele hierfür sind visuelle Orientierungssysteme, Saaltexpte, Audioguides, Führungen, Social-Media-Präsenz, Marketing, PR und ähnliche Maßnahmen (vgl. Seegers 2017: S. 9).

2.3.1. Diskurse der Kunstvermittlung

Carmen Mörsch, eine prägende Person der kritischen Kunstvermittlung, definiert Kunstvermittlung folgendermaßen:

„die Praxis, Dritte einzuladen, um Kunst und ihre Institutionen für Bildungsprozesse zu nutzen: sie zu analysieren und zu befragen, zu dekonstruieren und gegebenenfalls zu verändern. Und sie dadurch auf die eine oder andere Weise fortzusetzen.“ (Mörsch 2009: S. 9)

Mörsch arbeitet vier Diskurse (affirmativ, reproduktiv, dekonstruktiv und transformativ) heraus, unter welchen aus institutioneller Perspektive Kunstvermittlung thematisiert wird. In diesen Diskursen sind Funktionen der Vermittlung für die Institution erkennbar. Diese vier Diskurse sind in der Praxis weder hierarchisch geordnet noch strikt historisch-chronologisch zu betrachten. Mörsch betont, dass eine dekonstruktive oder transformative Vermittlung selten ohne affirmative und reproduktive

Diskurse denkbar ist. Jedoch gibt es umgekehrt affirmative und reproduktive Diskurse, welche ohne dekonstruktive und transformative Diskurse auskommen. Im Allgemeinen kommt es zu einer stärkeren Spannung zwischen Vermittlung und Institution, je stärker die dekonstruktiven und transformativen Diskurse an Bedeutung gewinnen (vgl. Mörsch 2009: S. 12). Im Folgenden werden die vier von Mörsch etablierten Diskurse noch einmal genauer beschrieben, um in der nachfolgenden Analyse dieser Arbeit darauf zurückgreifen zu können.

2.3.1.1. Affirmativer Diskurs

Der affirmative Diskurs ist der dominanteste und am häufigsten anzutreffende Diskurs. Dieser weist der Kunstvermittlung die Funktion zu, die in der Museumsdefinition (vgl. Kapitel 2.1) beschriebenen Kernaufgaben des Museums (Sammeln, Forschen, Bewahren, Ausstellen, Vermitteln) nach außen zu kommunizieren. Hierbei wird Kunst als spezialisierter Bereich verstanden, welcher vor allem ein öffentliches Fachpublikum anspricht und Fachwissen weitergibt. Praktiken dieses Diskurses sind beispielsweise Vorträge, Begleitveranstaltungen wie Filmprogramme oder Expert:innenführungen sowie Begleitmedien wie Ausstellungskataloge. Ein zentrales Problem dieses Diskurses ist die inhärente Exklusivität. Sie hat die Tendenz, den Ausschluss bestimmter Personengruppe zu verstärken. Gleichzeitig sind die Bildungsinhalte vordefiniert und erheben einen prinzipiellen Gültigkeitsanspruch, wodurch eine kritische Betrachtung und die Betrachtung durch vielfältige Perspektiven erschwert werden. Auch kommt es zu keiner Selbstreflexion, wodurch Machtstrukturen nicht hinterfragt werden. Die Positionen der Lehrenden und Lernenden bleiben statisch (vgl. Mörsch 2009: S. 9–12; Mörsch 2012c: S. 113).

2.3.1.2. Reproduktiver Diskurs

Dieser zweite Diskurs ist ebenfalls dominant und übernimmt die Funktion, das zukünftige Publikum, meist durch Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, zu formen. Außerdem sollen Personen, die bisher nicht von selbst den Zugang ins Museum gefunden haben, an die Kunst herangeführt werden. Museen machen in diesem Diskurs wertvolles Kulturgut öffentlich zugänglich. Dieses besitzt aber oftmals eine hohe symbolische Schwelle und ist dadurch nicht für alle gleich zugänglich. Nicht alle Mitglieder einer Gesellschaft fühlen sich gleichermaßen adressiert. Dies soll die Kunstvermittlung ändern und einem möglichst breiten Publikum den Zugang ermöglichen. Die Angebote richten sich dementsprechend vor allem an ausgeschlossene,

abwesende Teile der Öffentlichkeit. Praktiken dieses Diskurses sind Workshops, Kinder- und Familienprogramme sowie ereignisorientierte Veranstaltungen, welche ein großes Publikum anziehen, wie die langen Nächte der Museen. Diese Angebote werden in der Regel von Personen mit pädagogischem Hintergrund gestaltet. Dabei sind auch bei diesem Diskurs die Bildungsinhalte meist vordefiniert und die Positionen statisch. Problematisch an diesem Ansatz ist weiterhin, dass er oft einer Art Überzeugungs- und Überredungsarbeit gleichkommt, die darauf abzielt, Personen von der Bedeutung und Förderlichkeit sowie dem Wert und Nutzen der Kulturgüter zu überzeugen. Die Inhalte, Angebotsstrukturen und Verhaltensregeln der Institutionen selbst werden dabei selten thematisiert oder kritisch hinterfragt (vgl. Mörsch 2009: S. 9–12; Mörsch 2012c: S. 114).

2.3.1.3. Dekonstruktiver Diskurs

In der Museums- und Forschungslandschaft seltener zu finden ist der dritte, dekonstruktive Diskurs. Hier wird die Funktion übernommen, die Institution sowie deren Bildungs- und Kanonisierungsprozesse kritisch zu hinterfragen. Idealerweise geschieht dies gemeinsam mit dem Publikum. Museen werden als Distinktions-, Exklusions- und Wahrheitsmaschinen begriffen, welche soziale Normen und Machtstrukturen reproduzieren. Kunst wird auch als eine Kraft erkannt, die Dinge hinterfragt und aufbricht, wobei die Kunstvermittlung dabei beispielhaft betrachtet wird. Der dekonstruktive Diskurs zeichnet sich durch ein reflektiertes Bildungsverständnis aus, in dem Bildung selbst hinterfragt wird. Dabei werden sowohl die Inhalte als auch die Methoden und die Zielgruppen einer kritischen Analyse unterzogen, um die darin verborgenen Machtstrukturen zu erkennen. Die traditionellen Rollen von Lehrenden und Lernenden sind nicht mehr festgelegt, sondern können sich im Verlauf des Bildungsprozesses verändern. Es gibt keine vorab definierte Zielgruppe, sondern eine adressierte Haltung und die Erwartung einer grundsätzlichen Offenheit für eine kritische Auseinandersetzung mit Kunst und ihren Institutionen. Praktiken dieses Diskurses sind beispielsweise Interventionen in Ausstellungen oder Führungen, in welchen die Institution kritisch hinterfragt und als eine Perspektive unter vielen deutlich wird. Das Publikum kann hierbei einbezogen werden, muss es aber nicht. Problematisch an diesen Praktiken kann sein, dass sie die Tendenz haben, sich selbst zu genügen und Kritik zwar zu äußern, jedoch nicht die notwendigen

Konsequenzen und Bedingungen für deren Umsetzung in Betracht zu ziehen (vgl. Mörsch 2009: S. 10–14; Mörsch 2012c: S. 115 f.; Steng 2023: S. 13).

2.3.1.4. Transformativer Diskurs

Der letzte Diskurs ist bislang noch am seltensten aufzufinden. Hierbei soll die herkömmliche Funktion eines Museums erweitert und das Museum als Akteur und Werkzeug gesellschaftlicher und politischer Mitgestaltung eingesetzt werden. Museen werden als veränderbare Organisationen verstanden, die aktiv mit der sie umgebenden Welt in Verbindung treten sollen. Dabei geht es nicht darum, das Publikum ins Museum zu führen, sondern das Museum an die Außenwelt heranzuführen. Die Mitgestaltung verschiedener Öffentlichkeiten ist langfristig entscheidend für die Relevanz der Institution und trägt zu deren Erhaltung bei. Dies geschieht jedoch weniger aus quantitativen Überlegungen (wie im reproduktiven Diskurs), sondern aufgrund der Anforderungen, mit der sich immer weiter verändernden Gesellschaft und den wandelnden Formen der Kulturproduktion mitzuhalten sowie aus dem Anspruch heraus, innovative Impulse zu setzen. Entsprechende Praktiken arbeiten gegen eine hierarchische Unterscheidung zwischen Kuration und Vermittlung. Dazu zählen Projekte, die in Zusammenarbeit mit verschiedenen Interessengruppen unabhängig vom Ausstellungsprogramm realisiert werden, sowie Ausstellungen, die vom Publikum oder bestimmten gesellschaftlichen Akteur:innen mitgestaltet werden. Problematisch hierbei kann eine Ausnutzung der Beteiligung zur Profilierung des Museums sein. Zudem stellt sich die Frage nach Machtverhältnissen und Entscheidungshierarchien bei Kooperationen zwischen Partner:innen mit unterschiedlicher symbolischer Macht und verschiedenem Einfluss, sowie nach dem Austausch auf Augenhöhe und in gleichwertiger Partnerschaft (vgl. Mörsch 2009: S. 10 f.; Mörsch 2012c: S. 118).

2.3.2. Vermittlungsmethoden

Die ursprünglichen Formen von Vermittlung im Museum umfassten Objektbeschriftungen, Kataloge, Vorträge und Führungen. Durch die Öffnung der Museen hin zu einem breiteren Publikum hat sich die Vermittlung institutionalisiert, professionalisiert und es wurden neue Vermittlungskonzepte entwickelt (vgl. Letz/Lippok 2024: S. 37). Die Vermittlungsarbeit nutzt eine Vielzahl von Methoden, um den Zugang zu den Originalen, den Ausstellungsinhalten und der Institution Museum insgesamt zu erleichtern. Dabei werden die Erkenntnis- und Wahrnehmungsfähigkeiten der

Besucher:innen aktiviert und gefördert, wodurch sie auf vielfältige Weise zum eigenständigen Lernen mit allen Sinnen angeregt werden (vgl. Deutscher Museumsbund e.V./Bundesverband Museumspädagogik e.V. 2008: S. 15). Einige Arten von Vermittlung und Vermittlungsmethoden wurden bereits in den Diskursen angesprochen, jedoch lassen sich diese noch auf andere Arten betrachten sowie nach ihren Beteiligungsgraden kategorisieren.¹

Zunächst können verschiedene musealen Vermittlungsmethoden genannt werden: Ausstellungskonzipierung und -gestaltung, personale Vermittlung, mediale Vermittlung, begleitendes Veranstaltungsprogramm sowie die Dokumentation, Reflexion und Evaluation. Die Konzeption und Gestaltung einer Ausstellung bildet die grundlegende Vermittlungsform im Museum. Bei didaktischen Entscheidungen spielen beispielsweise Wegeführung und Leitsysteme, Objektpositionierung und -beschriftung, Texttafeln, Beleuchtung, Raumaufteilung, Sitzgelegenheiten und ähnliches eine zentrale Rolle. Bei der personalen Vermittlung kommt es zur direkten Kommunikation zwischen Besucher:innen und Museum. Es kann situativ agiert und reagiert sowie konkreter auf die jeweiligen Besucher:innen eingegangen werden. Beispiele hierfür sind Führungen, Führungsgespräche, Angebote von Peers (beispielsweise Schüler:innen führen Schüler:innen), Vorträge, Podiumsdiskussionen, Gesprächskreise, Künstler:innengespräche oder Diskussionsveranstaltungen. Die mediale Vermittlung ermöglicht dem Publikum individuelle und direkte Zugänge. Durch das Nutzen verschiedener Medien in der Ausstellung können die Inhalte auf vielfältige Weise zugänglich gemacht werden. Sie können erstes Interesse auslösen, tiefgehende Beschäftigung mit Themen ermöglichen und verschiedenen Bedürfnissen gerecht werden. Sie schaffen neue Anlässe und Gelegenheiten, sich mit den Exponaten und Themen auseinanderzusetzen und bieten darüber hinaus Orientierung sowie vielfältige Möglichkeiten zur Partizipation. Beispiele hierfür sind interaktive Stationen, Hands-on-Elemente, Saaltexte, Hörstationen, PC-Stationen,

¹ In der Kunstvermittlung sind Rezeption, Produktion und Reflexion drei methodische Grundstrategien und zentrale Handlungsfelder. Rezeption meint hierbei die sinnliche Wahrnehmung der Werke und Objekte sowie deren Besprechung und Diskussion. Produktion bezieht sich auf das eigene bildnerisch-praktische, kreative Arbeiten. Dieses kann als Kommentar zu den Ausstellungsobjekten oder inspiriert durch deren Elemente entstehen. Reflexion schließlich bedeutet, über die Erfahrung aus Rezeption und Produktion nachzudenken, Zusammenhänge herzustellen, Ursachen zu analysieren und die gewonnen Erkenntnisse zu evaluieren. Nach Möglichkeit und eigenem Interesse sollten bei einem Ausstellungsbesuch möglichst alle dieser Grundstrategien angesprochen werden (vgl. Orth/Faust 2014: S. 186; Vetter/Wachter 2013: S. 15).

Touchscreens, Audioguides, Apps oder audiovisuelle Präsentationsformen. Ein begleitendes und vielfältiges Veranstaltungsprogramm kann neue Anlässe zur Auseinandersetzung mit den Themen und Exponaten der Ausstellung geben. Auf diese Weise werden komplexe Inhalte erfahrbar, Interessen geweckt und neue Zielgruppen angesprochen. Als Beispiele für Veranstaltungen lassen sich Workshops, Ferienprogramme, Museumsnächte, Seminare, Abendveranstaltungen oder Kindergeburtstage nennen. Zuletzt bedarf es der Dokumentation, Reflexion und Evaluation, um die Qualität der Vermittlungsarbeit aufrecht zu erhalten und weiterzuentwickeln. Besuchendenbücher, Interviews mit Besucher:innen, Fragebögen und ähnliches können dabei von Nutzen sein (vgl. Deutscher Museumsbund e.V./Bundesverband Museumspädagogik e.V. 2008: S. 15–18; Hausmann/Frenzel 2014: S. 3; Nagel/Oerke 2020: S. 46).

Ferner lassen sich unter den Vermittlungsangeboten verschiedene Arten der Beteiligungsgrade identifizieren: rezeptiv, interaktiv, partizipativ, kollaborativ und reklamierend. Der rezeptive Beteiligungsgrad findet sich in allen Angeboten, bei denen den Besucher:innen zuhörend und/oder lesend etwas mitgeteilt wird. Rezeption ist dabei nicht nur passiv, sondern lässt sich auch als eine Tätigkeit beschreiben, in der Informationen aufgenommen und interpretiert werden und eine Bedeutung hergestellt wird. Beispiele hierfür sind Ausstellungsführungen, Wandtexte oder Bild- und Audio-Informationen. Sollen die Besucher:innen nicht nur zuhören, sondern sich beteiligen, entsteht ein interaktiver Beteiligungsgrad. Die Beteiligungsformen sind dabei vorausgeplant und steuerbar. Diskussionen, Gespräche, Hands-on-Stationen und Ausstellungselemente, bei denen etwas selbst ausprobiert werden kann, lassen sich hier als Beispiel nennen (vgl. Mörsch 2012b: S. 85–91).

Ein partizipativer Beteiligungsgrad in der Vermittlung liegt vor, wenn das Angebot und der Handlungsrahmen von den Vermittler:innen festgelegt werden, die Teilnehmenden jedoch innerhalb dieses Rahmens Freiräume zur eigenständigen Gestaltung, Modifikation von Inhalten und Formen oder auch zur Anpassung der Handlungsregeln erhalten. Hierbei ist jedoch immer mitzudenken, wer in der Lage ist, Partizipation zu erlauben und wer die Verantwortung für deren Resultate trägt. Ein kollaborativer Beteiligungsgrad wiederum entsteht, wenn der Rahmen, die Themen und Methoden eines Projekts gemeinsam mit den Beteiligten entwickelt werden. Hierbei geht die Einladung zur Zusammenarbeit vom Museum aus, die

Vorgehensweise, Inhalte und Arbeitsbedingungen werden aber gemeinsam festgelegt, hinterfragt und weiterentwickelt. Ein solcher Prozess erfordert Ressourcen für die Reflexion von Machtverhältnissen und Interessenskonflikten. Zuletzt lässt sich noch der reklamierende Beteiligungsgrad nennen, welcher eher selten vorkommt. Hierbei tritt eine Interessensgruppe an die Institution heran und fordert die Thematisierung eines inhaltlichen Gegenstandes, einer Kooperation oder Sichtbarkeit und Mitbestimmung (vgl. ebd.).

Wie bei der Publikumsorientierung (vgl. Kapitel 2.2) bereits genannt, ist es wichtig, sichtbare und unsichtbare Barrieren zu identifizieren und zu beseitigen, um ein möglichst inklusives und diverses Publikum anzusprechen. Laut dem deutschen Museumsbund kann dabei auf folgende Aspekte geachtet werden: Es bedarf multiperspektivischer Zugänge, welche diverse Fachdisziplinen verschränken und ausgehend von den Interessen des Publikums erarbeitet wurden. Des Weiteren sollten sowohl zielgruppenspezifische und inklusive sowie barrierearme Angebotsformate geboten werden, als auch die Zwei-Sinne- und Räder-Füße-Regel beachtet werden. Die Zwei-Sinne-Regel besagt, dass immer mindestens zwei der Sinne bei der Vermittlung von Informationen angesprochen werden sollten. Die Räder-Füße-Regel beschreibt, dass Fußgänger:innen sowie Besucher:innen mit Rollstühlen, Kinderwägen oder Rollatoren die gleichen Wege nutzen können. Zusätzlich sollten die Texte publikumsorientiert, verständlich und optisch aufgearbeitet sein. Es sollte Angebote in Fremdsprachen, Leichter Sprache, Brailleschrift und deutscher Gebärdensprache geben. In der Ausstellung bedarf es inklusiver Leitsysteme, um den Besucher:innen Orientierung zu geben. Zuletzt ist es hilfreich, wenn das Museumsteam an sich divers ist und diskriminierungskritische Kompetenzen mitbringt, um den verschiedenen Perspektiven und Bedürfnissen der Besucher:innen gerecht zu werden (vgl. Nagel/Oerke 2020: S. 18 f.).

2.4. Kurzüberblick zum zweiten Kapitel

Ein Museumsbesuch kann vielfältige positive Wirkungen und Lernerfahrungen für die Besucher:innen bieten. Das Selbstverständnis der Museen beinhaltet, dass ein möglichst breiter Teil der Gesellschaft als Publikum angesprochen werden soll. Für diese Publikumsorientierung bedarf es Wissen über die Zielgruppen, beispielsweise über deren Erwartungen und Motivation. Hilfreich, um möglichst viele Menschen anzusprechen, ist eine vielseitige und inklusive Vermittlung. Carmen Mörsch

beschreibt vier Diskurse, in denen die Kunstvermittlung thematisiert wird, nämlich den affirmativen, reproduktiven, dekonstruktiven und transformativen Diskurs. Wichtige Überkategorien der Vermittlungsmethoden sind Ausstellungskonzipierung und -gestaltung, personale Vermittlung, mediale Vermittlung, begleitendes Veranstaltungsprogramm sowie die Dokumentation, Reflexion und Evaluation. Zuletzt lassen sich noch verschiedene Beteiligungsgrade in der Vermittlung identifizieren: rezeptiv, interaktiv, partizipativ, kollaborativ und reklamierend. Insgesamt lässt sich festhalten: Je vielfältiger und diverser das Angebot eines Museums ist, desto vielfältiger und diverser ist sein Publikum. Wichtig ist, dass dieser Aspekt bereits von Anfang an und nicht erst nach Ausstellungskonzeption mitgedacht wird.

3. Jugendliche und ihre Lebenswelten

Nachfolgend wird beschrieben, wer Jugendliche sind, welche Merkmale die Lebensphase Jugend prägen und welche spezifischen Aspekte die Jugendlichen von heute auszeichnen. Dies ist ein wichtiger Schritt zur Annäherung an die leitende Forschungsfrage, da es, wie oben beschrieben, für eine gruppenspezifische Arbeit wertvoll ist, über wichtige Aspekte der Zielgruppe Kenntnis zu besitzen.

3.1. Lebensphase Jugend

Zunächst wurde die Jugendphase vor allem als Übergangszeit betrachtet, in der Individuen von der Kindheit in die soziale Rolle des Erwachsenen übertreten. Erst im 19. und 20. Jahrhundert hat sich durchgesetzt, dass die Jugend als eigenständige Lebensphase verstanden wird, in welcher eine Vielzahl biologischer und psychischer Prozesse stattfinden (vgl. Berngruber/Gaupp 2022: S. 10; Scherr/Bauer 2024: S. 5). Für das Verständnis der Jugend als eigenständige Lebensphase ist die Anerkennung ihrer spezifischen Herausforderungen entscheidend. Jugendliche erproben neue soziale Beziehungen, erkunden digitale und reale Räume, entwickeln jugendkulturelle Praktiken, übernehmen Verantwortung, planen ihre Zukunft und sammeln erste Beziehungserfahrungen. In dieser Lebensphase stehen Fragen zur eigenen Identität, dem Umgang mit Fremd- und Selbstbildern, Sexualität, Vorbildern sowie Normen und Erwartungen im Mittelpunkt. Dieser Lebensabschnitt lässt sich als eine Zeit des Ausprobierens, der Identitätsbildung, des Ablösungsprozesses aus dem Elternhaus und des Hineinwachsens in die Selbstständigkeit verstehen (vgl. Gaupp/Berngruber 2022: S. 253; Scherr/Bauer 2024: S. 148–150). Dabei verändert

sich die Jugendphase historisch immer wieder und markiert den Übergang in die Gesellschaft sowie die Übernahme der Generationenfolge (vgl. Hafenegger 2022: S. 28).

Bei der Betrachtung der Jugendphase setzen unterschiedliche Fachdisziplinen jeweils eigene Schwerpunkte. So liegt beispielsweise bei den psychologischen Jugendtheorien der Fokus auf den emotionalen und kognitiven Entwicklungsprozessen, welche mit der Pubertät beginnen. Die Pädagogik und Erziehungswissenschaft hingegen beschäftigen sich mit den spezifischen Bedingungen und Auswirkungen von Bildung, Erziehung und sozialem Lernen in dieser Lebensphase. Dabei werden sowohl die Sozialisation in der Schule als auch außerschulische Einflüsse in den Blick genommen. Die Soziologie widmet sich wiederum vor allem den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Jugendphase. Sie analysiert, wie sich Jugendliche mit den vorgegebenen Strukturen, Zwängen, Erwartungen und Chancen ihrer Umwelt auseinandersetzen (vgl. Scherr/Bauer 2024: S. 4 f.).

3.1.1. Physische Veränderungen

Im Alter von etwa elf Jahren kommen Mädchen in die Pubertät, Jungen im Alter von ungefähr 13 Jahren. Die Pubertät markiert in den meisten Definitionen den Startpunkt der Jugendphase. Durch die Ausschüttung von Sexual- und Wachstumshormonen kommt es zu körperlichem Wachstum, Veränderung der Geschlechtsmerkmale und der Körperproportionen sowie zur Geschlechtsreife (vgl. Hafenegger 2022: S. 26–28; Lohaus et al. 2018: S. 313–316). Der Zeitpunkt der Pubertät hat sich in den letzten 200 Jahren stetig nach vorne verlagert. So trat die Pubertät um 1800 erst mit ca. 17 Jahren und um 1900 bereits mit ca. 15 Jahren ein. Hierfür wurde noch keine eindeutige Erklärung gefunden (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: S. 74).

Neben der Körperentwicklung kommt es zusätzlich auch zur Weiterentwicklung des Gehirns, wodurch kognitive, emotionale und soziale Neuorientierungen begünstigt werden. Es bedarf einer Anpassung des Gehirns an die neuen Körperproportionen, um eine effektive Körperbeherrschung zu gewährleisten. Außerdem wird das Hirnbelohnungszentrum weniger stimuliert, wodurch es in dieser Zeit mit erhöhter Wahrscheinlichkeit zu negativen Gefühlszuständen kommen kann und es größerer Anstrengung bedarf, um positive Gefühlszustände auszulösen. Durch diese Veränderungen im Gehirn kann es zusätzlich zu Schwierigkeiten in der

Emotionsverarbeitung sowie bei der kognitiven Handlungssteuerung kommen. Diese Veränderungen werden auch als Erklärung von emotionalen Reaktionsstilen Jugendlicher sowie deren oftmals risikoreichen Verhaltens herangezogen (vgl. Lohaus et al. 2018: S. 313–316). Durch die Geschlechtsreife gelangen Themen der sexuellen Identität und Aktivität sowie Themen der Elternschaft und romantischer Beziehungen in die Lebensrealität von Jugendlichen (vgl. ebd.: S. 322–324).

3.1.2. Entwicklungsaufgaben

Neben den körperlichen Veränderungen stellen sich im Jugendalter eine Reihe von Entwicklungsaufgaben. Entwicklungsaufgaben sind laut dem Soziologen Robert Harvinghurst besondere, kulturabhängige Anforderungen, Herausforderungen und Probleme, welche in einer bestimmten Lebensphase als Bestandteil des normalen Entwicklungsverlaufs auftreten. Die Entwicklungsaufgaben führen bei angemessener Bewältigung zu Zufriedenheit und Anerkennung innerhalb einer Gesellschaft sowie zum Übergang in die Erwachsenenphase. Das Scheitern wiederum führt zu Unglücklichsein und gesellschaftlicher Missbilligung. Entstehen können diese Entwicklungsaufgaben durch körperliche Veränderungen, kulturellen und sozialisatorischen Druck und Erwartungen sowie persönliche Ziele. Die Art der Entwicklungsaufgaben verändert sich mit der Veränderung der Gesellschaft. So stehen Jugendliche heutzutage anderen Entwicklungsaufgaben gegenüber, wie beispielsweise dem Umgang mit sozialen Medien, als bei der Entwicklung dieser Theorie durch Harvinghurst in der Zeit nach dem zweiten Weltkrieg (vgl. Berngruber/Gaupp 2022: S. 17 f.; Quenzel/Hurrelmann 2022: S. 23–25; Scherr/Bauer 2024: S. 137). Laut neuerer Konzeptionalisierung gehören für das Jugendalter

„[...] die (emotionale) Ablösung von den Eltern, [...] der Aufbau von Partnerschafts- und Peerbeziehungen, [...] die Aneignung einer Geschlechtsrolle, [...] die Entwicklung eines eigenen Lebensstils, [...] der Umgang mit Konsumgütern, Freizeit und Medien, [...] der Vollzug von Qualifizierungsschritten in Richtung Ausbildung und Erwerbstätigkeit, [...] die Entwicklung eigener Wertorientierungen sowie [...] die Entwicklung zum*zur politisch partizipierenden Bürger*in“ (Berngruber/Gaupp 2022: S. 18)

zu den heutigen Entwicklungsaufgaben. Hinzuzufügen ist, dass diese nicht unabhängig vom sozialen Kontext betrachtet werden können, da sie Bezug auf die gesellschaftlichen Normen und Rollenvorschriften nehmen. So beeinflussen beispielsweise geschlechtsdifferente Leistungsnormen und Schönheitsideale, gesellschaftliche Tabus, zur Verfügung stehende Bildungsangebote oder Familienstrukturen die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: S. 24; Scherr/Bauer 2024: S. 137 f.). Bei der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben

können soziale Institutionen und Einrichtungen die Jugendlichen unterstützen, jedoch auch hinderlich sein. Als solche Sozialisationsinstanzen können beispielsweise Schulen, Hochschulen, Berufsausbildungsstätten, Jugendzentren, Freizeitanbieter, Familien und Peers, Medien, aber auch Kulturinstitutionen wie Museen wirken. Am erfolgreichsten ist die Unterstützung, wenn die Impulse der verschiedenen Instanzen und Personen harmonieren und nicht im ständigen Widerspruch zueinander stehen (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: S. 28 f.).

3.1.3. Kernherausforderungen

In politischen Auseinandersetzungen werden drei Kernherausforderungen thematisiert, welche das Lebensalter Jugend charakterisieren. Diese Herausforderungen werden unter anderem durch eigenständiges Handeln, Ausprobieren, Experimentieren und Lernen bewältigt. Dabei wird Jugend als Integrationsmodus verstanden (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017: S. 6),

„über den die jungen Menschen in ein Verhältnis zur Gesellschaft gesetzt werden und sich setzen. Jugend als Integrationsmodus meint [...], dass moderne Gesellschaften über die generationale Ordnung der Lebensalter das Verhältnis von Individuen und Gruppen zur gesellschaftlichen Entwicklung arrangieren. Jugend ist eine Struktur, über die das soziale Zusammenleben und die soziale Ordnung gestaltet wird und über die funktionale Zusammenhänge hergestellt sowie soziale Erwartungen formuliert werden.“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017: S. 84)

Die Kernherausforderungen der Jugend lauten Qualifizierung, Verselbständigung und Selbstpositionierung. Mit Qualifizierung ist gemeint, dass junge Menschen durch Bildungsprozesse umfassende Kompetenzen erwerben sollen, um sowohl ihre eigene als auch die gesellschaftliche Zukunft aktiv mitgestalten zu können. Es geht darum, Allgemeinbildung sowie berufliche und soziale Handlungsfähigkeit zu erlangen, um bestenfalls den sozialen, ökonomischen und kulturellen Fortbestand zu sichern. Daran anschließend soll mit der Verselbständigung eine Übernahme von persönlicher, ökonomischer, politischer und soziokultureller Verantwortung einhergehen. Jugendliche sollen lernen, selbstbestimmte Entscheidungen zu treffen, eigenständig sowie unabhängig zu handeln und Konsequenzen für ihre Lebensentscheidungen zu tragen. Zuletzt gilt es, durch die Prozesse der Selbstpositionierung eine „Balance zwischen individueller Freiheit und sozialer Zugehörigkeit“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017: S. 6) zu finden. Junge Menschen müssen sich in persönlichen, politischen und sozialen Beziehungen in ein Verhältnis zu Anderen und Gruppen setzen. Dazu gehören die Entwicklung von Urteilskraft, das Formulieren und Vertreten einer eigenen Haltung und Meinung

sowie die Suche nach einem Platz in der Gesellschaft (vgl. Berngruber/Gaupp 2022: S. 21 f.; Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2017: S. 95–98; Gille et al. 2021: S. 75 f.).

3.1.4. Alterseingrenzung

Eine allgemein gültige Alterseingrenzung der Lebensphase Jugend gibt es nicht. Je nach theoretischem Ansatz und den zugrunde gelegten Kriterien variieren die Altersdefinitionen (vgl. Gaupp/Berngruber 2022: S. 253 f.). Diese Unklarheit wird zusätzlich durch eine Verschiebung relevanter Kriterien verstärkt. So verbleiben junge Menschen heutzutage länger im Bildungs- und Ausbildungssystem (Abschluss der Entwicklungsaufgabe des Berufseintritts, beziehungsweise finanzielle Unabhängigkeit als ein Endpunkt der Jugendphase), während auf der anderen Seite die Pubertät (Startpunkt der Jugendphase) immer früher einsetzt. Daher lässt sich allgemein von einer Ausdehnung der Jugendphase ausgehen (vgl. Scherr/Bauer 2024: S. 20).

Auch aus rechtlicher Perspektive zeigt sich keine klare Einheitlichkeit: Das deutsche Recht definiert die Jugendphase auf das Alter zwischen 14 und 18 Jahren, wobei mit 18 Jahren die Volljährigkeit erreicht wird. Gleichzeitig können junge Menschen im juristischen Sinne zwischen 18 und 21 Jahren noch nach dem Jugendstrafgesetz verurteilt werden, während sie teilweise bereits mit 16 Jahren wählen dürfen (vgl. Berngruber/Gaupp 2022: S. 11 f.).

Ergänzend dazu bezeichnen sich junge Menschen in ihrer Selbstwahrnehmung je nach Alter unterschiedlich – mal mehr, mal weniger als Kind, Jugendliche:r oder Erwachsene:r. Laut den Ergebnissen der später noch genauer vorgestellten Studie AID:A 2019 empfindet sich ein Drittel der befragten Zwölfjährigen als Jugendliche:r, während es mit 13 Jahren schon zwei Drittel sind. Den höchsten Anteil erreichen die 15-Jährigen, von denen sich 81% jugendlich fühlen (vgl. Berngruber 2021: S. 87–91). Trotz Volljährigkeit empfinden sich mit 18 Jahren erst wenige Menschen (15 %) als erwachsen. Über die Hälfte der Befragten fühlt sich in diesem Alter weiterhin als jugendlich. Erst ab 21 Jahren überwiegt die Anzahl derer, die sich als erwachsen wahrnehmen, gegenüber denen, die sich noch jugendlich fühlen. Auch im späteren Alter bleibt ein jugendliches Selbstbild bei einigen Menschen erhalten. Ab einem Alter von 28 Jahren liegt der Anteil derjenigen, die sich als erwachsen wahrnehmen, konstant bei 65 % (vgl. Berngruber 2021: S. 87–91).

Die Jugendsoziologie unterscheidet verschiedene Phasen der Jugend². Zunächst die frühe Phase von etwa 12 bis 17 Jahren, in der die Jugendlichen im engeren Sinne verortet sind. Darauf folgt die mittlere Phase von 18 bis 21 Jahren, und schließlich die späte Phase von 22 bis maximal 30 Jahren (vgl. Berngruber/Gaupp 2022: S. 11).

In Anlehnung an diese jugendsoziologische Eingrenzung sowie die Eingrenzung des im darauffolgenden Kapitel vorgestellten Kinder- und Jugendberichts werden in dieser Forschungsarbeit Personen im Alter von 12 bis 17 Jahren als Jugendliche definiert und betrachtet.

3.2. Merkmale der heutigen Jugendlichen

Einen Einblick in die Lebenswelt zeitgenössischer Jugendlicher zu erhalten ist seit vielen Jahren Bestrebung verschiedenster empirischer Untersuchungen. Dabei sind die vier größten Studien für diese Forschungsarbeit relevant. Die Bundesregierung erstellt in jeder Legislaturperiode einen Bericht, der die Lebenssituation junger Menschen (Gruppierung in Kind (0 bis 11), Jugendliche:r (12 bis 17) und junge:r Erwachsene:r (18 bis 27)), sowie die Bestrebungen und Leistungen der Jugendhilfe beleuchtet. Der aktuellste, 17. Kinder- und Jugendbericht erschien 2024 (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024). Daneben dokumentiert die Shell Jugendstudie seit 1953, auf welche Weise Jugendliche (12 bis 25 Jahren) in Deutschland ihren Alltag bewältigen und welche Verhaltensweisen sowie Mentalitäten sie dabei ausbilden. Die aktuellste, 19. Studie wurde ebenfalls 2024 herausgegeben (vgl. Albert/Quenzel 2024). Daneben lässt sich die im Jahr 2019 durchgeführte Studie AID:A des Deutschen Jugendinstitutes nennen, welche bislang fünfmal durchgeführt wurde. Diese Untersuchung widmet sich den Lebenslagen und der Lebensführung von Kindern, Jugendlichen, jungen Erwachsenen (0 bis 32 Jahre) und Familien in Deutschland (vgl. Kuger et al. 2021). Zuletzt möchte die Jugendstudie 2024 des SINUS-Institutes Einblicke in die Lebenswelten der Jugendlichen (14 bis 17 Jahre) geben (vgl. Calmbach et al. 2024).

² Auch hier gibt es je nach Literatur Unterschiede in den Altersgrenzen. So unterscheiden die Soziologen Albert Scherr und Ullrich Bauer beispielsweise in eine pubertäre Phase (12-18 Jahre), eine nachpubertäre Phase (19-21 Jahre) und die Phase nach dem Erreichen der vollen Rechtsmündigkeit bis zum Abschluss der Erstausbildung (21 Jahre bis ca. Ende des dritten Lebensjahrzehnts) (vgl. Scherr/Bauer 2024: S. 22).

3.2.1. Nicht eine Jugend, sondern mehrere ‚Jugenden‘

Jugend wird einerseits als einheitliche Gruppe wahrgenommen, ist jedoch zugleich vielfältig und stark ausdifferenziert. Daher wird in der Forschungsliteratur auch von ‚Jugenden‘ gesprochen. Faktoren wie Alter, soziale Herkunft, Schichtzugehörigkeit, Lebensumfeld, Geschlecht und ethnischer Hintergrund beeinflussen die individuellen Lebensrealitäten, Herausforderungen, sozialen Bindungen sowie kulturellen Ausdrucksformen und Szenenzugehörigkeiten (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 164 f.; Hafenegger 2022: S. 27).

In der SINUS-Jugendstudie werden Jugendliche in sieben Gruppen eingeteilt.³ Obwohl diese Gruppen auch als soziale Milieus bezeichnet werden könnten, ist der Begriff der Lebenswelten laut der Autor:innen der Studie passender, da die Entwicklung der soziokulturellen Identität bei 14- bis 17-Jährigen noch nicht abgeschlossen ist. Wichtige Lebensübergänge wie Berufseinstieg, Partnerschaften und eigenständiges Wohnen stehen noch aus. Lebenswelten bezeichnen Gruppen, die durch ähnliche Werte, gemeinsame Kommunikationsweisen und vergleichbare Vorstellungen von Lebensqualität miteinander verbunden sind (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 39–41). Folgende Lebenswelten wurden identifiziert:

„**Traditionell-Bürgerliche** Die bescheidenen, natur- und heimatorientierten Familienmenschen mit starker Bodenhaftung

Adaptive Der leistungs- und familienorientierte moderne Mainstream mit hoher Anpassungsbereitschaft

Prekäre Die um Orientierung und Teilhabe bemühten Jugendlichen mit schwierigen Startvoraussetzungen und Durchbeißermentalität

Konsum-Materialisten Die freizeit- und familienorientierte untere Mitte mit ausgeprägten markenbewussten Konsumwünschen

Experimentalisten Die spaß- und szeneorientierten Nonkonformist*innen mit Fokus auf Leben im Hier und Jetzt

Neo-Ökologische Die nachhaltigkeits- und gemeinwohlorientierten Jugendlichen mit kosmopolitischem Mindset und intellektuellen Interessen

Expeditiv Die erfolgs- und lifestyleorientierten Networker*innen auf der Suche nach neuen Grenzen und unkonventionellen Erfahrungen“ (Calmbach et al. 2024: S. 40)

³ Anders als in der SINUS-Jugendstudie, werden in der 19. Shell Jugendstudie fünf Gruppen von Jugendlichen identifiziert, die sich in ihren Perspektiven und ihrem Verhältnis zum Staat sowie zur Gesellschaft deutlich voneinander unterscheiden: Mainstream-Jugendliche (kritisch gegenüber Deutschland, politisch leicht links, 38%), Progressive Jugendliche (positives Staatsbild, sehen Veränderungen als Chance, politisch links, häufig höher gebildet, 15%), Verunsicherte Jugendliche (fühlen sich benachteiligt, politisch leicht links, 18%), Selbstbezogene Jugendliche (vertrauen dem Staat, politisch in der Mitte, eigennützig, 17%) und Verdrossene Jugendliche (kritisch gegenüber Staat und Gesellschaft, politisch rechts, häufig aus dem Osten, 12%) (vgl. Albert et al. 2024: S. 19). Einen Bezug zu Museumsbesuchen lässt sich in dieser Einteilung jedoch nicht direkt finden.

3.2.2. Beziehungen: Familie, Freundschaften, Partner:innen

Auch wenn Jugendliche sich von ihrem Elternhaus ablösen, bleibt Familie ein wichtiger Ankerpunkt im Leben von Jugendlichen. In den Fragebögen des 17. Kinder- und Jugendberichts zeigen „Äußerungen wie ‚die Familie ist das Wichtigste in meinem Leben‘, ‚alle sollen gesund bleiben‘ oder ‚kein Elternstreit‘“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 165) den Wunsch nach Harmonie, Stabilität und einer intakten, unterstützenden Familie. Auch das Wohlbefinden der Geschwister sowie der Wunsch, später eine eigene Familie zu gründen, spielen eine zentrale Rolle (vgl. ebd.). Trotz dieser Wichtigkeit wird die Eltern-Kind-Beziehung in der Jugendphase neu gestaltet. So unternehmen beispielsweise Jugendliche seltener etwas mit ihrer Familie (vgl. Hoffmann 2022: S. 898). Diese Veränderung geht mit einer zunehmenden Autonomie einher, welche sich unter anderem in der Deidealisierung der Eltern und einer geringeren emotionalen Abhängigkeit beziehungsweise psychischen Distanzierung zeigt. Konflikte zwischen Eltern und Jugendlichen nehmen zeitweise zu, müssen jedoch keineswegs eine Auflösung der Verbundenheit bedeuten. Im Vergleich zu Jugendlichen in früheren Untersuchungen berichten Jugendliche heutzutage von einem besseren Verhältnis zu ihren Eltern. Dies könnte daran liegen, dass der heutige Erziehungsstil häufig eher auf Autonomie statt auf Autorität setzt. Jugendliche nehmen wahr, dass elterliche Unterstützung sowie die elterliche Kontrolle schrittweise abnehmen, wodurch die Beziehung zu den Eltern zunehmend von Gleichberechtigung und Gegenseitigkeit geprägt wird. Es kommt zu einer Entwicklung weg von einem Abhängigkeitsverhältnis hin zu einer Beziehung auf Augenhöhe im Erwachsenenalter. Trotz dieser Entwicklung hin zu mehr Autonomie und Selbstständigkeit bleiben Eltern für ihre jugendlichen Kinder wichtige Ratgeber:innen und leisten emotionale Unterstützung (vgl. Albert et al. 2024: S. 24; Berngruber/Gaupp 2022: S. 18–21; Lohaus et al. 2018: S. 282 f.).

An zweiter Stelle stellen Freund:innen unmittelbar nach der Familie eine zentrale Säule im Leben der Jugendlichen dar (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 165). Die Anzahl der Unternehmungen mit Gleichaltrigen steigt im Jugendalter an (vgl. Hoffmann 2022: S. 898 f.) und Jugendliche besprechen persönliche Themen lieber mit engen Freund:innen als mit ihren Eltern (vgl. Wolfert/Quenzel 2024: S. 140). Während Familie vorgegebene Bezugspersonen bietet, sind Freund:innen, welche zunehmend in den Fokus rücken, freiwillig

und statusgleich. Diese zeichnen sich oft durch ähnliches Alter, einen vergleichbaren Entwicklungsstand und gemeinsame Interessen aus, wodurch sie ebenbürtig in ihrer Interaktionssituation sind (vgl. Hoffmann 2022: S. 896–898).⁴

Freundschaften bilden einen bedeutsamen und unterstützenden Kontext für die persönliche Entwicklung. Sie fungieren beispielsweise als Bezugs- und Orientierungssystem sowie als wichtige Sozialfunktion, da sie die Möglichkeit geben, gemeinsame Wertvorstellungen und eigene Ausdrucksmöglichkeiten zu entwickeln, welche wiederum Zugehörigkeit, Halt und Identifikation schaffen (vgl. Tran/Gaupp 2021: S. 80 f.). Zusätzlich sind sie Handlungs- und Erfahrungsräume, in denen Lebensthemen reflektiert und persönliche Herausforderungen bearbeitet werden können. Dies kann zur Entwicklung eigener jugendkultureller Praktiken führen (vgl. Grunert 2022: S. 109).⁵

Geprägt werden Freundschaften heutzutage stark durch soziale Medien, die als Plattformen für Kommunikation und Interaktion dienen. Jugendliche stehen in einem intensiven, digitalen Austausch, wodurch es zu einem permanenten Zustand des Vernetzt- und Erreichbar-Seins kommt. Zwar entstehen Freundschaften überwiegend im realen Leben, ihre Gestaltung erfolgt jedoch sowohl online als auch offline. Analoge und digitale Lebenswelten ergänzen und verbinden sich dabei nahtlos (vgl. Tran/Gaupp 2021: S. 81–85).

⁴ Freundschaften stehen in enger Verbindung mit dem sozialen Kontext bzw. sozialem Status. Im Hinblick auf soziale Herkunftsmilieus besteht eine Tendenz zur Angleichung. Dieses soziale Homologisieren entsteht einerseits durch habituelle Übereinstimmungen, wie ähnliche Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsmuster, welche die Entstehung von Freundschaften begünstigen. Andererseits wird es auch strukturell durch Zugangsmöglichkeiten und Teilhabechancen beeinflusst. Bei der Homologisierung spielt insbesondere auch die Schule eine zentrale Rolle (vgl. Grunert 2022: S. 106). Verdeutlicht wird dies durch die Studie AID:A2019, welche darlegt, dass sich Freund:innen am häufigsten über die Schule kennenlernen. (vgl. Tran/Gaupp 2021: S. 81 f.). Die 19. Shell Jugendstudie zeigt zudem, dass es besonders für Jugendliche aus finanziell benachteiligten Verhältnissen schwer ist, einen stabilen Freundeskreis aufzubauen und sie sich seltener in ihrer Freizeit mit Gleichaltrigen treffen (vgl. Wolfert/Quenzel 2024: S. 140).

⁵ Positive und enge Freundschaften schaffen Raum, um die eigene Persönlichkeit zu erkunden, den Grundstein für zukünftige intime Beziehungen zu legen und sich über Herausforderungen sowie Probleme auszutauschen. All diese Facetten einer stabilen Freundschaft tragen maßgeblich zur psychischen Gesundheit bei und fördern wichtige Lebenskompetenzen. Im Gegensatz dazu können Freundschaften und Peerkontakte auch negative Effekte haben. Beispiele hierzu wären Mobbing, Gruppenzwang, emotionale Abhängigkeit, Erlebnisse von Isolation und ein Außenseiterstatus. Diese können das Selbstwertgefühl beeinträchtigen und sozialen Rückzug begünstigen. Ein sozial abgelehnter Status eines Jugendlichen innerhalb der Gleichaltrigengruppe ist langfristig mit Entwicklungsrisiken wie Substanzmissbrauch, kriminellem Verhalten, Depressionen, Ängstlichkeit oder Suizidalität verbunden (vgl. Harring 2022: S. 248 f.; Lohaus et al. 2018: S. 283–285).

Neben Familien und Freundschaften gewinnen Partnerschaften zunehmend an Bedeutung im Leben von Jugendlichen. Erste sexuelle und romantische Erfahrungen werden gemacht. Dies ist Teil des Verselbständigungsprozesses der Lebensphase. Mit zunehmendem Alter wächst die emotionale und sexuelle Bindung zu Partner:innen (vgl. Wendt 2022: S. 119). In diesem Zusammenhang treten auch Themen der eigenen sexuellen Orientierung sowie Gleichberechtigung und Anerkennung von Diversität in den Vordergrund (vgl. Krell 2022: S. 75 f.). Homosexuelle Lebensweisen werden von der Mehrheit, aber nicht von allen Jugendlichen anerkannt und akzeptiert (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 218–223; Wolfert/Quenzel 2024: S. 132–135).

3.2.3. Freizeitverhalten

Jugendliche agieren in ihrer Freizeit sehr vielfältig und heterogen. Der Erziehungswissenschaftler Marius Haring hat verschiedene Freizeittypen im Alter zwischen 10 und 22 Jahren herausgearbeitet, wobei lediglich eine kleine Gruppe von bildungselitären Jugendlichen gezielt Museen aufsucht (vgl. Haring 2022: S. 242 f.).⁶

Die SINUS-Studie zeigt, dass Jugendliche ihre Freizeit am liebsten damit verbringen, Freund:innen zu treffen. Sport und Musik sind auf den nächsten Plätzen, gefolgt von Aktivitäten mit der Familie, die Erledigung von Hausaufgaben sowie die Nutzung der Zeit zum ‚Chillen‘. In dieser spielen Filme und Serien sowie die Nutzung von Social Media eine zentrale Rolle. Neben klassischen geschlechterspezifischen Unterschieden zeigen sich außerdem noch lebensweltliche Unterschiede. Hierbei lassen sich die neo-ökologischen sowie die experimentalistischen Jugendlichen hervorheben, welche in ihrer Freizeit auch ab und zu Museen besuchen (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 124, S. 132–134).

⁶ 28,7% der von Haring untersuchten Jugendlichen bewegen sich in mehreren Freizeitkontexten gleichzeitig, jedoch hauptsächlich innerhalb und mit der Peergroup und nicht in Vereinen. Weitere 25,4% der Jugendlichen verbringen ihre Freizeit hauptsächlich in medialen Freizeitwelten und wenig mit sozialen Kontakten. Als dritten Typ (12,1%) lassen sich Jugendliche nennen, die ihre Freizeit in organisierten und strukturierten Aktivitäten wie in Vereinen, Gruppen und Verbänden verbringen. Neben dem Typus, der hauptsächlich die Ganztageschule besucht und somit die Freizeit in einem schulischen Kontext verbringt (27,1%), gibt es noch den bildungselitären fünften Typus (6,7%). Diese Jugendliche wählen ihre Freizeit- und Bildungsorte, beispielsweise Museen, bewusst und gezielt aus. Sie rezipieren vorwiegend Printmedien, nutzen digitale Medien eher als Arbeitswerkzeuge und selten als Unterhaltungsmedium und spielen regelmäßig mindestens ein Musikinstrument (vgl. Haring 2022: S. 242 f.).

Als Treffpunkte in ihrer Freizeit nutzen Jugendliche neben dem privaten Wohnraum öffentliche Orte wie Einkaufszentren sowie Spiel- und Sportplätze. Im 17. Kinder- und Jugendbericht sprechen sich Jugendliche für ein größeres Angebot an öffentlichen Räumen und Veranstaltungen für junge Menschen aus. Für vorhandene Orte wünschten sich die Jugendlichen eine bessere Instandhaltung sowie höhere Sicherheitsmaßnahmen. Zusätzlich fehlte es einigen Jugendlichen an zeitlichen und materiellen Ressourcen, um alle gewünschten Freizeitinteressen auszuüben (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 165). Auch wenn die wenigsten Jugendlichen unzufrieden mit ihrem Alltag sind, ist auch nur etwa ein Viertel von ihnen uneingeschränkt zufrieden. Zeitmangel und schulbedingter Stress zählen zu den Hauptfaktoren für Unzufriedenheit im Alltag der meisten Jugendlichen. Besonders zu viele Hausaufgaben und lange Schultage beeinträchtigen ihre Zufriedenheit. Der stark durchstrukturierte Tagesablauf führt bei einigen sogar zu Freizeitstress, da sie versuchen, zu viele Aktivitäten unterzubringen (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 126–129).

3.2.4. Werte, Normen und Orientierungen

Sowohl die SINUS-Studie, als auch die Shell-Jugendstudie, haben zentrale Werte identifiziert, die von den meisten Jugendlichen geteilt werden. Unterschiede zeigen sich jedoch in der individuellen Ausgestaltung und Priorisierung dieser Werte. Darüber hinaus verfügt jede:r Jugendliche über persönliche Werte, die er:sie vertritt und die ihre:seine Lebensweise prägen. Allgemein streben Jugendliche in ihrem Leben nach Halt, Orientierung und sozialen Werten wie Familie, Freund:innen, Vertrauen, Ehrlichkeit und Treue. Geborgenheit und stabile soziale Beziehungen sind für die Jugendlichen von großer Bedeutung. Gleichzeitig äußern sie den Wunsch nach materieller Sicherheit, der je nach sozialem Hintergrund variiert: ein guter Lebensstandard (mittlere bis obere soziale Schicht) und grundlegende Absicherung (untere bis mittlere soziale Schicht). Neben dieser Grundsicherheit sind auch humanistische Werte unter Jugendlichen weit verbreitet. Hierzu zählen Hilfsbereitschaft, Toleranz und Empathie sowie Themen der sozialen Gerechtigkeit und Gleichheit. Neben LGBTIQ*-Themen wurden in der Studie Rassismus, Geschlechtergerechtigkeit und Armut angesprochen. Zusätzlich spielen zum einen Selbstbestimmung und Unabhängigkeit eine zentrale Rolle. Viele Jugendliche streben nach Autonomie, insbesondere in Bezug auf Schule und Eltern. Zum anderen sind Leistungs- und

Wettbewerbsprinzipien bedeutend. Jugendliche sehen schulische und berufliche Erfolge als Grundstein für Wohlstand und Selbstverwirklichung. Leistung wird dabei meist als Mittel zum Zweck verstanden, während eine intrinsische Motivation zur Leistung eher selten ist und wenn, dann vor allem bei sozial besser gestellten Jugendlichen zu finden ist (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 27–30).

Die Shell-Jugendstudie hebt hervor, dass sich in den letzten zwei Jahrzehnten ein verstärktes politisches Engagement bei den Jugendlichen verzeichnen lässt (vgl. Quenzel/Hurrelmann 2022: S. 70). Außerdem etablierte sich in den Erhebungen seit 2015 eine Ausrichtung an einer bewussten Lebensführung als ein stabiles neues Wertemuster. Gesundheitsbewusstes Leben, umweltbewusstes Verhalten, das Hören auf eigene Gefühle, Achtsamkeit und Offenheit sind dabei wichtige Stichpunkte (vgl. Schneekloth/Wolfert 2024: S. 105, S. 128 f.).

3.2.5. Ängste und Sorgen

Jugendliche haben ein ausgeprägtes Bewusstsein für aktuelle gesellschaftliche Krisen und Sorgen. Laut der SINUS-Studie sind die größten politischen Anliegen der Jugendlichen der Klimawandel, Inflation, Diskriminierung und Kriege. Während sie Inflation und Kriege eher als indirekt belastend empfinden, fühlen sie sich von Umweltproblemen und Ungleichbehandlung stärker persönlich betroffen. Mit deutlichem Abstand folgen Themen wie bezahlbares Wohnen, strukturelle Herausforderungen im Bildungssystem, soziale Ungleichheit und Kriminalität (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 156).

Wie bereits in Verbindung mit Freizeitstress angesprochen, ist der schulische Alltag für viele Jugendliche ein Grund für Stress und Überforderung. Sie spüren einen stärker werdenden Leistungsdruck und zu wenige Erholungspausen durch die Verdichtung von Lerninhalten (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 168).

Weitere Sorgen der Jugendlichen beziehen sich auf persönliche Bereiche. Sie denken über ihre Zukunft und den Übergang ins Erwachsenenleben nach, sorgen sich um schulische Erfolge, die Jobsuche und finanzielle Stabilität sowie um ihr soziales Umfeld. Dazu zählen Ängste vor Verlusten, um die Gesundheit von Familie und Freunden oder vor dem Ende von Beziehungen. Dennoch zeigt sich insgesamt,

dass sie optimistisch in die Zukunft blicken und ihre Hoffnungen die Sorgen überwiegen (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 150 f.).

3.2.6. Politische und gesellschaftliche Partizipation

Junge Menschen wachsen heute im Kontext des demografischen Wandels auf. Einerseits sind junge Menschen dadurch hoch gefragt, was sich durch freie Ausbildungsplätze und mehr Auswahl in der Berufswahl abzeichnet. Andererseits geraten sie in die Rolle einer Minderheit, deren Interessen und Bedürfnisse häufig nicht mit denen anderer Alters- und Bevölkerungsgruppen übereinstimmen. Es besteht die Gefahr, dass sie bei der Verteilung von (finanziellen) Ressourcen benachteiligt werden. So wird bereits jetzt in Deutschland für das öffentliche Erziehungs- und Bildungssystem im internationalen Vergleich wenig Geld ausgegeben. Bei der Thematisierung von Jugendlichen, beispielsweise in der Politik, Wissenschaft oder in den Medien, kommt es häufig zu Pauschalisierungen und Ausdrücken wie ‚die Jugend von heute‘. Die tatsächliche Vielfalt jugendlicher Lebenswelten wird häufig nicht dargestellt und wahrgenommen. Ein weiteres Problem sind die fehlenden Einflussmöglichkeiten von jungen Menschen, die auf Grund ihres Alters nicht wahlberechtigt sind. 50% der 12- bis 25-Jährigen (64% bei den 14- bis 24-Jährigen) bezeichnen sich als politisch interessiert und, wie im vorherigen Kapitel gezeigt wurde, auch das politische Engagement junger Menschen ist leicht angestiegen. Allerdings haben nur 29% der 14- bis 24-Jährigen das Gefühl, die politischen Entscheidungen beeinflussen zu können. Proteste der Jugendlichen, wie beispielsweise bei ‚Fridays for Future‘, zeigen, dass viele Jugendliche mitentscheiden und sich engagieren wollen (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 185; S. 281-283; Quenzel/Hurrelmann 2022: S. 14 f.; Schneekloth/Albert 2024: S. 44 f.). Auch wenn teilweise unterstützend reagiert wurde, sind „insgesamt eher Nichtanschlüsse ‚der Erwachsenen‘ in Machtpositionen an die Forderungen der jungen Menschen zu konstatieren“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 283).

In der Untersuchung zum 17. Kinder- und Jugendbericht haben Teilnehmende klar den Bedarf einer Ausweitung an Teilhabemöglichkeiten betont. Junge Menschen fühlen sich in politischen Kontexten oft nicht ernst genommen, und ihre Anliegen sowie Interessen werden häufig ignoriert. Insbesondere auf höheren politischen Ebenen entsteht dadurch unter Jugendlichen der Eindruck, übergangen zu werden.

Die hohen Hürden und die starke Formalisierung von Beteiligungsprozessen stellen zusätzliche Barrieren dar. Zudem mangelt es an Informationen über bestehende Möglichkeiten zur Mitgestaltung, sodass junge Menschen oft selbst aktiv werden müssen, um sich einzubringen zu können. Des Weiteren sind Kenntnisse über rechtliche Vorgaben und Verwaltungsabläufe, finanzielle Mittel sowie zeitliche Ressourcen notwendig. Auch Faktoren wie Sprachkompetenzen und das Bildungsniveau beeinflussen die Zugänglichkeit und die Chancen zur Partizipation. Als ein weiteres Problem lässt sich die fehlende Nachhaltigkeit von Beteiligungsformaten konstatieren. Die Ergebnisse von Beteiligungsprojekten finden in langfristigen Entscheidungen kaum Beachtung und es fehlt an systematischer Evaluation und Weiterentwicklung von Partizipationsformaten (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 173). Als Ergänzung dazu zeigt die SINUS-Studie, dass Jugendliche vor allem Erwachsene, die ihnen nicht auf Augenhöhe begegnen und jungen Menschen pauschal Kompetenzen absprechen, als Barriere von politischer, aber auch gesellschaftlicher Beteiligung (in beispielsweise Vereinen, soziales Engagement, etc.) wahrnehmen. Jugendliche haben das Gefühl, auf Ideen und Anliegen werde nicht eingegangen oder diese würden gar nicht erst angehört. Die häufigste genannte Voraussetzung dafür, dass Jugendliche motiviert sind, sich einzubringen, ist die Beteiligung Gleichgesinnter. Nur gemeinsam haben sie das Gefühl, tatsächlich etwas verändern zu können (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 265 f.).

Als Nachrichtenquelle nutzen Jugendliche in erster Linie soziale Medien. Hierbei besteht eine erhöhte Gefahr von Falschinformationen, der Beeinflussung durch demokratie- und menschenfeindliche Hetze sowie der Konfrontation mit Verschwörungsmithen. Gerade die AfD und rechtsradikale Akteur:innen sind stark in den sozialen Medien aktiv. Jugendliche haben Kenntnis von diesen Gefahren, die Mehrheit glaubt jedoch, sogenannte Fake News mit Hilfe des ‚gesunden Menschenverstandes‘ zu erkennen (vgl. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2024: S. 135, S. 284; Calmbach et al. 2024: S. 244). Trotzdem finden es 90 % der Jugendlichen wichtig, dass in der Schule über den Umgang mit digitalen Medien und das Erkennen von Fake News verpflichtend aufgeklärt wird (vgl. Albert et al. 2024: S. 23).

3.3. Kurzüberblick zum dritten Kapitel

Jugendliche befinden sich in ihrer eigenen Lebensphase, die gekennzeichnet ist von Entwicklungsaufgaben und Herausforderungen zur Verselbständigung, Qualifizierung und Autonomie. Es ist hervorzuheben, dass die Lebenswelten der Jugendlichen sehr vielfältig sind. Sie unterscheiden sich in sozialer Herkunft, Schichtzugehörigkeit, Lebensumfeld, Geschlecht und ethnischem Hintergrund, was sich auch in ihrer Lebensweise sowie ihren Interessen, Ängsten, Wünschen und Werten zeigt. Dementsprechend kann nicht von der Jugend, sondern muss von vielen ‚Jugenden‘ gesprochen werden. Insgesamt zeigt sich, dass politische und gesellschaftliche Themen und Konflikte auch die Lebenswelten der Jugendlichen beeinflussen. Sie sind interessiert daran, teilzuhaben, gehört zu werden und sich auf Augenhöhe mit dem Rest der Gesellschaft auszutauschen. Jedoch erleben sie oft das Gefühl, übersehen und nicht gehört zu werden sowie wenig Einflussmöglichkeiten zu haben.

4. Jugendliche in Museen

Nach der vorherigen Auseinandersetzung mit Jugendlichen und der Betrachtung von Publikumsorientierung und Vermittlung im Museum soll nun genauer die Zielgruppe Jugendliche in Museen thematisiert werden. Dieses übergreifende Kapitel, welches die beiden vorausgegangenen Kapitel verbindet, dient einer genaueren Verortung der aktuellen Situation von Jugendlichen als Zielgruppe von Museen. Dazu werden zunächst verschiedene Studien im Zusammenhang mit Museumsbesuchen betrachtet und anschließend auf museale Angebote für Jugendliche eingegangen.

4.1. Museumsbesuche von Jugendlichen

Aktuelle Zahlen zu Jugendlichen in Museen lassen sich nur schwer finden. Für eine groß angelegte Studie der fünf Dachorganisationen des deutschen Museumssektors wurde ein Monitoringverfahren entwickelt, um die gesamte Bevölkerung und ihre Einstellungen zu Museen besser zu verstehen und eine publikumsorientierte Museumsarbeit zu unterstützen. Erste Ergebnisse dieser Langzeitstudie wurden zwar bereits veröffentlicht, befragt wurden jedoch Besucher:innen erst ab 18 Jahren (vgl. L'Oeil du Public (Suisse) 2024). Die Studie zeigt, dass kulturelle Praktiken beziehungsweise Museumsbesuche vor allem mit dem Bildungsniveau korrelieren. Finanzieller Wohlstand und Alter spielen ebenfalls eine Rolle, jedoch in einem

geringeren Ausmaß. Auch zeigt die Studie, dass Museen sowohl für ältere als auch jüngere Menschen (ab 18 Jahren) interessant und im Vergleich zu anderen Kultureinrichtungen am wenigsten altersabhängig sind. Außerdem werden Museen von der Mehrheit der Bevölkerung nicht als langweilig, sondern als ein Orientierungspunkt und vertrauenswürdiger Ort angesehen (vgl. ebd.: S. 67 f.).

Andere Studien, wie die Berliner Studie zur kulturellen Teilhabe, schließen Jugendliche zwar mit ein, jedoch im Altersspektrum von 15 bis 29, was eine fundierte Aussage zu Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren, wie sie in dieser Arbeit untersucht werden, erschwert (vgl. Tewes-Schünzel et al. 2023). Als dritte Studie ist die vergleichende Besucher:innenstrukturanalyse aus dem Jahr 2022 zu nennen, in welcher acht große Museen der Leibniz-Gemeinschaft in Deutschland mit unterschiedlichen Themenprofilen untersucht wurden. Die jüngste untersuchte Altersgruppe dieser Studie waren 15- bis 24-Jährige. Es zeigte sich, dass diese Altersgruppe am ehesten Naturkundemuseen, nachfolgend naturwissenschaftlich-technische Museen und zuletzt kulturhistorisch-archäologische Museen besucht. Allgemein zeigt die Studie, dass ein Museumsbesuch ein soziales Ereignis ist, da lediglich 12% der befragten Besuchenden allein in die befragten Museen gingen. Allgemein ist die gemeinsame Freizeitgestaltung die größte Besucher:innenmotivation. Die zweite Hauptmotivation für den Besuch ist das Lernen sowie das Verfolgen eigener Interessen. Auch zeigt sich, dass im Allgemeinen die meisten Museumsbesucher:innen höher gebildet und eher offen für neue Erfahrungen sind. Des Weiteren haben sie weder eine allgemein starke Neigung für äußerst sachliche, noch stark emotionsgeladene Vermittlungsangebote (vgl. Thoma et al. 2022: S. 54 f., S. 71, S. 83-85).

Eine weitere Studie, aus der Aspekte der kulturellen Teilhabe abgelesen werden können, ist die Zeitverwendungsstudie für Kultur und kulturelle Aktivitäten aus dem Jahr 2022 des statistischen Bundesamtes. Im Durchschnitt verbringen die Menschen in Deutschland 24 Stunden pro Woche mit Kultur und kulturellen Aktivitäten. Dazu gehören Besuche kultureller Veranstaltungen und Einrichtungen, künstlerische Tätigkeiten, Spiele, Lesen, Fernsehen, Streaming, sowie der Konsum von Radioprogrammen, Musik oder anderer Tonaufnahmen. Von diesen 24 Stunden werden im Durchschnitt nur 4 Minuten für den Besuch von Kunstausstellungen und Museen genutzt. In der Altersgruppe der 12- bis 18-Jährigen ist der Durchschnittswert

mit 26:30 Stunden pro Woche für Kultur und kulturelle Aktivitäten etwas höher als bei der Gesamtbevölkerung. Davon werden 02:24 Stunden pro Woche für den Besuch kultureller Veranstaltungen und Einrichtungen aufgewendet. Hierzu zählen Theater-, Konzert-, Musical- sowie Kinobesuche, Kunstaussstellung, Museen, Bibliotheken und Ausflüge. Die genaue Zeit für Museumsbesuche von Jugendlichen lässt sich in den Veröffentlichungen nicht erkennen (vgl. Liersch 2024: S. 13–16).

Untersuchungen zur kulturellen Teilhabe von Jugendlichen erfolgten 2004/2005, sowie 2011 durch das erste und zweite Jugend-KulturBarometer. Eine dritte, aktuellere Untersuchung wurde nicht durchgeführt. Die Befragung der 14- bis 24-Jährigen durch das Jugend-KulturBarometer wurde vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert und durch das Zentrum für Kulturforschung durchgeführt (vgl. Keuchel/Larue 2012). Kulturelle Teilhabe lässt sich dabei an zwei Indikatoren messen: Dem Zugang zu kulturellen Angeboten sowie der eigenen künstlerisch-kreativen Betätigung. Der Zugang zu kulturellen Angeboten erfolgt in verschiedenen Räumen. Einerseits gibt es den medialen oder virtuellen Raum, wie beispielsweise virtuelle Museumsrundgänge. Andererseits spielen physische öffentliche Räume wie Museen, Theater oder Bibliotheken eine wichtige Rolle (vgl. Keuchel 2014a: S. 37). Ein zentrales Ergebnis dieser Studie ist, dass Jugendliche vielfach eigene jugendkulturelle Angebote nicht als Kultur wahrnehmen, sondern lediglich klassische Künste. Stattdessen werden populäre Kulturangebote nicht als Kultur, sondern als Freizeit- und Unterhaltungsangebote erachtet. Zudem glauben viele an ein altersspezifisches Rollenverhalten bei Kulturbesuchen. Sie sind der Meinung, dass sie eher an klassischen Kulturangebote teilnehmen werden, wenn sie älter sind (vgl. Keuchel/Larue 2012: 17, S. 189). Zum Zeitpunkt der Studie hatten 13% der Jugendlichen Interesse an Museen. Ausstellungen mit medialen Kunstformen, aktuellen Themen, Zeitgeschichte sowie technisch-naturwissenschaftlichen Themen sind bei der Altersgruppe am beliebtesten. Trotz des geringen Interesses haben 70% der Jugendlichen mindestens einmal ein Museum oder eine Ausstellung besucht (vgl. Keuchel 2012: S. 69 f.).

Als Multiplikator:innen und Begleitung zu Kulturveranstaltungen spielen Eltern sowie die Schule die größte Rolle. Dabei werden Besuche über die Schule jedoch als Teil des Lehrplans und nicht als ein mögliches Freizeitangebot wahrgenommen. Vor allem Eltern mit hoher Schulbildung engagieren sich für die Kulturvermittlung.

Besonders hoch ist das Interesse der Jugendlichen an Kultur, je früher junge Menschen ihren ersten Kulturbesuch hatten und wenn nicht ausschließlich die Schule, sondern auch weitere formelle Partner:innen Kulturbesuche vermitteln. Zusätzlich interessieren sich Jugendliche eher für Kulturbesuche, wenn sie in ihrer Freizeit künstlerisch-kreativen Hobbys nachgehen. Die beliebtesten kulturelle Angebote sind besondere Events sowie lockere Veranstaltungen, bei denen auch etwas gegessen und getrunken wird. Als Gründe gegen einen Kulturbesuch wurden vor allem fehlendes eigenes Interesse beziehungsweise das Überwiegen der Interessen an anderen Aktivitäten und Möglichkeiten genannt. Außerdem werden fehlendes Interesse im Freundeskreis sowie fehlende künstlerische Veranlagung aufgeführt. Auch wird festgehalten, dass Jugendliche die Angebote als nicht relevant für ihre tägliche Erlebniswelt erachten (vgl. Keuchel/Larue 2012: 17, S. 43, S. 61, S. 65, S. 82 f, S. 109, S. 189).

4.2. Museale Angebote für Jugendliche

Zu Beginn dieses Kapitels ist anzumerken, dass im Allgemeinen die Thematisierung von musealen Angeboten für Jugendliche als reproduktiver Diskurs (vgl. Kapitel 2.3.1.2) stattfindet, vor dem Hintergrund zukünftiger Besucher:innengenerierung und einer positive Bindung an den Ort Museum (vgl. Rahemipour 2023: S. 60).

„Um die Weichen für die Zukunft zustellen, ist es [...] notwendig, dass es dem Museum gelingt, sich ein neues junges Publikum zu erarbeiten“ (vgl. Binder 2014: S. 48).

„Nur wenn es gelingt, für Kultur zu begeistern [...], besteht die Aussicht, diese jungen Menschen zu den kulturellen Gestaltern, Konsumenten und Produzenten von morgen zu machen“ (vgl. Tessmer 2014: S. 13).

Folgendes Zitat der Kultur- und Medienpädagogin Anna Zembala fasst die momentane Angebotslage für Jugendliche am Museum passend zusammen:

„Die museumspädagogischen Angebote gehen von einer überwiegend freizeitorientierten Familie aus, deren Kinder zwischen sechs und bis 13 Jahre alt sind. [...] Leider werden dagegen nur selten museumspädagogische Programmpunkte für Jugendliche ab 13 Jahren angeboten. Sogar Kinder- und Jugendmuseen halten keine besonderen Programme für ältere Teenager bereit. Demzufolge findet man für Familien mit älteren Kindern oder Geschwisterkindern mit großem Abstand auch kaum Familienangebote, die an sie adressiert wären. [...] Schon jetzt biete sie viele Angebote Kindergärten und Schulen aller Altersstufen an. Diese könnten eine Grundlage für familiäre Programme sein.“ (Zembala 2015: S. 43)

Jugendliche sind neben Kindern eine wichtige Zielgruppe der Vermittlung im Museum. Dementsprechend gibt es viele Angebote und Auseinandersetzungen für Jugendliche im Rahmen von Schulangeboten. Im Gegensatz dazu lassen sich deutlich weniger Angebote an Jugendliche finden, welche außerhalb der Schule in ihrer

Freizeit stattfinden (vgl. John 2008: S. 33; John/Dauschek 2008: S. 33; Zembala 2015: S. 43). In der Checkliste des Deutschen Museumsbundes und des Bundesverbandes Museumspädagogik sind Jugendliche auch nicht als Zielgruppe vermerkt, sondern sind in der Kategorie ‚Alter‘ als ‚Schüler:innen‘ vertreten (vgl. Deutscher Museumsbund e.V./Bundesverband Museumspädagogik e.V. 2008: S. 12 f.). Angebote in der Schule können ein wichtiger Aspekt der Arbeit mit der Zielgruppe Jugendliche sein, da durch sie Jugendliche erreicht werden, welche nicht mit ihrer Familie ins Museum gehen. Bei positiven Erfahrungen kann zu weiteren Besuchen angeregt werden. Jedoch finden Besuche im Kontext der Schule meist nicht freiwillig statt und werden dementsprechend auch oft als erzwungen wahrgenommen. Gleichzeitig besteht in Verbindung mit Schule immer auch ein Noten- und Leistungsdruck, welcher sich auf das museale Erleben auswirken kann. Als Vorteil gegenüber dem Familienbesuch in der Freizeit haben die schulischen Angebote, dass sie in Verbindung und im Kontakt mit Gleichaltrigen stattfinden (vgl. Hafenegger/Kanbiçak 2024: S. 18 f.; Keuchel 2014b: S. 18; Kollar/Rudnicki 2023: S. 14; 2023: S. 60). Eine Möglichkeit zur Verbindung von Freiwilligkeit und Kontakt mit Gleichaltrigen wären publikumsorientierte Kooperationen oder Outreachprogramme, wie in Kapitel 2.2 angesprochen. Eine Zusammenarbeit wäre mit der offenen Kinder- und Jugendarbeit, Vereinen oder anderen Organisationen, in denen sich Jugendliche in ihrer Freizeit beschäftigen, denkbar. Vor allem Angebote an den Wochenenden oder in den Ferien würden sich hierfür anbieten (vgl. Deutscher Museumsbund e.V./Bundesverband Museumspädagogik e.V. 2008: S. 13; Lehmann-Klausch 2014: S. 39).

Auseinandersetzungen mit durchgeführten Angeboten – verbunden mit oder ohne schulische Beteiligung – geben in der wissenschaftlichen Literatur Anhaltspunkte, was bei Jugendlichen auf Zustimmung oder Ablehnung stößt. Zunächst lässt sich festhalten, dass, wie im oberen Zitat schon angedeutet, Kindermuseen nicht immer ansprechende Angebote für Jugendliche bereithalten. Fehlende und weiterführende Beschreibungen von Experimenten und kontemplativen Spielen bieten häufig keine Herausforderung mehr, um für Jugendliche spannend zu sein. Des Weiteren stößt auch die Spielplatz-Atmosphäre dieser Museen auf Ablehnung und hält Jugendliche davon ab, sich auf Sinnesexperimente einzulassen (vgl. Zembala 2015: S. 129). Auch wenn Jugendliche von spielerischen Ansätzen, vielfältigen Methoden und Formaten und von Arbeiten mit allen Sinnen angesprochen werden, bedarf es

Zugängen, die die Lebenswelten der Jugendlichen ansprechen und dabei sie sowie ihre Fragen, Interessen und Erfahrungen ernst nehmen (vgl. Kollar/Rudnicki 2023: S. 14 f.). Ernst genommen fühlen sich die Jugendlichen, wenn die Vermittlung auf Augenhöhe stattfindet, wie es beispielsweise laut den Erziehungswissenschaftler:innen Bruno Hafenegger und Türkân Kanbiçak durch die Arbeit der Peer-Guides im Jüdischen Museum in Frankfurt der Fall ist. Bei diesem Austausch unter Gleichaltrigen fühlen sich die Museumsbesucher:innen verstanden. Es kann gleichwertig miteinander kommuniziert werden und die Besucher:innen fühlen sich eingeladen, selbst zu partizipieren (vgl. Hafenegger/Kanbiçak 2024: S. 215). Zugänge zur Lebenswelt lassen sich erschließen, indem, wie in Kapitel 3 beschrieben, sich mit der Lebensphase Jugend und deren speziellen Entwicklungserwartungen sowie deren Werten, Ängsten und Freizeitverhalten auseinandergesetzt wird. Ein beispielhafter Ausstellungsbesuch im ehemaligen Atelier des Malers Werner Tübke zeigt, dass Werte und Lebensentwürfe mithilfe einer kritischen Auseinandersetzung mit Kunst thematisiert werden können. Auf diese Weise werden auch die existenziellen Fragen nach Identität, Selbst- und Fremdbild der Jugendlichen, welche in der Lebensphase Jugend eine große Rolle spielen (vgl. Kapitel 3.1), aufgegriffen (vgl. Vetter/Wachter 2013: S. 36–48). Ein anderes Beispiel zeigt das Wallraf-Richartz-Museum & Fondation Corboud, welches Jugendliche einlud, sich während der Betrachtung der Werke von Peter Paul Rubens Gedanken über Freundschaft zu machen (vgl. Sonntag 2017: S. 87). Freund:innen spielen wie im Kapitel 3.2.2 beschrieben eine zentrale Rolle im Leben von Jugendlichen, wodurch ein Bezug zur Lebensrealität von Jugendlichen entsteht.

Ein weiterer potenzieller Ansatzpunkt für eine verbesserte Vermittlung an Jugendliche ist die Einführung von mehr Angeboten im Bereich Medienkunst und neue Medien. Der virtuelle Raum hat, vor allem in der Zeit zum Chillen (vgl. Kapitel 3.2.3) und zur Kommunikation (vgl. Kapitel 3.2.2), für Jugendliche eine hohe Bedeutung und Museen könnten so an die Lebensrealität der Jugendliche anschließen. Darüber hinaus schlägt das 2. Jugend-KulturBarometer eine Anpassung der Eintrittskosten sowie eine verstärkte Einbindung männlicher Bezugs- und Vermittlungspersonen vor um Museen attraktiver für Jugendliche zu machen. Zusätzlich könnte mehr Action und Spannung im Museum das kulturelle Interesse der Jugendlichen fördern (vgl. Keuchel/Larue 2012: 53; S. 199; Tessmer 2014: S. 11). Auch zeigen

Praxisbeispiele, dass es sinnvoll wäre, auf eine allzu wissenschaftliche Sprache zu verzichten. Stattdessen sollten komplexe Zusammenhänge verständlicher und ansprechend dargestellt werden. Auch wird die Schaffung eines jugendgerechten Ambientes gefordert (vgl. Hafenegger/Kanbiçak 2024: S. 6 f.). Zuletzt sollen Museen zu Orten werden, in denen sich Jugendliche wohlfühlen, einfach da sein und nichts tun können. Gleichzeitig sollte auch nach ihren Meinungen gefragt und ihnen Freiraum gegeben werden, in dem sie Ideen einbringen und sich auf Augenhöhe beteiligen können (vgl. Winter 2016: S. 276; Zembala 2015: S. 101).

4.3. Kurzüberblick zum vierten Kapitel

Spezifische Studien, die das Museumsverhalten von Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren untersuchen, lassen sich nur schwer finden. Jedoch können aus allgemeineren Forschungsarbeiten zu kulturellen Themen sowie zu anderen Altersgruppen bestimmte Erkenntnisse abgeleitet werden. So zeigt sich, dass die Teilnahme an Museumsbesuchen primär mit dem Bildungsniveau korreliert, während finanzielle Ressourcen und das Alter eine untergeordnete Rolle spielen. Museumsbesuche erfolgen zudem selten alleine, sondern meist im Rahmen sozialer Interaktionen. Darüber hinaus verbringen jüngere Menschen im Vergleich zur Gesamtbevölkerung in Deutschland mehr Zeit mit kulturellen Aktivitäten. Genaue Daten für Museumsbesuche liegen jedoch nicht vor. Jugendliche besuchen meist in Begleitung ihrer Eltern oder im schulischen Kontext ein Museum. Museale Angebote werden von vielen Jugendliche nicht als Bestandteil ihrer alltäglichen Erlebniswelt wahrgenommen. Passend dazu lässt sich festhalten, dass außerschulische, museale Angebote für Jugendliche selten verfügbar sind. Dort, wo solche Angebote bestehen, wollen Jugendliche ernst genommen werden. Es bedarf jedoch weiterer Angebote, welche die Lebenswelt sowie Interessen der Jugendlichen mit einbeziehen. Insbesondere Peer-to-Peer-Ansätze scheinen geeignet zu sein, um die Ansprache und das Interesse Jugendlicher an musealen Angeboten zu fördern und zu verbessern. Zusätzlich lässt sich der Bedarf an Freiräumen zum Partizipieren und der Schaffung eines jugendgerechten Ambientes festhalten.

5. Forschungsvorhaben

Nach dieser theoretischen Einführung soll nun im Anschluss das Forschungsvorhaben dieser Arbeit genauer dargestellt werden. Hierfür wird zuerst zur

Forschungsfrage hingeführt und diese definiert. Danach wird das genaue methodische Vorgehen beschrieben.

5.1. Forschungsfrage

Im vorherigen Teil der Arbeit wurde ausführlich dargelegt, dass sich Museen und die dazugehörigen Vermittlungsprogramme an ihrem Publikum orientieren. Zudem wurde erläutert, was die Lebensphase Jugend charakterisiert und welche Themen die Lebenswelten von Jugendlichen prägen. Aufgezeigt wurde ebenfalls, dass die Alterseingrenzung bei der Betrachtung Jugendlicher uneinheitlich ist. In dieser Forschungsarbeit werden unter Jugendlichen, angelehnt an der häufigen Eingrenzung zwischen Kindern (0-12) und jungen Erwachsenen (18-27), Personen im Alter zwischen 12 und 17 Jahren verstanden. Des Weiteren stellt sich die Frage, ob die Themen, mit denen sich Jugendliche beschäftigen oder welche für sie bedeutsam sind, auch in Ausstellungen aufgegriffen und Jugendliche generell als Publikumszielgruppe von Museen wahrgenommen werden.

Im vierten Kapitel dieser Arbeit wurden bisherige wissenschaftliche Untersuchungen und Einschätzungen zu Jugendlichen im Museum dargestellt. Die Ergebnisse zeigen, dass Jugendliche zwar zum Publikum von Museen gehören, jedoch meist nur als Schüler:innen und nicht als Freizeitbesuchende wahrgenommen werden. Darauf aufbauend soll in dieser Forschungsarbeit untersucht werden, welche Aspekte eines Museums Jugendliche in ihrer Freizeit besonders ansprechen und was sie davon abhält, ein Museum zu besuchen. Welche Vermittlungsmethoden befinden sich in der betrachteten Ausstellung und welche davon sprechen Jugendliche auch an? Gibt es Themen, die Jugendliche motivieren könnten, ein Museum in ihrer Freizeit zu besuchen? Was hält Jugendliche davon ab, ein Museum in ihrer Freizeit zu besuchen? Diese Fragen sollen anhand eines Fallbeispiels untersucht werden.

Gewählt wurde dafür die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ im Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) in Karlsruhe (vgl. ZKM o. J.i). Das ZKM, das in einem späteren Abschnitt dieser Arbeit noch einmal genauer vorgestellt wird, scheint ein geeigneter Ort für diese Untersuchung zu sein. Durch seinen spezifischen Medienbezug unterscheidet es sich deutlich von anderen Museen (vgl. ZKM o. J.g). Dies entspricht einer zentralen Empfehlung des zweiten Jugend-KulturBarometers: der Förderung medialer und digitaler Erfahrungen im Kulturbereich für junge Zielgruppen (vgl.

Keuchel/Larue 2012: S. 199). Des Weiteren wirbt das ZKM auf seiner Website mit einem vielfältigen Programm für alle Altersgruppen, welches sowohl Kinder, Jugendliche als auch Erwachsene ansprechen soll (vgl. ZKM o. J.j). Die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ wurde gewählt, da sie, neben der Dauerausstellung, die einzige Ausstellung des ZKM ist, welche während des gesamten Bearbeitungszeitraums zugänglich war (vgl. ZKM o. J.a). Die Dauerausstellung des ZKM, welche sich seit 2018 mit Computerspielen beschäftigt, wurde nicht gewählt, da für diese Arbeit nach einem möglichst aktuellen Projekt gesucht wurde, mit dem Ziel, Ansprechpartner:innen wie Kurator:innen vor Ort befragen zu können. Bei der Dauerausstellung waren die Mitglieder des ursprünglichen Projektteams zum Zeitpunkt der Erhebung nicht mehr greifbar und so die eigentlichen Hintergründe und Ziele nicht mehr abfragbar (vgl. ZKM o. J.n). Zusätzlich dazu haben das moderne Thema der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ sowie die verschiedenen thematischen Inhalte die Hoffnung erweckt, möglichst viele Jugendliche anzusprechen und diese somit im Museum für ein Interview gewinnen zu können.

Auf dieser Basis lautet die genaue Frage dieser Forschungsarbeit: *Welche spezifischen Aspekte der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ tragen zu einer zielgruppengerechten Ansprache von Jugendlichen bei und welche Faktoren wirken als Barrieren für deren Besuch?*

5.2. Methoden

Zur Untersuchung der Forschungsfrage wurde zuerst eine Analyse der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ vorgenommen. Hierfür wurde zunächst eine detaillierte, rekonstruktive Beschreibung aller Elemente der Ausstellung vorgenommen. Diese Vorgehensweise lehnt sich an die Ausarbeitung von Roswitha Muttenthaler an, welche sich wiederum auf das Konzept der ‚Dichten Beschreibung‘ von Clifford Geertz⁷ bezieht. Hierbei können durch systematisches Beschreiben neue Perspektiven entstehen, die es ermöglichen, sich von den ersten Eindrücken und spontanen Bewertungen zu lösen und alternative Interpretationsmöglichkeiten zu entwickeln (vgl. Muttenthaler 2022). Für diesen ersten Schritt wurde die Ausstellung mehrmals besucht und im Zuge dessen Skizzen und Fotografien angefertigt. Im Anschluss wurden

⁷ Für eine genauere Betrachtung der Konzeption von ‚Dichten Beschreibungen‘ empfiehlt sich das Buch ‚Dichte Beschreibung‘ von Clifford Geertz (vgl. Geertz 2019) sowie der Aufsatz ‚Dichte Beschreibung‘ von Manfred Ziegler (vgl. Ziegler 1998).

diese der Lesbarkeit halber digitalisiert und aufbereitet. Erste Beobachtungen von Besucher:innen in der Ausstellung sowie Auffälligkeiten beim Erstellen der Skizzen wurden stichpunktartig festgehalten (vgl. Anhang 10.4). Auch wurden Begleitveranstaltungen, wie Führungen und Workshops, welche regelmäßig und/oder im vorher festgelegten Forschungszeitraum (13. Dezember 2024 bis 20. Januar 2025) stattfanden und auf der Webseite beworben wurden, stichpunktartig dokumentiert (vgl. Anhang 10.3). Auf Basis dieser beschreibenden Phase wurden die zugrundeliegenden Aspekte der Vermittlung (vgl. Kapitel 2), wie die Diskurse der Kunstvermittlung (vgl. Kapitel 2.3.1) und Beteiligungsgrade der Ausstellungselemente (vgl. Kapitel 2.3.2) interpretatorisch analysiert. Zusätzlich wurden Aspekte der jugendlichen Lebenswelten (vgl. Kapitel 3), wie sie in der Ausstellung thematisiert oder reflektiert werden, herausgearbeitet.

Als zweiter Abschnitt meines Forschungsvorhabens wurden problemzentrierte Interviews mit jugendlichen Museumsbesucher:innen geführt. Diese leitfadengestützten Interviews sind auf konkrete Phänomene wie die (fehlenden) Museumsbesuche von Jugendlichen hin ausgerichtet. Problemzentrierte Interviews sind primär theoriegenerierend und weniger theorieüberprüfend angelegt. Durch die Verwendung eines Leitfadens (vgl. Anhang 10.5.1) können jedoch bestehende Vorannahmen zum untersuchten Phänomen berücksichtigt werden (vgl. Kohlbrunn 2024). Zunächst wurde versucht, Jugendliche am Ende ihres Ausstellungsbesuchs, jedoch innerhalb der Ausstellung zu befragen. Die Idee dahinter war, dass Gespräche über die einzelnen Ausstellungselemente und Themen leichter geführt werden können, wenn sich diese direkt in der Nähe und in der Wahrnehmung der Befragten befinden. Es stellte sich jedoch als schwierig heraus, Jugendliche zum richtigen Zeitpunkt – nach Abschluss des Ausstellungsbesuchs, aber noch vor dem Betreten der Treppe Richtung Ausgang – anzutreffen. Zusätzlich wurde eine gezielte Befragung durch die Tatsache erschwert, dass es zwei verschiedene Ausstellungsausgänge gibt (vgl. Anhang 10.4.1). Aus diesem Grund wurde der Interviewort in den Eingangsbereich verlagert. Im Eingangsbereich wurden Interviews mit allen jugendlichen Museumsbesucher:innen durchgeführt, unabhängig davon, ob sie die konkrete Ausstellung besucht hatten oder nicht. Insgesamt wurden an fünf Befragungstagen 13 Interviews durchgeführt, wodurch Aussagen von 23 Museumsbesucher:innen erhoben werden konnten. Diese Interviews fanden ausschließlich während der

baden-württembergischen Weihnachtsferien statt. Vor den Weihnachtsferien waren bereits drei Versuche (Freitag, Samstag, Sonntag) unternommen worden, Jugendliche direkt in der Ausstellung zu befragen. Dabei konnten jedoch nur sehr wenige Jugendliche angetroffen werden, und keine der angesprochenen Personen war bereit oder in der Lage, ein Interview zu geben. Ein Rückschluss darauf, ob sich Jugendliche generell im Museum befanden, ist dadurch jedoch nicht zu treffen. Generell wurden deutlich mehr Personen angesprochen als letztendlich Interviews durchgeführt werden konnten. Als häufigste Gründe für eine Ablehnung waren Sprachbarrieren. Jugendliche, die nicht aus Deutschland stammten, sondern beispielsweise aus dem nahegelegenen Frankreich kamen oder aus anderen Ländern für einen Urlaub in Deutschland waren, lehnten die Interviews prinzipiell ab. Oft gaben sie an, kein Deutsch zu sprechen und sich ein Gespräch auf Englisch nicht zuzutrauen. Ein weiterer Grund war Zeitmangel, da viele Angesprochene schnell nach Hause wollten. Diese Begründung wurde jedoch nie von den Jugendlichen selbst geäußert, sondern immer von begleitenden Elternteilen. Wenn Jugendliche von sich aus kein Interesse an einem Interview hatten, gaben sie klar an, dass sie keine Lust (mehr) hätten. Eine zusätzliche Herausforderung bestand darin, das richtige Alter der Jugendlichen abzuschätzen. Viele der Angesprochenen waren entweder bereits zu alt, oder, seltener, zu jung. Darüber hinaus war es schwierig, den passenden Zeitpunkt zu finden, ohne die Jugendliche bei ihrem Museumsbesuch (beispielsweise im Café oder Museumsshop) zu stören. Die Interviews wurden bei Erlaubnis mit einem Handymikrofon aufgenommen oder bei Ablehnung einer Aufnahme erlaubterweise durch Notizen und einem direkt im Anschluss angefertigten Gedächtnisprotokoll festgehalten.

Als dritte Erhebungsmethode wurde ein Expertinneninterview mit einer Mitarbeiterin des Museums und der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ durchgeführt. Ein Expert:inneninterview unterscheidet sich von anderen qualitativen Interviews, da hierbei eine Person interviewt wird, die über eine besondere Art von Wissen auf einem spezifischen Gebiet verfügt. Oft wird, wie in diesem Fall, dieses Rollenwissen mit Berufsrollen in Verbindung gebracht (vgl. Kohlbrunn 2021). Auch für dieses Interview wurde im Vorhinein ein themenspezifischer Leitfaden (siehe Anhang 10.5.2) entwickelt. Es fand über Zoom, einer Plattform für Videokonferenzen, statt und wurde ebenfalls aufgenommen.

Nach der Durchführung der Interviews folgte deren Transkription (vgl. Anhang 10.6). Im Zuge der Anonymisierung wurde alles Gesagte so gekürzt oder umgeschrieben, dass kein Rückschluss auf die befragten Jugendlichen gezogen werden kann. Dabei wurde darauf geachtet, den Sinn der Aussagen nicht zu verändern. Alexandra Hermann, die Museumsmitarbeiterin, gestattete in ihrer Datenschutzerklärung eine nicht anonymisierte Verwendung ihrer Aussagen. Die Auswertung der Daten begann bereits mit der Transkription, da es hierbei zu einer intensiven Auseinandersetzung mit dem vorliegenden Material kommt. Während der Transkription kamen bereits erste Assoziationen, Fragen, Hypothesen und ähnliches auf, worauf während der späteren Analyse zurückgegriffen werden konnte (vgl. Langer 2013: S. 517).

Im nächsten Schritt, nach der Transkription der Interviews, folgte die Auswertung der Daten mit Hilfe der qualitativen Inhaltsanalyse. Dabei wurde sich an Philipp Mayrings Prinzip zur Kategorienbildung orientiert. Hierbei werden Kategorien durch einen Verallgemeinerungsprozess aus dem Material herausgebildet. Im ersten Schritt wurden die einzelnen Texte Zeile für Zeile durchgearbeitet und selektiert. Dabei konnten Abschnitte, die sich als unwesentlich oder ausschmückend herausstellten oder vom Thema abwichen, aussortiert werden. Gleichzeitig wurde für jede nicht aussortierte Textstelle eine beschreibende Überschrift gefunden. Es entstanden somit erste Kategorien (vgl. Mayring 2015: S. 85–90). Nach dieser ersten Extraktion wurden die entstanden Kategorien nochmals überarbeitet und die Textstellen nach den entstandenen Kategorien sortiert. Doppelte oder sinngleiche Kategorien konnten zusammengefasst, neue Kategorien gebildet sowie andere verworfen werden. Anschließend wurden die Kategorien der verschiedenen Interviews verglichen und zusammengeführt. Es entstand ein gemeinsames Kategoriensystem, das die Kategorien der einzelnen Interviews aufgreift und miteinander verbindet. Zuletzt erfolgte der endgültige Materialdurchgang, bei dem das Kategoriensystem überprüft und die verschiedenen Kategorien genau beschrieben wurden (vgl. Mayring 2022: S. 472). Im Zuge der Interpretation der Interviews dienten die Kategorien als Grundlage zur Aufstellung von Thesen zur Beantwortung der Forschungsfrage. Diese Thesen wurden mit weiterführender Literatur und den bereits aufgeführten Studien verglichen und kontextualisiert.

6. Vorstellung: Museum und Interviewpartner:innen

Um ein besseres Verständnis für das ZKM sowie die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ zu bekommen, wird beides im Folgenden genauer beschrieben. Zusätzlich werden die Interviewpartner:innen vorgestellt. Genauere Darstellungen der einzelnen Räume sowie die Transkriptionen der Interviews finden sich im Anhang dieser Arbeit.

6.1. ZKM: Zentrum für Kunst und Medien

Das ZKM wurde 1989 als Stiftung des öffentlichen Rechts von der Stadt Karlsruhe und dem Land Baden-Württemberg gegründet (vgl. ZKM o. J.k). Seit 1997 befindet sich das Museum in einem umgebauten Industriegebäude, das früher als Munitionsfabrik diente (vgl. ZKM o. J.d). Das ZKM bezeichnet sich selbst als weltweit einzigartig und beschreibt als Kernidee klassische Künste mit der digitalen Welt sowie moderne Technologien zu verbinden (vgl. Huskamp 2024: S. 3 f.). Neben der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ und einer Dauerausstellung zum Thema Gameplay wurde während der Bearbeitung dieser Arbeit eine Ausstellung zum koreanischen Künstler Sung Hwan Kim eröffnet. Zusätzlich ist die Kunsthalle Karlsruhe, welche für Sanierungsarbeiten geschlossen ist, zu Gast im ZKM und präsentiert Teile ihrer Sammlung (vgl. ZKM o. J.a). In der weiträumigen Eingangshalle des ZKMs befindet sich, neben den Eingängen zu den unterschiedlichen Ausstellungsflächen und Nutzungsräumen, die Museumskasse und -information sowie eine Garderobe, Schließfächer und Toiletten. Ergänzend dazu gibt es einen Museumsshop, eine Spielecke für Kinder sowie ein Café und Sitzgelegenheiten für alle Besucher:innen. Zusätzlich findet sich die gemeinsame Bibliothek des ZKM und der Staatlichen Hochschule für Gestaltung im Gebäude des Museums. An die Bibliothek anschließend findet sich die Medialounge, welche zum Lesen, Arbeiten und Zeit verbringen genutzt werden kann (vgl. Huskamp 2024: 16-21; S. 48 f.).

6.2. ‚Fellow Travellers‘

Die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ mit dem Untertitel ‚Kunst als Werkzeug, die Welt zu verändern‘ wird vom 21.09.2024 bis zum 08.06.2025 im ersten Obergeschoss des Lichthofs 8 und 9 im ZKM gezeigt (vgl. ZKM o. J.i). Um die Ausstellung zu erreichen, müssen die Besucher:innen durch Teile der Ausstellung von Sung Hwan Kim gehen, um zur Treppe oder Fahrstuhl in den ersten Stock zu gelangen. Bevor

die untere Ausstellung am 23.11.2024 eröffnet wurde, gab es einen direkten Zugang über eine Treppe im Foyer. Einzeltickets für ‚Fellow Travellers‘ gibt es nicht, sondern lediglich Tickets für beide Ausstellungen gemeinsam. Zusammen kosten die beiden Ausstellungen 8 €, ermäßigt 6 € und für Kinder und Jugendliche bis 17 Jahre 2,50 € Eintritt. Freitag nachmittags ist das Museum kostenlos (vgl. ZKM o. J.h).

In ‚Fellow Travellers‘ geht es darum, auf welche Art und Weise ein Zusammenleben auf der Erde gestaltet werden kann, welches sowohl lebenswerte Kulturen als auch eine lebenswerte Umwelt schafft. Dafür werden mit künstlerischen Projekten Ideen sowie bestehende Probleme aufgezeigt. Das Ziel der Ausstellung ist es, die Besucher:innen zu inspirieren sich einzubringen, um das Zusammenleben zu verändern (vgl. ZKM o. J.i). ‚Fellow Travellers‘ soll einen „vielstimmigen und dynamischen Ausstellungsraum [darstellen], in dem Künstler:innen, Wissenschaftler:innen, Communities und Bürger:innen zusammenarbeiten und voneinander lernen können“ (ZKM o. J.i)

Die Ausstellung besteht aus sechs kleineren, thematischen Ausstellungen, dem U-SEUM und einigen einzelnen, weiteren Elementen (vgl. Anhang 10.4). Die Informationen zu den folgenden Beschreibungen stammen alle von Ausstellungstexten, welche im Anhang abgebildet sind.

Eine dieser kleineren Ausstellungen (vgl. Anhang 10.4.3) widmet sich dem Künstler ‚Zheng Guogu‘, der sich vom Computerspiel ‚Age of Empires‘ inspirieren ließ. Basierend auf diesem Vorbild erschuf er einen einzigartigen Landschaftskosmos in der chinesischen Stadt Yangjiang, den ‚Liao Garden‘. Er verbindet in seiner Kunst Technologie mit alten Philosophien, Ritualen, Mystiken und Natur und stellt dabei die grundlegende Frage, wie neue Lebensweisen auf der Erde gestaltet werden können.

Eine zweite kleinere Ausstellung (vgl. Anhang 10.4.5) befasst sich mit der Dekolonialisierung des Architekturbegriffs. Dabei werden zwei Projekte des Architekten ‚Paul Tavares‘ gezeigt, welche sich mit der Lebensweise indigener Bevölkerungsgruppen im Amazonasgebiet auseinandersetzen. ‚Paul Tavares‘ macht im ersten Projekt sichtbar, dass große Teile des Amazonaswaldes keine unberührte Natur sind, sondern durch den Menschen kultiviert wurden und werden. Im zweiten Projekt unterstützt er das indigene Volk Xavantes dabei, ihre historischen Siedlungen als

architektonisches Erbe durch die UNESCO anerkennen und schützen zu lassen. Bei den Überresten der Siedlungen handelt es sich nicht um Ruinen, sondern um botanische Formationen. Die Ausstellung stellt die Frage, ob Bäume, Ranken und Palmen als Kulturdenkmäler geschützt werden können.

In der dritten Ausstellung (vgl. Anhang 10.4.6) wird das Netzwerk ‚Arte Útil‘, übersetzt ‚nützliche Kunst‘ oder ‚Kunst als Werkzeug‘, vorgestellt und eine Auswahl an Projekten aus dem Archiv des Netzwerkes vorgestellt. Bei den Projekten von Arte Útil wird Kunst genutzt, um bestehende Ordnungen infrage zu stellen, neue Möglichkeiten des geschäftlichen Handels aufzuzeigen und eine soziale Veränderung zu bewirken.

Der vierte Ausstellungsteil namens ‚Matters of Evidence‘ (vgl. Anhang 10.4.7) befasst sich mit den Verstecken von jüdischen Menschen während des 2. Weltkrieg in Polen und der Ukraine. Es wird die Frage untersucht, wie verschiedene Visualisierungsstrategien und Beweismethoden eingesetzt werden können, um historische Falschdarstellungen zu entkräften und Gegenerzählungen zu schaffen.

Die Rückgabe der während des belgischen Kolonialregimes im Kongo geraubten Figur von Balot nach Lusanga steht im Mittelpunkt des fünften Ausstellungsteils des Kollektivs ‚CAPTC‘. Hierbei wird die Kolonialgeschichte als eine Geschichte von Gewalt, Unterdrückung und Ausbeutung sichtbar gemacht. Zudem wird die Frage aufgeworfen, wie die bis heute wirkmächtigen Konsequenzen dieser Geschichte überwunden werden können und wie Restititionen angemessen umgesetzt werden können (vgl. Anhang 10.4.8).

Zuletzt handelt der sechste Ausstellungsteil namens ‚Common Grounds‘ (vgl. Anhang 10.4.9) davon, welche Verantwortung Künstler:innen und Designer:innen für den Planeten haben. Hierbei geht es zum einen um die Katzenwedelwiese, auf welcher im Rahmen einer anderen Ausstellung des ZKM ein Projekt zur Wiederbelebung der Wiese stattgefunden hat. Seit dem Projekt wird die Wiese von der Stadt Karlsruhe und dem ZKM betreut und hilft, neben dem lokalen Ökosystem, einen Raum zur künstlerischen Auseinandersetzung mit planetarischen Belangen zu schaffen. Zum anderen wird in diesem Ausstellungsteil das Bio Design Lab in Karlsruhe vorgestellt, welches sich mit ökosozialen Erneuerungen und biobasierten Materialien beschäftigt.

Zusätzlich befindet sich in der Mitte der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ das ‚USEUM‘ (vgl. Anhang 10.4.10). Mit diesem Raum soll das Museum erweitert und zugleich verändert werden. Das ‚USEUM‘ ist vom Museum als lebendiger Treffpunkt konzipiert, als ein Ort für Gemeinschaften, soziale und wissenschaftliche Projekte, zum Arbeiten oder einfach, um sich zu treffen (vgl. ZKM o. J.m).

Am Schluss der Beschreibung der Ausstellung sei noch der Vermittlungsraum ‚BÄM‘ erwähnt. Dieser ist zwar nicht direkt Teil der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘, befindet sich jedoch auf demselben Stockwerk und ist lediglich durch eine halbhohe Mauer abgegrenzt. Die offene Werkstatt lädt alle Museumsbesucher:innen jeden Freitag nachmittag beim ‚BÄMlab‘ dazu ein, sich kreativ zu betätigen (vgl. ZKM o. J.e).

6.3. Jugendliche Interviewpartner:innen

Insgesamt wurden 13 Interviews mit 23 Interviewpartner:innen durchgeführt. Davon waren zwölf weiblich und elf männlich. Das Alter der Interviewpartner:innen lag zwischen 12 und 17 Jahren, mit einem Durchschnittsalter von etwa 15 Jahren (genauer: 14,96). Auffällig ist, dass alle befragten Personen deutscher Herkunft waren. Außerdem besucht die Mehrheit der Jugendlichen, nämlich 20 von ihnen, ein Gymnasium. Eine Person (B10) besucht eine Realschule, B13 geht auf eine Montessori-Gesamtschule und B20 besucht eine Gesamtschule mit Hauptschulzweig. Von den 23 Interviewpartner:innen haben zehn die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ besucht. Weitere zehn waren in anderen Ausstellungen des Museums und drei der Jugendliche kam ausschließlich in das Museum, um das Café und den Museumsshop zu besuchen.

6.4. Alexandra Hermann

Alexandra Hermann absolvierte ein Bachelorstudium in Kulturanthropologie und Kunstgeschichte, gefolgt von einem Masterstudium im Fach Kunstvermittlung. Am ZKM ist sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung Museumskommunikation, wie die Abteilung für Bildung und Vermittlung des ZKMs genannt wird, angestellt. Ihre Hauptaufgaben umfassen die Planung und Durchführung von Workshops, sowie die Entwicklung partizipativer Vermittlungsprojekte zu den aktuellen Ausstellungen. Außerdem ist sie für digitale und hybride Vermittlungsmöglichkeiten zuständig (vgl. ZKM o. J.c). Im Zuge ihrer Tätigkeit ist sie für ein schulunabhängiges Stipendienprogramm für Jugendliche verantwortlich. Bei dieser Masterclass arbeitet

sie ein Jahr lang mit den kunstaffinen Jugendlichen zusammen und realisiert mit ihnen eine eigene Ausstellung (vgl. AH: Z. 23-28). Für ‚Fellow Travellers‘ unterstützte sie das Projektteam bei zentralen Fragen der Konzeption im Bereich der Kulturvermittlung (vgl. AH: Z. 53-58).

7. Forschungsergebnisse und -diskussion

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Analyse der Ausstellung, sowie der durchgeführten Interviews präsentiert. Dabei werden die Ergebnisse der einzelnen Methoden nicht isoliert, sondern im Vergleich zueinander betrachtet und im Kontext bestehender Theorien sowie empirischer Studien diskutiert.

7.1. Beteiligungsgrade in ‚Fellow Travellers‘

In der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ lassen sich Exponate mit allen Beteiligungsgraden finden, welche im Kapitel 2.3.2 vorgestellt wurden. Diese werden im Folgenden aufgezeigt.

Die Mehrheit der Ausstellungselemente ist rezeptiv angelegt. Trotz der zahlreichen Nutzung von Bildschirmen, beziehungsweise digitalen Möglichkeiten, zeichnet sich die Ausstellung durch eine hohe Textlastigkeit aus. Vor jedem Überthema der Ausstellung befindet sich auf Holzbänken eine einleitende Beschreibung, die das jeweilige Thema erläutert. Abhängig von der Laufrichtung der Besucher:innen kann es jedoch vorkommen, dass diese beim Betreten eines Raumes nicht zuerst an den entsprechenden Erklärungen vorbeikommen und ‚unwissend‘ den Raum betreten. Darüber hinaus existiert ein erklärender Einführungstext, welcher sich an einem der zwei Aufgänge zur Ausstellung befindet. Da es am Eingang zur Ausstellung mehrere Laufrichtungen und kein klares Wegeleitsystem gibt, gehen viele Besucher:innen nicht an diesem Einleitungstext vorbei (vgl. Anhang 10.4.1, sowie 10.4.2). Das Fehlen eines kontextuellen Rahmens erschwert es, die verschiedenen ausgestellten Elemente zu verstehen und in Bezug zueinander zu setzen. Die Problematik des fehlenden Kontextes zeigt sich auch im Gespräch mit B1 und B3, welche den Einführungstext nicht gelesen haben:

„B3: Und dass das so schnell immer gewechselt hat alle Ausstellungen [...] und dass es keinen Zusammenhang zwischen den Themen gibt [...].“

B1: Ja, das war alles irgendwie so ein bisschen, man hat halt nicht so richtig einen roten Faden gesehen.“ (B1, B3: Z. 59-63)

B1 beschreibt weiter: „Naja, man muss sich schon sehr viel einlesen. Also, ich würde sagen, den Großteil habe ich jetzt nicht so tiefgründig verstanden.“ (B1: Z. 100 f.)

Alexandra Hermann sagt, dass die Ausstellung möglichst viele Menschen ansprechen solle, dass die Aufbereitung der vielen komplexen, unterschiedlichen Themen in einer einzelnen Ausstellung jedoch schwierig sei. Als Hilfestellung nennt sie das ausgelegte Glossar (vgl. Anhang 10.4.2). Auch biete das ZKM zahlreiche, begleitende, personale Vermittlungsangebote mit Schulklassen oder anderen Gruppen an, welche dabei helfen, sich mit den Themen auseinanderzusetzen.

„[I]ch glaube schon auch, dass die Positionen, die in ‚Fellow-Travellers‘ gezeigt werden mit den Texten und mit dem Begleitmaterial gut aufgearbeitet sind, dass man die Möglichkeit hat sich reinzufuchsen, wenn man drin ist. Also das Feedback bekommen wir auch. Ich glaube an sich, ist es aber schon auch eine Ausstellung für Menschen, die sich vielleicht so ein bisschen schon in diesem politischen Diskurs auch auskennen, weil es einfach sehr viele politische Positionen sind. [...] Ich glaube zum Beispiel, dass das Glossar auf jeden Fall schon hilft und die Texte helfen.“ (AH: Z. 199-218)

Für Besucher:innen, die sich intensiver mit den Inhalten beschäftigen wollen, stehen zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung. Es gibt Bücher auf Lesetischen und Zugriffe auf Webseiten über Tablets. Einige Besucher:innen, darunter auch Jugendliche, fotografierten Buchcover ab. Wie aus den Interviews deutlich wird, erschwert die Textlastigkeit für jene Besucher:innen, die weder die Zeit, Motivation noch entsprechende Kompetenzen mitbringen, den Zugang zu den Inhalten erheblich. Passend dazu erklärt B20: „Die Texte mag ich nicht so gerne. Ich habe LRS [Lese-Rechtschreib-Schwäche] und die Texte sind oft lange und schwierig zu verstehen“ (B20: Z. 20 f.). Auch B20 kritisiert: „Man musste sehr viel lesen, um es zu verstehen“ (B20: Z. 14).

Zusätzlich wurde von den Interviewpartner:innen kritisiert, dass digitale Vermittlungsformate nicht hinreichend genutzt wurden, um die Inhalte der Ausstellung verständlicher zu machen: „Es gab halt einmal auf so iPads so ewig lange Texte. Und das weiß ich nicht wirklich, was das sollte, und das wollte ich auch nicht durchlesen.“ (B2: 54 f.). Passend zu diesem Beispiel von B2, betont die Landesstelle für nicht-staatlichen Museen in Bayern, dass gut gestaltete Medienangebote den Zugang für unterschiedliche Zielgruppen, einschließlich Jugendlicher, erleichtern können. Eine hohe Attraktivität solcher Angebote kann durch die gezielte Nutzung von Bildern und Videos hervorgerufen werden. Texte sollten hingegen lediglich unterstützend und im Umfang möglichst gering gehalten werden. Mediale Angebote bieten gute Möglichkeiten, vorhandenen Text auf die entsprechende Zielgruppe, deren Sprachstil

und Sprachniveau einstellen zu können (vgl. Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern 2019: S. 24 f.). Diese Potenziale wurden in ‚Fellow Travellers‘ jedoch nicht genutzt.

Neben den Texten bietet die Ausstellung mehrere Möglichkeiten zur Informationsvermittlung über Videos. „Bildschirme eben [...], wie jetzt gerade hier vor uns, ich glaube das ist eher praktischer dafür. Weil diese langen Texte, ich glaube nicht, dass sich die jeder Jugendliche durchliest“ (B7: Z. 87-98). Allerdings war auch hier das Lesen oftmals unvermeidlich, da viele Videos nicht in deutscher Sprache und teilweise auch nicht in englischer Sprache vorlagen, weswegen Untertitel genutzt werden mussten. Teilweise waren Videos auf Englisch zudem nicht auf Deutsch untertitelt, was für Jugendliche und andere Museumsbesucher:innen ohne entsprechende Sprachkenntnisse zusätzliche Barrieren darstellt (vgl. Anhang 10.4). Die Videos, sowohl in der konkreten Ausstellung als auch in Museen allgemein, wurden von den befragten Jugendlichen positiv bewertet (vgl. B1-2: Z. 73 f.; B6: Z. 52; B7: Z. 85-88; B20: Z. 11). Jedoch ist die reine Existenz eines Videos nicht gleichzusetzen mit einem ansprechenden Ausstellungselement. B1 beschreibt, was für ihn ein gutes Video in einer Ausstellung ausmacht:

„Also, wenn man halt nicht so eine unendlich lange Aufmerksamkeitsspanne erstmal braucht [...] Weil, bei manchen waren dann auch so ein bisschen abstruse Sachen. Und wenn es halt irgendwie einen Zusammenhang gibt oder man auch irgendwie dazu was lesen kann, um was es geht, damit man nicht so komplett ins kalte Wasser geworfen wird. Dann finde ich die Filme immer generell so ein bisschen interessanter.“ (B1: Z.47-53)

Passend dazu ergänzt B6, dass Videos in Ausstellungen nicht zu lange sein dürfen: „so kurze Videos und so finde ich auch gut, aber wenn es halt zu lang ist, finde ich es ein bisschen, ich weiß nicht, dann weiß man auch nicht, wie lange es noch dauert und so“ (B6: Z. 51-53).

Es lässt sich festhalten, dass bei manchen der Videos Informationen fehlten, um einerseits zu verstehen, um was es in dem Video geht und warum es in der Ausstellung gezeigt wird, und andererseits um zu erkennen, wie lange diese Videos dauern. Dies findet man beispielsweise bei den vier Bildschirmen im Ausstellungsteil zu ‚Zheng Guogu‘, bei welchen die Videos zwar einen Informationstext haben, dieser jedoch nicht die Dauer angibt (vgl. Anhang 10.4.3). Andere Videos der Ausstellung sind zu lange, als dass die befragten Jugendlichen sie nach eigener Aussage anschauen würden. So da

uert eines beispielsweise 77 Minuten und eins 41 Minuten (vgl. Anhang 10.4.4 und 10.4.8).

Neben den rezeptiven Elementen lassen sich auch interaktive und partizipative Elemente in der Ausstellung finden. Zunächst können die Besucher:innen auf den Lesetischen bei ‚Common Grounds‘ verschiedene Objekte, wie beispielsweise Bienenwachs und andere Naturmaterialien, in die Hand nehmen und diese somit sowohl riechen als auch fühlen (vgl. Anhang 10.4.9). B22 spricht diese Thematik an und beschreibt, dass sie solche Ausstellungselemente bevorzugt: „und Gerüche und so was. Also wo man auch immer so selber was spüren und fühlen kann. Das finde ich auch gut“ (B22: 38 f.). Multisensorische Angebote, die Besucher:innen ansprechen, dabei vor allem in Bezug auf Kinder und Jugendliche, sind ein wichtiges Thema in der Kulturvermittlung. Deren Potential ist auch Gegenstand wissenschaftlicher Diskussionen (vgl. Kollar/Rudnicki 2023: S. 14; Nagel/Oerke: S. 42). Visuelle Reize vermitteln andere Informationen als haptische, olfaktorische oder auditive Reize. Gerüche sind beispielsweise eng verbunden mit Emotionen und können besonders intensive Erinnerungen hervorrufen. Die verschiedenen Sinneseindrücke und eine gezielte Verknüpfung dieser kann dazu beitragen, dass Erinnerungen nachhaltiger gespeichert werden. Dementsprechend wird die allgemeine Lernsituation in Museen erschwert, da die Exponate meist nicht mit allen Sinnen erfasst werden können (vgl. Golgath 2011: S. 124–128).

Ein weiteres interaktives Element der Ausstellung, welches von den befragten Jugendlichen als positiv hervorgehoben wurde, ist das Computerspiel ‚Age of Empires‘ im Bereich ‚Zheng Guogu‘ (vgl. B2: Z. 91; B7: Z. 29-33). Dieses Spiel können Besucher:innen in der Ausstellung ausprobieren, indem sie auf Sitzkissen am Boden spielen. Der Computer und die Sitzkissen sind von einem pyramidenförmigen Metallgestell umgeben, welches nicht berührt werden darf. Diese Konstruktion verhindert, dass sich mehr als ca. drei Personen gleichzeitig dem Spiel widmen können (vgl. Anhang 10.4.3). Das Spiel vermittelt kein spezifisches Fachwissen, sondern bietet die Möglichkeit, die Inspirationsquelle des Künstlers nachzuvollziehen. Allgemein, aber auch konkret in der Ausstellung, können sich Vermittler:innen in Museen die generelle Neugier an digitalen Spielen zu Nutzen machen, um die Aufmerksamkeit der Besucher:innen auf die Inhalte der Ausstellung zu lenken (vgl. Rinnhofer 2023: S. 112). B7 drückt aus, dass durch digitale Aufbereitung der Themen und

durch Spiele wie ‚Age of Empires‘ Jugendliche eher eine Zielgruppe von Museen werden. Dabei beschreibt er aber, dass diese „gut gemacht“ (B7: Z. 45) sein müssen. Sie müssen verständlich und zugänglich sein (vgl. B7: Z. 48-50; Z. 67-69). Im Gegensatz dazu erweist sich ein weiteres interaktives Element der Ausstellung als wenig intuitiv verständlich. Es handelt sich um einen Stuhl aus Fiberglas, der mit einem Bedienfeld ausgestattet ist. Über diese Bedienfeld kann die eigene Perspektive auf einen virtuellen Raum verändert werden, welcher an die Wand projiziert wird. Da der dargestellte Raum jedoch weitgehend leer ist und keine weiteren Interaktionen hinaus möglich sind, erschließt sich der Zweck dieses interaktiven Exponates erst durch das Lesen eines anspruchsvoll formulierten und langen Informationstextes an der Wand (vgl. Anhang 10.4.4).

Insgesamt lässt sich festhalten, dass es nur wenige interaktive Elemente in der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ gibt und zusätzlich manche der vorhandenen Elemente nicht ansprechend aufgearbeitet sind. Dies widerspricht den allgemeinen Wünschen der befragten Jugendlichen, welche interaktive Elemente besonders gerne in Ausstellungen mögen und diese auch zur Ansprache von Jugendlichen als wichtig erachten (vgl. B2: Z. 130; B4: Z. 191-194; B11: 80 f.; B12-13: Z. 140 f.; B14-16: Z. 33, 35, 87 f.; B17-18: Z. 54-60; B19: 21 f.; B20: 21 f.; B21, B22: Z. 93-94). „Ja, was Interaktives ist immer gut. Also wenn wir in ein Museum gehen, dann hauptsächlich, weil es da etwas Interaktives gibt, weil das macht das so ein bisschen interessanter alles“ (B12: Z. 34-36). Im Widerspruch zur Konzeption von ‚Fellow Travellers‘ betont auch Alexandra Hermann, dass „Alles, wo man mitmachen kann, keine komplizierten Texte“ (AH: Z: 299) ansprechend auf Jugendliche wirkt.

Des Weiteren lassen sich neben interaktiven auch partizipative Elemente in der Ausstellung finden. Diese finden sich zum einen im Bereich von ‚Arte Útil‘ und zum anderen im ‚USEUM‘. Bei beiden Elementen können Ideen an eine Wand angebracht werden. In ‚Arte Útil‘ können Besucher:innen ein eigenes Projekt skizzieren und anschließend für andere Besucher:innen ausstellen. Dafür müssen auf einem Fragebogen zum Projekt Fragen zu Motivation, Ziel und Umsetzung beantwortet werden (vgl. Anhang 10.4.6). Im ‚Useum‘ können Besucher:innen geschätzte Karlsruher Orte, Initiativen und Gemeinschaften auf einem Zettel beschreiben und diesen an eine große Straßenkarte von Karlsruhe pinnen. Bei partizipativen Ausstellungselementen haben die Besucher:innen die Möglichkeit zur eigenständigen Anpassung

und Modifikation (vgl. Kapitel 2.3.2). So nutzen die Besucher:innen die Zettel nicht nur, um reale Orte und Gemeinschaften zu beschreiben, sondern auch um Wünsche für neue, fehlende Räume und Initiativen aufzuschreiben. Weiter wurden die Zettel und bunten Stifte sowie der vorhandene Tisch im ‚USEUM‘ von Kindern und Jugendlichen genutzt, um kreativ tätig zu sein. Die entstandenen Werke wurden zum Teil an die Wand gepinnt, zum Teil mitgenommen. Es konnte beobachtet werden, dass diese kreative Betätigung mehrfach als Zeitvertreib genutzt wurde, während begleitende Erwachsene sich noch intensiv mit der restlichen Ausstellung beschäftigten (vgl. Anhang 10.4.10). Hermann hebt hervor, dass diese beiden partizipativen Elemente der Ausstellung besonders spannend für Jugendliche seien (vgl. AH: Z. 304 f.):

„Und ich glaube, irgendwas, wo junge Menschen oder Menschen generell was hinterlassen können, das ist immer ein großer Faktor. Wo sie Themen hinterlassen können, die sie selbst beschäftigen auf jeden Fall“ (AH: Z. 309-312).

Aussagen von B1, B2, B3 zeigen, dass sie die Gelegenheit zur Einbringung nicht genutzt haben, die zugrundeliegende Idee jedoch positiv bewerten. So kommentiert B3: „Ich habe sie auch einfach nur durchgelesen, aber ich fand die Idee witzig.“ (B3: Z. 95 f.). B18 hingegen äußert bei der Frage nach genutzten Ausstellungselementen eine Präferenz für interaktive Elemente: „Also, Ideen aufschreiben als nicht so. Aber Spiele schon oft.“ (B18: Z. 47). Es gibt jedoch Hinweise darauf, dass andere, nicht interviewte Jugendliche die Möglichkeit nutzten, um eigene Wünsche und Ideen einzubringen. Beispielsweise befindet sich an der Straßenkarte ein Zettel mit der Aufschrift: „Räume für Jugendliche zum Abhängen“ (Anhang Abbildung 20). Ob es sich dabei um einen Wunsch oder einen konkreten Ort handelt, bleibt unklar. Ein ähnliches Bedürfnis nach einem Ort zum Aufenthalt mit Gleichaltrigen hat eine nicht befragte Jugendliche, welche ein Projekt namens ‚Jugendhaus‘ plant. Sie möchte „Jugendliche die Chance bieten außerhalb von Social Media sich zu entwickeln und [Neues] auszuprobieren“ (Anhang Abbildung 11). Dieses Vorhaben verdeutlicht den Wunsch junger Menschen nach öffentlichen Räumen für Jugendliche, in denen sie ihre Freizeit verbringen können. Solche Bedürfnisse werden ebenfalls im 17. Kinder- und Jugendbericht thematisiert (vgl. Kapitel 3.2.3).

Abschließend soll auf die letzten beiden Beteiligungsgrade, kollaborativ und reklamierend, eingegangen werden. Der reklamierende Beteiligungsgrad findet sich indirekt in einem Ausstellungsteil durch die Thematisierung der Forderung der

Plantagenarbeiter:innen, ihre Balot-Skulptur in einem eigenen Museum auszustellen, anstatt im Virginia Museum of Fine Arts in Richmond. Diese Forderung richtet sich jedoch nicht an das ZKM, sondern an das Museum in Richmond und ist dementsprechend als Thematisierung von Dekolonialisierung zu verstehen.

Das ZKM beschreibt wie bereits in Kapitel 6.2 erwähnt ‚Fellow Travellers‘ als einen Raum zum „zusammen arbeiten und voneinander lernen“ (ZKM o. J.i). Dies unterstreicht, dass Kollaborationen ein zentrales Element der Ausstellung darstellen. Ziel der Ausstellung sei es, Besucher:innen zu inspirieren und dabei mitzuhelfen, neue Wege des Zusammenlebens zu gestalten (vgl. ebd.). Kollaborationen mit Künstler:innen, Wissenschaftler:innen und verschiedenen Initiativen und Communities werden durch die unterschiedlichen Ausstellungselemente und darin beschriebenen Kollaborationen dargestellt. Eine mögliche Zusammenarbeit mit den Besucher:innen könnte durch das im Folgenden noch thematisierte Begleitprogramm des Mittwochstreffs (vgl. Anhang 10.3) oder das Nutzen des Raumes ‚USEUM‘ stattfinden.

Es wurde bereits thematisiert, dass Vermittlungsprojekte zwischen Gleichaltrigen, wie beispielsweise durch Peer-Guides, auf große, positive Resonanz stoßen (vgl. Kapitel 4.2). Auch im Interview äußern sich die befragten Jugendlichen positiv über die Idee, dass auch Jugendliche an Ausstellungen mitarbeiten könnten:

„Das finde ich eigentlich sehr gut, dass man die Leute mehr mit einbezieht und so. Das macht es natürlich auch besser und auch für die Zielgruppen dann eben ansprechender oftmals auch.“ (B7: Z. 129-131)

Die Ausstellung der Masterclass, welche Alexandra Hermann im ZKM betreut, ist ein Beispiel für eine Ausstellung, an welcher Jugendliche mitarbeiten. Hierbei betont Hermann, dass es wichtig ist, Jugendliche ernst zu nehmen und ihnen auf Augenhöhe zu begegnen:

„Also ich versuche schon auch nicht, denen zu sagen, was die machen sollen, auch wenn ich da so ein bisschen als Kuratorin agiere, sondern ich frag die, was die machen wollen. [...] Also so ein bisschen so diese Ideen ernst nehmen oder halt gucken, wie wilde Ideen so verpackt werden können, dass sie auch unter den Bestimmungen des Museums an sich funktionieren.“ (AH: Z. 327-334)

Eine Ausstellung, an der auch Jugendliche mitgearbeitet haben, würden sich viele der befragten Jugendlichen lieber anschauen als Ausstellungen von Erwachsenen. Sie würden sich dadurch mehr vertreten fühlen und sich die Ausstellung interessanter vorstellen:

„Ja, weil man dann so sieht, was andere in seinem Alter so machen.“ (B21: Z. 154)

„[I]ch glaube, wenn Jugendliche mitgearbeitet haben, wäre es auch interessanter für einen selber.“ (B2: Z. 185 f.)

„Also, man hat die eigene Denkweise so ein bisschen mehr dann vertreten.“ (B1. Z. 187)

„Weil es einfach auch so Gleichaltrige sind, also die denken, wie ich, sage ich mal.“ (B10: Z. 78 f.)

Die Idee der Mitarbeit wird allgemein als spannend empfunden. Von einer Mitarbeit abhalten würden jedoch fehlendes Wissen (vgl. B21: Z. 142-144), unzureichende Kenntnisse über die Hintergründe zu Museen (vgl. B10: Z. 81) sowie mangelnde Zeit (vgl. B5: Z. 135). In Form eines Schulprojektes hätten einige Befragten eher Lust und Interesse an einer Mitarbeit als im Privaten (vgl. B2: Z. 192; B4-6: Z. 139-142; B12-13: Z. 118 f.; B14-15: Z. 107-110). Jedoch würden B7, B17, B18 und B20 zur Mitarbeit in ihrer Freizeit bereit sein und hätten auch Interesse daran, wenn das Thema stimme (vgl. B7: Z. 137; B17-18: Z. 93 f.; B20: Z. 66).

Diese Ergebnisse weisen darauf hin, dass Jugendliche prinzipiell Interesse an einer mitarbeitenden Rolle haben, wenn ihre Bedürfnisse und die Rahmenbedingungen berücksichtigt werden. Ein partizipatives Schul- oder Ferienprojekt könnte dazu führen, dass Jugendliche mehr Interesse an einem Museumsbesuch in ihrer Freizeit haben, da sie eine deutlich höhere Identifikation mit den Inhalten der Ausstellung erwarten. Bei solchen Projekten ist es wichtig, wie durch die Museumsmitarbeiterin Alexandra Hermann sowie in Kapitel 4.2 bereits angesprochen, dass Jugendliche ernst genommen werden und die Vermittlung auf Augenhöhe stattfindet (vgl. Kapitel 4.2). Auch könnte die Kritik der Jugendlichen an politischen Beteiligungsprojekten (vgl. auf Kapitel 3.2.6) auch für museale Projekte aufgenommen und so Frustration bei Jugendlichen vermieden werden.

Eine weitere Idee, Meinungen und Wünsche für zukünftige Ausstellungen einzubringen, spricht B20 an: „Ich mag es auch, wenn am Ende einer Ausstellung so Bücher oder Zettel liegen und man da was ausfüllen kann“ (B20: Z. 62 f.). Die Dokumentation, Reflexion und Evaluation werden vom Deutschen Museumsbund als essenzielle Elemente angesehen, um die Qualität der Vermittlung nachhaltig zu sichern (vgl. Kapitel 2.3.2). In ‚Fellow Travellers‘ fehlt jedoch eine erkennbare Möglichkeit für Besucher:innen Feedback zu geben.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass in ‚Fellow Travellers‘ vorwiegend rezeptive Ausstellungselemente verwendet werden. Anspruchsvolle Texte und das

teilweise fehlende Verständnis der vermittelten Inhalte und die komplexeren Zusammenhänge führen zu der Schlussfolgerung, dass die Ausstellung für Jugendliche wenig ansprechend gestaltet ist. Im Gegensatz dazu werden multimediale Elemente wie verständliche, kurze Videos, sowie vereinzelte interaktive und partizipative Elemente als ansprechend wahrgenommen. Viele Jugendliche äußern den Wunsch nach mehr solcher Elemente, um die Ausstellung für Jugendliche interessant zu machen. Die Idee einer Mitarbeit von Jugendlichen in der Erstellung von Ausstellungen stößt auf überwiegend positives Feedback und wird als sehr vielversprechend wahrgenommen.

7.2. Diskurse der Kulturvermittlung nach Carmen Mörsch in ‚Fellow Travellers‘

Wie in Kapitel 2.3.1.1 erläutert, werden Jugendliche typischerweise durch Methoden des reproduktiven Diskurses angesprochen. Passend dazu sagt auch Hermann, dass „diese großen Veranstaltungen wie die Karlsruher Museums Nacht oder eben der Tag der offenen Tür, auf jeden Fall“ (AH: Z. 578-580) von vielen Jugendlichen genutzt werden.

Im Begleitprogramm von ‚Fellow Travellers‘ lassen sich verschiedene Arten von Angeboten finden. So gibt es beispielsweise einen Mittwochstreff, die regelmäßige Öffnung der Forschungswerkstatt, eine Strickliesel-Party, barrierearme Führungen und das ‚BÄMlab‘. Alle diese aufgelisteten Angebote sind ohne Alterseingrenzung veröffentlicht, was bedeutet, dass Jugendliche teilnehmen könnten, wenn sie möchten. Jedoch werden Jugendliche im Werbetext nicht explizit genannt und auf den Werbebildern der verschiedenen Veranstaltungen sowie auf der Webseite sind keine Jugendliche zu sehen (vgl. Anhang 10.3). Dies könnte dazu beitragen, dass sich Jugendliche von den Angeboten nicht angesprochen fühlen. Zusätzlich fanden alle Angebote, ausgeschlossen einem ‚Art Speeddating‘, unter der Woche statt. In den Baden-Württembergischen Weihnachtsferien wurde von den oben beschriebenen Angeboten nur das BÄMlab durchgeführt. Dementsprechend müssten Jugendliche zur Teilnahme nach Schulschluss ein Museum besuchen. Dass Schule ein Grund des Nichtbesuchens von Museen sein kann, wird später dezidiert thematisiert. Jedoch ist hier bereits festzuhalten, dass Jugendliche Museen in ihrer Freizeit eher an Wochenenden oder in den Ferien aufsuchen, „da es mit der Schule oft zu

anstrengend“ (B20: Z. 27) ist. Auch wenn keine abschließende Aussage über das gesamte ZKM getroffen werden kann, verdeutlichen die erfolglosen Interviewversuche in der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ vor den Weihnachtsferien (vgl. Kapitel 5.2), dass die Ausstellung während der Ferienzeit stärker von Jugendlichen besucht wurde. Hermann betont, dass verlängerte Öffnungszeiten es Jugendlichen ermöglichen könnten, Museen auch nach der Schule zu besuchen, wodurch ihre Teilnahme gefördert würde (vgl. AH: Z: 320-321).

Mehrere Befragten erklärten, dass sie gerne an kreativen Workshops teilnehmen würden, wenn es ein entsprechendes Angebot gäbe (vgl. B1, B3: Z. 196-201; B4-B6: Z.151-159 f.; B19: Z. 31). So beschreibt B5: „Aber das finde ich sehr cool, wenn man da so ein bisschen mitwirken kann, was auch mit dem Thema zu tun hat, was da ausgestellt ist“ (B5: Z.152-154). Jedoch wird durch die ausgestellten, gebastelten Ergebnisse des ‚BÄMlab‘, nicht deutlich (zumindest für B2), dass es sich nicht nur um ein Angebot für Kinder handelt. B2 beschreibt die ausgestellten Werke: „Auch das wo die Kinder gebastelt hatten mit diesen Materialien“ (B2: Z. 43). Zwar wirbt das ‚BÄMlab‘ mit Angeboten für „jung und alt“ (ZKM o. J.e), jedoch ist auf dem Werbebild ein Kind beim Basteln zu sehen. Zusätzlich lassen sich keine genauen Angaben zu den kreativen Angeboten finden (vgl. ebd.). Dies führt zu dem Schluss, dass Jugendliche sich von diesem Punkt des Begleitprogramms nicht angesprochen fühlen könnten. Im Gegensatz dazu berichtet Alexandra Hermann aus ihren Erfahrungen zum ‚BÄMlab‘: „wenn die Werkstatt offen ist, dann laufen da schon immer viele Leute rein und auch viele Jugendliche auf jeden Fall“ (AH: Z. 165 f.). Zusätzlich macht sie deutlich, dass die Angebote tatsächlich so konzipiert seien, dass sie thematisch zu den Inhalten der Ausstellung passten sowie für alle Altersgruppen nutzbar seien (vgl. AH: Z. 140-142; 223-225). Zum Zeitpunkt der Interviews mit den Jugendlichen war das ‚BÄMlab‘ stets geschlossen. Es scheint plausibel, dass sich die Attraktivität des ‚BÄMlab‘ für Jugendliche bei Öffnung und bei bereits vorhandenen mitmachenden Besucher:innen erhöht, insbesondere vor dem Hintergrund, dass sich die Jugendlichen bereits im Rahmen ihres Ausstellungsbesuchs vor Ort befinden und das Angebot ohne zusätzliche Formalitäten oder Kosten in Anspruch nehmen können. Darüber hinaus könnte eine initiale Nutzung des Angebots dazu beitragen, dessen positive Wahrnehmung bei den Jugendlichen zu fördern, was

wiederum die Wahrscheinlichkeit einer erneuten Inanspruchnahme durch die Jugendlichen erhöhen könnte.

B14 und B23 machten im Gespräch deutlich, dass ihnen allgemein Wissen über entsprechende Angebote von Museen fehle: „Ich habe es noch nie mitbekommen, außer Führungen, dass es so was wirklich gibt für Jugendliche“ (B14: Z. 121-122). „Also entweder haben wir halt keine Zeit oder wir wissen es halt nicht“ (B23: Z. 65). Dies untermauert die zuvor genannte Annahme, dass die Jugendlichen die auf der Webseite beworbenen Angebote nicht als für sich relevant wahrnehmen. Es stützt jedoch auch die These, dass das Angebot nach einer initialen Nutzung durch das nun vorhandene Wissen darüber zu einer höheren Inanspruchnahme führen könnte.

Abschließend lässt sich festhalten, dass es in Bezug auf ‚Fellow Travellers‘ unterschiedliche Begleitprogramme für verschiedene Altersgruppen gibt, jedoch kein Angebot, das explizit und bewusst Jugendliche anspricht. Lediglich das ‚BÄMlab‘ scheint Angebote bereit zu halten, diese aber nicht ansprechend für die Zielgruppe zu bewerben.

Zusätzlich zu diesen Angeboten gibt es regelmäßige, thematische Führungen (vgl. Anhang 10.3), welche dem affirmativen Diskurs zugeordnet werden können. Angebote dieses Diskurses wenden sich an Menschen, welche sich für das entsprechende Thema interessieren und Fachwissen erlernen wollen (vgl. Kapitel 2.3.1.1). Auf die Frage, zu welchen Themen die interviewten Jugendlichen ins Museum kommen würden, gab es sehr unterschiedliche Antworten. Klassische, museale Themen der Geschichte, Kunst, Architektur, Technik und Naturwissenschaften wurden mehrmals genannt (vgl. B1: Z. 151 f.; B14-B16: Z. 40-47; B17: Z. 67-69). Dies zeigt, dass Jugendliche durchaus auch Interesse an klassischen, wissenschaftlichen Themen haben und daher auch als Mitglieder des Fachpublikums wahrgenommen werden können. Verdeutlicht wird dies durch Aussagen von B5 und B1. Beide interessieren sich für Kunst, besuchen in der Schule einen Kunstleistungskurs und gehen regelmäßig in Kunstausstellungen. Dies sowohl im schulischen Rahmen als auch in ihrer Freizeit (vgl. B1: Z. 22-24; B5: Z. 2-3).

Neben den klassischen, musealen Themen wurden Themen vorgeschlagen, mit welchen sich Jugendliche in ihrer Freizeit beschäftigen: Musik, Filme, Videospiele

und Sport (vgl. B1-B2: Z. 171-175; Z. 211; B19: Z. 12; B23: Z. 42). Nicht immer wurden Freizeitthemen konkret benannt. Es wurde sich assoziativer gewünscht, dass es Themen sind, „worüber man als Jugendlicher auch normalerweise auch Fragen hat“ (B12: Z. 143 f.) sowie Themen, „die einen so selber beschäftigen und ansprechen“ (B22: Z. 75 f.). Diese sowie mögliche weitere Themenideen mit Lebensweltbezug und Freizeitverhalten von Jugendlichen, lassen sich auch in Kapitel 3 herauslesen: Sport und Musik sind neben ihren Freundschaften große Aspekte, mit denen sich Jugendliche in ihrer Freizeit beschäftigen. Bei genaueren Nachfragen waren bei diesen Vorschlägen nicht nur Unterhaltung, sondern auch gesellschaftliche Themen wie Schulsysteme (vgl. B4: Z. 131) sowie politische Herausforderungen (wie Frauenrechte) gemeint (vgl. B21: Z. 72). Es zeigte sich, dass die Relevanz eines Themas für den Alltag und die persönlichen Erfahrungen der Jugendlichen Museen ansprechender machen. Museen könnten diese Aspekte stärker berücksichtigen, um ihre Angebote ansprechender zu gestalten. B14 sagt dementsprechend deutlich: „Ja genau. Wenn das Thema jetzt interessant wäre, dann würde ich jetzt auch [...] gehen.“ (B14: Z. 18 f.)

Ausgeweitet auf ihre Generation, hielten die Jugendlichen im Allgemeinen Themen mit Bezug zu digitalen Medien für relevant. Hierzu zählen Mediennutzung, Künstlicher Intelligenz (KI) sowie deren Risiken (vgl. B2, B3: Z. 155-158; B11: Z. 60-63; B14: Z. 93-95). Dass Jugendliche Interesse an Informationen über digitale Medien und KI haben, zeigt auch die Shell-Studie. In dieser gaben 90% der Jugendlichen an, in der Schule über den Umgang mit digitalen Medien und Fakenews lernen zu wollen. Auch wollen 60% der Jugendlichen mehr über KI lernen (vgl. Albert et al. 2024: S. 23). Weiter scheinen „aktuelle Themen“ (B15: Z. 89; B14: Z. 90) wie der Umwelt- und Klimawandel (vgl. B4-B6: 129-133; B7: Z. 82; B22 Z. 81) Interesse an Ausstellungsbesuchen der Jugendlichen zu fördern. Diese Themen sind nicht nur von großer Aktualität, sondern spiegeln auch die Sorgen und den Wunsch nach politischer Partizipation der Jugendlichen wider (vgl. Kapiteln 3.2.5; 3.2.6).

In der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ werden aktuelle Themen behandelt. So spielt der Umweltschutz im Bereich ‚Common Grounds‘ sowie bei ‚Paul Tavares‘ eine Rolle, mediale Themen bei ‚Zheng Guogu‘ und aktuelle museumspolitische Themen bei ‚CATPC‘. Somit scheint die Ausstellung unter diesem thematischen Aspekt für die Zielgruppe Jugendliche ansprechend zu sein. Dies untermauert auch Alexandra

Hermann, welche berichtet, dass sie mit Jugendlichen bereits spannende Diskussionen über Werte, wie Recht und Unrecht im Ausstellungsteil ‚CATPC‘ geführt habe (vgl. AH: Z. 275-279). Auch der Bereich ‚Matters of Evidence‘ regt an, „weil das Thema Nationalsozialismus oder wie man damit umgegangen ist, vielleicht natürlich jetzt auch einfach in der aktuellen politischen Situation nochmal größer ist“ (AH: Z. 288-290).

In Bezug auf die Attraktivität einer Ausstellung betont Hermann die Bedeutung einer thematischen und sprachlichen Gestaltung, die darauf abzielt, Jugendliche anzusprechen. Insbesondere sollte das Thema der Ausstellung sowie deren Beschreibung so aufgearbeitet werden, dass Jugendliche darin einen Bezug zu ihrem eigenen Leben und ihren Interessen erkennen können. So sagt sie:

„Ich glaube, es muss schon auch ein Thema sein, was sie irgendwie catcht, also ich glaube, die Themen, über die man spricht, werden oft auch so nach außen hin dargestellt, dass man vielleicht denkt, das hat überhaupt nichts mit mir zu tun [...], also das sollten schon Themen sein, die irgendwie einen Realitätsbezug haben.“ (AH: Z. 492-299)

Zuletzt sollen hier auch die beiden selteneren Diskurse der Kulturvermittlung nach Carmen Mörsch betrachtet werden. Beide Diskurse lassen sich in der Ausstellung und dem dazugehörigen Begleitprogramm erkennen, jedoch deutlich seltener als die beiden erstgenannten Diskurse. Der dekonstruktive Diskurs ist im Raum ‚USEUM‘ zu finden. Hier werden grundlegende Fragen gestellt, wie etwa: Wem gehört das Museum? Welchen Nutzen hat es? Von wem möchte man lernen? (vgl. Anhang 10.4.10 Nr. 4). Diese Fragen laden dazu ein, kritisch über die Rolle und Funktion des Museums in der Gesellschaft nachzudenken. Eine Wand mit Fragen ist teilweise beschriftet, jedoch gibt es keine Aufforderung an die Besucher:innen, diese selbständig zu ergänzen. Vermutlich werden diese Wände für kritische Reflexionen in Workshops oder Führungen genutzt. Diese bereits vorhandenen Wände wären eine Möglichkeit, Jugendlichen einen Raum zu geben, sich kritisch mit Museen auseinanderzusetzen und ihre Sichtweisen der restlichen Gesellschaft näher zu bringen. Das ‚USEUM‘ selbst ist dem transformativen Diskurs zuzuordnen, da das Angebot darauf abzielt, das Museum zu erweitern und zu verändern sowie einen gesellschaftlichen Nutzen zu schaffen. Wie genau dieser Raum genutzt werden kann und welche Bedingungen dafür gelten, wird in der Ausstellung sowie auf der Homepage nicht deutlich gemacht. Es gibt lediglich die Aufforderung, sich mit Ideen per E-Mail zu melden. Zusätzlich ist der Zugang zu diesem Raum an den Besitz eines

Museumstickets gebunden, weswegen er nicht als frei nutzbarer Raum fungiert (vgl. ZKM o. J.m). Die Hemmschwelle, aktiv Kontakt aufzunehmen, ohne dass klare Informationen bereitgestellt werden, sowie die Hürde des Eintrittstickets verhindern, dass das ‚USEUM‘ ein niedrighschwelliges Angebot für eine breite Öffentlichkeit ist. Alexandra Hermann betont den transformativen Charakter des ‚USEUMS‘ und erklärt, dass im ‚USEUM‘ bereits Konferenzen, Performances, Workshops und verschiedene Präsentationen, teilweise verbunden mit Karlsruher Initiativen, stattgefunden hätten (vgl. AH: Z. 104-119). Weitere Erklärungen zeigen zusätzlich einen interaktiven sowie partizipativen Aspekt dieser Veranstaltungen auf. Als Beispiel nennt Hermann die ‚Strickliesel-Party‘ (vgl. Anhang 10.3) und beschreibt, dass bei solchen Veranstaltungen die Hoffnung bestehe, dass Besucher:innen, auch Jugendliche, vor Ort auf das Angebot stoßen (oder gezielt kommen) und während der kreativen Tätigkeit ins Gespräch mit noch unbekanntenen Personen treten (vgl. AH: Z. 235-243).

Ein weiteres Angebot des transformativen Diskurses ist das Projekt der Katzenwedelwiese in Karlsruhe, welches im Raum ‚Common Grounds‘ vorgestellt wird. Dieses wird jedoch nur vorgestellt und es wird nicht aktiv aufgefordert, daran mitzuwirken (vgl. Anhang 10.4.9). Hermann berichtet jedoch, dass diese Katzenwedelwiese im Video von den Karlsruher Jugendlichen teilweise erkannt und durch den lokalen Bezug das Interesse an der Thematik erhöht werde (vgl. AH: Z. 264-268).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass es keine Angebote des reproduktiven Diskurses gibt, welche speziell auf Jugendliche ausgerichtet sind. Der dekonstruktive und transformative Diskurs ist zwar in der Ausstellung erkennbar, jedoch nicht für eine öffentliche, niedrighschwellige Nutzung ausgelegt. Vielmehr dienen die Angebote dieser beiden Diskurse vor allem dazu, die Neugier der Besucher:innen zu wecken. Somit werden in der Ausstellung Jugendliche primär durch den affirmativen Diskurs angesprochen, da dort Themen behandelt werden, die in ihrem Interessensbereich liegen.

7.3. Gründe für (k)einen Museumsbesuch

Neben diesen bereits in den beiden vorherigen Kapiteln genannten Aussagen der befragten Jugendlichen wurde noch weitere Aspekte im Interview angesprochen, die Jugendliche an Museen mögen. Auch wurden Aspekte kritisiert, welche sie nicht

mögen sowie Vorschläge zur Verbesserung gemacht. Zusätzlich berichteten die Befragten, unter welchen Voraussetzungen sie ein Museum besuchen. Diese Ergebnisse sollen im Folgenden dargestellt und mit deutender Fachliteratur kontextualisiert werden.

7.3.1. Originale Objekte

Die zunehmende Ausrichtung der Museen auf Publikums- und Erlebnisorientierung sowie deren Didaktisierung wird in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung teilweise kritisch betrachtet. Kritiker:innen argumentieren, dass das Kernwesen des musealen Ausstellens in der Begegnung mit dem Authentischen liegt. Sie äußern die Sorge, dass originale Objekte ihre Bedeutung als primäres Medium verlieren könnten. In diesem Zusammenhang wird häufig von dem Begriff der ‚Aura‘ gesprochen, welche oftmals ausschließlich originalen Objekte zugeschrieben wird. Dieser Begriff wurde durch Walter Benjamin geprägt und vom Volkskundler Gottfried Korff für die museologische Diskussion weiterentwickelt. Nach Korff basiert die Aura eines Objektes auf dessen Echtheit und seiner speziellen Verbindung zu seiner historischen Herkunft und Bedeutung. Zusätzlich betonen Kritiker:innen der Publikums- und Erlebnisorientierung, dass eine Aura nicht nur ein wesentlicher Aspekt der Identität von Museen sei, sondern auch als Alleinstellungsmerkmal der Vermittlung im Museum gegenüber anderen Vermittlungsarten gelesen werden muss (vgl. Weindl 2019: 11-13; S. 19-22).

Befragte Jugendliche betonen, dass auch sie es besonders ansprechend fänden, wenn sie wüssten, dass die ausgestellten Objekte in Museen originale Artefakte sind. So hebt B13 hervor: „Ich fand oben vor allem die Abteilung cool, wo man sich was, wo man in diese Glasvitrinen schauen konnte. Weil, das war so was Richtiges“ (B13: Z. 20 f.). Ebenso erklärt B5, dass sie es sehr spannend fand, die alten Konsolen in der Dauerausstellung zu betrachten (vgl. B5: Z. 87). B17 fügt hinzu, dass es „immer spannend zu sehen [ist], wie früher Gebäude und Gegenstände ausgesehen haben“ (B17: Z. 24 f.). Etwas ausführlicher beschreibt B14: „Und Geschichte, also jetzt nicht unbedingt ein Kunstwerk oder so, eher etwas Originales mit ein bisschen Text und ein paar Bilder dazu, dass man das verstehen kann, dass man die Geschichte verstehen kann, das interessiert mich eigentlich am meisten.“ (B14: Z. 42-45). Für andere befragte Jugendliche liegt die Faszination besonders in der Echtheit von Kunstwerken:

„Ich fand es sehr gut mit in diesen Ausstellungen mit den ganz normalen Bildern, ich fand es sehr cool, dass es so original war.“ (B4: 70 f.)

„Aber natürlich bei den Gemälden, mit so den ganzen Originalen, sind die auch immer eindrucksvoll.“ (B17: 38 f.)

„[...] weil man eben diese alten Bilder auch gesehen hat und gesehen hat, wie krass, also wie alt die sind.“ (B12: Z: 41 f.)

Dabei interessierten sich die befragten Jugendlichen nicht nur für das Alter oder die Originalität der Exponate, sondern auch für deren Hintergrund. B5 erklärt: „[Es ist] auch cool, wenn man so Hintergrundwissen hat“ (B5: Z. 46 f.). B13 ergänzt: „Und man hat auch verstanden, was die Leute dabei gedacht haben, also was war, während die das gemacht haben“ (B13: Z. 43 f.).

Die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ greift dieses Interesse auf, indem sie in ‚Matters of Evidence‘ historische Originale präsentiert (vgl. Anhang 10.4.7), welche B13 im obigen Zitat bereits ansprach. Ergänzend zeigt der Ausstellungsteil ‚Common Grounds‘ neuere, jedoch ebenfalls originale Objekte aus Naturmaterialien (vgl. Anhang 10.4.9), die besonders B2 und B3 ansprachen (vgl. B2-3: Z. 39-42). Zusätzlich zeigt ein weiterer Ausstellungsteil Kunstwerke von ‚Zheng Guogu‘ (vgl. Anhang 10.4.7). Zu diesen äußert sich B4: „Das fand ich auch sehr interessant, weil, das ist so eine Sichtweise, die habe ich eigentlich gar nicht. War sehr gespannt, wie so ein Künstler ist, und das dann interpretiert“ (B4: Z. 36-39). Auch B20 hebt diese Werke als besonders einprägsam hervor.

Diese Aussagen legen nahe, dass die Gestaltung der Ausstellung mit der Mischung aus historischen Originalen, zeitgenössischen Artefakten und Kunstwerken eine ansprechende Erfahrung für die Jugendlichen bietet. Durch diese Mischung fanden alle befragten Interviewpartner:innen mindestens einen Teil der multithematischen Ausstellungsobjekte spannend.

7.3.2. Museen als Lern-, Erfahrungs- und Erlebnisorte

Museen sind Orte, an denen Menschen vielfältiges Wissen erwerben können⁸. Anschließend an das vorherige Kapitel stellt die Auseinandersetzung mit den

⁸ Museen werden als Orte der kulturellen Bildung, der Erholung, der Inspiration und des sozialen Austausches angesehen (vgl. Nettke 2013: S. 419). Zusätzlich ist das Museum ein Ort, an dem viel gelernt werden kann. Dies wird häufig als eine Begründung zur Bedeutung der Teilhabe aller an Museen herangeführt (vgl. Mörsch 2012a: S. 143). Im Leitfaden zu Bildung und Vermittlung im Museum vom deutschen Museumsbund werden verschiedene Dimensionen von Lernen im Museum aufgelistet und erklärt. Diese sind: Wissen und Verständnis; Fähigkeiten und Fertigkeiten;

ausgestellten Elementen und vor allem Originalen ein zentrales, besonderes und charakteristisches Element des Lernens in Museum dar. Im Unterschied zu anderen Lernorten bietet das Museum einen sinnlichen und anschaulichen Zugang. Die Exponate und die mit ihnen verbundenen Installationen sollen faszinieren, Neues aufzeigen, Fragen aufwerfen und Raum zur neuen Interpretation von Bekanntem lassen (vgl. Noschka-Ross/Lewalter 2016: S. 283). Die Vermittlung in Museen erfolgt dementsprechend teils durch personale Ansätze, jedoch beim Besuch einer Ausstellung wie ‚Fellow Travellers‘ vor allem durch nicht-personale und mediale Vermittlungsformen (vgl. Kapitel 2.3.2). Dabei findet primär ein informelles Lernen statt, das weder zielgerichtet noch systematisch erarbeitet und organisiert ist. Besucher:innen bewegen sich nach eigenen Interessen und Motivationen, aber auch abhängig von der kuratorischen Gestaltung und Raumstruktur, durch die Ausstellung und beachten bestimmte Objekte und Aspekte. Sie wählen somit selbstbestimmt, mit welchen Exponaten sie sich wie intensiv auseinandersetzen möchten (vgl. Nettke 2013: S. 431).

Die Museumsdefinition beschreibt zudem, dass Museen „vielfältige Erfahrungen“ ermöglichen (vgl. Kapitel 2.1). Dementsprechend werden Museen nicht nur als Lernorte, sondern auch als Erfahrungsräume verstanden. Diese Idee beschreibt, dass in Museen nicht nur Sachwissen erlernt wird, sondern dass noch zahlreiche weitere Erfahrungen während eines Museumsbesuch stattfinden. Beispiele hierfür sind das Betrachten von Objekten, die Auseinandersetzung mit sich selbst, der Austausch mit Freunden und Familie sowie ein Erinnern an persönliche Erlebnisse (vgl. Schwan 2012: S. 47).

„Man macht sich ja auch tatsächlich Gedanken. Warum haben die so geschaut und ja, deswegen.“ (B10: Z. 96 f.) „Also diese Bilder anschauen, sich selbst etwas dazu ausdenken.“ (B10: Z. 30 f.)

Auch das eigene Interpretieren, Imaginieren und Reflektieren, wie es von B10 geschätzt wird, ist Teil der Erfahrungsräume in Museen. Weitere Aussagen von Jugendlichen heben ebenfalls hervor, dass Museen von ihnen als Lern- sowie

Einstellungen und Werte; Verhalten, die Aktivität und die persönliche Entwicklung sowie Freude, Inspiration und Kreativität (vgl. Nagel/Oerke 2020: S. 11). Problematisch bei diesen positiv definierten Wirkungen auf die Besucher:innen ist jedoch, dass nur schwer ein direkter Wirkungszusammenhang zwischen dem Museum und seinem Publikum unwiderlegbar nachzuweisen ist. Die Faktoren, welche bei Lernerfahrungen wirksam sind, wie Haltungsänderungen oder Wissenszuwachs, lassen sich kaum ausreichend klar isolieren (vgl. Mörsch 2012c: S. 112).

Erfahrungsorte geachtet werden. So sagt B17: „Also es gibt halt [...] auch interessante Sachen, die man dabei erfährt.“ (B17: Z. 22 f.). B14 beschreibt: „Also etwas Neues zu entdecken, sozusagen, fand ich immer gut eigentlich.“ (B14: Z. 19) und B23 betont: „Man lernt halt auch viel“ (B23: Z. 25 f.)

Neben den Bezeichnungen Lern- und Erfahrungsort werden Museen zusätzlich auch als Erlebnisorte beschrieben: „Man erlebt was, man sieht was, man erfährt was Neues.“ (B10: Z. 46 f.). Nach Mörsch findet eine erlebnisorientierte Vermittlung bei Angeboten statt, die dem reproduktiven Diskurs zugeordnet werden (vgl. Bocatus 2014: S. 32). Dabei bezieht sich das Erleben eher auf Veranstaltungen, wie zum Beispiel Workshops. Auch das ZKM wirbt mit dem Ausdruck „ZKM erleben“ (Huskamp 2024: S. 10) für seine Angebote (vgl. ebd.). In der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ nimmt das Lernen eine besondere Rolle ein, da ein Ziel der Ausstellung darin besteht, dass Menschen voneinander und miteinander neue Lebensweisen erlernen sowie Probleme thematisieren sollen (vgl. ZKM o. J.i). Hermann betont, dass die Ausstellung und die begleitende personale Vermittlung auch Jugendliche dazu bringen können, ihre altersspezifischen und gesellschaftliche Probleme miteinander zu thematisieren und kreativ aufzuarbeiten (vgl. AH: Z. 280-283).

B4 äußert den Wunsch, dass die Lernmöglichkeiten für Jugendliche interaktiver und partizipativer werden und betont, dass selbständiges und motiviertes Lernen gefördert werden sollte: „[D]ass man das vielleicht auch irgendwie aktiver gestalten könnte, dass Jugendliche halt mitarbeiten können und halt selber lernen können, wenn sie wollen“ (B4: Z. 188-190). Dabei spricht sie sowohl von interaktiven und partizipativen Ausstellungselementen als auch von der Mitarbeit und Kooperation mit Jugendlichen (vgl. B4: Z.188-197).

In Verbindung mit der Beschreibung eines interaktiven Angebotes greift auch B11 die Rolle des selbständigen Lernens im Museum auf: „wo du dich selbständig so ein bisschen weiterbilden kannst. Das ist auf jeden Fall sehr cool“ (B11: Z. 55 f.). Selbständigkeit ist eine Kompetenz, welche Jugendliche in ihrer Lebensphase laut den Kernherausforderungen erlernen müssen und welche sie auch immer mehr von ihrem Umfeld einfordern (vgl. Kapitel 3.1.3; 3.2.2). Museen können durch die Möglichkeit, diese Selbständigkeit in ihre Angebote einzubringen, eine attraktive Wirkung auf Jugendliche haben. Selbständigkeit kann dabei das selbständige

Erkunden der ausgestellten Objekte meinen, aber auch das selbständige Ausprobieren, Erforschen und Untersuchen an interaktiven Elementen (vgl. Noschka-Ross/Lewalter 2016: S. 283) oder das selbständige Arbeiten bei musealen Begleitveranstaltungen. Diese positive Resonanz für selbständiges Arbeiten zeigt sich auch bei bereits durchgeführten Kulturveranstaltungen, welche in der wissenschaftlichen Literatur vorgestellt wurden. Dort sahen die Jugendliche, neben der Arbeit in einer Gruppe, vor allem die Möglichkeit zur Selbständigkeit als großen Gewinn (vgl. Schuh/Widmaier 2012: S. 66).

7.3.3. Museen als Wohlfühlorte

Museen sind nicht nur Lern- und Erlebnisorte, sondern bieten auch Raum für Entspannung und Erholung (vgl. Deutscher Museumsbund e.V. et al. 2023). Eine Untersuchung im Rahmen eines Lehr-Praxis-Projekts an der LMU München ergab, dass Entspannung und Erholung zentrale Motivationen für einen Museumsbesuch darstellen. Dies gilt insbesondere für Personen mit einer bereits vorhandenen Affinität für Museen (vgl. Slupina et al. 2023). Freizeitwissenschaftlerin Renate Freericks beschäftigt sich mit der Frage, ob Museen als Wohlfühlorte in einer erlebnisorientierten Wissensgesellschaft betrachtet werden können. Sie identifiziert dabei die Ruhe und Entschleunigung in Museen als wesentliche Faktoren, die zur Schaffung solcher Wohlfühlorte beitragen. Museen bieten einen Kontrast zur Alltagshektik, indem sie einen Raum schaffen, in dem Lärm und Stress außen vor bleiben. Besucher:innen erhalten so die Möglichkeit, Zeit für sich zu haben, zu verweilen, nachzudenken und in Ruhe durch die Ausstellungen zu schlendern (vgl. Freericks 2024: 14 f.).

Auch die befragten Jugendlichen heben die entspannte Atmosphäre von Museen, insbesondere deren Ruhe, als für sie wichtigen Aspekt beim Museumsbesuch hervor. So beschreibt B10: „was ich schätze, ist eher die Ruhe, die hier ist.“ (B10: Z. 26). Auch B19 und B20 heben die ruhige Umgebung positiv hervor: „Also, es ist halt schön, dass es so ruhig ist“ (B19: Z. 15) und „Ich mag es, dass es ruhig ist“ (B20: Z. 16). B11 beschreibt, dass für ihn, im Vergleich zu anderen Museen, das ZKM durch seine moderne Gestaltung einen „Vibe“ (B11: Z. 40) hat und dadurch für Jugendliche ansprechender sei (vgl. B11: Z. 38-41). Auch B23 kommt auf die Atmosphäre zu sprechen, als er beschreibt, was er an Museen mag: „Ich finde, es ist auch eine gute Stimmung halt einfach so“ (B23: Z. 25 f.).

Gleichzeitig wird jedoch von einigen Jugendlichen angemerkt, dass Museen manchmal überfüllt oder zu stark mit Exponaten bestückt sein können. So erklärt B20: „Überall ist irgendwas und manchmal überfordert mich das“ (B20: 26 f.) und B22 ergänzt: „Also, manchmal ist es ein bisschen voll, aber heute geht es zum Beispiel“ (B22: Z. 20).

Freericks schreibt, dass Lernen immer auch mit Anstrengung verbunden ist und dass Museen daher auch Räume für Pausen und zur Verarbeitung bieten sollen. Eine Balance zwischen Wohlfühlen und Lernen wird durch solche Möglichkeiten der Entspannung unterstützt (vgl. Freericks 2024: 15–17). Passend dazu hat B23 folgenden Kritikpunkt an Museen: „Manchmal gibt es zu wenig Sitzgelegenheiten“ (B23: Z. 28). Ähnlich äußert sich B10, die erklärt: „Mir hat in der Ausstellung da auch gefallen, dass man auch zwischendrin sich einfach hinsetzen konnte. Und wenn das mehr Museen hätten, dann wäre das halt schon cool“ (B10: Z. 69-71). Ein Jugendlicher, der nicht am Interview teilnahm, nutzte die bequemen Sitzsäcke und die Kinoatmosphäre beim Video über Kieselalgen, um einen Großteil der Zeit, die seine Familie mit dem Ausstellungsbesuch verbrachte, in einer entspannten Umgebung zu verbringen (vgl. Anhang 10.4.1).

Obwohl sich B10 in ihrem Zitat nicht speziell auf die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ bezieht, fällt auf, dass die Ausstellung viele Sitzgelegenheiten bietet. Auch Hermann betont, dass ihr der Aspekt des Wohlfühlens und der Gemütlichkeit zwar für alle Besucher:innen wichtig ist, aber für Jugendliche eine besondere Rolle spielt: „ Und es braucht auch einen Ort, wo man sitzen kann, also wo man echt so ein bisschen abhängen kann.“ (AH: Z. 312 f.). Insbesondere im Bereich ‚Arte Útil‘ wird deutlich, dass Besucher:innen wie beispielsweise die Familiengruppe der Interviewtenpartner:innen B1-3 (vgl. Anhang 10.6.2.1) die Möglichkeit nutzen, sich hinzusetzen und für eine Weile zu verweilen. Dabei wird die Zeit für Gespräche mit den begleitenden Familienmitgliedern oder Freund:innen genutzt (vgl. Anhang 10.4.6). Des Weiteren ist es in ‚Fellow Travellers‘, obwohl teilweise Geräusche aus dem unteren Stockwerk nach oben dringen und manche Bildschirme lauten Ton abspielen, relativ leise. Durch den offenen Bau des Museums sowie die hohen Decken wird es jedoch mit steigender Anzahl an Besucher*innen schnell lauter. Geräusche und Stimmen verbreiten sich durch die Konstruktion schnell in der ganzen Halle (vgl. Anhang 10.4.1).

7.3.4. Zeitmangel

„Ich würde viel öfter ins Museum gehen, wenn ich die Zeit hätte.“ (B10: Z. 46 f.)

„Ja, ich leider auch nicht wirklich. Ich würde sehr gerne auch öfter ins Museum gehen, aber ich habe da irgendwie nicht so viel Zeit“ (B4: Z. 10 f.)

Obwohl die befragten Jugendlichen den Wert neuer Erfahrungen und die Lernmöglichkeiten in Museen anerkennen, beschreiben sie, dass ihnen häufig die Zeit fehlt, diese zu besuchen. Hauptsächlich liegt dies an den Anforderungen der Schule sowie den begrenzten Zeitressourcen, die ihnen nach dem Unterricht zur Verfügung stehen.

„Es kommt dadurch, dass mir oft die Zeit fehlt. Dass ich halt viel Schule habe. Und dann in den Ferien oft Lektüren aufhabe und für die Arbeiten danach lernen muss. Ich mache nächstes Jahr Abschluss. Deswegen ist viel sowieso zum Lernen.“ (B10: Z. 21-23)

„weil ich fertig von der Schule bin oder eh schon vom Lernen oder ich muss halt lernen. Leider.“ (B12: Z. 111 f.)

„Nach der Schule ist es schwierig, aktuell bei mir, weil es halt aufs Abi zugeht. Aber in den Ferien dann doch eher jetzt aktuell.“ (B11: Z. 92 f.)

Statt zusätzlich Zeit mit Lernen im Museum zu verbringen, bevorzugen Jugendliche es, ihre Freizeit anderweitig zu gestalten. B13 beschreibt: „Und dann in der Freizeit mache ich mehr so etwas wie zeichnen oder irgendwie sich entspannen oder was schauen“ (B13: 115-117). Auch B23 sagt über Jugendliche: „Weil, sie haben einfach keinen Bock mehr und sie wollen einfach Computerspielen oder irgendwie sowas halt.“ (B23: Z.51 f.)

Wie im Kapitel 3.2.4 thematisiert, sehen Jugendliche ihren schulischen Erfolg als wichtigen Grundstein für ihr späteres Leben und orientieren sich dementsprechend an Leistungs- und Wettbewerbsprinzipien. Gleichzeitig stehen sie unter Stress und Überforderung durch diesen Leistungsdruck und zu wenige Erholungspausen (vgl. Kapitel 3.2.5).

Als Ventil gegen Stress und Probleme wird laut der SINUS-Studie von Jugendlichen aller Lebenswelten Sport genutzt (vgl. Calmbach et al. 2024: S. 280). Passend dazu beschreibt auch B12, dass er lieber Sport macht, als in ein Museum zu gehen: „Meine Freizeit ist hauptsächlich Training oder entspannen“ (B12: Z. 110 f.). Um den Einfluss von Zeitdruck und schulischem Stress als Hinderungsfaktor zu reduzieren, könnten, wie im Zitat von B9 und im Kapitel 7.2 angesprochen, museale Freizeitangebote für Jugendliche vorrangig während der Ferienzeit angeboten werden.

Neben dem Faktor des Leistungsdrucks tragen auch die körperlichen Veränderungen sowie die Entwicklungsaufgaben, die Jugendliche in dieser Lebensphase bewältigen müssen, zu den zahlreichen Herausforderungen bei (vgl. Kapitel 3.1.1; 3.1.2). Hermann betont, dass diese Belastung dazu führen könnte, dass Jugendliche wenig Kapazität oder Interesse für komplizierte, wissenschaftliche, museale Inhalte aufbringen.

„[M]an hat einfach relativ lange Schule, man ist erledigt, man hat an sich super viele andere Sachen im Kopf in dem Alter, sei es zwischenmenschliche Natur, sei es mit sich selbst und ich verstehe, dass man dann nicht immer Bock hat ins Museum zu gehen, wo gerade wissenschaftliche Themen irgendwie miteinander verhandelt werden“ (AH: Z. 466-470)

Neben Sport wird die restliche Freizeit der Jugendlichen jedoch auch generell lieber mit anderen Aktivitäten verbracht. B2 erklärt, passend zur Auseinandersetzung in Kapitel 4.1, dass der Gang ins Museum allgemein für Jugendliche keine Freizeitbeschäftigung ist, „weil viele Jugendliche jetzt auch Museen als jetzt nicht gerade Hauptaktivität sehen“ (B2: Z. 143 f.). B14 meint, es läge neben fehlendem Interesse auch an einer generell fehlenden Motivation: „und vielleicht auch einfach zu bequem, mal sich aufzuraffen und was anderes zu machen, als einfach nur zuhause zu sitzen“ (B14: Z. 83 f.). B21 argumentiert, dass der Museumsbesuch zusätzlich wetterabhängig ist: „Und es ist halt meistens spontan, wenn das Wetter auch schlecht ist. Es ist dann halt auch eine gute Aktivität“ (B21: Z. 9 f.). Auch Hermann bestätigt, dass das Museum eher bei schlechtem Wetter und wenig in den Sommermonaten besucht wird (vgl. AH: Z. 450-455; Z. 588-291). Für B22 liegt es eher daran, dass Jugendliche, im Vergleich zur Kindheit, mehr Freiheiten haben, um ihre Freizeit selbständig zu gestalten. Zusätzlich dazu gibt es mehr Auswahlmöglichkeiten an denkbaren Aktivitäten.

„Klar, jetzt haben wir auch mehr Möglichkeiten, was wir so machen, wenn die Auswahl größer ist, da sind so Museum nicht mehr in meiner engeren Auswahl. [...] aber früher konnte man halt auch nicht so viel machen, auch altersbedingt.“ (B22: 116-121)

Da Jugendliche Museen eher als einen Lern- und nicht als einen Wohlfühl-, Freizeit- und Unterhaltungsort wahrnehmen, wird im Handbuch Museumspädagogik vorgeschlagen, diesen Aspekt auch in jugendgerechte Werbemaßnahmen, wie im nächsten Kapitel thematisiert, deutlicher hervorzuheben (vgl. Winter 2016: S. 274–277).

Auch Alexandra Hermann betont, dass man bei der Ansprache von Jugendlichen, durch beispielsweise Werbemaßnahmen, aber auch bei Angeboten der Vermittlung

nicht den Lernaspekt hervorheben sollte. Das Museum sollte so gestaltet sein, dass es ein Wohlfühlort ist, wie im vorherigen Kapitel beschrieben:

„[...] dass man eher eine Art von lockerer Atmosphäre schafft, wo die Leute automatisch was lernen, indem sie Lust darauf bekommen, irgendwie zu spielen oder irgendwie zu interagieren oder sowas. Also so dieser Faktor von ich bring dir was bei ist, glaube ich, sollte nicht so plakativ hervorgehoben sein.“ (AH: Z. 336-340)

„also ich glaube das ist wirklich ein großer Faktor, dass wenn man den ganzen Tag in der Schule was lernt, man dann vielleicht nicht auch unbedingt ins Museum geht, [...] es muss halt irgendwie auf eine Art unterhaltsam sein oder so, einem das Gefühl geben, ich kann jetzt abschalten.“ (AH: Z. 472-476)

Eine andere Möglichkeit, wodurch Jugendliche das Museum verstärkt als Freizeit- und Unterhaltungsort wahrnehmen könnten, wären Outreachprogramme an Orten, an denen sich Jugendliche in ihrer Freizeit aufhalten (vgl. Kapitel 2.3). Ebenfalls wäre es denkbar, in Kooperation mit den Institutionen zu treten, welche andere von Jugendlichen genutzte Freizeitaktivitäten anbieten. Durch diese, bereits in Kapitel 4.2 thematisierte Verbindung der eigenen Interessen sowie die Teilnahme anderer Jugendlichen würde die Attraktivität des Museumsbesuchs steigen. Auch könnte durch solche Besuche der Freizeitaspekt stärker hervortreten (vgl. Kapitel 4.2; 2.3).

7.3.5. Wissen über museale Angebote

Neben der mangelnden Attraktivität des potenziellen Freizeitcharakters von Museen zeigten die befragten Jugendlichen allgemein ein begrenztes Wissen über mögliche museale Angebote und Informationsquellen zu aktuellen Angeboten. Mehrere der befragten Jugendlichen berichten davon, dass museale Themen und Angebote in ihren Gesprächen mit ihren Freund:innen selten oder gar nicht vorkommen (vgl. B1-2: Z. 115 f.; B19: Z. 43; B23: Z. 36). Wenige Ausnahmen, wie B7 und B20, thematisieren museale Themen auch im Freundeskreis (vgl. B7: Z. 23; B20: Z. 37).

Freund:innen spielen im Jugendalter eine immer wichtiger werdende Rolle. Jugendliche verbringen immer weniger Zeit ihrer Freizeit mit der Familie und mehr Zeit mit Freund:innen (vgl. Kapitel 3.2.2). Das fehlende Interesse des Freundeskreises wurde beim Jugend-KulturBarometer als ein Grund für den Nichtbesuch von Museen angegeben (vgl. Kapitel 4.1). B10 erklärt, dass in ihrem Umfeld Museen von Jugendlichen vor allem als langweilig dargestellt werden würden und gute Aspekte nicht zur Sprache kämen (B10: Z. 90-99). Einige der befragten Jugendlichen geben an, dass sie vor allem mit Freund:innen über museale Themen kommunizieren, von denen bekannt ist, dass sie ein Interesse teilen:

„Ja, also zum Beispiel mit ein paar Leuten, die auch in meinem Kunst-LK sind, spreche ich auch so darüber.“ (B5: Z. 108 f.)

„Manchmal. Also, ich weiß, dass meine Freundin zum Beispiel auch Museen mag. Da tauschen wir uns so aus, was sie mag und was ich mag.“ (B10: Z. 53 f.)

„Ja, also wir haben eine Freundin, die geht auch eher öfter mit den Eltern ins Museum. Und da tauscht man sich schon aus, wenn man zum Beispiel in dieselben Museen geht.“ (B21: Z. 132-143)

Museen werden auch dann eher zum Gesprächsthema, wenn zuvor ein gemeinsamer Besuch im Rahmen schulischer Aktivitäten oder Ferienaktionen stattgefunden hat:

„Also, wenn wir drin waren, dann ja, dann auch schon, wie wir es fanden, weil ich glaube, das ist ganz wichtig und das ist bei uns auch so, also wir tauschen schon aus. Aber halt nur, wenn ich dann da war und das ist halt gegebenenfalls eher weniger.“ (B11: Z. 96-98)

„Wir waren letztens in so einem Feriencamp, da waren wir in einem Museum, da haben wir viel über Museen gesprochen, aber sonst nicht so.“ (B12: 73 f.)

Die Recherche nach interessanten Ausstellungen und möglichen Museumsbesuchen wird häufig von den Eltern übernommen. So äußert sich B21: „das machen eher unsere Eltern“ (B21: Z. 67). Ähnlich berichten B12 und B13: „aber sonst kriegen wir immer die Informationen von unseren Eltern, die informieren sich immer drüber.“ (B12: Z. 79 f.)

Selbständig informieren sich Jugendliche über Museumsbesuche vor allem dann, wenn bereits ein geplanter Ausflug in eine Stadt ansteht oder wenn die Familie den Besuch eines Museums plant und sie neugierig auf das Ziel sind:

„Also jetzt heute halt, als ich dann gehört habe, dass wir hier hin gehen, habe ich es mir angeschaut im Internet. Aber sonst nicht.“ (B14: Z. 50 f.)

„Also, wenn ich dann vor habe irgendwo hinzugehen, dann schau ich schon, was es so gibt.“ (B20: Z. 29 f.)

„Ja, manchmal so, wenn man jetzt in irgendeine Stadt fährt, dass man da mal schaut, was es da so gibt.“ (B17: Z. 49 f.)

Wenn vor dem Museumsbesuch, wie bei B17, das genaue Ziel noch nicht feststeht, dann ist, laut B11, ein ansprechender Online-Auftritt entscheidend, um das Interesse zu wecken:

„Und was halt auch online einfach gegeben ist. Also manche Museen sind ja präsenter online und manche weniger. Und meistens sind die, die ein bisschen, ja nicht so präsent sind, die sind dann auch die, die eintönig und langweilig sind.“ (B11: Z. 46-49)

Eine Betrachtung der Webseite des ZKM zeigt, dass diese aktuell und übersichtlich gestaltet ist und viele Informationen bietet (vgl. ZKM o. J.g). Die Seite zur Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ präsentiert als Hauptwerbebild eine Person, die das interaktive Exponat mit dem Spiel ‚Age of Empires‘ spielt (vgl. ZKM o. J.i). Da sich einige

befragte Jugendliche über dieses Exponat und viele generell zu interaktiven Elementen positiv geäußert haben (vgl. Kapitel 7.2), kann angenommen werden, dass dieses Bild gezielt Jugendliche anspricht. Andererseits bleibt die Beschreibung der Ausstellung anspruchsvoll und eher abstrakt, da sie zwar das Überthema, nicht aber die einzelnen ausgestellten Themen erklärt. Dies könnte dazu führen, dass Jugendliche zwar ein modernes Thema erkennen, ihre spezifischen Interessen wie Umweltschutz oder Geschichte, jedoch nicht vertreten sehen.

Keiner der befragten Jugendlichen folgt einem Museum auf sozialen Netzwerken. Trotzdem argumentieren B14 und B11, dass die Zielgruppe eher angesprochen werden würde, wenn es mehr zielgruppengerechte Werbung auf den sozialen Kanälen und vor allem auch auf TikTok gäbe.

„Man wird jetzt auch nicht so gezielt auf Social Media angesprochen. Also, da bekommt man jetzt keine Werbung unbedingt für ein Museum oder so was.“ (B14: Z. 70-72)

„Mehr Werbung, auf jeden Fall. Und präsent auch auf den sozialen Netzwerken zu sein. Instagram, TikTok, TikTok noch mehr. Weil da einfach noch mehr Leute sind und ja. [...] Ja, also ich glaube, der Punkt dieser sozialen Netzwerke, der muss auf jeden Fall viel mehr gegeben sein. Weil, so Instagram ist auch eher schon wieder ein bisschen weniger, eher TikTok. TikTok ist wirklich aktuell so am Brennen. Und ich würde da, ich glaube, wenn man wirklich aktiv ist, wenn man da eine große Community hat, dann kann man da viel erreichen.“ (B11: Z. 60-68; Z. 102-106)

Die Arbeit mit Social Media kann für unterschiedliche Zielsetzungen genutzt werden. Zum einen kann es die Motivation zum Besuch anregen und zum anderen entsteht durch ständige Präsenz eine Bindung der Besucher:innen an ein Museum. Des Weiteren können die Plattformen auch genutzt werden, um gezielt in Dialog zu treten. Auch können Besucher:innen hier mit Museen interagieren und online partizipieren (vgl. Hanning 2016: S. 143–149; Vogelsang et al. 2011: S. 11). Die Nutzung von sozialen Netzwerken und die Informationsgenerierung durch diese spielen bei Jugendlichen eine zentrale Rolle in ihrem alltäglichen Handeln (vgl. Kapitel, 3.2.3; 3.2.6). Praxisbeispiele zeigen, dass ein besserer Social Media-Auftritt auch die Besucher:innenzahlen der jugendlichen Zielgruppen steigern. So berichtet das Schweizer Finanzmuseum beispielsweise von positiver Resonanz auf deren Ansprache von Jugendlichen auf TikTok. Zusätzlich lässt das Museum diesen Kanal über ein partizipatives Projekt von Jugendlichen selbst betreuen (vgl. Schweizer Finanzmuseum 2024). Dieses Beispiel zeigt, dass zielgruppengerechte Werbung und Ansprache dazu führen kann, dass Jugendliche sich als Zielgruppe von einem

Museum wahrgenommen fühlen sowie eher bereit und interessiert sind, dessen Angebote zu nutzen.

Das ZKM bespielt Kanäle auf Facebook, Instagram, YouTube, TikTok und weiteren sozialen Plattformen. In welcher Intensität und mit welchen Projekten diese bespielt werden, wurde im Rahmen dieser Forschung nicht untersucht. Obwohl diese Beobachtung nicht das Ergebnis einer repräsentativen quantitativen Studie darstellt, lässt sich festhalten, dass keine:r der befragten Jugendlichen durch diese Plattformen zum Museumsbesuch animiert wurde.

7.3.6. Museumsbesuch als soziales Ereignis

Der Großteil der Museumsbesucher:innen besucht Museen, unabhängig der Veranstaltungsart, nicht alleine, sondern zusammen mit Freund:innen oder Familie (vgl. Reitstätter 2015: S. 183 f.). Diese Beobachtung, welche bereits durch die Ergebnisse der Berliner Studie zur kulturellen Teilhabe im Kapitel 4.1 thematisiert wurde, spiegelt sich auch in der dieser Arbeit zugrunde liegenden Studie wider: Alle befragten Jugendlichen haben das Museum zusammen mit Familienmitgliedern besucht. Auch Hermann hat diesen Eindruck: „[V]iele gehen natürlich mit ihrer Familie hin und mit ihren Eltern auf jeden Fall“ (AH: Z. 448). Eine Ausnahme bilden die Schwestern B21 und B22, die gemeinsam und ohne weitere Begleitung im Museum waren. Alle anderen Jugendlichen waren mit (ihren) Eltern im Museum. Jedoch war B17 in Begleitung der Familie seiner Partnerin unterwegs und B5 zu Besuch bei der Familie von B4 und B6. Die Brüder B17 und B18 waren gemeinsam mit ihrer Familie sowie einer befreundeten Familie vor Ort. Der Hauptgrund für den Museumsbesuch lag bei allen Jugendlichen, mit Ausnahme der Gruppe um B4, in der Initiative der Eltern oder anderer erwachsener Familienmitglieder. Auch diente der Museumsbesuch als Aktivität beim Treffen mit anderen Personen, wie der Tante von B20 (vgl. B1-3: Z. 2; B4-6: Z. 2-6; B7: Z. 6; B10: Z. 2; B11: Z. 2; B12-13: Z. 2; B14-16: Z. 2; B17-18: Z. 2-5; B20: Z. 2; B23: Z. 2-4). Durch den gemeinsamen Besuch einer Ausstellung lässt sich auch deren Inhalt anders wahrnehmen. Die Gruppenmitglieder stehen gemeinsam vor Ausstellungselementen, sprechen darüber und diskutieren. So sagt beispielsweise B20: „Ja, Bilder anschauen, mit eben jetzt zum Beispiel meiner Paten-tante drüber reden.“ (B20: Z. 35 f.). Auch die geselligen Pausen auf den Sitzgelegenheiten in der Ausstellung unterstreichen, dass der Museumsbesuch ein soziales Ereignis ist (vgl. Kapitel 7.3.3).

Eine weitere Auffälligkeit ist, dass der Grund für den Museumsbesuch mehrfach in Verbindung mit einem Geburtstag stand. So berichtete beispielsweise B10, dass ihr der Besuch von ihrer Tante zum Geburtstag geschenkt wurde (vgl. B10: Z. 2). Bei den Jugendlichen B11, B12, B13 und B23 war es jeweils ein Elternteil, welches Geburtstag hatte und den Museumsbesuch als Geburtstagsaktivität gewählt hatte (vgl. B11: Z. 2; B12: Z. 2; B23: Z. 2). Darüber hinaus erklärten mehrere Jugendliche, dass Museumsbesuche häufig in Zusammenhang mit einem Urlaub oder mit einem Ausflug in eine Stadt stattfinden (vgl. B10: Z. 15; B11: Z. 2-4; B17: Z. 49 f.; B18: Z. 15; B19: Z.46). Aus diesen Aussagen lässt sich schlussfolgern, dass Museumsbesuche für viele Jugendliche keine alltägliche oder normale Freizeitbeschäftigung darstellen. Dies passt auch zu den Aussagen des vorherigen Kapitels. Vielmehr werden die Besuche als Teil eines besonderen Ereignisses, wie eines Urlaubs, eines Ausfluges oder einer Geburtstagsfeier wahrgenommen. Dabei sollte jedoch hervorgehoben werden, dass die Besuche so nicht immer freiwillig stattfinden, sondern die Jugendlichen von den Eltern „überzeugt“ (B2: Z.3) werden. Ein kontrastierendes Beispiel bietet B7, der erklärt, dass der Grund für den Besuch lediglich darin liege, dass Sonntag sei und „man eh nichts machen“ (B7: Z. 3) kann. Diese Rahmung von Museumsbesuchen sollte von den Museen berücksichtigt werden, um Programme und Angebote gezielt an die Erwartungen und Gelegenheiten der jugendlichen Besucher:innen anzupassen.

Der Aspekt, dass das Museum primär als Ort genutzt wird, um sich mit anderen Personen zu treffen und auszutauschen, spiegelt sich auch in den Aussagen von B21, B22 und B19 wider. Diese Jugendlichen nutzen das Museum nicht für einen Ausstellungsbesuch, sondern vielmehr als Aufenthaltsort. Keiner der drei besuchte eine Ausstellung. Stattdessen hielten sie sich ausschließlich im Café und im Museumsshop auf. B19 war in Begleitung ihrer Mutter und ihres Hundes, während B21 und B22 das Museum gemeinsam besuchten. Alexandra Hermann ist sogar der Meinung, dass das Foyer einer der Orte im Museum ist, den Jugendliche mit Freund:innen in der Freizeit am meisten nutzen: „Schon auch das Foyer, glaube ich, einfach. Also einfach zum Kaffee trinken und solche Sachen“ (AH: Z: 580 f.).

7.3.7. Unterschiede zwischen Jugendlichen

Zu Beginn des Kapitels 4.2 wurde bereits darauf hingewiesen, dass es für Jugendliche in der Museumslandschaft kaum existierende, ansprechende Angebote gibt.

Dies bestätigt auch B15, unter Zustimmung von B14: „Also vielleicht die Ausstellungen, die bei uns in der Stadt sind, die sind jetzt nicht so interessant. Die sind eher auf kleine Kinder ausgelegt“ (B15: Z. 16 f.).

Die fehlende Zielgruppenausrichtung wird auch durch die Aussagen anderer befragter Jugendlicher verdeutlicht, die ihre Erfahrungen mit Museen teilweise als wenig positiv beschreiben:

„irgendwie ist es schon oft langweilig“ (B2: Z. 26)

„so wirklich was, was ich jetzt nicht mag, gibt es nicht. Aber ich finde es halt einfach nicht so spannend“ (B19: Z. 16 f.)

„Ich finde manchmal ist es auch ein bisschen langweilig“ (B21: Z. 22)

„Und viele finden es langweilig und wollen auch gar nicht her.“ (B20: Z. 48 f.)

Hervorzuheben ist jedoch, dass nicht alle Jugendlichen Museen als uninteressant empfinden. Einige der Befragten äußern positive Erfahrungen und besuchen Museen gerne, regelmäßig und freiwillig. B7 berichtet, dass er regelmäßig Museen besucht und dies gerne auch gemeinsam mit Freund:innen (vgl. B7: Z. 14-20). B4 erklärt, dass sie das ZKM bei ihrem letzten Besuch sehr ansprechend fand und daher das Museum nochmal besichtigen wollte (vgl. B4: Z. 2 f.). Für B10 war der Besuch des ZKMs ihr zweiter Museumsbesuch überhaupt. Sie sei sehr begeistert von ihren bisherigen Besuchen und plane, in Zukunft weitere Museen zu besuchen. Zuletzt gibt auch B20 an, bereits mit Freund:innen über gemeinsame Museumsbesuche gesprochen zu haben (vgl. B20: Z. 37 f.). Passend dazu hat auch Hermann den Eindruck, dass manche Jugendliche das Museum mit Freund:innen besuchen:

„Jugendliche, die an sich schon kunstinteressiert sind, die sind tatsächlich viel mit Freunden hier, also die verabreden sich dann, um irgendwie was anzugucken oder so oder irgendwie was auszuprobieren.“ (AH: Z. 448-451)

Jugendliche mit kreativen Hobbys oder Interessen, wie B1 und B5, welche einen Kunstleistungskurs belegen, haben im Vergleich zu anderen Jugendlichen eher ein Interesse an Museumsbesuchen. Dies haben bereits die Ergebnisse des 2. JugendkulturBarometer hervorgehoben (vgl. Kapitel 4.1).

Zusätzlich macht Hermann deutlich, dass die kostenlose Ausstellung zum Gameplay auch ein Ort ist, an den Jugendliche mit Freund:innen kommen:

„Ich glaube, die Gameplay an sich ist wirklich einfach ein guter Attraktor, um quasi reinzukommen, wenn man sich denkt, so, oh das Wetter ist voll scheiße, ich gehe jetzt mal zocken“ (AH: Z. 451-453)

Diese Ergebnisse verdeutlichen, dass Jugendliche keine homogene Zielgruppe darstellen. Wie im Kapitel 3.2.1 diskutiert, gibt es nicht die eine Jugend, sondern eine Vielfalt an ‚Jugenden‘. Sowohl die SINUS-Studie als auch die Shell-Jugendstudie zeigen, dass Jugendliche in unterschiedliche Gruppen mit entsprechenden Werten, Kommunikationsweisen und Ansichten eingeteilt werden können. Laut der SINUS-Studie zählen insbesondere neo-ökologische und experimentalistische Jugendliche zu denen, die Museen bereits in ihrer Freizeit besuchen (vgl. Kapitel 3.2.3). Daraus lässt sich schließen, dass es eine Herausforderung darstellt, alle Jugendlichen mit einem einheitlichen Angebot anzusprechen.

B5 sagt unterstützend dazu, dass sie eine Mischung, in der jede:r etwas Ansprechendes findet, ganz gut fände: „weil, das war so die Mischung. Für die Jüngeren ist dann spannend, weil sie etwas zu tun haben. Und so, jetzt konnte man trotzdem immer noch Texte anschauen und man konnte sich auch irgendwelche alten Konsolen angucken.“ (B5: Z. 85-87)

Zusätzlich lässt sich festhalten, dass alle befragten Jugendlichen bereits Museen besucht haben, auch wenn dies teilweise nicht freiwillig war, sondern durch die Eltern initiiert wurde. Dennoch können sie bereits als Teil des Museumspublikums wahrgenommen werden. Nicht berücksichtigt wurde in dieser Untersuchung die Perspektive von Jugendlichen, die nie Museen in ihrer Freizeit besuchen. Zudem weist die Stichprobe der befragten Jugendlichen einige Einschränkungen auf: Fast alle Befragten sind Gymnasiast:innen und stammen aus Familien mit deutscher Herkunft (vgl. Kapitel 6.3). Eine Studie, die ein differenzierteres Bild von Jugendlichen einschließlich nicht-gymnasialer oder kulturell diverser Gruppen berücksichtigt, wäre daher wünschenswert.

7.4. Museum als ‚Dritter Ort‘

Während der Auseinandersetzung mit Jugendlichen im Museum lassen sich zahlreiche Hinweise finden, dass diese mit dem Konzept des Museums als ‚Dritter Ort‘, auch ‚third place‘ bzw. ‚third space‘ genannt (vgl. Büchel 2022: S. 65), angesprochen werden könnten. So wünschen sich die Jugendlichen einen Ort zum ‚Abhängen‘. Einen Aufenthaltsort, an dem sie sich außerhalb von Social Media treffen können. Idealerweise sollte der Ort Materialien bereithalten, sodass die Jugendlichen ihren spezifischen Interessen nachgehen können. Außerdem ein Ort, an dem sie, wie im

Café, einfach zusammenkommen, nichts tun oder wie die Schwestern B21 und B22 gemeinsam lesen können (vgl. Kapitel 4.2; 7.1; 7.3.6; 10.4.6; 10.4.10).

Dieses Konzept des ‚Dritten Ortes‘ beruht auf einer theoretischen Überlegung des Soziologen Ray Oldenburg, welcher den Wohnort als ersten und den Arbeitsplatz als zweiten Ort definierte. Als ‚Dritte Orte‘ bezeichnete Oldenburg Orte wie Cafés, Parks, Friseursalons oder Geschäfte. In diese kehrt ein Gast immer wieder ein und über Zeit baut er eine soziale Beziehung dazu auf. ‚Dritte Orte‘ sind nach Oldenburg informelle Orte, an denen sich Menschen treffen und gesellschaftliches Leben stattfindet. In Oldenburgs Sinne sind Museen für Stammesbesucher:innen bereits ‚Dritte Orte‘ (vgl. Hoins 2022: S. 275–277).

‚Dritte Orte‘ im Museumsdiskurs koppeln sich von Oldenburgs grundsätzlicher Definition ab und denken das Konzept weiter. Dabei wird der Begriff jedoch nicht nach einer einheitlichen Definition verwendet (vgl. ebd.: S. 275 f.). Wiederkehrende Charakteristika dieses Konzeptes sind Nichtkommerzialität, soziale Inhärenz, Raum für Experimente und Entdeckungen sowie gesellschaftlicher Austausch. Es sollen Orte entstehen, an denen jeder Mensch willkommen ist, einfach sein und sich nach eigenen Interessen, Fähigkeiten und Wissen aneignen kann (vgl. Büchel 2022: S. 67–77). Im musealen Kontext wurden solche Räume bereits in mehreren Projekten umgesetzt. Dabei fällt auf, dass diese oft abgekoppelt von dem eigentlichen Museumskontext entstehen (vgl. Hoins 2022: S. 285). Auch das ZKM besitzt einen dieser ‚Dritten Orte‘ namens ‚Medialounge‘, der „Coworking Space des ZKM“ (ZKM o. J.I). Hermann beschreibt den Raum folgendermaßen:

„[A]lso da kommen Leute zum Lernen hin und zum Lesen und so und zum Chillen“ (AH: Z. 569 f.)

„Also wir haben eben diese tollen Vitramöbel da drin, die sehr gemütlich sind für das Lernen und so. Man hat die Bibliothek direkt dran, wo ich mir irgendwie was ausleihen kann. Man hat das Café unten drunter [...] es gibt glaube ich viele Menschen, die die ‚Medialounge‘ nutzen, aber noch nicht unbedingt in den Ausstellungen waren. Das ist aber auch okay, weil wir schon trotzdem der festen Überzeugung sind, dass irgendwann der Link kommt, wo das passiert. Und selbst wenn es nicht so ist, dann ist es auch okay. Aber dass es ZKM eben als so ein Ort wahrgenommen wird, wo man halt eben kommen kann und verweilen kann und diesen Ort auch für sich nutzen kann. Ich glaube, das ist schon wichtig, weil wir eben auch eine öffentliche Institution sind.“ (AH: Z. 534-536; Z. 559-562)

In dieser Forschungsarbeit wurde die ‚Medialounge‘ nicht vertiefend untersucht. Weiter sprach keine:r der Jugendlichen diese in den Interviews an. Dementsprechend ist es möglich, dass die ‚Medialounge‘ während des Museumsbesuchs nicht

genutzt wurde. Zusätzlich scheint es wahrscheinlich, dass der Zusatzname ‚Coworking Space‘ Jugendliche davon abhält, den Raum zum ‚Abhängen‘ und nicht nur zum Lernen zu nutzen. Für künftige Studien wäre es jedoch interessant zu analysieren, ob dieser Raum, der vorrangig für ruhigere Aktivitäten wie Lernen und Lesen konzipiert ist, auch von Jugendlichen in ihrer Freizeit zum Entspannen genutzt wird. Zudem könnte untersucht werden, welche Maßnahmen erforderlich wären, um die Attraktivität und Funktionalität dieses Ortes für Jugendliche zu verbessern.

Die ‚Medialounge‘ kann kostenfrei genutzt werden (vgl. ZKM o. J.), was eine wichtige Voraussetzung für solche Räume ist. Nur weil etwas kostenlos ist, nehmen jedoch nicht automatisch diverse Gruppen von Menschen an einem Angebot teil. Um dies zu gewährleisten, bedarf es einer Atmosphäre und Gestaltung, in welcher jede:r sich wohlfühlt (vgl. Hoins 2022: S. 279). Hierfür sind Kollaborationen und Kooperationen mit Communitys ein wichtiger Bestandteil, als ein „Ort für das Publikum, vom Publikum gemacht“ (Büchel 2022: S. 68). Um diese Orte als ansprechend für Jugendliche zu gestalten, könnte man Jugendliche in dessen Konzeption und Gestaltung miteinbeziehen.

Ein weiterer Ort, den man als eine Art ‚Dritter Ort‘ bezeichnen könnte, ist das ‚USEUM‘ im Raum ‚Fellow Travellers‘. Dieser ist auch ein Ort für die Gesellschaft, mit dem ein Raum geschaffen sein soll, um sich auszutauschen. Barrieren für dessen Nutzung sind jedoch die Eintrittskosten sowie die Anmeldung per E-Mail (vgl. Kapitel 7.2). Die Existenz dieses Raums zeigt jedoch, dass ‚Dritte Orte‘ nicht abgekapselt von Rest des Museums sein müssen, sondern dass diese auch an Ausstellungen angeschlossen werden können.

Obwohl die Räume ‚USEUM‘ und ‚Medialounge‘ existieren und sich Jugendliche verstärkt einen Freizeitort wünschen, lassen die Ergebnisse dieser Forschungsarbeit nicht erkennen, dass die Räume von Jugendlichen in ihrer Freizeit genutzt werden. Falls das ZKM es schafft, die Barrieren zum Nutzen zu verringern sowie Jugendliche bei dessen Konzeption mit einzubeziehen, können diese Orte als möglicher ansprechender, musealer Raum für Jugendliche genutzt werden.

8. Schluss

In der theoretischen Vorarbeit dieser Arbeit wurde festgestellt, dass Jugendliche vor allem in Form von Schüler:innen als Zielgruppe von Museen wahrgenommen

werden. Außerdem existieren wenige wissenschaftliche Studien sowie museale Angebote zu Jugendlichen als Freizeitbesucher:innen. Dementsprechend lassen sich auch wenige klare Leitlinien für eine Ausstellungskonzeption mit Ziel der Ansprache von Jugendlichen außerhalb der Schule herauslesen. Aus diesem Grund wurde für diese Arbeit folgende Forschungsfrage gestellt: *Welche spezifischen Aspekte der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ tragen zu einer zielgruppengerechten Ansprache von Jugendlichen bei und welche Faktoren wirken als Barrieren für deren Besuch?*

Hierbei ist zunächst einmal festzuhalten, dass nicht alle Jugendlichen durch dieselben Angebote angesprochen werden. Jugendliche lassen sich nicht als eine Jugend, sondern als viele ‚Jugenden‘ beschreiben. Es stellt sich jedoch heraus, dass viele der befragten Jugendlichen die momentanen Angebote der Museen eher langweilig und nicht ansprechend finden. Jedoch befinden sich unter den befragten Jugendlichen mehrere, die gerne Ausstellungen besuchen, regelmäßig in Museen gehen und sich wünschen, mehr Zeit dafür zur Verfügung zu haben. Allerdings haben auch diese Wünsche zur Verbesserung der Angebote.

Zunächst bedarf es ansprechenderen Ausstellungsthemen, um das museale Angebot attraktiver zu machen. Die gewünschten Inhalte betreffen klassische, museale Themen, aber auch ausgeübte Hobbys, sonstige popkulturelle Interessen sowie Inhalte mit Bezug zu digitalen Medien. Zusätzlich wären Ausstellungen, welche aktuelle politische und gesellschaftliche Probleme besprechen, sowie Themen, die sich mit jugendlichen Alltags- und Entwicklungsfragen beschäftigen, von Interesse. Da die Ausstellung „Fellow Travellers“ Inhalte des Umweltschutzes, mediale Themen sowie aktuelle museumspolitische Diskurse behandelt, kann davon ausgegangen werden, dass die Ausstellungsinhalte von Interesse für Jugendliche sind.

Das gesellschaftliche Überthema sowie die Inhalte der Ausstellung erschlossen sich vielen der befragten Jugendlichen jedoch nicht oder nicht tiefgründig. Dies lag, neben den anspruchsvollen Texten, unter anderem an einem fehlenden Leitsystem der Ausstellung, was dazu führte, dass Besucher:innen einleitende Ausstellungstexte nicht gelesen haben und dadurch der Zusammenhang und das Verständnis fehlte.

Die befragten Jugendlichen äußerten sich positiv über originale Objekte als Ausstellungselemente in Museen. Da in der Ausstellung eine Vielzahl solcher Objekte in

unterschiedlichen Formen präsent ist, erhöhen diese Elemente die Attraktivität der Ausstellung für Jugendliche.

Des Weiteren wurde sich positiv über die in der Ausstellung vorhandenen kurzen Videos geäußert. Kritik wurde jedoch an längeren Videos geübt, ebenso wie an solchen, denen begleitende Informationstexte fehlen. Diese Texte wären hilfreich, um einerseits den Inhalt und die Relevanz der Videos im Kontext der Ausstellung zu verstehen und andererseits die Dauer der Videos abschätzen zu können.

Ähnliches zeigt sich bei den interaktiven und partizipativen Ausstellungselementen. Diese Art von Elementen, insbesondere die interaktiven, werden von Jugendlichen als positiv und zentral für ihre Ansprache hervorgehoben. In der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ sind solche Elemente jedoch nur in begrenztem Umfang vorhanden und teilweise nicht zugänglich. Stattdessen dominieren rezeptive, textbasierte Ausstellungselemente, die von den befragten Jugendlichen als zu umfangreich kritisiert werden. Zudem wurden vorhandene digitale Vermittlungsmöglichkeiten nicht genutzt, um die Textlastigkeit zu reduzieren oder die Zugänglichkeit und Verständlichkeit der Inhalte zu verbessern.

Die Möglichkeit der Mitarbeit an Ausstellungen fanden viele der befragten Jugendlichen ansprechend. Sie sind der Meinung, dass Ausstellungen wie die Masterclass, welche unter der Mitarbeit von Jugendlichen entsteht, für sie spannender seien als reguläre Ausstellungen. Sie äußern die Hoffnung, dass dadurch eigene Sichtweisen und lebensnahe Themen vertreten sind. Auch wurden vorhandene partizipative Elemente in der Ausstellung durch Jugendliche genutzt, um ihren Wunsch nach mehr attraktiven, öffentlichen Räumen für Jugendliche zu äußern. Weiter könnten bestehende Elemente wie das ‚USEUM‘ und die Wände mit Reflexionsanstößen genutzt werden, um die Sichtweisen Jugendlicher einzufangen und umzusetzen.

Als Hinderungsgrund für einen Ausstellungsbesuch lässt sich vor allem schulbedingter Stress und zu wenig Zeit nennen. Dies würde die befragten Jugendlichen teilweise neben dem Besuch auch von einer möglichen Mitarbeit an Ausstellungen in ihrer Freizeit abhalten. Generell gilt deswegen, dass Angebote in den Schulferien eher angenommen werden können als Angebote nach der Schule.

Jugendliche heben den Aspekt des Lernens, des Entdecken und des Erlebens in Ausstellungen hervor und betonen teilweise auch, dass sie die Ruhe im Museum

schätzen. Andererseits sehen viele befragten Jugendliche in einem Museum trotzdem keinen Erholungs- und Freizeitort. Sie betonten, dass sie nach dem ganzen schulischen Lernen in ihrer Freizeit lieber andere Dinge, wie beispielsweise Sport machen. Um den Wohlfühlcharakter eines Museums hervorzuheben, sollte es Angebote wie bequeme Sitzgelegenheiten in der Ausstellung geben. Auch sollte bei Werbemaßnahmen nicht der Lernaspekt, sondern das Erleben und Erholen betont und dies auch in passenden Angeboten umgesetzt werden. Zusätzlich wäre eine Kooperation mit anderen Institutionen, wie Vereinen, mit denen Jugendliche bereits in ihrer Freizeit Kontakt haben, wünschenswert und vielversprechend für die Ansprache von Jugendlichen. Im Vergleich zum schulischen Lernen betonten die befragten Jugendlichen, dass sie die Selbständigkeit schätzen, welche man in Museen beim Lernen hat. Diese Selbständigkeit sollte auch bei potenziellen musealen Begleitprogrammen ein wichtiger Aspekt sein. Generell lässt sich zur Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ kein Begleitprogramm identifizieren, welches Jugendliche als Freizeitbesucher:innen explizit anspricht.

In Einklang mit dem Wohlfühlcharakter des Museums kann festgestellt werden, dass ein Museumsbesuch für Jugendliche als soziales Ereignis wahrgenommen wird. Die befragten Jugendlichen waren alle nicht allein im Museum und Museumsbesuche fanden häufigen an einen besonderen Tag oder einem Ereignis, wie ein Geburtstag oder Urlaub, statt. Drei der Befragten waren sogar nur vor Ort, um zusammen in das Café zu gehen. Sitzmöglichkeiten für Pausen im Museum wurden auch positiv hervorgehoben. In ‚Fellow Travellers‘ gab es diese zur Genüge und sie wurden auch von vielen Besucher:innen für sozialen Austausch genutzt. In diesem Aspekt scheint die Ausstellung ansprechend für Jugendliche zu sein. Einige Jugendliche betonen, dass über museale Themen in ihrem Freundeskreis kaum oder wenig gesprochen wird. Eine weitere Barriere für Ausstellungsbesuche stellt das fehlende Wissen über vorhandene Angebote dar. Keiner der befragten Jugendlichen folgt einem Museum auf Social Media und es wird sich auch wenig selbständig über aktuelle Ausstellungen informiert. Informationen kommen meist von den Eltern der Jugendlichen. Museen müssten verstärkt Werbung über die sozialen Netzwerke machen, wenn sie Jugendliche ansprechen wollen.

Als letzte hier aufzählende Möglichkeit, um Jugendliche gezielt anzusprechen, könnte das Konzept des Museums als ‚Dritter Ort‘ darstellen. Dieser ‚Dritte Ort‘

sollte mit der Zusammenarbeit von Jugendlichen entwickelt werden sowie kostenfrei sein. Ein solcher Raum würde es Jugendlichen und anderen Museumsbesucher:innen ermöglichen, sich nach eigenen individuellen Interessen mit etwas auseinanderzusetzen, zu entspannen oder sich mit anderen auszutauschen.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Ausstellung durch Aspekte wie die behandelten Themen, die Originale und Sitzmöglichkeiten bereits ansprechend für Jugendliche wirkt. Allerdings sind zentrale Wünsche Jugendlicher, wie wenige und verständliche Texte, kurze Videos und interaktive Elemente, in der Ausstellung nicht ausreichend umgesetzt oder zugänglich. Während Museen nicht alle Besuchsbarrrieren, wie Schulstress, beeinflussen können, können sie durch die Gestaltung des Museums als Wohlfühlorte oder sogar als ‚Dritter Ort‘ sowie durch eine passende Terminierung der Begleitprogramme für Jugendliche ihre Attraktivität steigern und auf die Bedürfnisse der Jugendlichen eingehen.

Im Rahmen dieser Forschung öffneten sich zahlreiche Möglichkeiten, das Thema weiter zu vertiefen. Eine spezifische Analyse konkreter Angebote, wie dem ‚BÄM-lab‘, des ‚USEUMs‘ oder der ‚Medialounge‘, erscheint vielversprechend, um ein gezieltes Begleitprogramm für Jugendliche oder einen ‚Dritten Ort‘, der Jugendliche einlädt, zu entwickeln. Darüber hinaus wäre es interessant zu untersuchen, wie eine zielgruppenspezifische Werbung, etwa über Social Media, sowie mögliche Kooperationen mit anderen Institutionen, die von Jugendlichen frequentiert werden, die Ansprache und den Besuch des Museums fördern könnten.

9. Literaturverzeichnis

- Albert, Mathias/Quenzel, Gudrun (2024): *Jugend 2024: Vielfalt zwischen einigem Pragmatismus und Polarisierung*. In: Mathias Albert, Gudrun Quenzel und Verian (Hg.): *Jugend 2024. Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt*. 19. Shell Jugendstudie. 1. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz, S. 33–42.
- Albert, Mathias/Quenzel, Gudrun/Verian (Hg.) (2024): *Jugend 2024. Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt*. 19. Shell Jugendstudie. 1. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz.
- Berngruber, Anne (2021): *Kinder, Jugendliche oder Erwachsene? Die biographische Selbstwahrnehmung junger Menschen*. In: Susanne Kuger, Sabine Walper und Thomas Rauschenbach (Hg.): *Aufwachsen in Deutschland 2019. Alltagswelten von Kindern, Jugendlichen und Familien*. AID:A 2019. Bielefeld: wbv, S. 86–92.
- Berngruber, Anne/Gaupp, Nora (2022): *Einleitung: Erwachsenwerden*. Eine komplexe Herausforderung für Jugendliche und junge Erwachsene. In: Anne Berngruber und Nora Gaupp (Hg.): *Erwachsenwerden heute. Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen*. 1. Aufl. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 9–32.
- Binder, Tanja (2014): *Kunstvermittlung im Museum: Jugendliche mit Social Media für Kunst gewinnen*. In: Andrea Hausmann und Linda Frenzel (Hg.): *Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale*. Wiesbaden: Springer VS, S. 47–70.
- Bocatus, Bianca (2014): *Museumsvermittlung mit Social Media - webbasierte Partizipation auf neuen Wegen*. In: Andrea Hausmann und Linda Frenzel (Hg.): *Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale*. Wiesbaden: Springer VS, S. 27–46.
- Büchel, Julia (2022): *Repräsentation - Partizipation - Zugänglichkeit*. Theorie und Praxis gesellschaftlicher Einbindung in Museen und Ausstellungen. Dissertation. Bielefeld: transcript Verlag (Edition Museum, Band 49).

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) (2017): 15. *Kinder- und Jugendbericht*. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. und Stellungnahme der Bundesregierung. 1. Aufl. Berlin. Online verfügbar unter <https://www.bmfsfj.de/re-source/blob/115438/d7ed644e1b7fac4f9266191459903c62/15-kinder-und-jugendbericht-bundestagsdrucksache-data.pdf> [Zugriff: 10.02.2025].

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.) (2024): 17. *Kinder- und Jugendbericht*. Bericht über die Lage junger Menschen und die Bestrebungen und Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe. und Stellungnahme der Bundesregierung. 1. Aufl. Berlin. Online verfügbar unter <https://www.bmfsfj.de/re-source/blob/244626/b3ed585b0cab1ce86b3c711d1297db7c/17-kinder-und-jugendbericht-data.pdf> [Zugriff: 10.02.2025].

Bundesverband Museumspädagogik e.V. (2024): *Positionspapier: Vielfalt im Museum*. Inklusiv und diversitätsorientiert agieren und vermitteln. Museumspädagogisches Zentrum. München. Online verfügbar unter https://www.museumspaedagogik.org/fileadmin/Data/Dokumente/Publikationen/Grundsatzpapiere/BVMP_Positionspapier_Inklusion-Diversitaet_2024.pdf [Zugriff: 10.01.2025].

Calmbach, Marc/Flaig, Bodo/Gaber, Rusanna/Gensheimer, Tim/Möller-Slawinski, Heide/Schleer, Christoph/Wisniewski, Naima (2024): *Wie ticken Jugendliche? 2024*. Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Eine SINUS-Studie im Auftrag von: Arbeitsstelle für Jugendseelsorge der Deutschen Bischofskonferenz, Bund der Deutschen Katholischen Jugend, Bundeszentrale für politische Bildung, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung, DFL Stiftung. SINUS Markt- und Sozialforschung GmbH. Bonn.

Deutscher Museumsbund e.V./Bundesverband Museumspädagogik e.V. (2008): *Qualitätskriterien für Museen: Bildungs- und Vermittlungsarbeit*. Berlin: Deutscher Museumsbund.

- Deutscher Museumsbund e.V./ICOM Deutschland e.V./Konferenz der Museumsberatungsstellen in den (2023): *Leitfaden. Standards für Museen - Checkliste Standardkriterien*. Bildung, Vermittlung und Kommunikation gestalten. Berlin. Online verfügbar unter <https://www.museumsbund.de/leitfaden-standards-bildung-vermittlung-und-kommunikation/> [Zugriff: 16.01.2025].
- Freericks, Renate (2024): *Museen als Wohlfühlorte der erlebnisorientierten Wissensgesellschaft*. In: *Standbein Spielbein. Museumspädagogik aktuell* (121), S. 10–18.
- Gaupp, Nora/Berngruber, Anne (2022): *Erwachsenwerden heute - eine komplexe Herausforderung auch und gerade in Zeiten von Corona*. In: Anne Berngruber und Nora Gaupp (Hg.): *Erwachsenwerden heute. Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen*. 1. Aufl. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 253–260.
- Geertz, Clifford (2019): *Dichte Beschreibung*. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. 14. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 696).
- Gille, Martina/Gaupp, Nora/Steiner, Christine (2021): *Erwachsen werden in Deutschland*. In: Susanne Kuger, Sabine Walper und Thomas Rauschenbach (Hg.): *Aufwachsen in Deutschland 2019. Alltagswelten von Kindern, Jugendlichen und Familien*. AID:A 2019. Bielefeld: wbv, S. 75–79.
- Golgath, Tabea (2011): *"Langweilige Museen? Nein, danke!"*. Nachhaltige Vermittlungsmethoden in Ausstellungen. Dissertation. Gottfried Wilhelm Leibniz Universität, Hannover. Philosophischen Fakultät.
- Grunert, Cathleen (2022): *Peerbeziehungen*. In: Anne Berngruber und Nora Gaupp (Hg.): *Erwachsenwerden heute. Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen*. 1. Aufl. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 103–112.
- Hafeneger, Benno (2022): *Was wir über Jugendliche wissen sollten*. Eine Einführung in die Jugendforschung. Frankfurt/M.: Wochenschau Verlag (Grundlagen Erziehungswissenschaft).
- Hafeneger, Benno/Kanbiçak, Türkân (2024): *Das Museum als Lern- und Bildungsort für Kinder und Jugendliche*. Zwei Outreach-Programme des Jüdischen

Museums in Frankfurt/M. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag; Debus Pädagogik Verlag.

Hanning, Miriam (2016): *Social Media und Museum*. Möglichkeiten der Kommunikation, Interaktion und Partizipation zwischen Museen und NutzerInnen. In: Rainer Wenrich und Josef Kirmeier (Hg.): Kommunikation, Interaktion und Partizipation. Kunst- und Kulturvermittlung im Museum am Beginn des 21. Jahrhunderts. München: kopaed, S. 141–149.

Harring, Marius (2022): *Die Rolle von Freizeit im Prozess des Erwachsenwerdens*. In: Anne Berngruber und Nora Gaupp (Hg.): Erwachsenwerden heute. Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen. 1. Aufl. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 239–252.

Hausmann, Andrea/Frenzel, Linda (2014): *Kunstvermittlung 2.0: Konzeptionelle Überlegungen und empirische Ergebnisse*. In: Andrea Hausmann und Linda Frenzel (Hg.): Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale. Wiesbaden: Springer VS, S. 1–15.

Hoffmann, Nora (2022): *Peergroups im Kindes- und Jugendalter*. In: Heinz-Hermann Krüger, Cathleen Grunert und Katja Ludwig (Hg.): Handbuch Kindheits- und Jugendforschung. 3. Aufl. Wiesbaden: Springer VS, S. 895–924.

Hoins, Katharina (2022): *Das Museum als Dritter Ort. Schlagwort oder Leitbegriff?* Von Ray Oldenburg bis Homi K. Bhabha. In: Henning Mohr und Diana Modarressi-Tehrani (Hg.): Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements. Bielefeld: transcript Verlag (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement), S. 275–293.

Hopfengärtner, Johanna/Widmaier, Verena (2012): *Kooperieren mit System*. Temporäre Allianzen in der Kulturvermittlung. In: Claudia Schuh und Verena Widmaier (Hg.): Hier und anderswo. Temporäre Allianzen und mobile Formate in der Kulturvermittlung. Künste für Kinder und Jugendliche. 1. Aufl. Oberhausen: Athena (Künste für Kinder und Jugendliche, 2), S. 23–47.

Huskamp, Helga (Hg.) (2024): *ZKM einfach erklärt*. ZKM. Karlsruhe.

ICOM Deutschland (2023): *Klarheit geschaffen: Offizielle deutsche Übersetzung der neuen Definition für Museen veröffentlicht*. Online verfügbar unter

<https://icom-deutschland.de/de/component/content/article/635-offizielle-deutsche-uebersetzung-der-neuen-definition-fuer-museen> [Zugriff: 31.12.2024].

- John, Hartmut (2008): *Hülle mit Fülle*. Museumskultur für alle - 2.0. In: Hartmut John und Anja Dauschek (Hg.): *Museen neu denken*. Perspektiven der Kulturvermittlung und Zielgruppenarbeit. Bielefeld: transcript Verlag, 15-64.
- John, Hartmut/Dauschek, Anja (Hg.) (2008): *Museen neu denken*. Perspektiven der Kulturvermittlung und Zielgruppenarbeit. Bielefeld: transcript Verlag.
- Keuchel, Susanne (2012): *Das Museumspublikum von Morgen - Analyse einer empirischen Bestandsaufnahme*. In: Gisela Staupe (Hg.): *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum*. Grundlagen und Praxisbeispiele. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, Band 10), S. 69–77.
- Keuchel, Susanne (2014a): *Gestaltungsziel „Kulturelle Teilhabe“*. Eine biografische Analyse kultureller Bildungsverläufe bei 14- bis 24-Jährigen. In: Veronika Hammer (Hg.): *Kulturvermittlung*. Inspirationen und Reflexionen zur kulturellen Bildung bei Kindern und Jugendlichen. Weinheim, Basel: Beltz, S. 37–48.
- Keuchel, Susanne (2014b): *Quo vadis, Jugend-Kulturvermittlung?* Aktuelle Ergebnisse aus der Reihe "Jugend-KulturBarometer". In: *Standbein Spielbein*. *Museumspädagogik aktuell* (98), S. 15–19.
- Keuchel, Susanne/Larue, Dominic (2012): *Das 2. Jugend-KulturBarometer*. "Zwischen Xavier Naidoo und Stefan Raab...". Köln: ARcult-Media.
- Kohlbrunn, Yvonne (2021): *Expert*Inneninterview*. Hg. v. Methodenzentrum. Ruhr-Universität Bochum. Bochum. Online verfügbar unter <https://methodenzentrum.ruhr-uni-bochum.de/e-learning/qualitative-erhebungsmethoden/qualitative-interviewforschung/unterschiedliche-formen-qualitativer-interviews/expertinneninterview/>, zuletzt aktualisiert am 03.08.2021 [Zugriff: 10.01.2025].
- Kohlbrunn, Yvonne (2024): *Problemzentriertes Interview*. Hg. v. Methodenzentrum. Ruhr-Universität Bochum. Bochum. Online verfügbar unter <https://methodenzentrum.ruhr-uni-bochum.de/e-learning/qualitative-erhebungsmethoden/qualitative-interviewforschung/unterschiedliche-formen-qualitativer->

interviews/problemzentriertes-interview, zuletzt aktualisiert am 18.03.2024
[Zugriff: 09.01.2025].

- Kollar, Elke/Rudnicki, Gabi (2023): *Museumspädagogik heute*. In: Brigitte Wormer, Susanne Pfisterer-Haas, Gabi Rudnicki und Astrid Fendt (Hg.): *Antike vermitteln und entdecken – ein Handbuch. Mit Kindern und Jugendlichen im Museum*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, S. 12–15.
- Krell, Claudia (2022): *Pluralisierung und Vielfalt als Merkmal jugendlicher Lebensrealitäten - eine Darstellung am Beispiel sexueller und geschlechtlicher Vielfalt*. In: Anne Berngruber und Nora Gaupp (Hg.): *Erwachsenwerden heute. Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen*. 1. Aufl. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 67–77.
- Kuger, Susanne/Walper, Sabine/Rauschenbach, Thomas (Hg.) (2021): *Aufwachsen in Deutschland 2019. Alltagswelten von Kindern, Jugendlichen und Familien*. AID:A 2019. Deutsches Jugendinstitut. Bielefeld: wbv. Online verfügbar unter <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.3278/9783763966325>.
- Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern (Hg.) (2019): *Das erweiterte Museum. Medien, Technologien und Internet*. Unter Mitarbeit von Sybille Greisinger, Christian Gries, Astrid Pellengahr und Regina Franken-Wendeltorf. München, Berlin: Deutscher Kunstverlag (MuseumsBausteine, 19).
- Langer, Antje (2013): *Transkribieren - Grundlagen und Regeln*. In: Barbara Friebertshäuser, Antje Langer und Annedore Prengel (Hg.): *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. Unter Mitarbeit von Heike Boller und Sophia Richter. 4. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 515–526.
- Lehmann-Klausch, Sabine (2014): *Wir arbeiten alle mit denselben Kindern und Jugendlichen*. In: *Standbein Spielbein. Museumspädagogik aktuell* (98), S. 39.
- Letz, Malte/Lippok, Juliane (2024): *Globales Lernen im Museum. Ein Praxisleitfaden*. Bielefeld: transcript Verlag (Edition Museum, 82).
- Liersch, Anja (2024): *Zeitverwendung für Kultur und kulturelle Aktivitäten in Deutschland*. Sonderauswertung der Zeitverwendungserhebung 2022. Unter

Mitarbeit von Lieselotte Hofmann und Marlon Suárez. Hg. v. Statistisches Bundesamt (Destatis).

- L'Oeil du Public (Suisse) (2024): *Kulturbesuche und Museumsbesuche in Deutschland*. September 2024. Studie durchgeführt von L'Oeil du Public vom 2. bis 17. April 2024 mit einer repräsentativen Stichprobe von 3692 Personen aus der deutschen Wohnbevölkerung. Lausanne. Online verfügbar unter https://loeildupublic.com/wp-content/uploads/2024/09/Kulturbesuche-und-Museumsbesuche-in-Deutschland_Sept-2024.pdf [Zugriff: 06.01.2025].
- Lohaus, Arnold/Vierhaus, Marc/Lemola, Sakari (2018): *Entwicklungspsychologie des Jugendalters für Bachelor*. 5. Aufl. Berlin: Springer (Lehrbuch).
- Mayring, Philipp (2015): *Qualitative Inhaltsanalyse*. Grundlagen und Techniken. 12. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz.
- Mayring, Philipp (2022): *Qualitative Inhaltsanalyse*. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke (Hg.): *Qualitative Forschung*. Ein Handbuch. 14. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rowohlts Enzyklopädie, 55628), S. 468–475.
- Mörsch, Carmen (2009): *Am Kreuzungspunkt von vier Diskursen*. Die documenta 12 Vermittlung zwischen Affirmation, Reproduktion, Dekonstruktion und Transformation. In: Carmen Mörsch (Hg.): *Kunstvermittlung 2. Zwischen kritischer Praxis und Dienstleistung auf der documenta 12*. Zürich, Berlin: diaphanes, S. 9–33.
- Mörsch, Carmen (2012a): *Warum (keine) Kulturvermittlung?* Für Eilige. In: Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) (Hg.): *Zeit für Vermittlung*, S. 137–149.
- Mörsch, Carmen (2012b): *Wie wird vermittelt?* Für Eilige. In: Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) (Hg.): *Zeit für Vermittlung*, S. 85–94.
- Mörsch, Carmen (2012c): *Wie wirkt Kulturvermittlung?* Für Eilige. In: Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) (Hg.): *Zeit für Vermittlung*, S. 112–118.

- Muttenthaler, Roswitha (2022): *Zur Rezeption und Analyse von Ausstellungen*. museumdenken. Hohenems. Online verfügbar unter <https://www.museumdenken.eu/post/methode-und-zweck-von-ausstellungsanalyse-und-kritik>, zuletzt aktualisiert am 05.01.2025 [Zugriff: 09.01.2025].
- Nagel, Anette/Oerke, Petra (Hg.) (2020): *Leitfaden Bildung und Vermittlung im Museum gestalten*. Deutscher Museumsbund; Bundesverband Museumspädagogik; lab.Bode – Initiative zur Stärkung der Vermittlungsarbeit in Museen. Berlin: Deutscher Museumsbund e.V. und Bundesverband Museumspädagogik e.V. Online verfügbar unter <https://www.museumsbund.de/wp-content/uploads/2020/12/dmb-leitfaden-bildung-u-vermittlung-web-bfrei-20201201-002.pdf> [Zugriff: 10.02.2025].
- Nettke, Tobias (2013): *Bildung und Vermittlung im Museum*. In: Tobias Braune-Krickau, Stephan Ellinger und Clara Sperzel (Hg.): *Handbuch Kulturpädagogik für benachteiligte Jugendliche*. Weinheim, Basel: Beltz, S. 419–451.
- Noschka-Ross, Annette/Lewalter, Doris (2016): *Lehren und Lernen im Museum*. In: Markus Walz (Hg.): *Handbuch Museum. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag, S. 282–286.
- Pickartz, Tim (2019): *"Der Tanz war sehr frenetisch..."*. Kuratorische Praxis, Kunstvermittlung und Vermittlungskunst auf der dOCUMENTA (13). Bielefeld: transcript Verlag (Schriftenreihe des documenta archivs, 30).
- Quenzel, Gudrun/Hurrelmann, Klaus (2022): *Lebensphase Jugend*. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. 14. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Rahemipour, Patricia (2023): *Von Besucher*innen, die zählen*. In: Brigitte Wormer, Susanne Pfisterer-Haas, Gabi Rudnicki und Astrid Fendt (Hg.): *Antike vermitteln und entdecken – ein Handbuch. Mit Kindern und Jugendlichen im Museum*. Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 57-60.
- Reitstätter, Luise (2015): *Die Ausstellung verhandeln*. Von Interaktionen im musealen Raum. Bielefeld: transcript Verlag (Edition Museum, 13).
- Rinnhofer, Dominik (2023): *Digitale Spiele im Museum*. In: Christina Vaih-Baur und Dominik Pietzcker (Hg.): *Neue Wege für die Kultur?*

Kommunikationsstrategien und -formate im europäischen Kultursektor. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer VS, S. 105–120.

- Scherr, Albert/Bauer, Ullrich (2024): *Jugendsoziologie*. Eine Einführung in Theorien, Konzepte und ausgewählte Forschungsergebnisse. 10. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.
- Schneekloth, Ulrich/Albert, Mathias (2024): *Jugend und Politik*. In: Mathias Albert, Gudrun Quenzel und Verian (Hg.): *Jugend 2024. Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt*. 19. Shell Jugendstudie. 1. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz, S. 43–100.
- Schneekloth, Ulrich/Wolfert, Sabine (2024): *Wertorientierungen*. In: Mathias Albert, Gudrun Quenzel und Verian (Hg.): *Jugend 2024. Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt*. 19. Shell Jugendstudie. 1. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz, S. 101–129.
- Schuh, Claudia/Widmaier, Verena (Hg.) (2012): *Hier und anderswo. Temporäre Allianzen und mobile Formate in der Kulturvermittlung*. Künste für Kinder und Jugendliche. kkj Schweizerischer Verband. 1. Aufl. Oberhausen: Athena (Künste für Kinder und Jugendliche, 2).
- Schwan, Stephan (2012): *Lernpsychologische Grundlagen zum Wissenserwerb im Museum*. In: Gisela Staupe (Hg.): *Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag (Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, Band 10), S. 46–51.
- Schweizer Finanzmuseum (2024): *GEN Z*. Das Finanzmuseum und die Generation Z, 24.05.2024. Online verfügbar unter <https://www.finanzmuseum.ch/de/home/blog/genz.html> [Zugriff: 17.01.2025].
- Seegers, Ulli (2017): *Vermitteln. Eine Einführung*. In: Ulli Seegers und Andrea von Hülsen-Esch (Hg.): *Was ist Kunstvermittlung? Geschichte – Theorie – Praxis*. Düsseldorf: dup (Kunst_Markt_Vermittlung, 3), S. 7–15.
- Slupina, Caroline/Schöning, Kathrin/Khan, Samina/Eckhardt, Franziska (2023): *Wahrnehmung von Museen in der Öffentlichkeit*. Lehrpraxisprojekt des M. Sc. Wirtschafts-, Organisations- und Sozialpsychologie der LMU. Unter Mitarbeit von Lorenz Kampschulte, Altenmüller und Marlene. Deutsches Museum

von Meisterwerken der Naturwissenschaft und Technik; LMU München. München. Online verfügbar unter https://www.deutsches-museum.de/assets/Forschung/Forschungsinstitut/Bilder/Projekte/Evaluierungsforschung/Forschung_Evaluierungsforschung_Wahrnehmung_von_Museen_in_der_Oeffentlichkeit_LPP_2023_web.pdf [Zugriff: 16.01.2025].

Sonntag, Stephanie (2017): *Kunstvermittlung im Wallraf-Richartz-Museum & Fondation Corboud: Einblicke in die Praxis des Museumsdienstes Köln*. In: Ulli Seegers und Andrea von Hülsen-Esch (Hg.): Was ist Kunstvermittlung? Geschichte – Theorie – Praxis. Düsseldorf: dup (Kunst_Markt_Vermittlung, 3), S. 79–88.

Steng, Sophia (2023): *Kunstvermittlung auf der documenta 15*. Eine Analyse des Vermittlungsprogramms. Bachelorarbeit. Hochschule Merseburg, Merseburg. Soziale Arbeit. Medien. Kultur.

Tessmer, Norbert (2014): *Vorwort*. In: Veronika Hammer (Hg.): Kulturvermittlung. Inspirationen und Reflexionen zur Kulturellen Bildung bei Kindern und Jugendlichen. Weinheim, Basel: Beltz, S. 11–13.

Tewes-Schünzel, Oliver/Allmanritter, Vera/Renz, Thomas (2023): *Kulturelle Teilhabe in Berlin 2023*. Alles wieder beim Alten? Kulturbesuche und künstlerisch-kreative Freizeitaktivitäten im Nachgang von COVID-19. Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsbefragung, gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt. Hg. v. Institut für Kulturelle Teilhabeforschung. Berlin. Online verfügbar unter https://www.iktf.berlin/wp-content/uploads/2024/06/IKTF-Kulturelle_Teilhabe_Berlin_2023.pdf [Zugriff: 06.01.2025].

Thoma, Gun-Brit/Kampschulte, Lorenz/Specht, Inga/Lewalter, Doris/Schwan, Stephan/Köller, Olaf (2022): *Wer geht in welches Museum?* Vergleichende Besucherstrukturanalyse in den acht Forschungsmuseen der Leibniz-Gemeinschaft. München: Deutsches Museum (Deutsches Museum studies, 10).

Tran, Kien/Gaupp, Nora (2021): *Freundschaften im Jugendalter: online, offline oder beides?* In: Susanne Kuger, Sabine Walper und Thomas Rauschenbach (Hg.): Aufwachsen in Deutschland 2019. Alltagswelten von Kindern, Jugendlichen und Familien. AID:A 2019. Bielefeld: wbv, S. 80–85.

- Tyradellis, Daniel (2014): *Müde Museen*. Oder: Wie Ausstellungen unser Denken verändern könnten. Hamburg: Edition Körber-Stiftung.
- Vetter, Susanne/Wachter, Steffen (2013): *Ab ins Museum!* Die Art + Weise einen Museumsbesuch zu planen. 1. Aufl. Leipzig: Passage-Verlag.
- Vogelsang, Axel/Minder, Bettina/Mohr, Seraina (2011): *Social Media für Museen*. Ein Leitfaden zum Einstieg in die Nutzung von Blog, Facebook, Twitter & Co für die Museumsarbeit. Luzern.
- Weindl, Roman (2019): *Die "Aura" des Originals im Museum*. Über den Zusammenhang von Authentizität und Besucherinteresse. Bielefeld: transcript Verlag (Edition Museum, 38).
- Wendt, Eva-Verena (2022): *Partnerschaft und Sexualität*. In: Anne Berngruber und Nora Gaupp (Hg.): *Erwachsenwerden heute. Lebenslagen und Lebensführung junger Menschen*. 1. Aufl. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 112–121.
- Winter, Katrin (2016): *Jugendliche im Museum*. In: Beatrix Commandeur, Hannelore Kunz-Ott und Karin Schad (Hg.): *Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen*. München: kopaed (Kulturelle Bildung, 51), S. 274–277.
- Wolfert, Sabine/Quenzel, Gudrun (2024): *Jugendliche Lebenswelten: Familie, Partnerschaft, Freundschaften und Freizeit*. In: Mathias Albert, Gudrun Quenzel und Verian (Hg.): *Jugend 2024. Pragmatisch zwischen Verdrossenheit und gelebter Vielfalt*. 19. Shell Jugendstudie. 1. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz, S. 131–165.
- Zembala, Anna (2015): *Museumsbesuch - ein Leitfaden für Sozialpädagogen*. Museumspädagogische Angebote für Kinder, Jugendliche und Familien am Beispiel von NRW-Museen. München: kopaed.
- Ziegler, Meinrad (1998): *Dichte Beschreibung*. essayistisches Theoretisieren und persönlicher Standort in der Interpretation. In: Waltraud Kannonier-Finster und Meinrad Ziegler (Hg.): *Exemplarische Erkenntnis. Zehn Beiträge zur interpretativen Erforschung sozialer Wirklichkeit*. Innsbruck, Wien: Studien-Verl., S. 65–91.

- ZKM (o. J.a): *Aktuelle Ausstellungen*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/ausstellungen-veranstaltungen/aktuelle-ausstellungen>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 10.01.2025].
- ZKM (o. J.b): *Aktuelle Veranstaltungen*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/ausstellungen-veranstaltungen/aktuelle-veranstaltungen>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 20.01.2025].
- ZKM (o. J.c): *Alexandra Hermann*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/person/alexandra-hermann>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 21.01.2025].
- ZKM (o. J.d): *Architektur*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/architektur>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 13.01.2025].
- ZKM (o. J.e): *BÄMlab – Offene Werkstatt im ZKM*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/2025/01/baemlab-offene-werkstatt-im-zkm-2>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 13.01.2025].
- ZKM (o. J.f): *Barrierearmes Angebot im ZKM*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/alle-infos-fuer-ihren-besuch/barrierearmes-angebot-im-zkm>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 11.01.2025].
- ZKM (o. J.g): *Das ZKM*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/das-zkm>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 10.01.2025].
- ZKM (o. J.h): *Eintrittspreise*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/alle-infos-fuer-ihren-besuch/eintrittspreise>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 13.01.2025].
- ZKM (o. J.i): *Fellow Travellers*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/ausstellung/2024/09/fellow-travellers>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 10.01.2025].
- ZKM (o. J.j): *Führungen & Workshops*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/ausstellungen-veranstaltungen/fuehrungen-workshops>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 10.01.2025].
- ZKM (o. J.k): *Gründung & Geschichte*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/gruendung-geschichte>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 13.01.2025].

ZKM (o. J.l): *Medialounge*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/alle-infos-fuer-ihren-besuch/vor-ort/medialounge>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 19.01.2025].

ZKM (o. J.m): *USEUM*. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/ausstellungen-veranstaltungen/useum>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 13.01.2025].

ZKM (o. J.n): *zkm_gameplay. the next level*. Dauerausstellung. Karlsruhe. Online verfügbar unter <https://zkm.de/de/ausstellung/2018/09/zkmgameplay-the-next-level>, zuletzt aktualisiert am o. J. [Zugriff: 10.01.2025].

10. Anhang

10.1. Anhangsverzeichnis

10.1. Anhangsverzeichnis.....	91
10.2. Abbildungsverzeichnis des Anhangs.....	93
10.3. Begleitprogramm von ‚Fellow Travellers‘	94
10.4. Raumskizzen von der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘	96
10.4.1. Raumskizze ‚Ganze Ausstellung ‚Fellow Travellers‘‘	96
10.4.2. Raumskizze ‚Eingangsbereich‘	98
10.4.3. Raumskizze ‚Zheng Guogu‘	100
10.4.4. Raumskizze ‚Weitere Elemente‘	102
10.4.5. Raumskizze ‚Paul Tavares/studio autônoma‘	104
10.4.6. Raumskizze ‚Arte Útil‘	106
10.4.7. Raumskizze ‚Matters of Evidence‘	108
10.4.8. Raumskizze ‚CATPC (Cercle d’Art des Travailleurs de Plantation Congloloise)‘	110
10.4.9. Raumskizze ‚Common Grounds‘	112
10.4.10. Raumskizze ‚USEUM‘	115
10.5. Interviewleitfäden.....	117
10.5.1. Leitfaden für die Interviews mit den Jugendlichen	117
10.5.2. Leitfaden für das Interview mit Alexandra Hermann	119
10.6. Interviewtranskriptionen	120
10.6.1. Notationssystem für alle Interviews.....	120
10.6.2. Transkriptionen der Interviews mit Jugendlichen	120
10.6.2.1. Transkription erstes Interview mit B1, B2, und B3	120
10.6.2.2. Transkription zweites Interview mit B4, B5 und B6	130
10.6.2.3. Transkription drittes Interview mit B7	139
10.6.2.4. Transkription viertes Interview mit B8 und B9	145

10.6.2.5.	Transkription fünftes Interview mit B10	146
10.6.2.6.	Transkription sechstes Interview mit B11	151
10.6.2.7.	Transkription siebtes Interview mit B12 und B13	156
10.6.2.8.	Transkription achtes Interview mit B14, B15 und B16	163
10.6.2.9.	Transkription neuntes Interview mit B17 und B18.....	169
10.6.2.10.	Transkription zehntes Interview mit B19	174
10.6.2.11.	Transkription elftes Interview mit B20	177
10.6.2.12.	Transkription zwölftes Interview mit B21 und B22	181
10.6.2.13.	Transkription dreizehntes Interview mit B23	188
10.6.3.	Transkription Interview mit Alexandra Hermann.....	192

10.2. **Abbildungsverzeichnis des Anhangs**

Abbildung 1 Raumskizze ‚Fellow Travellers‘	95
Abbildung 2 Raumskizze Eingangsbereich	97
Abbildung 3 Erklärung zur Ausstellung ‚Fellow Travellers‘	98
Abbildung 4 Raumskizze ‚Zheng Guogu‘	99
Abbildung 5 Erklärung zum Raum ‚Zheng Guogu‘	100
Abbildung 6 Raumskizze ‚Weitere Elemente‘	101
Abbildung 7 Raumskizze ‚Paul Tavares/studio autônoma‘	103
Abbildung 8 Erklärung zum Raum ‚Paul Tavares/studio autônoma‘	104
Abbildung 9 Raumskizze ‚Arte Útil‘	105
Abbildung 10 Erklärung zum Raum ‚Arte Útil‘	106
Abbildung 11 ‚Arte Útil‘ Projekt verfasst von einer Jugendlichen	106
Abbildung 12 Raumskizze ‚Matters of Evidence‘	107
Abbildung 13 Erklärung zum Raum ‚Matters of Evidence‘	108
Abbildung 14 Raumskizze ‚CATPC‘	109
Abbildung 15 Erklärung zum Raum ‚CATPC‘	110
Abbildung 16 Raumskizze ‚Common Grounds‘	111
Abbildung 17 Lesetisch 1	111
Abbildung 18 Lesetisch 2	112
Abbildung 19 Erklärung zum Raum ‚Common Grounds‘	113
Abbildung 20 Raumskizze ‚USEUM‘	114
Abbildung 21 Zettel mit Beschriftung zu Jugendlichen auf Karte von Karlsruhe..	115

10.3. Begleitprogramm von ‚Fellow Travellers‘

Die Liste des Begleitprogramms umfasst das Programm in der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ oder im Bezug zur Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ welche regelmäßig und/oder während des Forschungszeitraums (13. Dezember 2024 bis 20. Januar 2025) stattgefunden haben.

- Regelmäßige Führungen:
 - **Ein_Blick durch die Lichthöfe 8+9:** Entdeckt gemeinsam mit unseren Kunstvermittler:innen das ZKM. Bei unseren öffentlichen Führungen lernt ihr unsere Ausstellungen kennen oder erlebt das ZKM aus architekturhistorischer Perspektive! Ohne Anmeldung; Kosten: 4€ + Museumseintritt; Diese finden an Freitagen, Samstagen und Sonntagen statt, auch in den Ferien.
 - **Kunst am Freitag:** Entdeckt gemeinsam mit unseren Kunstvermittler:innen ausgewählte Werke im ZKM. Ohne Anmeldung; Kosten: 4€
 - **Barrierearme Führungen:** Zweimal im Monat veranstaltet das ZKM barrierearme Führungen, bei denen alle Menschen willkommen sind. Das Angebot umfasst im Wechsel Führungen in Einfacher Sprache, sensorische Rundgänge und Simultanübersetzungen in Deutsche Gebärdensprache
 - **Kirche und ZKM – Überschreitungen:** Jeden ersten Freitag im Monat gibt es ein Gespräch zwischen Kunstwissenschaftler:innen des ZKM und Theologen der evangelischen und katholischen Kirche über zeitgenössische Kunst. Hierbei ist nicht klar, ob es dabei auch um ‚Fellow Travellers‘ geht. Kostenlos; ohne Anmeldung; 10.01.2025
- **BÄMlab:** Immer freitags gibt es für alle spontanen oder auch regelmäßigen Tüftler:innen, Hacker:innen und Interessierte – jung und alt – Raum und Material, um kreativ zu sein! Kostenlos; ohne Anmeldung; auf Werbebild sind Kinder zu sehen
- **Mittwochstreff im USEUM:** Jeden zweiten Mittwoch im Monat laden wir euch ein, tolle Leute zu treffen und gemeinsam neue Ideen zu entwickeln. Wir trinken zusammen Tee, reden miteinander und probieren ein spannendes, kreatives Angebot aus - ohne Stress oder Druck. Wer Lust hat, macht

mit oder hilft anderen. Kostenlos, ohne Anmeldung; Auf Werbebild sind Erwachsene zu sehen; 11.12.2024 + 15.01.2024

- **Strickliesel-Party** im USEUM mit Künstler May Kosoric, offener Workshop zur Nutzung der Strickliesel anstelle der Öffnung des BÄMlabs. Ohne Anmeldung, kostenlos, 13.12.2024
- **Open Hertzlab:** Erlebt Technologie, Musik und Klangkunst hautnah: Im »Open Hertzlab« geben wir Euch einmal im Monat Einblicke in den aktuellen Stand unserer Forschungen. Kostenlos; ohne Anmeldung, Auf Werbebild sind junge Erwachsene (keine Jugendliche) zu sehen; 2. OG über Lichthof 9 - Zugang über die Ausstellungen; 13.12.2024 + 17.01.2025
- **It's a match – Art Speeddating in ‚Fellow Travellers‘:** Es geht nicht um Dating im herkömmlichen Sinne, sondern darum mit anderen Menschen die Ausstellung anzuschauen und sich auszutauschen. Mit Anmeldung, Kosten: 12€/10€, 14.12.2024 + 09.01.2025

Beobachtungen und Anmerkung zu den Veranstaltungen:

- Für alle Altersgruppen gibt es Veranstaltungen, außer für Jugendliche.
- Das BÄMlab könnte auch für Jugendliche gedacht sein, es wirkt auf den Werbematerialien und den Bildern der hergestellten, kreative Objekte, eher wie Angebote für Kinder.
- Es gibt keine Führungen, die sich nur mit ‚Fellow Travellers‘ beschäftigen.
- Veranstaltungen werden teilweise auch über Instagram beworben.
- Es gibt Flyer mit dem Programm, welche immer alle Veranstaltungen in einem Zeitraum von drei Monaten darstellen.

Informationen wurden entnommen von der Webseite des ZKMs (vgl. ZKM o. J.b; ZKM o. J.f; ZKM o. J.j):

10.4. Raumskizzen von der Ausstellung ‚Fellow Travelers‘

Informationen der folgenden Raumskizzen stammen, sofern nicht anders angegeben, aus Beobachtungen und Beschreibungen in der Ausstellung ‚Fellow Travelers‘.



Abbildung 1: Raumskizze ‚Fellow Travellers‘

10.4.1. Raumskizze ‚Ganze Ausstellung ‚Fellow Travellers‘

Erklärungen zur Darstellung von Elementen, welche in vielen Räumen der Ausstellung vorhanden sind:

-  Infotafeln
-  Bänke
-  Tische
-  Hocker oder Stühle
-  Tablets oder Bildschirme; keine Videos oder Bilder, sondern mit Texten, Webseiten oder Ähnliches
-  Bildschirme oder Projektionen mit Bildern oder Videos
-  Kopfhörer – Bildschirme daneben haben alle keinen lauten Ton über Lautsprecher
-  Lautsprecher – Bildschirme daneben haben lauten Ton über Lautsprecher
-  Möglichkeit etwas aufzuschreiben und an die Wand zu pinnen.

- Säulen und — Wände

Auffälligkeiten und Beobachtungen in der Ausstellung allgemein:

- Um in die Ausstellung zu gelangen, müssen die Besucher:innen zunächst durch Teile einer anderen Ausstellung im Untergeschoss. Töne dieser Ausstellung gelangen durch die offene Architektur in das Obergeschoss. Trotzdem wird es in der Ausstellung insgesamt nicht sehr laut.
- Zwei mögliche Ein- und Ausgänge
- Keine klare Laufrichtung. Man kann die Ausstellung in alle Richtungen erkunden.
- Erklärende Texte zu einzelnen Räumen befinden sich auf Bänken. Nicht alle Besucher:innen kommen direkt beim Betreten eines Raumes am Infotext zum jeweiligen Raum vorbei.
- Der Großteil der Ausstellung richtet sich an ein interessiertes Fachpublikum. Damit ist ein Publikum gemeint, das Interesse daran hat, sich intensiv mit den einzelnen Themen auseinanderzusetzen, um diese zu verstehen. Es handelt sich also um Kulturvermittlung im affirmativen Diskurs.
- Viele Ausstellungselemente sind nicht selbsterklärend. Es bedarf Informationen der Texte oder aus den Videos, um zu verstehen was gezeigt wird. Daher steht der rezeptive Beteiligungsgrad im Vordergrund der Ausstellung.
- Es gibt viele digitale Vermittlungsinstrumente, vor allem Videos/Dokumentationen. In jedem Raum befinden sich mehrere Bildschirme.
- Allgemein gibt es viele Sitzgelegenheiten.
- Das Licht hat eine mittlere Intensität. Es ist weder besonders hell noch besonders dunkel.
- Füße-Räder-Regel scheint eingehalten zu werden, außer beim Computerspiel auf dem Boden.
- Sinne, welche angesprochen werden:
 - Hauptsinn: Sehen (Texte, Videos, Objektbetrachtung, etc.)
 - Zweiter Sinn: Hören (über Kopfhörer oder über Lautsprecher)
 - Tasten und Riechen wird lediglich durch die auf den Tischen ausliegenden Materialien im Bereich ‚Common Grounds‘ angesprochen
 - Nicht angesprochen: Schmecken

10.4.2. Raumskizze ‚Eingangsbereich‘

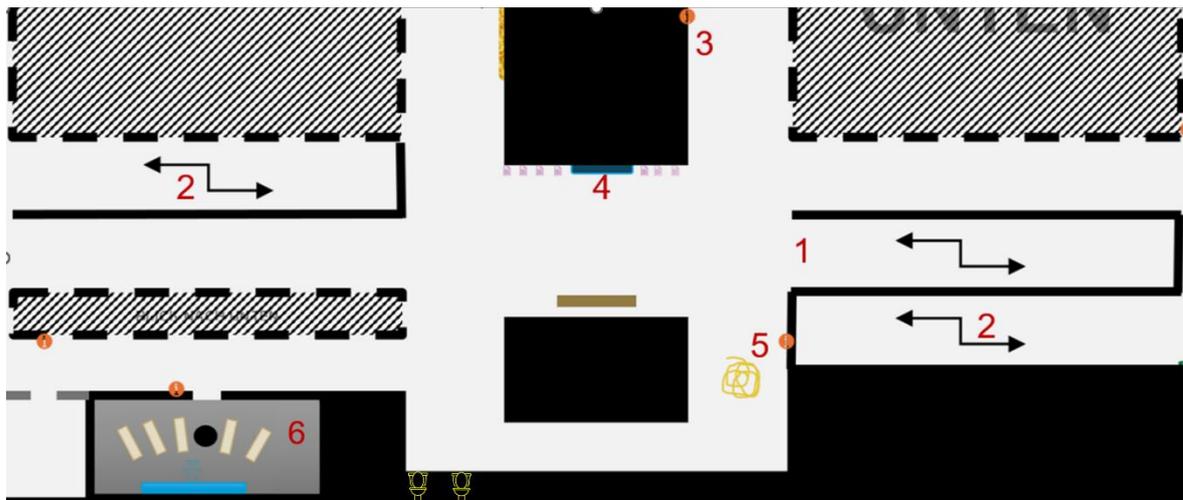


Abbildung 2: Raumskizze Eingangsbereich

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

- **1** Eingang und Ausgang der Ausstellung
- **2** Treppen in das obere Stockwerk, welche für das Publikum jedoch abgesperrt sind
- **3** Einführungstext zur Ausstellung
- **4** Bildschirm, auf dem Begriffe der Ausstellung aufgezeigt werden. Jedoch ohne Erklärung. Beispiele: ‚Reparieren‘, ‚Serendipity‘, ‚Taper‘, ‚Tee‘, ‚Use‘, ‚Zoologischer Surrealismus‘ und weitere.
-  Glossar ‚Fellow Travellers ABC‘ liegt auf dem Boden zum Mitnehmen (Begleitmaterial). Dieses erklärt, wie ein Lexikon, alphabetisch wichtige Begriffe der Ausstellung. Die Begriffe in dem Glossar werden auf Bildschirm **4** dargestellt. Ein kleiner Pfeil auf dem Bildschirm weist auf die Broschüren.
- **5** Gelbe Rohre und Informationstext als Verweis auf das ‚Hertzlab‘ des ZKM (Abteilung für künstlerische Forschung und Entwicklung)
- **6** Raum mit großer Projektion eines Videos über Kieselalgen (Diatomeen); Dauer: 17:00
-  Sitzsäcke
-  Toiletten (nicht barrierefrei)

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- Vielen Besucher:innen ist am Eingang unklar, in welche Richtung sie sich bewegen sollen.
- Viele Besucher:innen lesen nicht den Einführungstext zur Ausstellung (am Anfang), weil dieser bei vielen durch die unklare Laufrichtung, nicht zu Beginn ihres Rundganges liegt.
- Einige Besucher:innen unterhalten sich über Wörter auf dem Bildschirm. Diese rufen sowohl Verwirrung als auch Neugier hervor, um sich mit den Wörtern auseinanderzusetzen.
- Die auslegenden Glossare mit den Worterklärungen sind nicht in einfacher Sprache, sondern auch in einer anspruchsvolleren, gehobeneren Sprache geschrieben, ähnlich der Sprache der restlichen Museumstexte. Dementsprechend bietet das Glossar zusätzliche Informationen, aber keine einfachen Verständnishilfen, um die Ausstellung leichter zu verstehen.
- Gemütliche Kinoatmosphäre beim Video über Kieselalgen
- Ein Jugendlicher (ohne Interview) verbrachte den ganzen Ausstellungsbesuch seiner Familie auf den Sitzsäcken. Teilweise war er dabei am Handy.

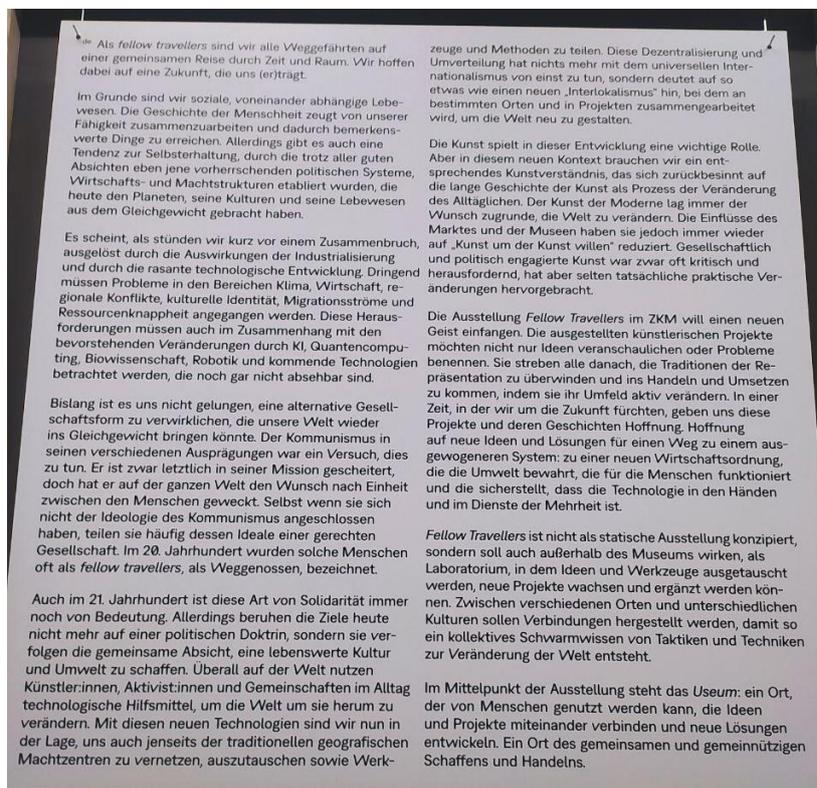


Abbildung 3: Erklärung zur Ausstellung ‚Fellow Travellers‘

10.4.3. Raumskizze ‚Zheng Guogu‘

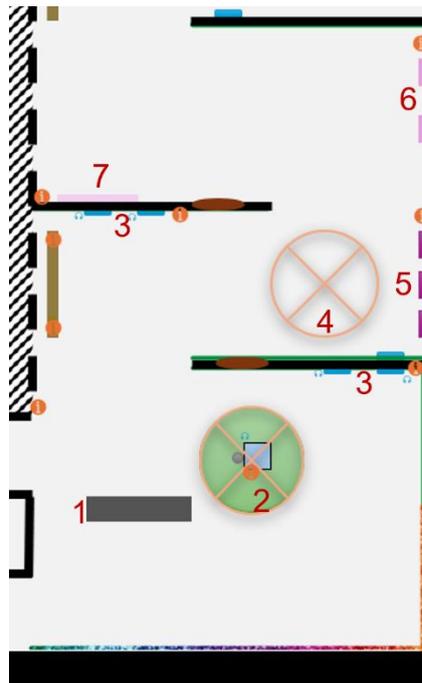


Abbildung 4: Raumskizze ‚Zheng Guogu‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

- **1** ‚Land without Soil‘: Regal mit Elementen aus Zedernholz
- **2** Teppich auf welchem ein Computer mit Tatstatur steht. Auf dem Computer kann das Spiel ‚Age of Empire‘ gespielt werden. Vor dem Computer liegen zwei Sitzkissen. Auf dem Teppich steht eine großes bronzenes Metallgestell in Form einer Pyramide.
- **3** ‚Teatime with ‚Zheng Gougu‘ Dokumentationsvideos mit Interview mit dem Künstler; ohne Zeitangabe; Sprachen: Deutsch, Englisch, Mandarin; Untertitel mit deutscher Übersetzung, wenn nicht Deutsch gesprochen wird, ansonsten kein Untertitel.
- **4** Von der Decke hängt ein großes bronzenes Metallgestell in Form einer Pyramide, jedoch ohne direkte Beschriftung
-  Loch in der Wand
-  Bunte, künstlerische Wandgestaltung, jedoch ohne direkte Beschriftung
-  Fotografie als Wandgestaltung von Gebäuden und Pflanzen, jedoch ohne direkte Beschriftung

- 5 Gemäldeserie ‚Visionary Transformation‘ von ‚Zheng Gougu‘; Öl auf Leinwand
- 6 Gemäldeserie ‚The Aesthetic Resonance of Chakra‘ von ‚Zheng Gougu‘; Öl auf Leinwand
- 7 Druck ‚Me and My Teacher‘ – Zeigt Künstler ‚Zheng Gougu‘ mit einem als verrückt geltenden Mann, der auf den Straßen lebt.

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- Farbenfrohester Ausstellungsteil
- Durch die zwei Löcher in der Wand sind die farbenfrohen Wände auch in den anderen Räumen sichtbar und die Räume verbinden sich.
- Videos (3) wurden von den meisten Zuschauern ohne Kopfhörer angehört. Dadurch fehlen erklärende Worte des deutschen Erzählers aus dem Off.
- Eine Gruppe Kinder (schätzungsweise 8 bis 10) wurde mehrmals von der Aufsicht ermahnt, weil sie beim Computerspielen mit zu vielen Personen vor dem Bildschirm saßen und aus Platzmangel die Metallpyramide berührten.
- Thema Computerspiele und auch das konkrete Spiel („Age of Empires“) als bekanntes Spiel für Jugendliche (Lebensweltbezug).
- Das Computerspiel hat einen interaktiveren Beteiligungsgrad, der Rest dieses Raumes besteht aus Elementen mit rezeptivem Beteiligungsgrad.
- Nicht bei jedem Ausstellungsbesuch hat das Spiel funktioniert.

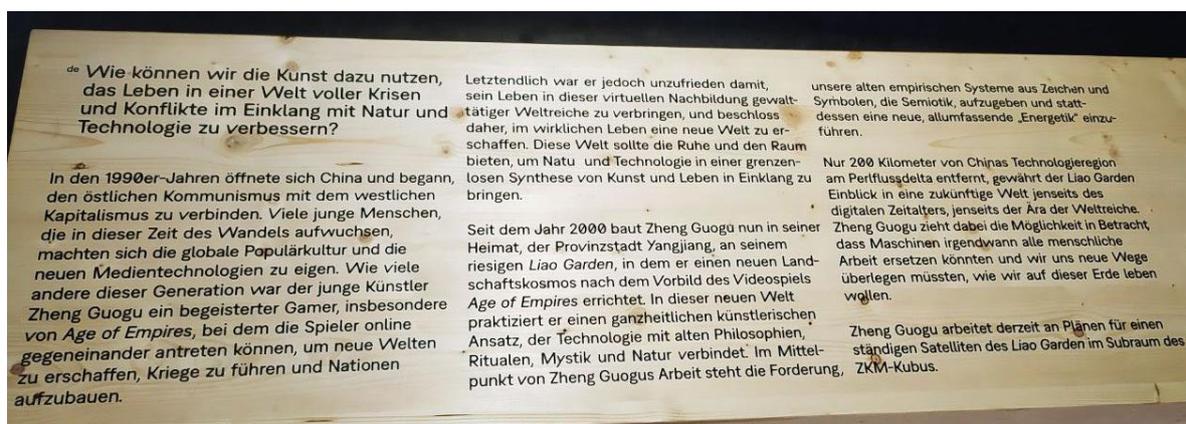


Abbildung 5: Erklärung zum Raum ‚Zheng Guogu‘

10.4.4. Raumskizze ‚Weitere Elemente‘

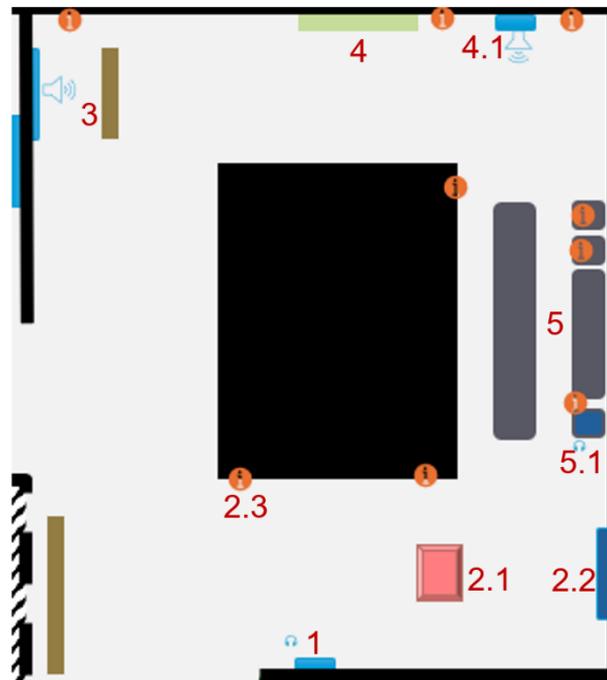


Abbildung 6: Raumskizze ‚Weitere Elemente‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

- 1 Englisch Video mit spanischem Untertitel; ohne Informationstext
- 2.1 Fieberglas-Stuhl mit Aschenbecher aus Metall
- 2.2 Projektion eines Raumes. Über ein Bedienfeld am Stuhl lässt sich die Ansicht des Raumabschnitts steuern.
- 2.3 Komplizierte Erklärung zum Hintergrund dieser Installation, welche sich mit der Entstehung von neuen Kommunikationsformen mittels Technologie auseinandersetzt.
- 3 Video ‚Alistair Hudson What is Wealth? John Ruskins ideas about the function of art and economy‘; Englisch mit deutschem Untertitel; Dauer: 40:55
- 4 ‚MaSo-Knüpdwerl N°1‘ von ‚Tim Otto Roth‘
- 4.1 Video mit Hintergrundelementen zum Teppich; Dauer: 14:37; Sprache: Englisch; deutscher Untertitel, wenn Erzähler spricht
- 5 ‚Konrad Zuse‘ – Röhrencomputer ‚Zuse Z22‘ mit verschiedenen Elementen
- 5.1 Dokumentation zu ‚Zuse Z22‘; Sprache: Deutsch

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- Der Stuhl ist ein interaktives Element, jedoch ist es schwierig zu verstehen, welche Bedeutung er hat.
- Sehr lange Videodauer
- Dieser Teil der Ausstellung wirkt zusammenhangslos, da er kein Überthema hat oder keine bestimmte Künstler:in präsentiert wird.

10.4.5. Raumskizze ‚Paul Tavares/studio autônoma‘

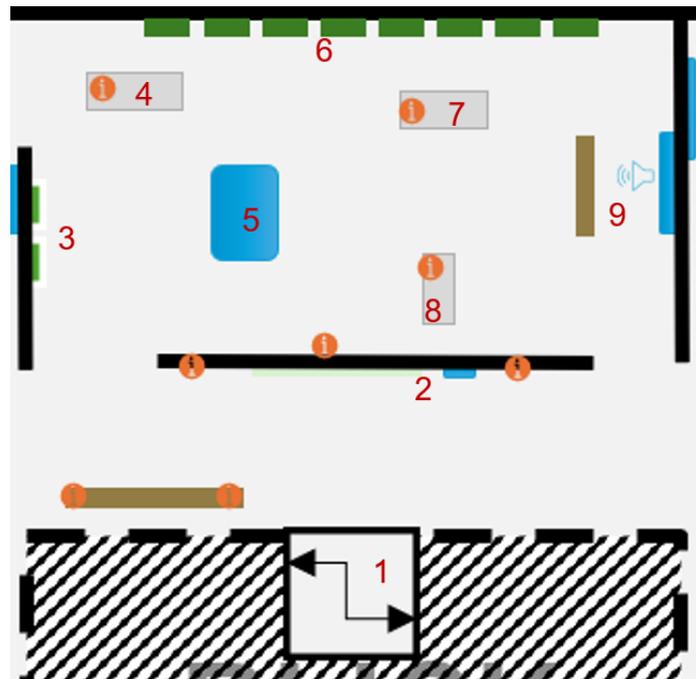


Abbildung 7: Raumskizze ‚Paul Tavares/studio autônoma‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

- **1** Ein-/Ausgang der Ausstellung – Treppe in die Ausstellung ins Untergeschoss.
- **2** Dias von Fotografien von ‚William Balée‘ aus dem Amazonasgebiet und dazu informierendes Video; Sprache: Englisch
- **3** Bilder mit Naturlandschaften; ohne Informationstext
- **4** Modell von botanisch-archäologischer Formation
- **5** Projektion zu dem indigenen Volk Xavantes, welches versucht seine kulturelle Identität, seine Lebensweise und die damit einhergehenden Ökosysteme zu bewahren; Satellitenaufnahmen, Animationen zum Wandel der Siedlungen und des Regenwaldes; direkt bei der Projektion kein Informationstext
- **6** Luftaufnahmen der Gebiete der Xavante-Bevölkerung; keine direkte Beschreibung dabei
- **7** Fotografien von botanischen Formationen am archäologischen Standort des Xavate-Dorfes Tsinô

- 8 Briefe der Xavante-Führung an das Nationale Institut für Historisches und Künstlerisches Erbe mit der Bitte um Anerkennung der archäologischen Stätten ihrer alten Dörfer als Kulturerbe
- 9 Video zum Thema der Xavante-Dörfer; kein Informationstext; Sprache: Deutsche und englische Untertitel

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- In diesem Ausstellungsbereich finden sich nur rezeptive Beteiligungselemente
- Wenn man den Einführungstext auf der Bank oder die Videos nicht gesehen hat, versteht man viele der restlichen Elemente nur schwer.
- Das Thema Umweltschutz sowie die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Werten stellen ein interessantes Thema für Jugendliche dar.

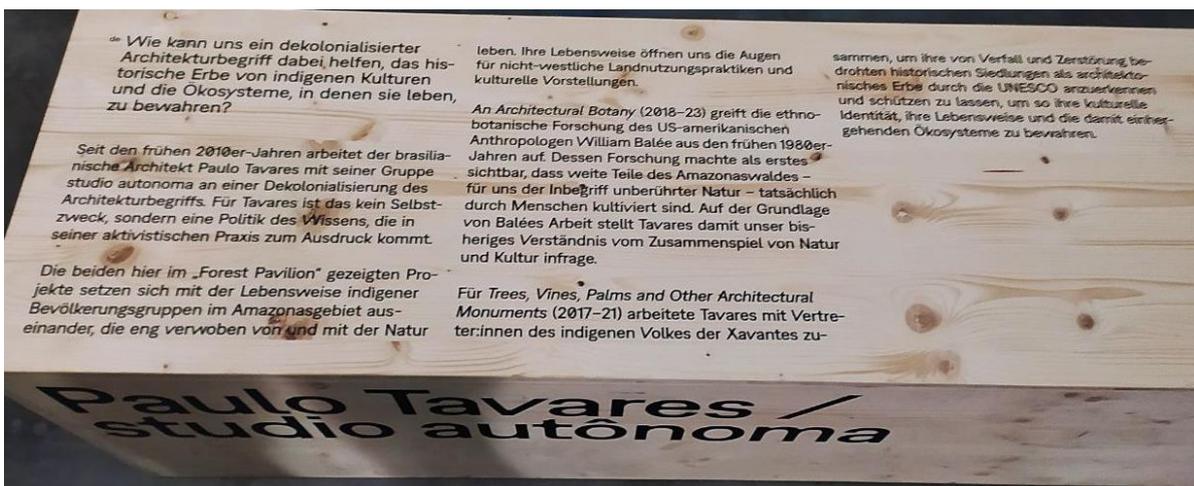


Abbildung 8: Erklärung zum Raum ‚Paul Tavares/studio autônoma‘

10.4.6. Raumskizze ‚Arte Útil‘

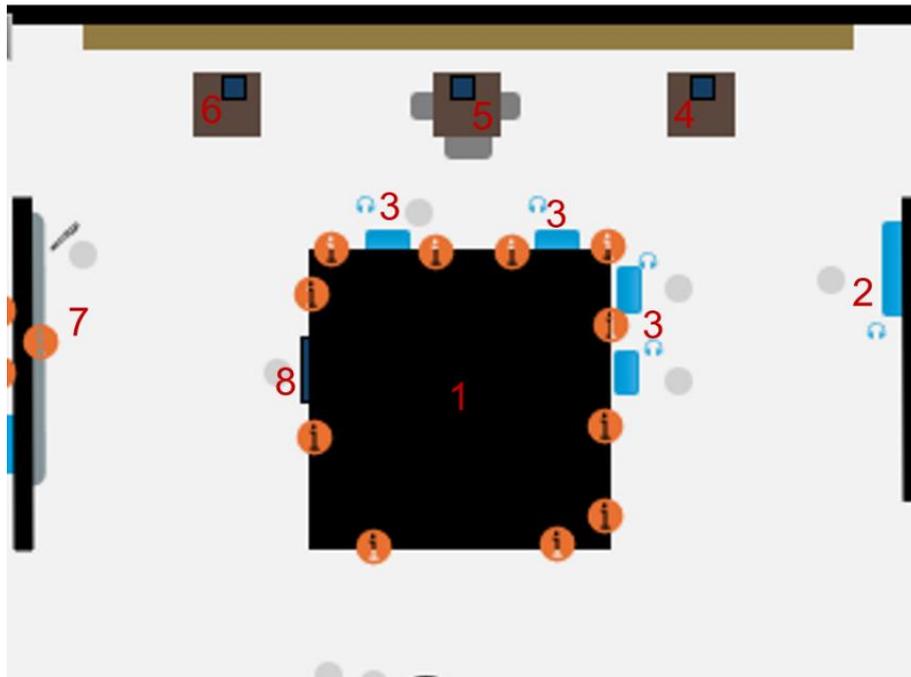


Abbildung 9: Raumskizze ‚Arte Útil‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

- **1** Erklärungstext zu ‚Arte Útil‘ – Raum befasst sich mit Konzepten und Projekten, in denen Kunst als Werkzeug genutzt wird, um gesellschaftliche Veränderung zu bewirken. Auf allen Infotexten dieses Quadrates befinden sich Beispielprojekte.
- **2** Video ‚The Function of Art‘; Deutscher Untertitel
- **3** Videodokumentationen zu einzelnen Projekten
- **4** Tablet mit Webseite zur Homepage von ‚Arte Útil‘ (www.arte-util.org)
- **5** Tablet mit ‚Lexicon of Usership‘: Langer Text mit verschiedenen Worterklärungen
- **6** Tablet mit Webseite zur Homepage von ‚Arte Útil‘ (www.arte-util.org)
- **7** Möglichkeit ein eigenes Konzept zu einem ‚Arte Útil‘-Projekt aufzuschreiben und an der Wand zu befestigen.
- **8** Digitales Buch mit der Möglichkeit, durch die Projekte zu blättern.

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- Einige Besucher:innengruppen nutzen die Sitzgelegenheiten, um länger zu verweilen und auch über private Themen zu sprechen.
- Manche der vorgestellten Projekte wurden speziell für Jugendliche konzipiert. Beispielsweise das Projekt ‚Face Your World‘ – siehe dazu: www.arte-util.org/projects/face-your-world/
- Partizipativer Beteiligungsgrad durch die Erstellung und Ausstellung der Projektideen von Besucher:innen
- Eine Jugendliche (ohne Interview) hat ein Projekt geplant, das Jugendlichen einen Raum/Aufenthaltsbereich außerhalb von Social Media bieten soll.

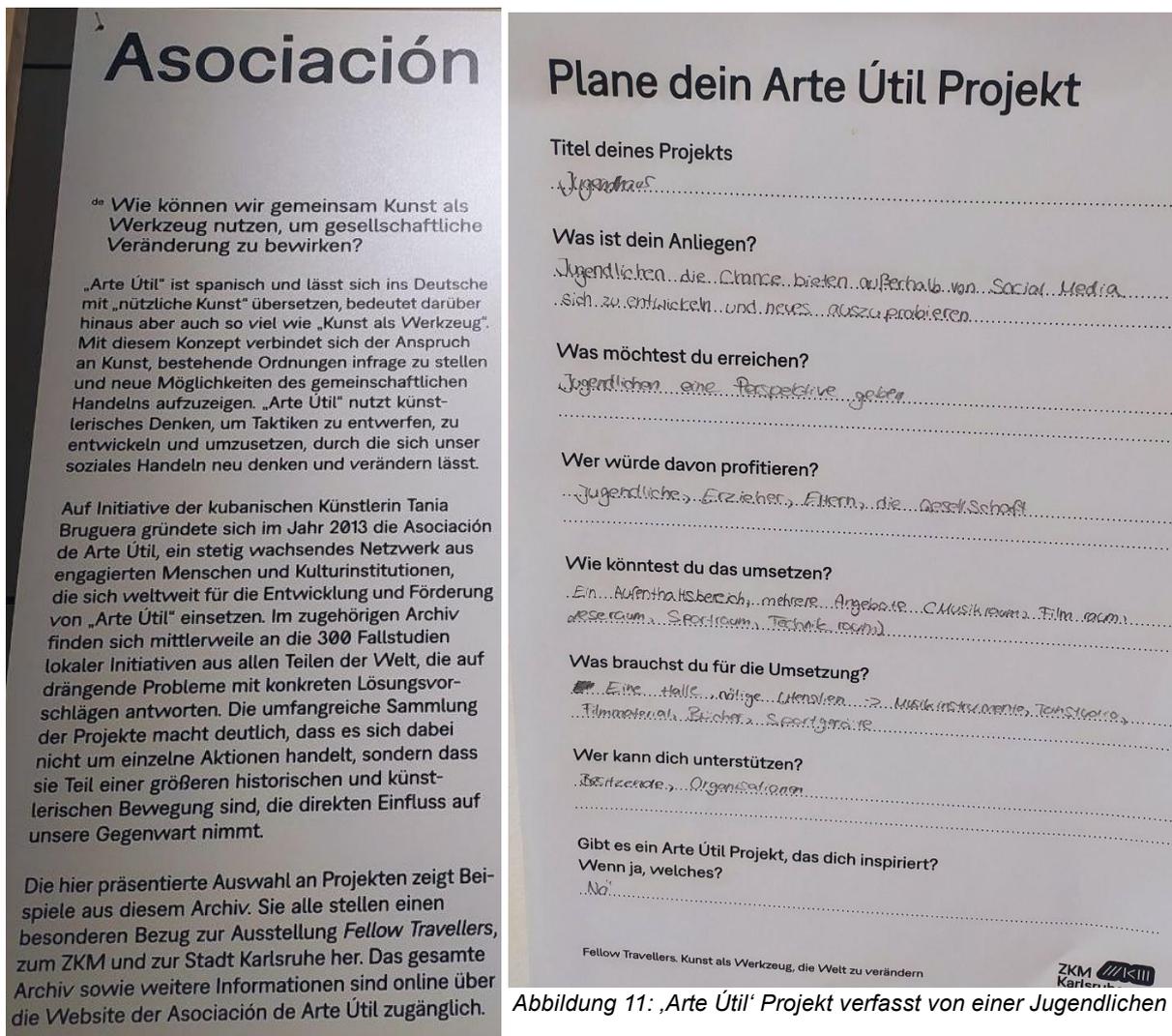


Abbildung 10: Erklärung zum Raum ‚Arte Útil‘

Abbildung 11: ‚Arte Útil‘ Projekt verfasst von einer Jugendlichen

10.4.7. Raumskizze ‚Matters of Evidence‘

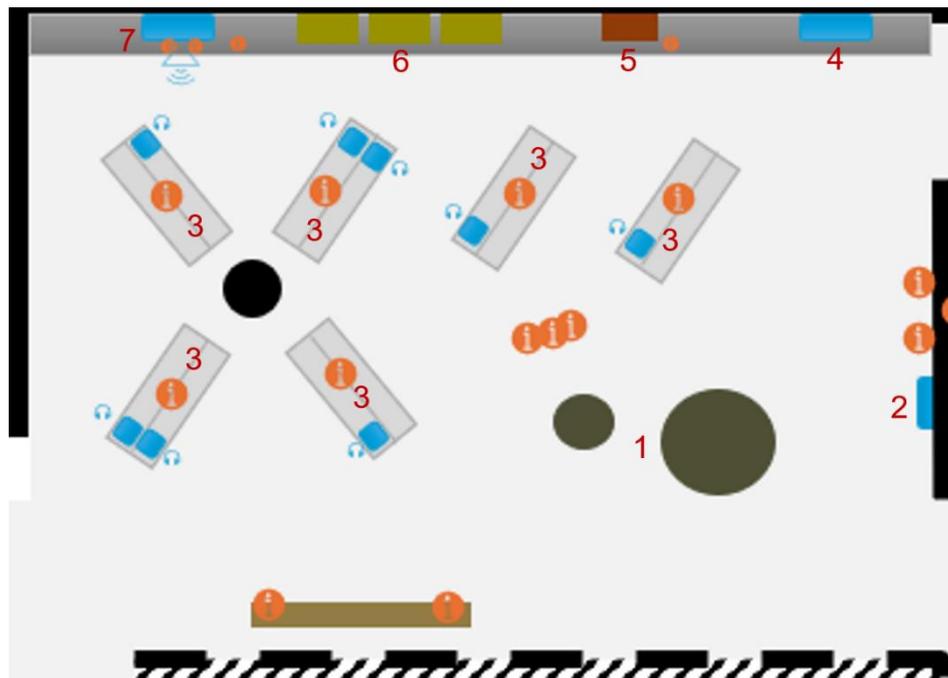


Abbildung 12: Raumskizze ‚Matters of Evidence‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

- **1** Abgüsse des architektonischen Teils des Verstecks in der Josefseiche in Wiśniowa.
- **2** Video zum Versteck jüdischer Menschen in einer Eiche
- **3** Schaukästen mit Originalen und Videos, welche sich mit den Verstecken der jüdischen Menschen auseinandersetzen
- **4** Projektion von 9 3D-Scans von Verstecken in Polen und der Ukraine
- **5** Künstlerische Darstellung einer Coca-Cola Dose von ‚Bart Elmore‘, um die Auswirkung des Getränkes auf unsere globale Umwelt darzustellen.
- **6** Zeichenkohle auf Papier von Cengiz Tekin: ‚Nagel‘, ‚Gewehr‘, ‚Koran‘,
- **7** Dokumentation zu den Zeichnungen von ‚Cengiz Tekin‘

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- In diesem Ausstellungsbereich finden sich nur rezeptive Beteiligungselemente.
- Coca-Cola als beliebtes Getränk, auch unter Jugendlichen.

- In der aktuellen politischen Lage ist die Auseinandersetzung und der Umgang mit dem Nationalsozialismus auch ein wichtiges Thema für Jugendliche.

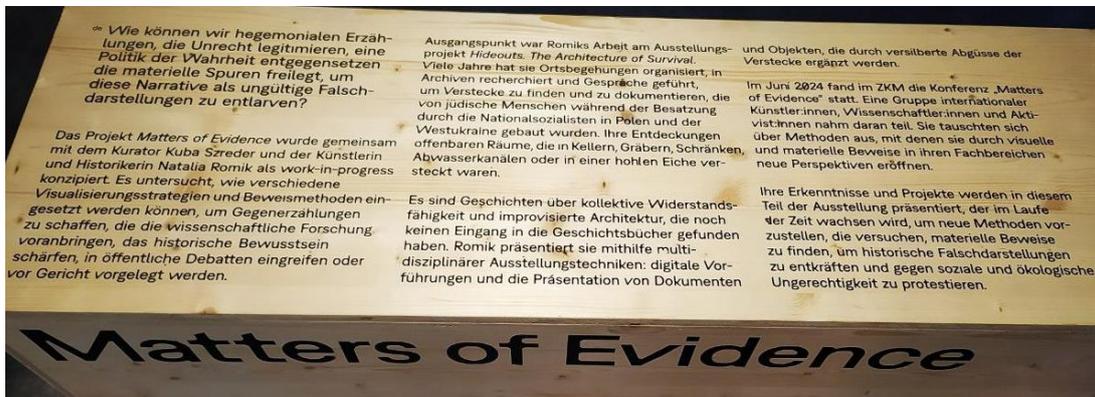


Abbildung 13: Erklärung zum Raum ‚Matters of Evidence‘

10.4.8. Raumskizze ‚CATPC (Cercle d’Art des Travailleurs de Plantation Congolaise)‘

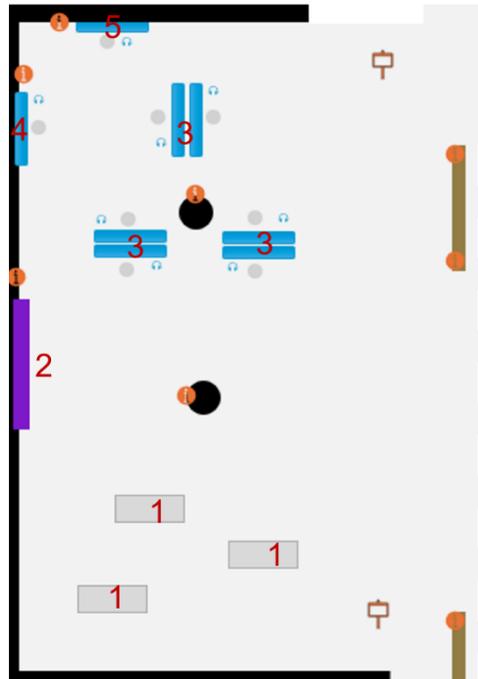


Abbildung 14: Raumskizze ‚CATPC‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

-  Trigger-Warnung: In diesem Bereich werden Werke gezeigt, die verstörend wirken können. Zu sehen ist die Darstellung sexualisierter Gewalt.
- **1** ‚Forced Love‘: Skulptur aus Kakao, Palmfett und Zucker, welche die Vergewaltigung einer Pende-Frau durch den belgischen Kolonialbeamten Maximilian Balot darstellt.
- **2** Balot NFT (Non-fungible token)
- **3** sechsteilige Videodokumentation ‚Plantations and Museums‘; Dauer: Zwischen 06:52 und 09:26; mit englischem und deutschem Untertitel
- **4** ‚The Return of Balot‘ von ‚CATPC‘ zeigt die Rückkehr von Balot, einer Skulptur der Kwilu Pende, nach Lusanga in der Demokratischen Republik Kongo; Dauer unbekannt; mit englischem und deutschem Untertitel
- **5** ‚White Cube‘ von ‚Renzo Martens‘ – Begleitet ‚CATPC‘ bei ihren Vorhaben eine Galerie zu errichten; Dauer: 01:17:00; mit englischem und deutschem Untertitel

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- In diesem Ausstellungsbereich finden sich nur rezeptive Beteiligungselemente.
- Die Einforderung der Plantagearbeiter, ihre Skulptur in einem eigenen Museum auszustellen, anstatt im Virginia Museum of Fine Arts in Richmond, deutet einen reklamierenden Beteiligungsgrad an. Dieser findet jedoch nicht im ZKM statt.
- Kaum Besucher:innen schauen alle Videos an, jedoch schauen viele Besucher:innen mehrere Videos an.
- Themen der gesellschaftlichen Verantwortung, Diskriminierung, Ungleichheiten, sowie Gerechtigkeit als wichtige politische Themen und somit auch für Jugendliche von Interesse.



Abbildung 15: Erklärung zum Raum ‚CATPC‘

10.4.9. Raumskizze ‚Common Grounds‘

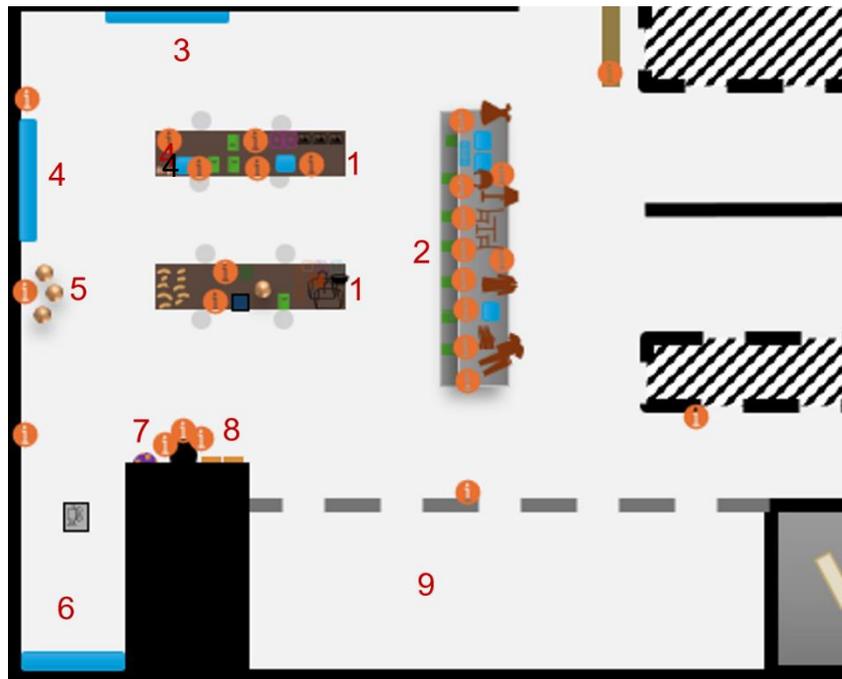


Abbildung 16: Raumskizze ‚Common Grounds‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

-  Bücher
- **1** Lesetische, welche einladen die Bücher aus dem Regal zu holen und zu lesen. Außerdem liegen auf dem Tisch unterschiedlichen Materialien und Bildschirme in Verbindung mit dem Projekt ‚Katzewedelwiese‘ zum Anfassen und Anschauen. Beispiele: Rezept für Gado Gado, Honig, gefüllte Einmachgläser, Tonskulpturen, Taschen, Material-Quartett, Naturmaterialien zum Anfassen und noch weiteres.



Abbildung 17: Lesetisch 1



Abbildung 18:1 Lesetisch 2

- 2 Regal mit Dingen aus alternativen Materialien. Beispielsweise Geschirr aus Muschelschalen, Lampen aus Honigwaben, Stuhl aus Kartoffelstärke und Flachsfasern
- 3 Video zur Bedienung der Webseite ‚Living Library‘; ohne Ton;
- 4 Video ‚Restore‘: Videodokumentation einer Gemeinschaftsaktion auf der Katzenwedelwiese; Dauer 09:03; Sprache: Englisch mit englischem Untertitel
- 5 Performance Requisiten: Lautsprecher in Bienenkörben
- 6 40 Dias aus 5 Jahren Pflege der Katzenwedelwiese
- 7 ‚The Cycle of Cosmic Fruitness‘: Fruchtbarkeitsfächer
- 8 Grundstückspachtvertrag für die ‚Katzenwedelwiese‘ als Teil eines langfristigen Forschungsprojekts ‚Notes towards a Permacircular Museum‘
- 9 ‚BÄMlab‘ – nicht direkt Teil der Ausstellungskonzeption, sondern dauerhaft dort. Dort kann man sich jeden Freitag von 16 bis 18 Uhr kreativ betätigen. Das ‚BÄMlab‘ ist offen und nur durch eine halbhohe Mauer von der Ausstellungsfläche abgegrenzt. Die Mauer dient als Ausstellungsort für bereits entstandene kreativen Erzeugnisse aus dem ‚BÄMlab‘.

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- Tische mit interaktiven Elementen zum Anfassen, Fühlen und Riechen
- Das Projekt der ‚Katzenwedelwiese‘ als transformativer Diskurs
- Kreative Erzeugnisse aus dem ‚BÄMlab‘ sehen eher nach Aktionen für Kinder aus und weniger für Jugendliche oder Erwachsene. Es werden jedoch alle eingeladen.
- Natur- und Umweltschutz als sehr aktuelles und interessantes Thema für Jugendliche.

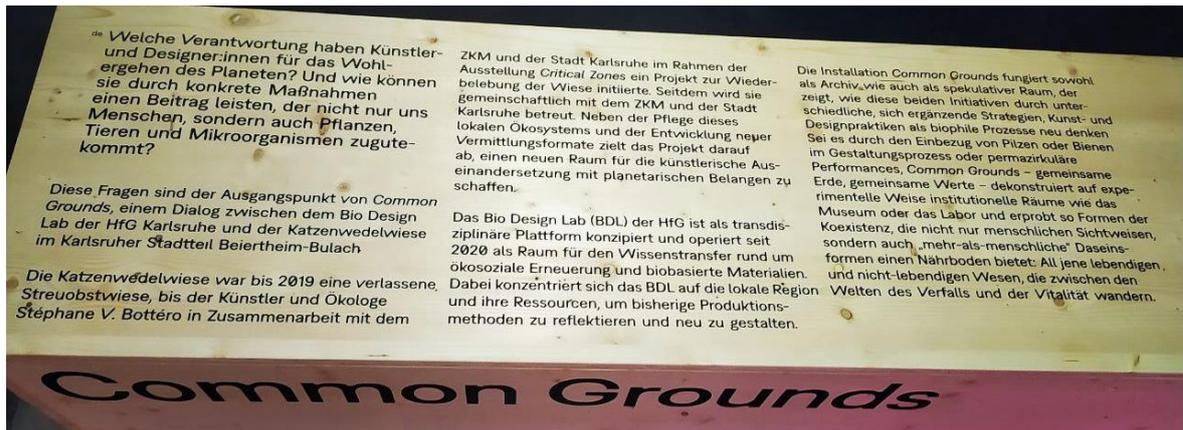


Abbildung 19: Erklärung zum Raum ‚Common Grounds‘

10.4.10. Raumskizze ‚USEUM‘

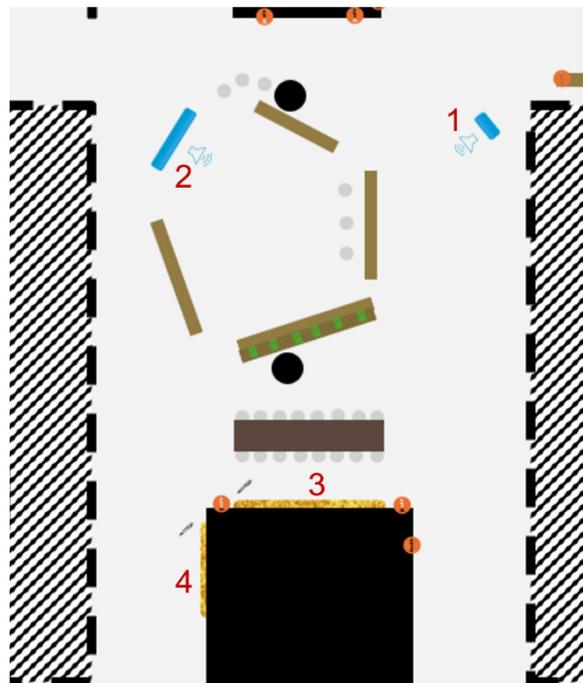


Abbildung 20: Raumskizze ‚USEUM‘

Erklärungen zur Darstellung von den Elementen in diesem Teil der Ausstellung:

-  Bücher
- **1** Video von Menschen in kulturellen Projekten wie ‚COLA TAXI OKAY‘; ohne Informationstext; Sprache: Deutsch mit englischem Untertitel
- **2** Video eines Onlinegesprächs; ohne Informationstext; Sprache: Deutsch mit englischem Untertitel
- **3** Wand mit Stadtplan von Karlsruhe, an welchem Besucher:innen Initiativen und Gemeinschaften, die die Besucher:innen schätzen, anpinnen können
- **4** Wände mit Fragen und Anregungen; Wandteile können abgenommen und im Zweifel vermutlich bei Workshops beschrieben werden; manche der Wände sind beschrieben. Fragen, die gestellt werden: Welchen Nutzen hat das Museum? Wem gehört das Museum? Wer war vor dir da? Von wem möchtest du lernen? Was verbindet dich mit dem Werk? Mit wem teilst du deine Landschaft?

Auffälligkeiten und Beobachtungen in diesem Teil der Ausstellung:

- Dekonstruktiver Diskurs und kollaborativer Beteiligungsgrad: **4**
- Wand mit Karte als partizipatives Element in der Ausstellung

- Auf den Zetteln an der Wand stehen nicht nur reale Orte, sondern auch Wünsche für neue Orte/Initiativen für die Stadt.
- Ort oder Wunsch mit Räumen für Jugendliche wird vorgestellt

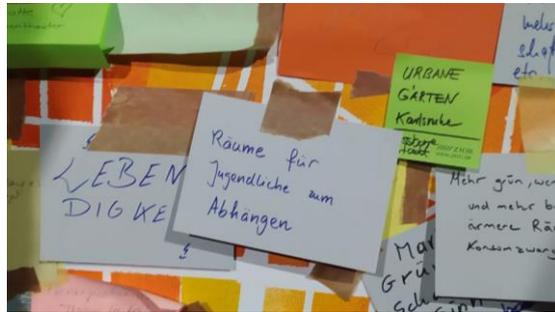


Abbildung 21: Zettel mit Beschriftung zu Jugendlichen auf Karte von Karlsruhe

- Einige Jugendliche und Kinder nutzen die ausgelegten Zettel und Stifte, um sich kreativ zu betätigen, teilweise, während die Eltern sich noch die Ausstellung anschauen.
- ‚USEUM‘ soll ein Ort sein, der allen Besucher:innen offensteht, um den Nutzen des Museums zu erweitern und zu verändern. Dabei handelt es sich um den transformativen Diskurs. Wie genau man diesen Raum nutzen darf, und welche Bedingungen daran geknüpft sind erfährt man in der Ausstellung nicht. Es gibt lediglich die Aufforderung sich per E-Mail zu melden. Es ist also nicht ganz klar, für was der Raum genutzt werden soll und die Nutzungsmöglichkeit ist nicht niedrigschwellig.
- Das ‚USEUM‘ kostet, außer freitags, Eintritt – kein Raum zum einfachen Abhängen für Jugendliche.

10.5. Interviewleitfäden

Im Folgenden werden die Leitfragen der verschiedenen Interviews dieser Forschungsarbeit genannt. Im Anschluss folgt das Notationssystem der Transkriptionen sowie die Transkriptionen einschließlich Beschreibung der einzelnen Interviewpartner:innen, sowie Interviewsituationen.

10.5.1. Leitfaden für die Interviews mit den Jugendlichen

Interviewfragen für alle Jugendliche:

- Alter, Schulform, Geschlecht, Nationalität
- Was hat dich heute dazu gebracht, die Ausstellung/das Museum zu besuchen?
- Besuchst du Museen oder Ausstellungen öfter, oder war das heute eine Ausnahme?
- Gibt es etwas, das dich aktuell davon abhält, ein Museum zu besuchen?
- Mit wem besuchst du normalerweise Museen oder Ausstellungen?
- In welcher Ausstellung warst du?
- Warum hast du dich für diese Ausstellung entschieden?
- Gibt es etwas, das du an Ausstellungen normalerweise weniger magst oder dich stört?
- Gibt es etwas, das du an Ausstellungen normalerweise magst?
- Mit welchen Arten von Exponaten beschäftigst du dich gerne in Ausstellungen? (Originale, Videos, Spiele, etc.)
- Hattest du das Gefühl, dass etwas in der Ausstellung, die du besucht hast, speziell auf Jugendliche abgestimmt war? Warum (nicht)?
- Sprichst du manchmal mit Freunden oder Freundinnen über Museen oder Ausstellungen, die du besucht hast?
- Wie informierst du dich über Museen?
- Folgst du einem Museum auf Social Media?
- Welche Themen oder Ausstellungen fändest du so spannend, dass du ins Museum gehen würdest?
- Sind Jugendliche deiner Meinung nach Zielgruppen von Museen?

- Was könnte man in Museen verbessern, um sie für Jugendliche interessanter zu machen?
- Würdest du eher ins Museum gehen, wenn es spezielle Veranstaltungen, Gruppenangebote oder Events für Jugendliche gäbe? Wenn ja, welche Art von Veranstaltungen?
- Würdest du es spannend finden, an der Gestaltung einer Ausstellung oder einer Veranstaltung für ein Museum mitzuwirken? Wenn ja, wie würdest du gerne mitmachen?
- Würdest du eher in eine Ausstellung gehen, wenn du weißt, das junge Menschen in deinem Alter daran mitgearbeitet haben?
- Gibt es noch etwas, das du zu diesem Thema sagen möchtest?

Zusätzlich bei Jugendlichen, welche in der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ waren:

- Was hat dir an der Ausstellung besonders gut gefallen? Warum?
- Gibt es etwas, das dir weniger gefallen hat oder dich gestört hat?
- Welches Thema der Ausstellung fandest du am interessantesten? Warum?
- Mit welchen Arten von Exponaten beschäftigst du dich gerne in Ausstellungen? (Originale, Videos, Spiele, etc.)
- War es einfach, die Inhalte zu verstehen, oder hattest du manchmal Schwierigkeiten?
- Hattest du das Gefühl, dass die Ausstellung etwas mit deinem eigenen Leben oder deinen Interessen zu tun hat?
- Hattest du das Gefühl, dass etwas in der Ausstellung speziell auf Jugendliche abgestimmt war, bzw. für Jugendliche interessant ist?
- Was könnte man an der Ausstellung verbessern, um sie für Jugendliche noch interessanter zu machen?

10.5.2. Leitfaden für das Interview mit Alexandra Hermann

- Welche Rolle und Aufgaben hast du allgemein im ZKM?
- Welche Rolle hast du bei der Konzeption sowie Betreuung der Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ gespielt?
- Was war die grundlegende Idee der Konzeption und des Designs der Ausstellung?
- Gibt es Lernziele, welche man in der Ausstellung erreichen kann/soll?
- Welche Zielgruppen soll die Ausstellung ‚Fellow Travellers‘ ansprechen?
- Wie schätzt du das (Einstiegs-)Niveau der Ausstellung ein?
- Wurde bei der Konzeption der Ausstellung an Jugendliche gedacht? Auch als eigene Zielgruppe?
- Welche Themen der Ausstellung oder Bereiche könnten für Jugendliche interessant sein?
- Welche Ausstellungselemente sind aus deiner Sicht attraktiv für Jugendliche in ‚Fellow Travellers‘?
- Welches Begleitprogramm zur Ausstellung gibt es für Jugendliche?
- Kannst du mir das Angebot ‚USEUM‘ nochmal genauer erklären?
- Kannst du mir das Angebot ‚BÄMlab‘ nochmal genauer erklären?
- Kannst du mir das Angebot ‚Medialounge‘ nochmal genauer erklären?
- Wann und mit wem besuchen Jugendliche normalerweise Museen oder Ausstellungen?
- Welche Hürden existieren allgemein/ am ZKM/ in ‚Fellow Travellers‘ für Jugendliche?
- Durch welche Angebote im Allgemeinen kann man das Museum für Jugendliche attraktiver gestalten?
- Welche Rolle spielt Social Media bei den Ausstellungen? Wie wird die Ausstellung beworben?
- Warum kostet die Ausstellung für Jugendliche Eintritt, Lichthof 1 und 2 aber nicht?
- Macht ihr in den Ferien Veranstaltungen für Jugendliche?
- Was würdest du dir persönlich wünschen von und für Jugendliche an Museen?
- Gibt es noch etwas, das du zu diesem Thema sagen möchtest?

10.6. Interviewtranskriptionen

Damit die Transkriptionen vollständig zu verstehen sind, wird im Anschluss zuerst das Notationssystem vorgestellt. Es folgen die Transkriptionen der einzelnen Interviews.

10.6.1. Notationssystem für alle Interviews

I	Interviewerin
B	Jugendliche Interviewpartner:innen
AH	Alexandra Hermann
[...]	Kurze Pause
[... ...]	Lange Pause
Jaaa	Dehnung
[lacht]	Para- und außersprachliche Handlungen und Ereignisse

10.6.2. Transkriptionen der Interviews mit Jugendlichen

Die Interviews werden geordnet nach Aufnahmedatum beschrieben. Vor jeder Transkription werden die Interviewpartner:innen, die Schilderung der Interviewsituation sowie Beobachtungsnotizen vorgestellt.

10.6.2.1. Transkription erstes Interview mit B1, B2, und B3

Datum: 28.12.2024 um 15:59 Uhr

Dauer: 00:12:26

Interviewpartner:innen:

- B1: männlich, 16 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B2: weiblich, 14 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B3: weiblich, 14 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich des Museums statt
- Gruppe bestand aus drei Jugendlichen, einem Kind und drei Erwachsenen

- Das Kind und die Erwachsene haben während des Interviews abseits, aber in der Nähe gewartet.
- Interview wurde mit Mikrofon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Beim Betreten der Ausstellung stand die Gruppe am Eingang und hat überlegt, in welche Richtung man gehen soll. Sie sind dann zum ‚BÄM‘.
- Der Einführungstext wurde nicht gelesen
- Bevor sie los gegangen sind, haben die Jugendlichen die Wörter auf dem Eingangsbildschirm vorgelesen und sich darüber lustig gemacht. Es wurde deutlich, dass sie einige davon nicht kannten. Die Flyer auf dem Boden wurden dazu jedoch nicht angeschaut.
- Die Gruppe saß lange Zeit auf Bänken und Couches in der Ausstellung und hat sich unterhalten.
- Kinder und Jugendliche haben lange Zeit das Videospiel gespielt.

Transkription:

- 1 I: Wie kam es dazu, dass ihr heute in die Ausstellung gekommen seid?
- 2 B1: Mit der Familie halt. Also ich würde nicht sagen mitgezerrt, aber also also
- 3 B2 [unterbricht]: überzeugt [alle lachen]
- 4 B2: Also eigentlich von ihm [zeigt auf einen Mann in der Nähe] halt vorgeschlagen.
- 5 B1: Ja, also ich würde sagen, wir interessieren uns auch so ein bisschen für das
- 6 Thema. Und wir wurden halt dann überzeugt von den Erwachsenen.
- 7 I: Okay. Und in welchen Ausstellungen wart ihr?
- 8 B3: Jetzt waren wir nur in dieser koreanischen Ausstellung. Aber wir gehen jetzt
- 9 noch in die anderen.
- 10 I: Okay. Genau, meine Masterarbeit befasst sich auch vor allem mit der die Ausstel-
- 11 lung im ersten Stock da drin, bei der koreanischen Ausstellung. Wart ihr da auch?
- 12 Also oben?
- 13 B3: Ja

14 B1: Ja

15 B2: Ja

16 I: Okay. Und wie kam es, dass ihr euch für die Ausstellung entschieden habt? War
17 das dann auch einfach, ihr geht hierher und wir gehen einfach in alle Ausstellungen?
18 Oder war das speziell, also wolltet ihr in genau die Ausstellung?

19 B2: Ja, nein, wir hatten schon vor in alle zu gehen. Oder in erstmal viele und die war
20 halt einfach im Anfang. Am Eingang.

21 I: Okay. Und besucht ihr die Ausstellung oder Museen öfters?

22 B1: Ja, also ich gehe manchmal in der Schule, mit der Schule halt auch in so Kunst-
23 ausstellungen, weil ich habe Kunstleistungskurs und ich gehe sonst auch manchmal
24 so in Kunstmuseen, aber ja, sonst schon regelmäßig.

25 B2: Ich nicht so wirklich, weil eigentlich bin ich nicht so der Museumsmensch, we-
26 gen, ich glaube, irgendwie ist es schon oft langweilig, je nachdem. Deswegen ja.

27 B3: Ich gehe auch nicht so oft, vielleicht einmal in zwei Monaten oder so ab und zu.

28 I: Und dann mit Schule und Familie, oder geht ihr auch mal mit Freunden oder ein-
29 fach so als Gruppe?

30 B2: Mit Freunden nicht, aber halt Familie und Schule.

31 I: Okay.

32 B1: Ja, mit Familie am meisten würde ich sagen.

33 [B3: Zustimmungde Geräusche]

34 I: Ja. Und genau, was hat euch an der Ausstellung im ersten Stock da drin am bes-
35 ten gefallen?

36 [... ...]

37 B2: Ich glaube ähm diese Filme. Also es kommt darauf an, weil, manche Filme wa-
38 ren nicht so interessant, aber andere, die wo wir mit dem Kopfhörer noch zuhören
39 konnten, waren schon interessant auf dem ersten Stock. Und sonst auch dieser Teil
40 mit dem Bienenwachs und diesen verschiedenen Materialien, der hat mir auch gut
41 gefallen.

42 B3: Ja, genau.

43 B2: Auch das wo die Kinder oder irgendwelche Leute gebastelt hatten mit Materia-
44 lien.

45 I: Und was macht für dich [...] also du hast gesagt, manche Filme sind nicht interes-
46 sant. Was macht für dich ein Film interessant in einem Museum?

47 B1: Also, wenn man halt nicht so eine unendlich lange Aufmerksamkeitsspanne
48 erstmal braucht [...] Weil, bei manchen waren dann auch so ein bisschen abstruse
49 Sachen. Und wenn es halt irgendwie einen Zusammenhang gibt oder man auch
50 irgendwie dazu was lesen kann, um was es geht, damit man nicht so komplett ins
51 kalte Wasser geworfen wird. Dann finde ich die Filme immer generell so ein biss-
52 chen interessanter.

53 B2: Ja, auch ähnlich.

54 I: Ah, alles klar Und was hat euch nicht gefallen? Oder weniger?

55 B2: Es gab halt einmal einen so iPads so ewig lange Texte. Und das weiß ich nicht
56 wirklich, was das sollte, und das wollte ich auch nicht durchlesen.

57 B1: Ja [...]

58 B3: Ja die langen Texte waren kritisch.

59 B1: Ich würde sagen [...]

60 B3: Und dass das so schnell immer gewechselt hat alle Ausstellungen.

61 I: Meinst du die Themen in der Ausstellung?

62 B3: Ja, dass es kein Zusammenhang zwischen den Themen gibt, groß.

63 B1: Ja, das war alles irgendwie so ein bisschen, man hat halt nicht so richtig einen
64 roten Faden gesehen.

65 I: Okay. Also, euch hat auch so ein bisschen so ne Führung, vielleicht auch ein Zu-
66 sammenhang gefehlt.

67 B1: Ja der Zusammenhang hat gefehlt, ja.

68 I: Und wenn ihr jetzt allgemein an eure Museumsbesuche denkt, was gefällt euch
69 da als nicht so besonders?

70 B3: Oft hat man irgendein Bild oder irgendwas, und dann hat man einen langen Text
71 dazu, den man lesen kann, und es wäre vielleicht [...] keine Ahnung, das ist nicht
72 so gut.

73 B1: Also, Filme finde ich auch besser.

74 B2: Ja.

75 B1: Ich glaube, als ewig lange Texte. Und ich finde auch, ich finde es auch immer
76 bisschen blöd, wenn so gar keine interaktiven Sachen sind im Museum.

77 B2: Interaktiv ist jedenfalls das Interessanteste, also, finde ich.

78 B3: Bei mir auch.

79 I: Genau, das wäre jetzt meine nächste Frage. Was findet ihr am besten? Also in-
80 teraktiv, dann eher was Digitales oder auch was Haptisches?

81 B3: Einfach was kürzer erklärt, statt so lange Texte.

82 B2: Ja, also geht beides digital und haptische. Beides gut.

83 B1: Ja, das würde ich auch sagen. Haptische Sachen sind sehr gut und auch so
84 interaktive, digitale Sachen, vielleicht so kleine Spiele oder so was ist auch immer
85 gut.

86 I: Habt ihr, oben in der Ausstellung, gibt es ja auch dieses eine Spiel auf dem Boden
87 unter so einer Pyramide, habt ihr das gesehen?

88 B1: Ja. [an B2] Das, was du gerade gespielt hast, das Age of Empires, ist das.

89 B2: Okay ja.

90 I: Das wäre dann so was, was euch auch gefallen würde?

91 B2: Ja, das war echt eins der besten Sachen, würde ich sagen.

92 I: Okay, und dann gab es ja noch diese eine Wand, auf die man mit Ideen aufschrei-
93 ben konnte. Habt ihr dabei mit gemacht?

94 B2: neee

95 B3: Genauso. Ich habe sie auch einfach nur durchgelesen, aber ich fand die Idee
96 witzig.

97 B1: Nee, das jetzt haben wir nicht gemacht.

98 I: Okay, also hattet ihr das Gefühl die Inhalte in der Ausstellung zu verstehen? Also,
99 weil, ihr habt ja vorhin schon gemeint, der Zusammenhang hat gefehlt. Aber die
100 Inhalte an sich, war das sehr schwierig zu verstehen?

101 B1: Naja, man muss sich schon sehr viel einlesen. Also, ich würde sagen, den Groß-
102 teil habe ich jetzt nicht so tiefgründig verstanden.

103 B2: Ja, ähnlich.

104 B3: Ja, bei mir auch so teilweise. Manche habe ich nicht so gut verstanden.

105 I: Okay, und welche Themen waren, die du besser verstanden hast? Oder eher die,
106 die du nicht verstanden hast kannst du auch sagen?

107 B3: ähm weiß ich jetzt nicht. Ich glaube, des Unten. Die untere Etage habe ich nicht
108 ganz verstanden und generell, worüber das Thema ist, eigentlich die ganze Idee.

109 I: Okay. Und könnt ihr euch vorstellen mit Freunden jetzt über die Ausstellung zu
110 sprechen?

111 B1: Ja, schon.

112 B2: Ja, bisschen, aber jetzt nicht so viel.

113 I: Und sprecht ihr generell im Freundeskreis ab und an über eine Ausstellung oder
114 Museum, wo jemand besucht hat, oder ist das eigentlich gar kein Thema?

115 B2: Eigentlich kein Thema.

116 B1: Oh ja, sehr selten, ja, eigentlich eher nicht.

117 [B3: zustimmende Geräusche]

118 I: Gut, und jetzt nochmal ein bisschen spezieller, für Jugendliche allgemein. Denkt
119 ihr, dass die Ausstellung was für Jugendliche wäre? Wenn ihr es jetzt weiteremp-
120 fehlen würdet?

121 B1: Ich glaube generell, dadurch es halt nicht so richtig irgendwie so ein überge-
122 setztes Thema gibt, und halt sehr viel abstrakt und modern war auch dabei war. Also
123 naja, modern ist für Jugendliche, glaube ich, nicht unbedingt schlecht. Aber dadurch,
124 dass man halt so viele abstrakte Sachen hat, so viele verschiedene Themen, glaube
125 ich, ist für Jugendliche eher bisschen viel.

126 B2: Ja.

127 B3: Ja, auch eher nicht.

128 I: Und was könnte die Ausstellung verbessern, eurer Meinung nach, um attraktiver
129 zu sein?

130 B2: Halt vielleicht noch mehr interaktive Sachen bringen und das mit den Videos
131 war eigentlich schon sehr gut, aber halt, dass man da vielleicht mehr den Zusam-
132 menhang hat.

133 B1: Und weniger so informationsüberschwemmte Sachen, weil teilweise muss man
134 einfach so mega viel lesen. Es gab ja auch diese Bücher oder diese Tablets wo halt
135 so richtig viel draufstand. Es ist halt irgendwie zu viel.

136 I: Okay. Und denkt ihr, dass Jugendliche allgemein Zielgruppe von Museen über-
137 haupt sind, oder denkt ihr, dass sie eigentlich gar nicht mitbedacht werden bei der
138 Museumskonzeption?

139 B3: Ich glaube, sie werden schon mitbedacht, aber man weiß nicht ganz genau, wie
140 man es umsetzt.

141 B2: Ja, ich glaube, es ist auch schwierig, halt irgendwas, was man eigentlich in ei-
142 nem Museum darstellen will, halt so zu machen, dass es für Jugendliche wirklich
143 schön ist, weil viele Jugendliche jetzt auch Museen als jetzt nicht gerade Hauptak-
144 tivität sehen oder sich darauf einlassen wollen.

145 B1: Ja, Jugendliche gehen schon ins Museum, wenn sie sich für das Thema inte-
146 ressieren, also von vornherein. Und weil da halt nicht so ein konkretes Thema jetzt
147 genannt war, ist vielleicht, da halt weniger die Zielgruppe Jugendliche gewesen,
148 dachte ich.

149 I: Okay, und welche Themen würden euch interessieren in einer Ausstellung? Also,
150 wo würdet ihr sagen, da würde ich gerne reingehen?

151 B2: ähm also

152 B1 [unterbricht]: Also, bei mir zum Beispiel, sorry, wäre es jetzt Architektur. Oder
153 auch Kunst generell schon auch. Also, moderne Kunst oder auch, zum Beispiel, was
154 mich auch interessiert, ist so geschichtliche Museen, also zum Beispiel so ein
155 Kriegsmuseum in London gibt es. Das auch mich sehr interessiert.

156 B2: Ich glaube auch so Mediennutzung und so ist auch was ziemlich Nahbares jetzt
157 für Jugendliche. Die wo sich jetzt halt viele angesprochenen fühlen oder halt sich
158 eher darauf einlassen können.

159 B3: Ich auch, so geschichtliche Themen oder so, Mediennutzung, im Allgemeinen
160 oder auch Design finde ich schön.

161 I: Okay, und wenn ihr jetzt an einer Ausstellung mitarbeiten dürftet und euch ein
162 Thema aussuchen würdet, egal was. Ob es jetzt ein klassisches Thema ist oder
163 irgendwas Popkulturelles, irgendwas Musikalisches, hättet ihr dann eine Idee?

164 B1: Also, was für ein Thema wir nehmen würden?

165 I: Ja, ganz frei, egal was.

166 B3: Aber schon in Richtung Museum jetzt?

167 I: Muss nicht sein

168 B1: Kannst ja alles ausstellen.

169 I: Genau

170 [...]

171 B1: Ich glaube, ich würde halt vielleicht eine Ausstellung über [...] wahrscheinlich
172 schon so Richtung Musik, würde mich auch interessieren, vielleicht ins Detail gehen
173 bei irgendeiner Band oder einem Künstler, halt über die Geschichte.

174 B2: also mir fällt jetzt nicht so spontan was ein. Ja ne [...] oder über einen Film
175 vielleicht. Weil ich glaube, viele Jugendliche können auch mehr mit Filmen jetzt, was
176 anfangen wir jetzt mit Kunst. Also so Bilder oder so.

177 I: Und zwei Fragen, also zum einen würde es euch theoretisch interessieren mal an
178 einer Ausstellung mitzuarbeiten und einfach so ein bisschen eine jugendliche

179 Perspektive reinzubringen. Und dann die zweite Frage ist, würdet ihr auch eher in
180 eine Ausstellung gehen, wenn ihr wissen würdet, dass da auch Jugendliche mit dran
181 gearbeitet haben?

182 B3: Ja, ich würde schon eher hingehen, wenn Jugendliche mitgearbeitet haben. Ich
183 glaube selbst hätte ich nicht so viel Zeit und nicht so viele Ideen, was ich machen
184 könnte.

185 B2: Ja, aber ich glaube, wenn Jugendliche mitgearbeitet haben, wäre es auch inte-
186 ressanter für einen selber, weil es dann einfach ähm [...]

187 B1: Also, man hat die eigene Denkweise so ein bisschen mehr dann vertreten.

188 B2: Ja genau

189 B1: Aber Ich glaube, für mich persönlich selber wäre es jetzt auch nichts so an einer
190 Ausstellung mitzuarbeiten.

191 I: Auch nicht über die Schule, wenn das jetzt irgendwie ein Kurs wäre?

192 B2: Über die Schule schon aber jetzt nicht so privat.

193 I: Okay, und so manche Museen bieten ja auch Workshops an. Jetzt da oben gab
194 es ja auch dieses BämLab, wo dann ab und an Workshops stattfinden oder andere
195 Arten von Veranstaltungen. Manchmal gibt es ja auch irgendwie Künstler, die ir-
196 gendwas vortragen oder Musikgruppen, würdet euch so was interessieren?

197 B2: Ja, also auch Vortrag ist für mich auch nochmal interessanter, als jetzt einfach
198 die ganze Zeit durchlaufen und selbst sich umschauchen.

199 B3: Ich finde, Workshops auch sehr schön, weil man eher versteht, was die Künstler
200 da gemacht haben, wie schwer es war, es dann zu fabrizieren.

201 B1: Ja

202 B3: Ja, es wird dann auch mehr interaktiv.

203 B1: Man kann dann auch nochmal so Fragen stellen oder so was finde ich auch
204 besser.

205 I: Okay, und das würdet ihr auch in eurer Freizeit tun oder nur auch nur in der
206 Schule?

207 B2: Eher mit Schule, aber in der Freizeit würde ich mir das eher überlegen als ir-
208 gendwie so ein normaler Museumsbesuch.

209 B1: Ja.

210 I: Das wars soweit. Gibt es noch irgendwas, was euch jetzt noch einfällt zum Thema
211 Jugendliche und Museen?

212 B1: Also ich glaube, so Videospiele kommen immer gut bei Jugendlichen, aber ja.

213 I: Super, dann vielen Dank.

10.6.2.2. Transkription zweites Interview mit B4, B5 und B6

Datum: 28.12.2024 um 17:02 Uhr

Dauer: 00:11:22

Interviewpartnerinnen:

- B4: weiblich, 17 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B5: weiblich, 16 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B6: weiblich, 14 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich des Museums statt.
- Gruppe bestand aus drei Jugendlichen und eine erwachsenen Frau
- Die erwachsene Frau erklärte zuerst, dass sie es nicht machen können, weil die Bahn gleich fährt. Daraufhin meinten die Jugendlichen, dass sie es gerne machen würden und dafür eine Bahn später nehmen würden. Die Frau stimmte zu.
- Die Frau hat während des Interviews abseits, aber in der Nähe gewartet.
- Interview wurde mit Mikrofon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Die Gruppe war in der Ausstellung, allerdings wurde sie dabei nicht beobachtet.

Transkription:

- 1 I: Wie kommt es, dass ihr heute hier seid?
- 2 B5: Also ich war schon mal hier mit meinem Kunstleistungskurs und fand es sehr
- 3 gut. Deswegen bin ich nochmal hergekommen. Und ja.
- 4 B4: Ich bin hier gerade zu Besuch und wir haben halt was gesucht und klang ziem-
- 5 lich gut. Deswegen
- 6 B6: Ich bin mitgekommen, weil meine Schwester hierhin gegangen ist.
- 7 I: Und besucht ihr öfter in Museen?

8 B6: Wenn es mal dazu kommt.

9 B5: Also ich regelmäßig.

10 B4: Ja, ich leider auch nicht wirklich. Ich würde sehr gerne auch öfter ins Museum
11 gehen, aber ich habe da irgendwie nicht so viel Zeit.

12 I: Und welche Museen würdet ihr gerne besuchen?

13 B4: Vor allem Kunst.

14 B5: Ja.

15 I: Und mit wem besucht ihr normalerweise Museen? Also Familie, Freunde, Schule?

16 B5: Also bei mir ist es ganz unterschiedlich. Also manchmal mit der Schule, ja
17 manchmal mit der Familie, mit Freunden jetzt noch nicht so.

18 B4: Ja, meistens mit der Familie.

19 I: Okay. Und ihr, du bist gerade zu Besuch, also ihr seid Familie oder Freunde?

20 B4: Freunde.

21 I: Und in welchen Ausstellungen hier wart ihr?

22 B4: In diesen allen eigentlich.

23 I: Okay. Meine Masterarbeit geht vor allem um die Ausstellung da drin und im ersten
24 Stock, also um die ‚Fellow Travellers‘. Könnt ihr euch da dran erinnern?

25 Alle: Ja.

26 I: Wie fandet ihr die Ausstellung?

27 B5: Das war die obere?

28 I: Genau, dort im dem ersten Stock.

29 B5: Ah Okay. Wir mussten da, also ich habe jetzt nicht alles genau angeguckt, weil
30 wir nicht mehr so viel Zeit hatten, aber ich fand es ganz cool. Ich fand es ganz
31 interessant, die verschiedenen Dinge da anzugucken.

32 B4: Ja, ich fand vor allem das in Richtung Umweltschutz und so, vor allem fand ich
33 interessant, wie es dargestellt wurde. Weil so was habe ich tatsächlich bisher noch
34 nicht so gesehen, deswegen.

35 B6: Ja. Ich auch.

36 B4: Und auch, ich weiß nicht genau, das war dieses Eine. Dieses, ich weiß nicht
37 mehr genau wie der hieß, dieses mit den Mandalas. Das fand ich auch sehr interes-
38 sant, weil, das ist so eine Sichtweise, die habe ich eigentlich gar nicht. War sehr
39 gespannt, wie so ein Künstler ist, und das dann interpretiert.

40 I: Okay. Und was hat euch in der Ausstellung weniger gefallen?

41 [...]

42 B4: Ich weiß nicht. Wir hatten das jetzt ja als letztes, deswegen weiß ich nicht so
43 genau, wir sind für diesen Stock schneller durchgegangen.

44 I: Okay, alles gut. Und jetzt vielleicht allgemeiner gefragt, was gefällt euch norma-
45 lerweise in einem Museum?

46 B5: Ja, das sind alles im Zusammenhang halt mit Bildern und ich finde es auch cool,
47 wenn man so Hintergrundwissen hat, also wenn man, wenn da so Texte stehen. Nur
48 halt so ganz lange Texte ist, weiß ich nicht, das ist das halt schwerer, dass man so
49 alles sieht, weil das ist dann bei jedem Bild so lang, dann kann man sich gar nicht
50 alles angucken, aber ja.

51 B6: Ich finde Bilder auch ganz cool. Und so kurze Videos und so finde ich auch gut,
52 aber wenn es halt zu lang ist, finde ich es ein bisschen, ich weiß nicht, dann weiß
53 man auch nicht, wie lange es noch dauert und so, aber deswegen mag ich Bilder
54 auch sehr gerne, weil man das halt einfach ganz lange angucken kann und sich halt
55 nicht wegbewegt oder so. Und ja auch das mit dem Text, was sie schon gesagt
56 hatte.

57 B4: Ja, ich finde es vor allem spannend, wenn man dann so die Hintergründe von
58 den Bildern noch bekommt. Also was ist da genau dargestellt und wie ist es dazu
59 gekommen?

60 I: Und was mögt ihr oft an einem Museumsbesuch nicht so gerne?

61 B4: Also hier zum Beispiel bei der unteren Ausstellung fand ich es sehr schwierig,
62 weil wir nicht verstanden haben, was da passiert ist. Ja, das vor allem dann.

63 I: Also fehlender Kontext.

64 B4: Ja.

65 B5: Ja.

66 B5: Ja, das sehe ich.

67 I: Okay, und gibt es eine Art von Exponat, die ihr besonders gerne mögt? Also ihr
68 habt ja schon Bilder gemeint, aber es gibt ja auch irgendwelche geschichtlichen
69 Originale oder es gibt also so interaktive Sachen oder irgendwas mit Medien. Gibt
70 es da irgendwas, was ihr besonders gerne mögt oder was ihr eher nicht mögt?

71 B4: Ich fand es sehr gut in diesen Ausstellungen mit den ganz normalen Bildern, ich
72 fand es sehr cool, dass es so original war. Ich fand auch, dieses wo man es sehr
73 viel, also dieser Gameplay, das fand ich auch, wenn man ganz viel interagieren
74 konnte. Aber also das dazwischen, wenn man nur so, weiß nicht, wie ich es be-
75 schreiben kann, keine Ahnung.

76 B6: was meinst du?

77 B4: Ja, ich fand es, ich kann es nicht beschreiben, keine Ahnung.

78 I: wenn vor allem nur Texte da sind oder so?

79 B4: Ja.

80 B6: ja, ja, das sehe ich auch so. Wenn man so ein bisschen interaktiv hat, finde ich
81 eigentlich ganz cool, wenn man dann auch nicht nur die ganze Zeit rumläuft und
82 stehen bleibt vor den Bildern und nirgends was macht, sondern wenn man auch
83 was machen kann. Aber ja, also nur lange Texte ist blöd, aber von sonst Bilder finde
84 ich eigentlich gut.

85 B5: Ich finde vor allem dieses interaktive dabei ganz gut, weil, das war so die Mi-
86 schung. Für die Jüngeren ist dann spannend, weil sie etwas zu tun haben. Und so,
87 jetzt konnte man trotzdem immer noch Texte anschauen und man konnte sich auch
88 irgendwelche alten Konsolen angucken. Das fand ich auch sehr spannend.

89 I: Und fandet ihr, also ihr meintet ihr hier unten, wäre es schwierig gewesen zu ver-
90 stehen, fandet ihr es in der Ausstellung oben auch schwierig, die Inhalte zu verste-
91 hen?

92 B4: Das fand ich angenehmer. Also da standen ja auch Texte dabei, dass man ver-
93 stehen kann, was da überhaupt dargestellt wird.

94 B6: Ja.

95 B5: Das sehe ich auch so.

96 I: Ja, also, gut zu verstehen. Und hattet ihr das Gefühl, dass das die Ausstellung
97 irgendwas auch mit eurem Leben zu tun hat, oder mit Interessen aus eurem Leben?

98 B5: Ja, schon.

99 B4: Ja, also auf jeden Fall, also vor allem das mit dem Umweltschutz- und Klima-
100 wandel sind wir ja betroffen. Ja. Und das fand ich sehr gut.

101 B6: Ja, sehe ich auch so.

102 I: Also auch eher so die Umweltschutz-Themen, oder?

103 B6: Ja.

104 I: Und könntet ihr euch vorstellen, auch mit Freunden über die Ausstellung zu spre-
105 chen?

106 Alle: Ja.

107 I: Das heißt, ihr sprecht auch ab und an so im Privaten über Museen, auch im Freun-
108 deskreis?

109 B5: Ja, also zum Beispiel mit ein paar Leuten, die auch in meinem Kunst-LK sind,
110 spreche ich auch so darüber.

111 B4: Ja, wenn es mal dazu kommt.

112 I: Okay. Und habt ihr das Gefühl, dass eine dieser Ausstellungen speziell für Ju-
113 gendliche war, oder dass da spezielle Aspekte waren, die besonders Jugendliche
114 interessieren könnten?

115 B5: Also ich fand diese Gameplay in manchen Bereichen vielleicht für Jugendliche,
116 also kommt halt aufs Spiel drauf an. Oder geht es jetzt um die Ausstellungen, die
117 bestimmte Ausstellung da drüben?

118 I: Ihr könnt gerne auch im Allgemeinen sagen, weil, ihr wart ja dann nur ganz am
119 Schluss.

120 B5: Ja, und bei der trifft betrifft es nicht nur Jugendliche, sondern halt alle so das
121 Thema. Und deswegen das halt auch.

122 B4: Ja, weiß auch nicht.

123 B6: Insgesamt die ganzen Ausstellungen waren eher, also waren jetzt nicht für alle,
124 so für Kleinkinder. Auch das Gameplay fand ich zwar natürlich auch für Jüngere, so
125 dass sie da ein bisschen interagieren könne. Aber das war ja auch eher so mit so
126 alten Spielen, das ist ja auch eher vielleicht für die Älteren, die es dann daran erin-
127 nern, wie es war. Aber so für Jugendliche fand ich eigentlich alles ganz gut.

128 I: Okay. Und wenn ihr euch ein Thema aussuchen könntet, was ausgestellt werden
129 soll, was wäre das? Auch mal abseits von klassischen Museumsthemen.

130 B4: Ich finde jetzt, was jetzt ja schon da gestellt wird mit dem Klimawandel, dass
131 das noch mehr gemacht wird, zum Beispiel. Aber auch so Themen, die uns jetzt im
132 Alltag vorkommen, also so Schule, Schulsysteme oder so, finde ich echt auch mal,
133 darüber wird ja viel weniger geredet.

134 B5 und B6: Ja.

135 I: Und hättet ihr Lust mal an einer Ausstellung mitzuarbeiten im Rahmen von irgend-
136 einem Projekt?

137 Alle: Joa, Ja.

138 I: Okay. Und an was müsste so was gekoppelt sein, also an die Schule oder würdet
139 ihr das auch im Privaten machen?

140 B5: Also ich glaube, ich persönlich würde in Privat nicht dazu kommen, aber wenn
141 wir das mit der Schule macht, dann würde ich viel Spaß davon haben.

142 B4: Ja, mit der Schule würde ich das auch auf jeden Fall machen. Im Privaten
143 kommt glaube ich darauf an, ob ich Zeit hätte.

144 I: Und würdet ihr in eine Ausstellung gehen, von der ihr wisst, dass Jugendliche
145 daran mitgearbeitet haben? Also würdet ihr da eher hingehen als in andere?

146 B6: Ja, schon

147 B5: Ja, ich würde es machen.

148 B4: Es klingt jedenfalls dann cool.

149 I: Und dann noch, wir sind fast fertig, gibt es ja in manchen Museen auch so Events,
150 also zum Beispiel Workshops oder Lesungen oder so was, würde euch so was in-
151 teressieren?

152 B5: Also mich voll, wir haben so was auch gesehen da, also wir haben da nicht
153 mitgemacht, weil ich glaube, der war schon geschlossen der Workshop. Aber das
154 finde ich sehr cool, wenn man da so ein bisschen mitwirken kann, was auch mit dem
155 Thema zu tun hat, was da ausgestellt ist.

156 B4: Ja.

157 I: Okay, also eher dann so künstlerische Workshops oder was wo eher Wissen ver-
158 mittelt wird, also Vorträge oder so was, oder eher was Praktisches?

159 B6: Ich glaube eher was praktisch ist.

160 B5: Ja, ich glaube bei mir auch.

161 B4: Ich finde, so Vorträge eigentlich auch immer ganz interessant, also die müssen
162 schon aktiv gestaltet werden, damit man nicht nur die Vorträge hat, sondern dass
163 man mitdenken muss oder so.

164 I: Okay. Und wie informiert ihr euch über Museen?

165 B6: Internet.

166 B5: Internet

167 I: Aber jetzt ihr folgt kein Museum auf Social Media oder so?

168 B5: Ne

169 [B6 schüttelt Kopf]

170 B4: Nee, jetzt nicht.

171 I: Okay. Ähm, denkt ihr, dass Museen generell Jugendliche mit einbeziehen bei Aus-
172 stellungen, also im Arbeiten daran. Denken die daran, dass Jugendliche auch Mu-
173 seen besuchen können, oder denkt ihr es ist eher so was für ältere Erwachsene?

174 B5: Also ich glaube in vielen Museen ist es nicht so, dass da die Jugendlichen auch
175 mit eingebunden werden. Also ich glaube in der einen Ausstellung, ich weiß auch
176 gar nicht mehr wie die heißt. Diese wo wir ganz am Anfang gemacht haben.

177 I: Das Gameplay?

178 B5: Nee.

179 B6: Achso nee, äh Kunstsammlung.

180 B5: Einfach die Kunstsammlung, ja. Da gibt es halt nicht viel, was, ich sage jetzt mal
181 die meisten Jugendliche jetzt so vielleicht interessieren könnte. Weil man muss sich
182 ja schon für Kunst interessieren, wenn man sich jetzt irgendwelche Stillleben anguk-
183 cken möchte oder so. Ja, aber sonst kann eigentlich jeder in das Museum rein.

184 [B5 und B4 nicken]

185 I: Gut, und habt ihr noch irgendwas zu sagen zum Thema Jugendliche und Museen,
186 irgendwas, was euch spontan noch einfallen würde?

187 B4: Also ich finde vor allem diese klassischen Museen wie zum Beispiel die Kunst-
188 sammlung oder so, es ist halt nicht wirklich attraktiv für Jugendliche, außer man
189 interessiert sich halt wirklich dafür, dass man das vielleicht auch irgendwie aktiver
190 gestalten könnte, dass Jugendliche halt mitarbeiten können und halt selber lernen
191 können, wenn sie wollen.

192 I: Wie könnte man das attraktiver gestalten? Also du meinst jetzt interaktive Sa-
193 chen?

194 B4: Ja, zum Beispiel.

195 I: Oder auch thematisch attraktiver?

196 B4: Ja gut, thematisch ist es ja schon vorgegeben so, das ist ja ein bisschen schwie-
197 riger, aber so zum Beispiel, dass Schulen mehr Kooperationen zum Beispiel haben,
198 so was finde ich ganz gut.

199 I: Okay. Vielen Dank euch und vielen Dank auch, dass ihr dafür einen späteren Bus
200 nehmt.

10.6.2.3. Transkription drittes Interview mit B7

Datum: 29.12.2024 um 13:27 Uhr

Dauer: 00:08:05

Interviewpartner (B7): männlich, 17 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt, auf der Bank vor dem Bildschirm und den Flyern
- Gruppe bestand aus einer Jugendlichen und zwei Erwachsenen
- Die Erwachsenen haben außerhalb der Ausstellung auf das Ende des Interviews gewartet
- Interview wurde mit Mikrophon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Die Gruppe war relativ lange in der Ausstellung. Sie standen viel bei unterschiedlichen Stationen, haben sich darüber unterhalten
- Viele Ausstellungstexte wurden gelesen.
- Die Gruppe hat viel gesprochen beim Betrachten.

Transkription:

- 1 I: Und was hat dich heute dazu gebracht, in das Museum zu gehen?
- 2 B7: Einfach mal wieder ein bisschen Kunst anschauen, eben mit meinen Eltern zu
3 sehen, gerade hier am Sonntag kann man eh nichts machen. So jetzt vor Neujahr
4 dann nochmal was anschauen.
- 5 I: Also was das deine Idee, oder die deiner Eltern?
- 6 B7: Die von meinen Eltern, aber eben, dass wir das jetzt zuerst gehen, wir gehen
7 wahrscheinlich noch in ein anderes Museum später nochmal, aber dass wir jetzt in
8 das Museum hier gehen, das war meine.
- 9 I: Und wie habt ihr euch für das Museum entschieden?
- 10 B7: Online gefunden einfach. Bei Karlsruhe.

11 I: Also seid ihr von Karlsruhe?

12 B7: Nee, nee, aus der Nähe aber.

13 I: Und besuchst du so öfters ein Museum?

14 B7: Ja, tendenziell schon eher, ja.

15 I: Was bedeutet öfters für dich?

16 B7: So, ein zweimal im Monat.

17 I: Und immer mit deinen Eltern oder auch mal mit Freunden?

18 B7: Nee, nee, auch mal, ja mit Freunden, ja doch.

19 I: Ja?

20 B7: Ja, schon auch.

21 I: Das heißt in deinem Freundeskreis sind auch Museumsbesuche und so Thema.

22 Also ihr sprecht auch drüber und so?

23 B7: Ja, ja.

24 I: Und besuchst du auch die andere Ausstellung hier im Museum?

25 B7: Ja, schauen wir uns das auch noch an.

26 I: Das heißt die Ausstellung war jetzt nicht irgendwie konkret?

27 B7: Nee.

28 I: Okay. Und was hat dir hier besonders gefallen?

29 B7: Eben gerade die Ausstellung, wo wir von da drüben kommen [zeigt auf den Teil

30 der Ausstellung mit Bezug zu Age of Empires], die fand ich eben relativ schön, weil

31 ich bin eher, ich mag es mit so bunteren Sachen eben, so was.

32 I: Und also dir haben die Farben gefallen oder die Thematik?

33 B7: Ja, das ist ansprechender. Aber auch, ja, die Thematik auch.

34 I: Und was hat dir nicht so gut gefallen in dieser Ausstellung?

35 B7: Wirklich nicht so eigentlich fast gar nichts, aber ist jetzt eher das nicht so an-

36 sprechend, ist eben unten der untere Bereich eben, sag ich mal.

37 I: Und die Ausstellung besteht ja, also jetzt hier oben auf dem Bereich, besteht ja
38 aus mehreren Themen. Da fandest du jetzt das besonders ansprechend, auch we-
39 gen diesem Computerbezug?

40 B7: Ja, auch mit dem Computerbezug, ja.

41 I: Und welche Art von Exponaten magst du in einer Ausstellung? Also eher so Bilder
42 oder Original oder auch mal Digitales?

43 B7: Ja, eher Kunst, eher Kunst, wirklich so im klassischen Sinne eben.

44 I: Okay, und wie stehst du zu interaktiven Elementen? Magst du sowas?

45 B7: Ja, wenn es gut gemacht ist, es gibt schon oftmals gut gemachte Elemente,
46 eben in Stuttgart war ich mal im Museum wo das gut gemacht ist.

47 I: Was bedeutet für dich gut gemacht?

48 B7: Es war einfach ansprechend eben für die Menschen, die wo im Museum sind,
49 und es ist auch verständlich übergebracht, eben dass dann für jeden auch zugäng-
50 lich ist, sozusagen.

51 I: Okay, alles klar. Und jetzt hier in dieser Ausstellung, fandest du es zugänglich?
52 Also fandest du es einfach, die Themen und die Zusammenhänge zu verstehen?

53 B7: Relativ unterschiedlich eben, vorher mit diesen polnischen Flüchtlingen, wäh-
54 rend dem Zweiten Weltkrieg eben, das fand ich sehr zugänglich und auch mit den
55 Bildern auch alles schön beschrieben, alles, auch mit Texten für die Leute eben.
56 Unten ist eher ein bisschen komplexer, sag ich jetzt mal, eher relativ nur Bilder eben
57 mit diesen Geschichten noch. Es war jetzt nicht so. Hier oben besser gemacht, fand
58 ich, als von dem.

59 I: Und liest du dir als auch so die Museumstexte durch?

60 B7: Ja, schon, eigentlich ja. Nee nicht zu lang, ich lese mir die eigentlich schon
61 immer durch.

62 I: Okay. Hattest du das Gefühl, dass irgendwas in dieser Ausstellung auch was mit
63 dir oder deinem Leben oder deinen Interessen zu tun hat?

64 B7: Nicht unbedingt so wirklich bisher.

65 I: Ja, und jetzt noch ein bisschen spezieller auch zu Jugendlichen. Meinst du, dass
66 Jugendliche Zielgruppen von Museen sind im Allgemeinen?

67 B7: Ich denke, es wirkt, der Wandel dahin ist momentan schon da. Eben jetzt, hier
68 auch mit Age of Empires eben drüben gerade eben, denk eher schon mit so was
69 Digitalen. Aber in den meisten Museums noch nicht wirklich.

70 I: Okay, und wie findest du es jetzt hier in dieser oberen Ausstellung? Denkst du,
71 das wäre was für Jugendliche?

72 B7: Tendenziell schon.

73 I: Und woran machst du so was denn aus?

74 B7: Schwierig, ist relativ unterschiedlich, ob das für die Menschen ansprechend ge-
75 staltet ist. Gut es kommt auch noch, drauf an, ob man mit der Geschichte, eben
76 damit was anfangen kann. Eben mit diesen brasilianischen Menschen oder eben
77 auch mit dem Teppich oder so was. Ob man mit so was was anfangen kann. Wenn
78 man dafür nicht empfänglich ist, dann bringt es natürlich nie was, dann bringt es
79 egal, für welche, für die Zielgruppe nix.

80 I: Okay, aber jetzt irgendwie was, was speziell Jugendliche anspricht? Hast du da
81 was im Kopf, irgendwas Thematisches oder so was?

82 B7: Ja gut, Umwelt, Klimawandel eben, so was.

83 I: Okay, und was denkst du, könnte man verbessern, um ein Museum oder eine
84 Ausstellung besser empfänglich für Jugendliche zu machen?

85 B7: Ich glaube gerade für Jugendliche diese langen Texte, ich glaube nicht, dass
86 viele das dann durchlesen. Deswegen glaube ich wirklich mit so Bildschirmen eben,
87 wo man mit so kurzen Stichworten, wie jetzt gerade hier vor uns, ich glaube das ist
88 eher praktischer dafür. Weil diese langen Texte, ich glaube nicht, dass sich die jeder
89 Jugendliche durchliest.

90 I: Und also hier in der Ausstellung sind ja viele Videos, auch. Denkst du, das ist dann
91 besser?

92 B7: Ja, ich glaube auch das hilft sehr dafür.

93 I: Okay, aber können die dann auch zu lang sein oder irgendwie, weil man muss
94 man ja oft auch Untertitel lesen, wäre das eine Schwierigkeit, deiner Meinung nach?

95 B7: Es kann immer eine Schwierigkeit sein, aber die Frage ist, wenn man wie ge-
96 sagt, wenn man dafür nicht empfänglich ist und das auch gar nicht erst möchte,
97 dann bringt es auch nichts. Aber ich glaube nicht, dass man dann wirklich auch
98 herkommt. Deswegen, wenn man herkommt, dann muss man halt auch ein Kom-
99 promiss eingehen und sagen, dann lese ich jetzt halt eben das oder schau das Vi-
100 deo eben an.

101 I: Okay. Welches, wenn du dir jetzt ein Thema, irgendein Thema, muss jetzt kein
102 klassisches Thema sein, aber wenn du jetzt aussuchen würdest, was du dir noch
103 für eine Ausstellung wünschen würdest, was wäre das?

104 B7: Boah schwierig. Irgendwas mit Kunstgeschichte. Irgendwie muss es nicht beson-
105 ders sein, sondern in irgendeiner Epoche, irgendein Künstler, wo man zum Beispiel
106 beleuchtet oder so was in die Richtung?

107 I: Gibt es etwas, was dich abhält in bestimmte Museen zu gehen? Irgendwas, wenn
108 du das vorher weißt, gehst du nicht hin?

109 B7: Eigentlich nicht.

110 I: Gibt es irgendwas, wo du weißt, wenn es das gibt, dann geh ich auf jeden Fall hin.
111 Also, weiß ich, wenn du jetzt weißt, da waren deine Freunde oder so.

112 B7: Ja, so was. Wenn jetzt das Feedback kam von mehreren Leuten und die sagen,
113 okay, das Museum ist schön oder so, das ist toll, das schaut man sich tendenziell
114 eher an.

115 I: Und es gibt ja oft in den Museen mittlerweile Workshops oder Lesungen und Ver-
116 anstaltungen, gehst du zu so was?

117 B7: Das mache ich jetzt bisher noch nie eigentlich.

118 I: Zu welcher Art von Workshop würdest du gehen wollen?

119 B7: Weiß gar nicht.

120 I: Also es gibt ja Workshops, die irgendwie künstlerischer Art sind, wo man es wirk-
121 lich herstellt, und dann gibt es ja Workshops, die sind eher so theoretisch, also wie
122 Lesungen oder so was.

123 B7: Ich glaube eher was Praktisches, wo man wirklich dann was herstellt.

124 I: Aber tendenziell ist eigentlich eher nichts für dich.

125 B7: Nee, so Workshops nicht, lieber Ausstellungen.

126 I: Es gibt auch die Überlegung, dass mehr Jugendliche auch bei der Erarbeitung
127 von Ausstellungen mitarbeiten sollen. Wie findest du so was?

128 B7: Das finde ich eigentlich sehr gut, dass man die Leute mehr mit einbezieht und
129 so. Das macht es natürlich auch besser und auch für die Zielgruppen dann eben
130 ansprechender oftmals auch.

131 I: Hättest du da theoretisch persönlich Interesse dran?

132 B7: Ähm ja doch, ja, eigentlich schon. Wenn das Thema passend ist, und es mir
133 gefällt, dann eigentlich schon.

134 I: Auch in deiner Freizeit? Oder müsste das dann irgendwie in ein Schulprojekt ein-
135 gebunden sein?

136 B7: Ich könnte es mir tatsächlich auch in der Freizeit vorstellen.

137 I: Alles klar. Und würdest du, wäre dir eine Ausstellung sympathischer, wenn du
138 weißt, dass da auch junge Menschen mitgearbeitet haben?

139 B7: Ich würde es mir auf jeden Fall sehr gern deswegen anschauen, weil mich inte-
140 ressiern würde, wie es eben umgesetzt ist von den jungen Leuten auch.

141 I: Das war es auch so weit. Hast du noch irgendwas, was dir jetzt einfällt noch spon-
142 tan zu Jugendlichen und Museen?

143 B7: Diese Mitgestaltung ist sehr hilfreich und macht es empfänglicher auch. Dann
144 gehen auch, denke ich, öfters Leute hin oder tendenziell eher hin.

145 I: Super, vielen Dank.

146 B7: Gerne, kein Problem. Schönen Tag noch.

10.6.2.4. Transkription viertes Interview mit B8 und B9

Datum: 02.01.2025

Interviewpartner:

- B8: männlich, 15 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B9: männlich, 16 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Das Interview fand bei der Garderobe des Museums statt.
- Die Gruppe bestand aus zwei Jugendlichen, zwei Kindern und einem Mann.
- Sie hatten keine Zeit für ein Interview, haben aber kurz von sich aus etwas erzählt, nachdem vorgestellt wurde, um was es in dem Interview geht.
- Interview wurde nicht aufgenommen, sondern im Nachhinein in einem Gedächtnisprotokoll aufgeschrieben.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung gesehen, sie haben diese jedoch besucht.

Gedächtnisprotokoll:

- 1 B8: Ich mochte das Museum sehr gerne, weil es so anders war. Ich hatte keine
- 2 Erwartungen an den Besuch, aber ich mochte vor allem die vielen Videos. Norma-
- 3 lerweise mag ich Geschichte nicht so sehr, weil ich da schon in vielen Museen war
- 4 und es oft langweilig ist. Bei ‚Fellow Travellers‘ mochte ich auch die Geschichte.
- 5 Aber generell fand ich diese Ausstellung richtig gut, weil es mal was anderes war
- 6 als sonst. Es hatte andere Themen und es war nicht immer dasselbe.
- 7 B9: Ich mag generell Geschichte. Er mag sie nicht so, aber ich schon. Und ich fand
- 8 die Ausstellung auch super und es war sehr modern.
- 9 [Vater möchte los]

10.6.2.5. Transkription fünftes Interview mit B10

Datum: 02.01.2025 um 16:36 Uhr

Dauer: 00:05:42

Interviewpartnerin (B10): weiblich, 15 Jahre alt, Realschule, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich des Museums statt.
- Gruppe bestand aus einer Jugendlichen und einer Frau
- Die Frau ist während dem Interview zur Garderobe gegangen und hat danach abseits gewartet.
- Interview wurde mit Mikrophon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe war nicht in der Ausstellung, sondern in anderen Teilen des Museums.

Transkription:

- 1 I: Wie kommst es, dass du heute hier bist?
- 2 B10: Das war ein Geburtstagsgeschenk bei meiner Tante. Einen Tag zusammen in
- 3 Karlsruhe.
- 4 I: Schön. Und hast du dir das Museum ausgesucht?
- 5 B10: Nein, ich bin hier völlig überraschend reingekommen.
- 6 I: Also deine Tante hat das für dich ausgesucht quasi?
- 7 B10: Ja.
- 8 I: Und hattest du irgendwelche Erwartungen an den Museumsbesuch?
- 9 B10: Nein, gar nicht. Ich bin hier ohne Vorbehalte reingekommen. Aber es hat mir
- 10 richtig gut gefallen.
- 11 I: In welcher Ausstellung warst du denn?
- 12 B10: Ich war im Lichthof 1 und 2. Da vorne. Es war richtig schön.

13 I: Und kannst du mir sagen, was du normalerweise an Museen magst?

14 B10: Normalerweise an Museen, das ist so jetzt eine schwere Frage. Ich bin nicht
15 so oft im Museum. Ich war mit meiner Familie das erste Mal im Urlaub. Normaler-
16 weise bin ich auch hin, um die Vorfahren zu entdecken. Was vor meiner Zeit war zu
17 entdecken.

18 I: Also so geschichtliche Themen?

19 B10: Ja, geschichtlich.

20 I: Du sagst, du warst noch nicht so oft im Museum? Wie kommt es?

21 B10: Es kommt dadurch, dass mir oft die Zeit fehlt. Dass ich halt viel Schule habe.
22 Und dann in den Ferien oft Lektüren aufhabe und für die Arbeiten danach lernen
23 muss. Ich mache nächstes Jahr Abschluss. Deswegen ist viel sowieso zum Lernen.

24 I: Gibt es auch Sachen, die du an Museen nicht so magst? Oder an den zwei Besu-
25 chen, die du jetzt hattest?

26 B10: Eigentlich nicht. Man sieht oft, was ich schätze, ist eher die Ruhe, die hier ist.

27 I: Schön. Und hast du herausgefunden, welche Ausstellungselemente du magst?
28 Also es gibt ja Texte, dann gibt es Videos, dann gibt es Sachen, die du interaktiv
29 machen kannst.

30 B10: Ja, eigentlich so das Altmodische. Also diese Bilder anschauen, sich selbst
31 etwas dazu ausdenken.

32 I: Das heißt, die Museumstexte liest du dir eher nicht so durch? Oder schon auch?

33 B10: Die Texte, manchmal. Manchmal ist es mir aber auch zu viel.

34 I: Das heißt am liebsten einfach Bilder selbständig anschauen?

35 B10: Ja, Bilder anschauen, mit eben jetzt zum Beispiel meiner Patentante drüber
36 reden.

37 I: Okay und selbst interpretieren quasi.

38 B10: Ja.

39 I: Das heißt, deine Tante hat auch ausgesucht, in welche Art von Ausstellung du
40 gehst, weil, es gibt hier ja verschiedene.

41 B10: Ja, weil sie hier einfach schon mal war und wusste, das ist gut.

42 I: Okay, danke. Hast du das Gefühl, dass Museen was für Jugendliche sind, so all-
43 gemein?

44 B10: Ja, tatsächlich. Ich finde auch, in meiner Klasse wird zu wenig drüber gespro-
45 chen, dass sie ins Museum gehen. Ich würde viel öfter ins Museum gehen, wenn
46 ich die Zeit hätte. Da es einfach auch schön ist. Man erlebt was, man sieht was,
47 man erfährt was Neues.

48 I: Okay. Und denkst du, es gibt Themen, die besonders Jugendliche ansprechen
49 würden?

50 B10: Nö, es kommt auf die Person drauf an, was man als Mensch so mag.

51 I: Ja. Das heißt, in der Klasse spricht ihr nicht so über Museen, aber du mit deinen
52 Freundinnen vielleicht im Privaten?

53 B10: Manchmal. Also, ich weiß, dass meine Freundin zum Beispiel auch Museen
54 mag. Da tauschen wir uns so aus, was sie mag und was ich mag.

55 I: Okay. Und würdest du auch mal mit Freunden zusammen in Museen kommen
56 oder eher nur mit der Familie?

57 B10: Nö, als auch mit Freunden.

58 I: Also kannst du dir vorstellen?

59 B10: Ja.

60 I: Okay. Und es gibt manchmal in Museen, manche machen ja auch so Veranstal-
61 tungen, wie zum Beispiel Workshops oder Führung oder Lesung. Hast du an so was
62 teilgenommen?

63 B10: Nein, nicht direkt, also an einer Runde quasi, aber nicht mit Menschen, son-
64 dern eher so über Audio. Und das war eigentlich cool, weil dann hat man so was
65 was direkt am Ohr und hat dann was darüber erzählt bekommen.

66 I: Okay. Und es gibt neue Ansätze, dass man auch das Publikum mit einbezieht in
67 die Ausstellungsentwicklung. Würde dich so was interessieren, also an einem Mu-
68 seum mitzuarbeiten in deiner Freizeit?

69 B10: Kommt, ja, also schon. Mir hat in der Ausstellung da auch gefallen, dass man
70 auch zwischendrin sich einfach hinsetzen konnte. Und wenn das mehr Museen hät-
71 ten, dann wäre das halt schon cool, also ja.

72 I: Ja. Und warst du auch schon mal mit der Schule im Museum?

73 B10: Nein.

74 I: Und würde dich eine Ausstellung besonders interessieren, wenn du weißt, da ha-
75 ben Jugendliche mit dran gearbeitet? Zum Beispiel ausgesucht, was in die Ausstel-
76 lung kommt oder Texte geschrieben dafür?

77 B10: Ja, würde mich schon interessieren. Weil es einfach auch so Gleichaltrige sind,
78 also die denken, wie ich, sage ich mal. Ja.

79 I: Aber hättest du auch selbst Interesse daran mitzuarbeiten an so was?

80 B10: Kommt drauf an. Ich glaube, dafür bräuchte ich mehr Hintergrund über Mu-
81 seen. Also wenn ich jetzt schon öfters in Museen gewesen wäre, was jetzt halt mein
82 Ziel ist für dieses Jahr, schon. Ja, wirklich.

83 I: Und wenn du sagst, das ist dein Ziel. In welche Arten von Museen würdest du
84 gehen?

85 B10: Alles, ich möchte irgendwie alles sehen. Ich fand, ich glaube, ich war viel zu
86 wenig in Museen. Mich interessiert das viel mehr seit dem Urlaub eben. Und ich
87 möchte irgendwie alles sehen.

88 I: Okay. Gibt es noch irgendwas, was du sagen willst, vielleicht zum Thema Mu-
89 seum? Oder Jugendliche im Museum?

90 B10: Also ich finde, Jugendliche sollten mehr ins Museum gehen. Weil, es ist tat-
91 sächlich schön. Es ist nicht so langweilig, wie man denkt.

92 I: Ah, ganz kurz noch. Warum denkst du, dass Jugendliche denken, dass Museen
93 langweilig sind?

94 B10: Also, ich krieg das oft in meiner Klasse mit. Viele sagen, es ist langweilig, nur
95 so vor Bildern zu stehen, die aus alten Zeiten sind. Aber es ist eigentlich viel mehr.
96 Man macht sich ja auch tatsächlich Gedanken. Warum haben die so geschaut und
97 ja, deswegen. Wenn man öfters da ist, bekommt man das mit, als nur so in der
98 Klasse was zu hören.

99 I: Vielen Dank.

100 B10: Kein Problem.

10.6.2.6. Transkription sechstes Interview mit B11

Datum: 02.01.2025 um 16:49 Uhr

Dauer: 00:06:22

Interviewpartner (B11): männlich, 16 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich des Museums statt.
- Gruppe bestand aus einem Jugendlichen und zwei Erwachsenen.
- Die Erwachsenen sind während des Interviews zur Garderobe gegangen und haben da abseits gewartet.
- Interview wurde mit Mikrophon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet. Sie waren in anderen Teilen des Museums

Transkription:

- 1 I: Wie komm es, dass du heute hier bist?
- 2 B11: Durch meine Eltern. Mein Vater hat Geburtstag und da haben wir gesagt, wir
3 gehen einfach mal nach Karlsruhe. Ich komme eigentlich aus Bruchsal. Und dann
4 haben mir gesagt, wir schauen uns das mal an. Und ja genau.
- 5 I: Und warum habt ihr euch das ZKM ausgesucht?
- 6 B11: Weil wir auf das Ganze auch online gestoßen sind und es ganz interessant
7 fanden einfach. Ich war hier noch nie, deshalb dachte ich mir, warum nicht.
- 8 I: Okay. Und in welchen Ausstellungen wart ihr?
- 9 B11: Weil, also wir waren nur nicht oben. Das muss ich dazu sagen. Nicht oben.
- 10 I: Aber hier unten rechts in den zwei Stockwerken?
- 11 B11: Nee, auch nicht. Da waren wir auch nur unten, weil wir, leider, hat uns die Zeit
12 nicht gereicht. Und das brauchst du wahrscheinlich, oder?

13 I: Ach nee, nee, alles gut.

14 B11: Aber der Eindruck von hier unten war echt schön und ist so offen geschaltet
15 und was uns auch sehr gut gefallen hat, dass es ein bisschen dunkler hier ist. Und
16 wir waren noch im Store da drüben. Ganz interessant, da gibt es ja viele Bereiche.
17 Ja.

18 I: Kannst du mir vielleicht allgemein sagen, was du so an einem Museum magst und
19 was du nicht so magst?

20 B11: Also ich mag es, wenn es neuer gestaltet ist, generell. Also wir waren mit der
21 Schule öfters in Museen und ich muss ehrlich sagen, ziemlich altbacken teilweise
22 und dass ist hier was mir sehr gut gefällt, ist, dass es trotzdem modern ist. Also es
23 spricht einfach einen an und ja, gefällt mir echt sehr gut. Wir waren nur nicht oben,
24 leider, weil es uns zeitlich nicht gereicht hat. Aber ich finde, das ist für junge Leute
25 hier, glaube ich, ganz ansprechend. Ja.

26 I: Und gehst du oft ins Museum?

27 B11: Tatsächlich nur mit der Schule.

28 I: Nur mit der Schule? Also auch nicht nur mit der Familie?

29 B11: Nee.

30 I: Also das ist heute eher eine Ausnahme?

31 B11: Ausnahme, ja.

32 I: Und was hält dich davon ab?

33 B11: Dass, wenn wir jetzt schon mal waren, das war als ich noch kleiner war und
34 dass es einfach für mich sehr langweilig war. Immer ziemlich eintönig und so. Ja.
35 Aber das hat mir jetzt echt sehr gut gefallen. Also wir waren auch in Berlin, ich weiß
36 gar nicht mehr, wo das war, mit der Schulklasse und es war auch schon moderner
37 gestalten. Es war glaube ich so ein Mauer-Museum mit so einem Extra nochmal.
38 Also ich finde, dass wenn es einfach so ein bisschen moderner ist, so was anspre-
39 chender einfach besser ist, wie man jetzt einfach rein im Museum geht, wo vielleicht
40 irgendwie ja schon, ich weiß nicht, wie ich es beschreiben soll. Einfach dieser Vibe
41 ist hier besser gegeben, wie im anderen Museum.

42 I: Unter modern verstehst du dann auch das Digitale oder die Architektur?

43 B11: Ja, Digitale.

44 I: Das heißt, in Ausstellungen schaust du dir auch vor allem Filme an und das Digi-
45 tale und weniger die Texte?

46 B11: Ja genau. Ja, etwas, was mit mehr Bildern zu tun hat. Und was halt auch online
47 einfach gegeben ist. Also manche Museen sind ja präsenter online und manche
48 weniger. Und meistens sind die, die ein bisschen, ja nicht so präsent sind, die sind
49 dann auch die, die eintönig und langweilig sind

50 I: Und nutzt du auch so interaktive Ausstellungselemente?

51 B11: Also was heißt das?

52 I: Das heißt, wenn manchmal, wo du was selber aufschreiben kannst oder wo du
53 ein Spiel machen kannst oder so was?

54 B11: Ja, das ist glaube ich auch cool. Das war in Berlin so, da gab es auch so ein
55 paar Stationen, wo man was machen konnte und wo du dich selbständig so ein
56 bisschen weiterbilden kannst. Das ist auf jeden Fall sehr cool.

57 I: Und wenn du dir jetzt aussuchen könntest, welche Themen ein Museum ausstel-
58 len könnte, also muss auch kein klassisches Museumsthema sein, hast du da
59 Ideen?

60 B11: Okay, KI würde mich auf jeden Fall interessieren, weil, das kommt ja jetzt alles
61 und auch in der Schule oder so nutzen wir das schon und daher KI. Ich habe auch
62 ein paar Bücher jetzt hier im Store gefunden über KI und so. Ich weiß nicht, vielleicht
63 ist ja oben was zu KI. Ah nee, Gameplay glaub ich.

64 I: Ja genau, Gameplay. Und was denkst du, könnte ein Museum tun, um anspre-
65 chend für Jugendliche zu sein?

66 B11: Mehr Werbung, auf jeden Fall. Und präsent auch auf den sozialen Netzwerken
67 zu sein. Instagram, TikTok, TikTok noch mehr. Weil da einfach noch mehr Leute sind
68 und ja.

69 I: Folgst du einem Museum auf Social Media?

70 B11: Nee, nein.

71 I: Okay. Und manche Museen bieten ja auch Veranstaltungen an, wie Workshops
72 oder so was. Würdest du daran teilnehmen oder hast du schon mal an so was teil-
73 genommen?

74 B11: Also so Workshops war in Berlin, so ich weiß nicht mehr, ich krieg das nicht
75 ganz zusammen. Das war, da haben wir so Aufgaben gestellt bekommen und sollten
76 dann halt eben in der Stadt so diese verschiedenen Aussichtspunkte finden, bezie-
77 hungsweise auch die verschiedenen historischen Orte und dann gab es noch so
78 paar Aufgaben. Und ich fand es eigentlich am Anfang fast ein bisschen nervig, aber
79 später hat man auch nachher was mitgenommen. Und ich glaube, das ist gut, wenn
80 man so ein bisschen interaktiv und so ein paar Workshops macht, vielleicht auch
81 geleitet für irgendjemandem, der so ein Guide ist oder so. Das ist gut ja.

82 I: Es gibt Ansätze, wo auch das Publikum in die Ausstellungsgestaltung mit einflie-
83 ßen kann, zum Beispiel, dass Jugendliche mitentscheiden können, einen Text
84 schreiben können oder dass sie entscheiden können, welche Themen es gibt. Wür-
85 dest du in Ausstellungen eher gehen, wenn du wüsstest, dass Jugendliche daran
86 mitgearbeitet haben?

87 B11: Das ist jetzt ja, ich glaube, es hängt vom Thema ab, aber grundsätzlich würde
88 ich es cool finden. Also wenn ich wüsste, okay, in meiner Altersgruppe haben auch
89 welche mitgearbeitet. Ja

90 I: Okay. Und wie ist das zeitlich? Würdest du eher nur in den Ferien oder auch nach
91 der Schule mal eine Ausstellung besuchen?

92 B11: Nach der Schule ist es schwierig, aktuell bei mir, weil es halt aufs Abi zugeht.
93 Aber in den Ferien dann doch eher, jetzt aktuell. Ja, Ferien.

94 I: Sprichst du mit Freunden auch mal über ein Museum oder über eine Ausstellung,
95 die jemand in eurem Freundeskreis besucht hat?

96 B11: Also, wenn wir drin waren, dann ja, dann auch schon, wie wir es fanden, weil
97 ich glaube, das ist ganz wichtig und das ist bei uns auch so, also wir tauschen schon
98 aus. Aber halt nur, wenn ich dann da war und das ist halt gegebenenfalls eher we-
99 niger.

100 I: Bei deinen Freunden dann wahrscheinlich auch eher weniger.

- 101 B11: Ja.
- 102 I: Okay. Fällt dir noch irgendwas spontan ein zum Thema Jugendliche im Museum?
- 103 B11: Ja, also ich glaube, der Punkt dieser sozialen Netzwerke, der muss auf jeden
104 Fall viel mehr gegeben sein. Weil, so Instagram ist auch eher schon wieder ein
105 bisschen weniger, eher TikTok. TikTok ist wirklich aktuell so am Brennen. Und ich
106 würde da, ich glaube, wenn man wirklich aktiv ist, wenn man da eine große Com-
107 munity hat, dann kann man da viel erreichen.
- 108 I: Super. Vielen Dank.
- 109 B11: Danke dir!

10.6.2.7. Transkription siebtes Interview mit B12 und B13

Datum: 05.01.2024 um 15:39 Uhr

Dauer: 00:10:35

Interviewpartner:

- B12: männlich, 15 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B13: männlich, 12 Jahre alt, Montessori-Gesamtschule, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt.
- Gruppe bestand aus zwei Jugendlichen und zwei Erwachsenen.
- Die Erwachsenen sind kurz gegangen, um Jacken zu holen, haben sich dann dazu gestellt und zugehört.
- Interview wurde mit Mikrofon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet. Sie waren aber in der ‚Fellow Travellers‘ Ausstellung.

Transkription:

- 1 I: Wie kommt es, dass ihr heute hier seid?
- 2 B12: Meine Mutter hat Geburtstag, deswegen konnte sie so den Tag aussuchen.
- 3 Und ich glaube, das war ihr Wunsch, dass wir hierherkommen sind.
- 4 B13: Ja.
- 5 I: Also sie hat es ausgesucht?
- 6 B12: Ja oder unsere Eltern.
- 7 I: Und in welchen Ausstellungen wart ihr??
- 8 B12: In beiden, also in dieser ZK-Dingsausstellung. Also in dieser Kunstaussstellung
- 9 und Gameplay und dann das von der Japanerin und das oben drüber die ‚Fellow
- 10 Travellers‘

11 I: Okay, meine Masterband geht vor allem um diese ‚Fellow Travellers‘ Ausstellung.
12 Könnt ihr euch daran erinnern?

13 Beide: Ja.

14 I: Was hat euch denn daran gefallen oder nicht gefallen, beides vielleicht?

15 B12: Also mir hat nicht gefallen, dass es so ein bisschen von unten, von der Künst-
16 lerin. Ich habe nicht ganz verstanden, was sie gemeint hat. Also auch vor allem
17 dieses Video am Anfang habe ich gar nicht verstanden. Und ich wusste auch nicht,
18 was daran interessant war. Des fand ich nicht so cool. Aber oben drüber, wo es so
19 über die indigenen Völker ging, das fand ich cool.

20 B13: Ja, ich auch. Ich fand oben vor allem die Abteilung cool, wo man sich was, wo
21 man in diese Glasvitrinen schauen konnte. Weil, das war so was Richtiges.

22 I: So dieses Geschichtliche meinst du?

23 B13: Ja, und nicht so wie unten drunter dieses mit den Postern wo irgendein Ge-
24 schnörkel drauf ist.

25 I: Also das hast du oben besser verstanden, oder wie?

26 B13: Ja

27 B12: Ich glaube, er meint die, wo auch echte Beispiele drin waren, zum Beispiel
28 diese Handschuhe mit den Seepocken drauf und so.

29 I: Ah ja. Und habt ihr irgendwelche Arten, also Sachen, die ihr euch gerne anguckt,
30 also Bilder oder vielleicht so Sachen, wo ihr auch selber was aufschreiben könnt
31 oder dass ihr etwas spielen könntet oder eben so was Geschichtliches?

32 B13: Ja, also ich find Bilder gut, wenn die nicht so komplex gerade sind. Und ich
33 find auch, wenn ich auch was selber dazu beitragen kann.

34 B12: Ja, was Interaktives ist immer gut. Also wenn wir in ein Museum gehen, dann
35 hauptsächlich, weil es da etwas Interaktives gibt, weil das macht das so ein biss-
36 chen interessanter alles.

37 B13: Ja, oder irgendwelche generell interessante Sachen, wo man zum Beispiel ins
38 Gelände geht oder so was mit Häusern.

39 B12: Also was man auch aus dem Alltag kennt, wo man was dazu lernt zum Beispiel.
40 Die Bilder waren jetzt auch ganz interessant von der Kunstaussstellung dahinten,
41 weil man eben diese alten Bilder auch gesehen hat und gesehen hat, wie krass,
42 also wie alt die sind.

43 B13: Und man hat auch verstanden, was die Leute dabei gedacht haben, also was
44 war, während die das gemacht haben.

45 I: Ja, okay, alles klar. Und wenn ihr meintet, interaktiv meint ihr damit eher so was
46 Digitales oder auch schon was, ihr in die Hand nehmen könntet, was jetzt nicht
47 Medien sind, sondern Gegenstände, Spiele oder Bücher.

48 B12: Also, was man in die Hand nehmen kann, ist schon gut.

49 B13: Ja

50 B12: Wo man auch was auslösen kann durch Handlungen, ist natürlich besser, zum
51 Beispiel diese Spiele da oben, da ist natürlich noch cooler.

52 B13: Oder wenn man auf so einen Knopf drückt und dann bewegt sich irgendwas,
53 dann ist das auch toll.

54 B12: Wir waren, glaube ich, in Berlin, gibt es so ein Museum, da konnte man selbst
55 aufschreiben, was einem gefällt und dann immer mit Knöpfen eingeben, was einem
56 gefallen hat, wenn man dann eine bestimmte Situation hat, und am Ende hat man
57 so sein Weltbild rausbekommen in der Zukunft. Also, wo man dann durch eigene
58 Handlungen ein Ergebnis rausbekommt, so was mein ich.

59 B13: Ja.

60 I: So nach euren Erzählungen hört es sich an, als ob ihr öfter in ein Museum geht?

61 B13: Ja, also ungefähr so alle drei Monate oder so.

62 I: Also, meistens in den Ferien oder auch mal in der Schulzeit.

63 B12: Ja meisten in den Ferien aber, auch in der Schulzeit, ja.

64 I: Und dann mit der Schule oder mit der Familie?

65 B13: Mit der Schule.

66 B12: Und manchmal auch mit der Familie?

67 B13: Ja manchmal

68 I: Und mit Freunden?

69 B12: Nein, hauptsächlich mit unseren Eltern, aber früher war es viel mit unserem
70 Opa, der ist jetzt leider gestorben und mit unserem Opa sind wir fast immer in ein
71 Museum gegangen.

72 I: Und redet ihr auch mal mit Freunden über Museen oder Museumsbesuche?

73 B12: Wir waren letztens in so einem Feriencamp, da waren wir in einem Museum,
74 da haben wir viel über Museen gesprochen, aber sonst nicht so.

75 I: Okay, also eher kein Thema. Und informiert ihr euch auch irgendwie über Museen,
76 also ob es etwas gibt, was euch gefällt, eine neue Ausstellung oder so was, habt ihr
77 da diesen Blick?

78 B12: Also das habe ich, glaube ich, einmal in Mannheim gemacht, bei dieser ägypt-
79 tischen Ausstellung, aber sonst kriegen wir immer die Informationen von unseren
80 Eltern, die informieren sich immer drüber.

81 Mutter [mischt sich ein]: Aber sie kommen eigentlich immer gerne mit, muss man
82 sagen. Da sind Kinder, die sagen näh. Aber ihr macht das immer gut mit, finde ich.

83 Beide: Ja.

84 Mutter: Auch vom Kleinen auf, die sind das gewöhnt.

85 B12: Ich habe das mit dem Opa auch erzählt.

86 Mutter: Ah ja, mit dem Opa auch.

87 I: Es gibt ja mittlerweile auch viele Museen, die auf Social Media unterwegs sind,
88 auf TikTok oder Instagram. Folgt ihr da jemandem?

89 B12: Nicht das ich wüsste.

90 B13: Ich folge generell nicht. Ich bin generell nicht auf TikTok aktiv.

91 I: Ah okay. Und wenn ihr euch ein Thema aussuchen könntet, über das eine Aus-
92 stellung gemacht wird, muss jetzt kein klassisches Thema sein, wie man es so
93 kennt, sondern irgendetwas, gibt es da was, was euch besonders interessieren
94 würde?

95 B12: Vielleicht so Samurai interessiert mich.

96 B13: Ja, oder so zum Beispiel, irgendwelche von früher zum Beispiel.

97 B12: Irgendwas von früher, wo es so viele Mythen drüber gibt zum Beispiel. Wo man
98 viele Fragen drüber hat. Wo die Fragen auch beantwortet werden können. Würde
99 ich sagen.

100 B13: Ja genau

101 I: Und es gibt mittlerweile auch den Versuch, das Publikum, also alle Leute, die in
102 Museen kommen, daran teilhaben zu lassen, wie eine Ausstellung gemacht wird.
103 Oder dass zum Beispiel Jugendliche mitentscheiden können, was dann auch in eine
104 Ausstellung kommt, oder Texte zu schreiben in irgendeinem Projekt. Findet ihr so
105 etwas interessant, also rein theoretisch?

106 B13: Ja.

107 B12: Ja, also finde ich gut.

108 I: Würdet ihr so etwas auch in eurer Freizeit tun, oder eher so mit der Schule?

109 B12: Also ich würde es mehr mit der Schule verbinden. Meine Freizeit ist haupt-
110 sächlich Training oder entspannen, weil ich fertig von der Schule bin oder eh schon
111 vom Lernen oder ich muss halt lernen. Leider.

112 I: Und bei dir?

113 B13: Ja, auch ähnlich. Also ich habe auch manche anderen Dinge, die ich auch
114 mache, aber zum Beispiel vielleicht in der Kunstschule oder so. Und dann in der
115 Freizeit mache ich mehr so etwas wie zeichnen oder irgendwie sich entspannen
116 oder was schauen.

117 B12: Also ich würde sagen, es passt mehr in die Schule.

118 B13: Ja.

119 I: Und denkt ihr, dass Jugendlichen allgemein gerne ins Museum gehen oder eher
120 nicht?

121 B13: Also kommt drauf an, was für Leute sind.

122 B12: Was für ein Museum. Also ich würde sagen, meine Freunde schon. Ich habe
123 Freunde, mit denen ich halt auch mal mich über so Sachen unterhalte, die vielleicht
124 für andere uninteressant sind, wie zum Beispiel Politik. Es gibt einen Freund von
125 mir, der sich sehr damit beschäftigt. Ich glaube, ja. Also meinen Freunden wird es
126 schon gefallen, aber ich denke jetzt nicht, dass es der Allgemeinheit der Jugendli-
127 chen gefallen würde.

128 B13: Und es kommt halt auch darauf an über was.

129 I: Und warum denkst du, dass es der Allgemeinheit wahrscheinlich nicht gefällt?

130 B12: Weil man sich viel konzentrieren muss. Und ich merke, dass meine, also dass
131 vor allem meine Generation nicht so mag, sich zu konzentrieren. Und ja, also viel-
132 leicht auch mit dem vielen Lesen. Es gibt ja immer weniger Leute, die lesen. Und
133 dann, ich selbst auch, aber ich mochte es von Anfang an nicht so wirklich. Ich hatte
134 eine kurze Zeit da habe ich gelesen, aber hier muss ich auch viel lesen, damit du
135 es verstehst. Da mach ich es, aber sonst nicht so. Und ich glaube, das ist auch ein
136 Faktor.

137 I: Und habt ihr Ideen, was ein Museum tun könnte, um interessanter für Jugendliche
138 zu sein?

139 B12: Die interaktiven Sachen.

140 B13: Ja, viele Sachen, die man auch verändern kann.

141 B12: Also, ja, das ist halt die Frage. Also, ich würde auch sagen, dass also die in-
142 teraktiven Sachen, allgemeine Sachen, worüber man als Jugendlicher auch norma-
143 lerweise auch Fragen hat. Wo es so viele Mythen drüber gibt, wo sich auch Jugend-
144 liche mit beschäftigen. Also auch Kleinkinder oder so, die interessieren sich auch,
145 z.B. für Richter oder so, z.B. und dann so Sachen über Ritter. Also, allgemein, es
146 gibt natürlich so was, das interessiert mehr Erwachsene. Und das ist auch meistens
147 nur für Erwachsene gemacht. Aber das oben mit den Videospiele z.B. haben die
148 gut gemacht. Also interaktiv und so Altersfragen-mäßig.

149 B13: Ja

150 I: Alles klar. Und manche Museen haben ja auch so Veranstaltungen, wie jetzt Work-
151 shops. Also, hier gibt es ja auch dieses Bäm-Lab, wo man mal was basteln kann
152 oder Führung oder so was. Macht ihr das auch manchmal?

153 B13: Ja, früher.

154 B12: Früher, also in der Grundschule habe ich das mal gemacht.

155 I: Aber jetzt nicht mehr?

156 B12: Nein. Also, wenn, dann hat man es ja in den Ferien gemacht. Und jetzt bin ich
157 in den Ferien mehr, also, ich genieße es mehr, einfach nichts zu tun in den Ferien.
158 Und dann gehe ich nicht mehr in so Ferienaktivitäten oder Ferienfreizeiten. Und da
159 hat man das immer gemacht, jetzt nicht mehr.

160 I: Okay, das wars so weit. Gibt es zum Abschluss noch irgendwas, was ihr sagen
161 wollt zum Thema Museum und Jugendliche?

162 B12: Ne ich glaube ich habe alles gesagt.

163 B13: Ne

10.6.2.8. Transkription achttes Interview mit B14, B15 und B16

Datum: 05.01.2024 um 16:05 Uhr

Dauer: 00:08:51

Interviewpartner:innen:

- B14: männlich, 17 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B15: weiblich, 17 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B16: weiblich, 13 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt.
- Gruppe bestand aus drei Jugendlichen und zwei Erwachsenen
- Die Erwachsene haben im Foyer gewartet, aber mit Abstand zur Interviewsituation
- Interview wurde mit Mikrofon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet. Sie waren nicht in der ‚Fellow Travellers‘ Ausstellung.

Transkription:

- 1 I: Wie kommt es, dass ihr heute hier seid?
- 2 B14: Spontaner Einfall von ihrem Vater, also eher Zufall würde ich sagen.
- 3 B15: Ja.
- 4 I: Und ihr wurde überredet oder hattet ihr auch Interesse?
- 5 B15: Ne geht so.
- 6 B14: Auch Interesse, als ich dann die Ausstellung gesehen habe von der mit dem
- 7 Videospil, also da hatte ich auch Interesse.
- 8 I: In welchen Ausstellungen wart ihr überall?
- 9 B15: Kunsthalle und Videospiele

10 I: Okay, und geht ihr öfters in Museen?

11 B14: Früher öfters aber, jetzt eigentlich weniger.

12 B15: Ja

13 B14: Also als Kind öfter.

14 I: Und woran liegt es, dass ihr jetzt weniger hergeht?

15 B14: Weiß ich eigentlich nicht, warum wir weniger gehen.

16 B15 [lacht]: Ich auch nicht. Also vielleicht die Ausstellungen, die bei uns in der Stadt
17 sind, die sind jetzt nicht so interessant. Die sind eher auf kleine Kinder ausgelegt.

18 B14: Ja genau. Wenn das Thema jetzt interessant wäre, dann würde ich jetzt auch
19 bei uns gehen.

20 B15: Ja

21 I: Und wenn ihr dann mal in ein Museum geht, ist das meistens mit Familie oder
22 auch mal mit Schule oder Freunde?

23 B14: Schule ja.

24 B15: Schule, ja schon eher.

25 I: Eher als mit der Familie auch?

26 B14: Ja, mittlerweile auch.

27 I: Okay, und wenn ihr so an eure Museumsbesuche zurückdenkt, was mögt ihr da-
28 ran und was mögt ihr daran eher nicht?

29 B14: Also etwas Neues zu entdecken, sozusagen, fand ich immer gut eigentlich.
30 Und was ich jetzt nicht so gut fand, also mittlerweile ist es ja besser, dass man mehr
31 was mitmachen kann oder irgendwas mit digital oder so. Das finde ich halt jetzt
32 besser. Ein bisschen einfach alles zu verstehen, dann auch als schlichter Text.

33 B15: Ja das Interaktive

34 I: Und bei dir?

35 B16: Ja auch so.

36 I: Okay. Genau, dann ist es auch quasi meine nächste Frage, welche Art von Expo-
37 naten ihr mögt. Also es gibt ja so Originale, also Originalbilder oder was Geschicht-
38 liches, und dann gibt es Texte oder eben dieses Interaktive oder auch Sachen, wo
39 man wirklich auch selber was erstellen kann.

40 B14: Wenn ich jetzt ins Museum gehe, finde ich, muss ich sehen, ist sehr interessant
41 mit geschichtlichem Hintergrund. Also so ja Geschichte, finde ich halt sehr interes-
42 sant. Und Geschichte, also jetzt nicht unbedingt ein Kunstwerk oder so, eher etwas
43 Originales mit ein bisschen Text und ein paar Bilder dazu, dass man das verstehen
44 kann, dass man die Geschichte verstehen kann, das interessiert mich eigentlich am
45 meisten.

46 B15: Ja, ich finde auch so Geschichte interessant, aber ich finde auch Kunst inte-
47 ressant, wo man sich so ein bisschen selber was dazu denken kann.

48 B16: Ich finde Kunst auch gut.

49 I: Super, danke. Und informiert ihr euch irgendwie über Museen?

50 B14: Also jetzt heute halt, als ich dann gehört habe, dass wir hier hin gehen, habe
51 ich es mir angeschaut im Internet. Aber sonst nicht.

52 I: Also auf der Webseite oder bei Social Media?

53 B14: Ja auf der Webseite.

54 I: Und folgt ihr irgendeinem Museum auf Social Media?

55 Alle: Nein

56 I: Wenn ihr euch ein Thema für eine Ausstellung aussuchen könntet, muss auch
57 kein klassisches Museumsthema sein. Was würde euch mal interessieren?

58 B14: Zum zweiten Weltkrieg würde ich reingehen, weil mich das sehr interessiert.

59 B16: Ich weiß nicht.

60 B15: Ich auch nicht.

61 B14 zu B15: Hast du kein Künstler oder so?

62 B15: Mir fällt nichts ein.

63 I: Okay. Wie ist denn eure Ansicht, sind Jugendliche überhaupt Zielgruppen von
64 Museen? Also versuchen Museen Jugendliche in das Museum zu bekommen. Also
65 machen die Angebote für sie oder denken, die sind halt da, wenn sie mit der Familie
66 kommen, aber sonst ist es eigentlich egal?

67 B14: Ich würde sagen, es kommt halt immer aufs Museum drauf an und aufs Thema
68 des jeweiligen Museums.

69 B15: Ich denke eher nicht. Eher mit der Familie

70 B14: Ja eher mit der Familie halt. Man wird jetzt auch nicht so gezielt auf Social
71 Media angesprochen. Also, da bekommt man jetzt keine Werbung unbedingt für ein
72 Museum oder so was. Wobei jetzt hier mittlerweile ja schon mit den Digitalen und
73 so weiter, kann man jetzt auch mehr die jüngere Zielgruppe ansprechen, würde ich
74 sagen.

75 I: Und wie wäre so eure Einschätzung, glaubt ihr, dass oder vielleicht auch, was ihr
76 von auch den Freunden hört oder so, gehen Jugendliche überhaupt in Museen?

77 B14: Nee, vielleicht nicht so typisch. Lass uns mal jetzt ins Museum gehen oder so.

78 B15: Nee nicht [alle lachen]

79 I: Und was glaubt ihr woran das liegt?

80 B14: Vielleicht, dass die meisten sich nicht mehr für irgendwelche Informationen
81 interessieren oder halt für die Kunst nicht so interessieren.

82 I: Also eher am Thema?

83 B14: Ja, Thema. Und vielleicht auch einfach zu bequem, mal sich aufzuraffen und
84 was anderes zu machen, als einfach nur zuhause zu sitzen, vielleicht auch.

85 I: Was denkt ihr, könnte man verbessern, dass Jugendliche vielleicht mehr herkom-
86 men wollen?

87 B14: Ja, das habe ich ja schon gesagt, mit der Digitalisierung, da kann man ja auch
88 jüngeren Leuten anlocken, sag ich jetzt mal. Ja, das auf jeden Fall und das interak-
89 tiv.

90 B15: Und Aktuelle Themen.

91 B14: Ja, aktuelle Themen. Und es halt einfach ein bisschen spannender ausführen.

92 I: Was wären jetzt für euch aktuelle Themen für Jugendliche? Weil, das ändert sich
93 ja auch je nach Altersgruppe.

94 B14: Vielleicht was mit KI oder so. Dass man das vielleicht erklärt, die Risiken daran
95 erklärt, und die offenen Fragen, dass man das halt auch besser verstehen kann,
96 vielleicht.

97 B15: Ja

98 I: Okay. Und dann gibt es jetzt auch mittlerweile so ein paar Konzepte, dass das
99 Publikum in Ausstellungserstellungen mit einbezogen wird, also zum Beispiel, dass
100 wer Lust daran hat, zum Beispiel einen Text zu schreiben kann oder mitentscheiden
101 kann, welche Exponate gezeigt werden. Denkt ihr, so was wäre interessant für euch
102 oder halt für Jugendliche allgemein?

103 B15: Ja, ich denke schon. Dass man sich halt ein bisschen einbringen kann.

104 B14: Ja, dass man halt mehr Teil von der Ausstellung dann ist oder sich mehr dazu
105 beziehen kann.

106 I: Und wäre das was, was ihr eher, wenn dann über die Schule machen würdet, oder
107 auch in der Freizeit, wenn das ein Thema wäre, was euch interessieren würde?

108 B15: Ich denke, wenn es über die Schule gemacht werden würde, dann wird es
109 vielleicht eher was.

110 B14: Ja, das ist einfach, weil dann, also wird man zwar auch nicht gezwungen, aber
111 dann würde man es halt auch machen, weil man es ja in der Schule machen müsste.

112 B15: Ja

113 I: Okay. Und würdet ihr eher in eine Ausstellung gehen, wenn ihr wüsstet, dass Ju-
114 gendliche mitgearbeitet haben?

115 B14: Ja.

116 B15: Ja, ich denke schon. Würde mich mehr ansprechen.

117 I: Okay, und dann gibt es auch mittlerweile viele Workshops oder so was wie Füh-
118 rungen, aber auch andere Arten von Veranstaltungen, Lesen oder so, mittlerweile
119 auch in Museen. Habt ihr so was schon mal gemacht, mitgemacht?

120 Alle: Nee

121 I: Weil ihr keine Infos dazu hattet oder weil es euch nicht angesprochen hat?

122 B14: Ich habe es noch nie mitbekommen, außer Führungen, dass es so was wirklich
123 gibt für Jugendliche.

124 I: Und wenn ihr es jetzt mitbekommen würdet, würde euch so was ansprechen oder
125 würde euch dann eher was Kreatives oder was wie eine Führung oder Lesung an-
126 sprechen?

127 B14: Also ich bin jetzt nicht so der Kreative, dann würde ich lieber so eine Führung
128 machen.

129 B15: Ja ich würde auch eher eine Führung machen und nichts Kreatives.

130 I: Gibt es noch irgendwas, was euch spontan einfällt, Thema Jugendliche, Museen,
131 was ihr mir nicht gesagt habt?

132 Alle: Nein.

133 I: Dann, danke schön, dass ihr mitgemacht habt.

10.6.2.9. Transkription neuntes Interview mit B17 und B18

Datum: 05.01.2024 um 16:31 Uhr

Dauer: 00:07:03

Interviewpartner:

- B17: männlich, 17 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B18: männlich, 17 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt.
- Gruppe bestand aus zwei Kindern, zwei Jugendlichen und drei Erwachsenen.
- Der Rest der Gruppe hat im Foyer gewartet, aber mit Abstand zur Interviewsituation.
- Interview wurde mit Mikrophon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet. Sie waren auch nicht in der ‚Fellow Travellers‘ Ausstellung.

Transkription:

- 1 I: Wie kommt es, dass ihr heute hier seid?
- 2 B17: Wir haben uns hier mit Freunden getroffen. Genau, und mit ihnen zusammen
- 3 die Ausstellung angeschaut.
- 4 I: Also Freunde von Familie oder Freunde von euch?
- 5 B17: Ja, von der Familie.
- 6 I: Und in welcher Ausstellung wart ihr?
- 7 B17: Die im achten und neunten Lichthof. Also die ganze Zeit.
- 8 B18: Also die ganz hinten mit dem Gameplay und die Gemälde.
- 9 I: Und hattet ihr irgendwelche Erwartungen an euren Museumsbesuch?

10 B17: Wir waren schon mal vor einigen Jahren hier. Daher kannten wir diese Aus-
11 stellung mit dem Gameplay noch. Bei der anderen Ausstellung wussten wir nicht
12 genau, was uns da erwartet.

13 I: Und geht ihr oft ins Museum?

14 B17: Also schon immer wieder.

15 B18: Ja, also meistens, wenn wir im Urlaub sind, dort. Meist auch irgendwie so ein
16 bisschen was Archäologisches. Dass wir uns irgendwelche archäologische Stätten
17 anschauen.

18 I: Und dann geht ihr mit Familie oder auch mal mit Freunden?

19 B17: In der Regel mit der Familie.

20 B18: Ja.

21 I: Und was mögt ihr am Museum?

22 B17: Also es gibt halt immer wieder irgendwie, jetzt bei Kunstmuseen, schöne Ge-
23 mälde. Aber auch interessante Sachen, die man dabei erfährt. Bei so Ausgrabungs-
24 stätten, ist es halt immer spannend zu sehen, wie früher Gebäude und Gegen-
25 stände ausgesehen haben.

26 I: Und du?

27 B18: Ja auch. Und bei technischen Sachen jetzt zusätzlich ist es auch spannend,
28 wie das so früher war und wie das funktioniert alles.

29 I: Und was mögt ihr nicht an einem Museum oder in einem Museum? Was stört
30 euch?

31 B17: Weiß jetzt nicht.

32 B18: mhm keine Ahnung.

33 I: Das ist okay. Und dann, es gibt ja unterschiedliche Arten von Exponaten. Also es
34 gibt so Originale, es gibt Kunstwerke, dann gibt es so interaktive Elemente, Digita-
35 les, Filme. Habt ihr da irgendwas, was ihr besonders gern mögt oder besonders
36 eher nicht mögt?

37 B17: Also ich finde so interaktive Sachen immer sehr schön, wenn ich es auch an-
38 schauen kann. Aber natürlich bei den Gemälden, mit so den ganzen Originalen, sind
39 die auch immer eindrucksvoll.

40 B18: Ich finde das auch alles, wie er das gesagt hat gut. Und ja...

41 I: Okay. Und nutzt ihr interaktive Elemente auch, wenn ihr in Ausstellungen seid?

42 B18: Ja, eigentlich schon, theoretisch.

43 B17: Also ich finde es kommt auch auf die Elemente an.

44 I: Okay, und was macht euch mehr Spaß? Also eher so Spiele oder manchmal kann
45 man ja auch Ideen aufschreiben.

46 B18: Also, Ideen aufschreiben als nicht so. Aber Spiele schon oft.

47 I: Okay. Informiert ihr euch irgendwie über Museen? Also was es gerade Neues
48 gibt?

49 B17: Ja, manchmal so, wenn man jetzt in irgendeine Stadt fährt, dass man da mal
50 schaut, was es da so gibt.

51 I: Aber ihr folgt jetzt niemanden, zum Beispiel auf Social Media oder so was?

52 Alle: Ne.

53 I: Okay. Und denkt ihr, dass Museen generell was für Jugendliche haben?

54 B17: Ja, schon. Also es gibt ja eben auch viele so interaktive Sachen, wie jetzt diese
55 ganzen Spiele. Das ist auf jeden Fall was für Jugendliche, würde ich sagen.

56 B18: Ja, denke schon.

57 I: Okay. Und habt ihr Ideen, was Museen noch besser tun können, damit sie noch
58 mehr für Jugendliche sind?

59 B18: Also vielleicht, wenn es manchmal nur was zum Anschauen gibt, dass das für
60 viele etwas langweilig ist.

61 I: Okay, also eher interaktiv ist besser.

62 B18: Ja.

63 I: Okay, und wenn ihr euch ein Thema aussuchen könntet, über das eine Ausstel-
64 lung gemacht werden würde, man kann ja alles ausstellen, es muss kein klassi-
65 sches Museumsthema sein, gibt es was, wo ihr sagt, oh, da hätte ich mal Lust drauf,
66 mich mehr zu informieren?

67 B17: Also was ich schön finde, ist so technisch und naturwissenschaftlich, wo man
68 auch sieht, vielleicht wie irgendwelche Maschinen funktionieren und direkt in Arbeit
69 und so was.

70 B18: Ja, und naturwissenschaftlich.

71 I: Okay, aber also welche Art von Naturwissenschaften?

72 B18: Physik, Mathe, sowas.

73 I: Okay. Nehmt ihr auch manchmal an so Führungen oder Workshops oder so was
74 in Ausstellungen oder Museen teil?

75 B17: Ja manchmal.

76 I: Welche Art wäre das denn? Also es gibt ja so kreative Workshops oder halt ir-
77 gendwas was, wo Informationen vermittelt werden?

78 B17: Es war häufig so gemischt, dass man Informationen kriegt, aber auch selber
79 was macht.

80 I: Und war das dann aber eher von der Schule aus oder auch was, was ihr im Pri-
81 vaten gemacht habt?

82 B18: Schule

83 B17: ja, eher Schule.

84 I: Okay. Es gibt mittlerweile auch so Versuche, dass das Publikum an einer Ausstel-
85 lung mitwirken kann, also dass sie zum Beispiel mitentscheiden können, welches
86 Thema benutzt wird oder welche Exponate oder dass sie einen Text dafür schreiben
87 können. Würde euch so was interessieren, also in Form von einem Projekt oder in
88 der Freizeit irgendwie?

89 B17: Ja, schon interessant, je nach Thema.

90 B18: Je nach Thema.

91 I: Okay. Hättet ihr da auch so die Zeit in der Freizeit für, neben Schule, oder müsste
92 das dann eher in Ferien sein?

93 B17: Ja, ich glaube man würde die Zeit finden.

94 B18: Ja.

95 I: Und gibt es sonst noch irgendwas, was euch einfällt zum Thema?

96 Alle: Ne

97 I: okay, vielen Dank.

10.6.2.10. Transkription zehntes Interview mit B19

Datum: 05.01.2024 um 17:01 Uhr

Dauer: 00:03:21

Interviewpartnerin (B19): weiblich, 13 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt.
- Gruppe bestand aus einem Hund, einer Jugendlichen und einer Frau.
- Die Frau war währenddessen im Museumsshop.
- Interview wurde mit Mikrofon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet.
- Sie waren auch nicht im Museum, sondern nur im Café.

Transkription:

- 1 I: Wie kommt es denn, dass du heute hier bist?
- 2 B19: Also eigentlich war ich gar nicht im Museum, sondern nur im Café.
- 3 I: Ah okay. Und gehst du ab und an ins Museum?
- 4 B19: Auch nicht wirklich. Also Ich war mal, aber das war mit der Schule.
- 5 I: Und warum gehst du nicht?
- 6 B19: Ich weiß nicht, ich finde es nicht so spannend.
- 7 I: Und gibt es ein Thema, wo du so spannend fändest, dass du ins Museum gehen
- 8 würdest?
- 9 B19: Naja, ich interessiere mich mehr so für Sport.
- 10 I: Und wenn es jetzt eine Ausstellung über ein sportliches Thema wäre? Also über
- 11 Sportler:innen oder über Olympics oder so?
- 12 B19: Ja dann denk ich schon.

13 I: Okay. Und wenn du mit der Schule ins Museum gegangen bist, mochtest du das?
14 Oder was mochtest du daran und was mochtest du nicht?

15 B19: Also, es ist halt schön, dass es so ruhig ist. Und man kann halt viel angucken.
16 Das ist schön, aber so wirklich was, was ich jetzt nicht mag, gibt es nicht. Aber ich
17 finde es halt einfach nicht so spannend.

18 I: Und gibt es irgendwelche Elemente, die du spannend fändest? Weil, es gibt ja
19 auch so interaktive Sachen oder was mit Medien und dann gibt es so Originale, die
20 so wirklich alt sind?

21 B19: Ja, also ich mag so Sachen, wo man halt was selber machen kann. Also, nur
22 angucken finde ich jetzt nicht so spannend.

23 I: Okay. Und würdest du es spannend finden, wenn du wüsstest, dass auch Jugend-
24 liche an Ausstellungen mitgearbeitet haben?

25 B19: Ja, schon.

26 I: Also eher als jetzt nur Erwachsener?

27 B19: Ja.

28 I: Okay. Würdest du es spannend finden, wenn es Workshops gäbe, wo du auch
29 was Kreatives machen kannst? Würdest du es dann besser finden als nur eine Aus-
30 stellung?

31 B19: Ja, ich glaube schon.

32 I: Und gibt es irgendwas, was ein Museum verbessern könnte, dass du es besser
33 oder interessanter findest?

34 B19: Ähm, ich fände, mir fällt jetzt so nichts ein.

35 I: Okay. Und glaubst du, dass ein Museum generell ein Ort für Jugendliche ist?

36 B19: Ja, schon... aber... also... Also wenn man sich dafür interessiert, schon. Aber
37 so ...

38 I: Also je nach Thema oder wie meinst du das? Es kann ja auch sein, manche finden
39 es ist generell kein Ort für Jugendliche hier.

40 B19: Je nach Thema

41 I: Weißt du, ob deine Freunde als ins Museum gehen oder redet ihr da manchmal
42 drüber?

43 B19: Ich glaube auch nicht so viel.

44 I: Okay. Geht ihr auch mal im Urlaub oder so ins Museum, in anderen Städten oder
45 so?

46 B19: Ja, das schon manchmal.

47 I: Aber wahrscheinlich mit der Familie oder auch mit Freunden?

48 B19: Ja, Familie.

49 I: Okay. Und könnte ein Museum irgendwas tun, dass du denkst, dass Jugendliche
50 es eher interessanter finden, außer halt jetzt das Thema anpassen?

51 B19: Ich will jetzt auch nicht so was sagen.

52 I: Also gut. Und fällt dir noch irgendwas spontan ein zum Thema Jugendliche und
53 Museen?

54 B19: Nee.

55 I: Okay, super.

10.6.2.11. Transkription elftes Interview mit B20

Datum: 05.01.2024 um 17:10 Uhr

Dauer: 00:06:12

Interviewpartnerin (B20): weiblich, 13 Jahre alt, Gesamtschule (Hauptschulzweig) ,
Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt.
- Gruppe bestand aus einem Kind, einer Jugendlichen und zwei Erwachsenen.
- Der Rest der Gruppe ist kurz zur Garderobe und hat dann abseits gewartet.
- Interview wurde mit Mikrophon über das Handy aufgenommen. Jedoch gab es ein technisches Problem und die Aufnahme ist nicht hörbar. Das Interview wurde direkt im Anschluss als Gedächtnisprotokoll aufgeschrieben.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet. Sie waren aber in der ‚Fellow Travellers‘ Ausstellung.

Gedächtnisprotokoll:

- 1 I: Warum bist du heute hier?
- 2 B20: Wir haben meine Tante hier getroffen.
- 3 I: Und warum habt ihr euch für dieses Museum entschieden?
- 4 B20: Wir haben online geschaut, was es so gibt, und fanden das hier hört sich inte-
- 5 ressanter an.
- 6 I: In welchen Ausstellungen wart ihr?
- 7 B20: In allen.
- 8 I: Kannst du dich noch an die ‚Fellow Travellers‘ Ausstellung erinnern?
- 9 B20: Ja.
- 10 I: Was hat dir da gefallen?

11 B20: Ich fand die ganzen Videos gut. Und die Bilder, die bunten Bilder, die wie Man-
12 dalas aussahen.

13 I: Und hat dir etwas nicht gefallen?

14 B20: Man musste sehr viel lesen, um es zu verstehen und das ist mir oft zu viel.

15 I: Was magst du generell an Museen oder was magst du nicht so sehr?

16 B20: Ich mag es, dass es ruhig ist, aber ich finde manchmal sind Museen richtig hell
17 oder sehr dunkel, so dass man schnell müde wird.

18 I: Welche Art von Exponaten magst du? Es gibt zum Beispiel Texte, Videos, digitale
19 oder interaktive Stationen...

20 B20: Die Texte mag ich nicht so gerne. Ich habe LRS und die Texte sind oft lange
21 und schwierig zu verstehen. Aber Videos mag ich gerne und auch interaktive Stati-
22 onen. Und ich mag auch, wenn man Tiere sieht, wie in naturkundlichen Museen.

23 I: Gehst du generell oft ins Museum?

24 B20: Nicht so oft.

25 I: Und warum nicht?

26 B20: Also mir ist das oft auch zu viel. Überall ist irgendwas und manchmal überfor-
27 dert mich das. Und auch finde ich es nach der Schule oft zu anstrengend.

28 I: Informierst du dich über Museen?

29 B20: Also, wenn ich dann vor habe irgendwo hinzugehen, dann schau ich schon,
30 was es so gibt.

31 I: Online oder auf Social Media?

32 B20: Beides

33 I: Und folgst du einem Museum auf Social Media?

34 B20: Ne

35 I: Sprichst du auch mit Freunden über Museen? Weißt du wie deine Freunde so in
36 Museen gehen?

37 B20: Ja wir sprechen schon darüber. Wir gehen alle aber nicht so oft. Aber wir hatten
38 mal geplant zusammen hinzugehen.

39 I: Aber dann seid ihr nicht gegangen?

40 B20: Ne, weil manche krank waren.

41 I: Und in welches Museum wolltet ihr gehen?

42 B20: In das naturkundliche Museum in Frankfurt. Also ich komme aus Frankfurt.

43 I: Und warst du sonst schon mit deinen Freunden in Museen? Oder eher mit Schule
44 oder mit Familie?

45 B20: Ne war ich nicht. Also nur mit Familie und ein paar Mal mit der Schule.

46 I: Und denkst du Museen sind generell ein Ort für Jugendliche?

47 B20: Weiß nicht. Kommt drauf an. Man muss die Themen halt mögen und sich auch
48 darüber informieren wollen. Und viele finden es langweilig und wollen auch gar nicht
49 her.

50 I: Und was denkst du könnte ein Museum verbessern, um es attraktiver zu machen?

51 B20: Keine Ahnung. Vielleicht mehr Interaktion und moderne Themen.

52 I: Wenn du dir ein Thema für ein Museum aussuchen könntest, was wäre das denn?

53 B20: Tiere. Also so naturkundliche Museen finde ich am besten.

54 I: Hast du mal an Workshops, Führungen oder anderen Veranstaltungen in Museen
55 teilgenommen?

56 B20: Also ich hatte schon so Audio Guide Führungen. Und ich war mal mit meiner
57 Schwester bei einem Zeichenworkshop.

58 I: War das dann von der Schule aus?

59 B20: Ne das war in den Ferien.

60 I: Hättest du Interesse daran mal an einer Ausstellung mitzuarbeiten und deine
61 Ideen einzubringen?

62 B20: Ja schon. Also wenn ich die Zeit habe. Ich mag es auch, wenn am Ende einer
63 Ausstellung so Bücher oder Zettel liegen und man da was ausfüllen kann.

64 I: Und würdest du so was dann auch in deiner Freizeit machen oder eher mit der
65 Schule?

66 B20: Auch in der Freizeit, aber nur wenn ich das Thema mag.

67 I: Und denkst du, du würdest eher in eine Ausstellung gehen, wenn du wüsstest,
68 daran haben Jugendliche gearbeitet?

69 B20: Weiß nicht. Das Thema müsste mich schon auch interessieren. Aber ich denke
70 auch schon.

71 I: Fällt dir sonst spontan noch was ein zum Thema Jugendliche und Museen?

72 B20: Ne.

10.6.2.12. Transkription zwölftes Interview mit B21 und B22

Datum: 06.01.2024 um 15:53 Uhr

Dauer: 00:08:02

Interviewpartnerinnen:

- B21: weiblich, 13 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch
- B22: weiblich, 13 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt.
- Gruppe bestand aus zwei Jugendlichen
- Interview wurde mit Mikrofon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet. Sie waren in keiner Ausstellung und hatten auch nicht vor, in eine Ausstellung zu gehen.
- Die zwei Jugendlichen kamen zusammen und haben im Museumscafé Heiße Schokolade getrunken, Kuchen gegessen und dabei in Büchern gelesen.
- Nach dem Interview sind sie in den Museumsshop

Transkription:

- 1 I: Wie kommt es, dass ihr heute hier seid?
- 2 B21: Also, wir wollten eigentlich ins Café.
- 3 B22: Aber wir gehen jetzt gleich auch noch den Shop da an.
- 4 B21: Aber wir gehen eigentlich auch öfter ins Museum.
- 5 I: Aber wart ihr auch schon mal hier im Museum?
- 6 Beide: Ja.
- 7 I: Und könnt ihr mir vielleicht sagen, was ihr so generell an Museen mögt?

8 B21: Also, wir gehen auch mit unseren Eltern und wir gehen halt auch in verschiede
9 Museen oft. Und es ist halt meistens spontan, wenn das Wetter auch schlecht ist.
10 Es ist dann halt auch eine gute Aktivität.

11 B22: Und hier ist es zum Beispiel auch so abwechslungsreich, weil es jetzt halt auch
12 so verschiedene Abteilungen gibt, auch so Gaming und so. Also, es gibt eigentlich
13 immer für alle möglichen Leute was zu machen.

14 I: Okay, und geht ihr auch öfters ins Museum, wie jetzt heute, nur um ins Café zu
15 gehen?

16 B21: Eigentlich nicht so oft.

17 I: Das war jetzt ein Zufall heute?

18 B21: Ja.

19 I: Okay, und könnt ihr mir sagen, was ihr am Museum als nicht so mögt?

20 B22: Also, manchmal ist es ein bisschen voll, aber heute geht es zum Beispiel. Und
21 es kommt auch aufs Thema an. Also manche Sachen interessieren mich nicht so.

22 B21: Ich finde manchmal ist es auch ein bisschen langweilig, aber es kommt dann
23 auch auf die Ausstellung darauf an. Auf das Museum halt.

24 I: Und was für Themen mögt ihr? Was also interessiert euch?

25 B21: Ich mag gerne Kunst, aber das kommt auch auf den Künstler und den Kunststil
26 an. Und auch so Mitmach-Sachen.

27 B22: Ja auch so.

28 I: Also, auch eher Kunst?

29 B22: Ja.

30 I: Okay, und du hast jetzt gerade schon Mitmach-Sachen gesagt. Also, es gibt ja
31 verschiedene Arten von Exponaten, also jetzt Bilder oder historische Sachen oder
32 Texte, Videos, so Interaktives, was mögt ihr da am liebsten?

33 B22: Also, ich finde, so Gemälde gut, aber da kann man meistens nicht so mitma-
34 chen. Also, ich weiß nicht, bei den Ausstellungen, in denen wir waren, gab es
35 manchmal halt so interaktive Sachen, in denen man halt auch irgendwas bauen

36 oder irgendwas zum Thema machen kann. Zum Beispiel im Frieder Burda Museum
37 gab es auch so gute Sachen, wo man auch noch so äh mit instrumentalen Sachen
38 und Gerüche und so was. Wo man auch immer so selber was spüren kann.

39 B21: Oder wenn man auch so selber mitmalen kann oder so?

40 I: Mitmalen?

41 B21: Ja, jetzt zum Beispiel an so einer Leinwand malen oder so, das selber probie-
42 ren kann.

43 I: Alles klar. Und also, ihr geht oft mit der Familie ins Museum oder auch mal mit
44 Freunden oder mit der Schule?

45 B21: Also, mit der Schule auch, mit Freunden manchmal, aber eher mit der Familie.

46 I: Also wart ihr auch mit Freunden schon mal tatsächlich, also ohne Eltern im Mu-
47 seum?

48 Beide: Ja.

49 I: Und in welchen Ausstellungen wart ihr da?

50 B21: Also hier waren wir mal.

51 B22: Weil es auch so nah ist.

52 I: Also, ihr wohnt hier in der Nähe?

53 Beide: Ja

54 I: Okay, und informiert ihr euch irgendwie über Museen?

55 B21: Also, über unsere Eltern halt, weil, die gehen auch oft in Museen. Deswegen.
56 Also, ich weiß nicht.

57 I: Also, die erzählen euch dann über Museen?

58 Beide: Ja.

59 I: Aber folgt ihr jetzt zum Beispiel auf Social Media irgendjemand?

60 B21: Äh ich nicht.

61 B22: Ich auch nicht.

62 I: Und ihr guckt jetzt auch nicht vielleicht so auf den Webseiten nach, was es Neues
63 gibt?

64 Beide: Nö.

65 I: Okay, alles klar.

66 B22: Also, manchmal nach bestimmten Ausstellungen vielleicht so.

67 B21: Ja, aber das machen eher unsere Eltern.

68 I: Okay, und wenn ihr euch ein Thema aussuchen könntet, über was eine Ausstel-
69 lung gehen würde, hättet ihr dann eine Idee, muss auch kein klassisches Museums-
70 zimmer sein, weil, man kann theoretisch alles ausstellen.

71 B21: Also, eigentlich Geschichte finde ich eigentlich nicht so interessant, aber so,
72 klar, wenn es ein bestimmtes Thema ist schon, wie Frauenrecht oder so. Und wenn
73 es gut aufgebaut ist, oder halt bestimmte Kunst. Also, das ist jede, nicht jede, aber
74 schon.

75 B22: Also, bei mir auch so momentane Themen, auch die einen so selber beschäf-
76 tigen und ansprechen.

77 I: Okay. Und hattet ihr das schon mal in Museen? Also wo ihr so gedacht habt, das
78 hat was mit deinem Leben oder mit meinen Interessen tatsächlich zu tun?

79 B21: mhm...

80 B22: Also, zum Beispiel war ich mal in einer Ausstellung, da ging es viel um so
81 Themen wie Umweltschutz und so. Und da gab es, also ich bin ja auch manchmal
82 auch auf so Demos oder so dabei, da spricht es einen dann schon an.

83 I: Alles klar. Und habt ihr das Gefühl, dass Jugendliche Zielgruppen von Museen
84 sind? Also, das, was getan wird, um Jugendliche auch ins Museum zu nicht locken,
85 aber es attraktiver zu machen?

86 B22: Ja, also es gibt manche, da ist halt wirklich einfach nur so Ausstellungen, das
87 spricht ja nicht so viele Jugendliche an, das merke ich auch selber. Dass zum Bei-
88 spiel Museum dann eher so für die ältere Generation ist. Aber ich glaube, also ich
89 merke das schon, dass es mehr interaktiv auch so umgestaltet wird.

90 B21: Also, Sachen wie jetzt hier die Gaming-Ausstellung, die sind auch mehr so für
91 alle Altersklassen oder auch Kinder und so.

92 I: Und was eurer Meinung nach, können Museen tun, um sie attraktiver für Jugend-
93 liche zu machen?

94 B21: Ich glaube, für Jugendliche sind halt schon auch so Mitmach-Sachen, ganz
95 gut.

96 B22: Äh mir fällt gerade nichts ein.

97 I: Habt ihr auch schon mal an Workshops oder Führungen oder so was in Museen
98 teilgenommen?

99 B21: Ja, also Führungen und so. Und bei Kindergeburtstagen gibt es ja hier im ZKM
100 auch so Workshops, wo man auch war, und auch bei der Grundschule, aber da war
101 ich auch kleiner.

102 B22: Ja genau

103 I: Okay, und was für Arten mögt ihr da? Also, Führungen sind ja oft eher so theore-
104 tisch und manchmal gibt es ja auch kreative Sachen. Habt ihr da Präferenzen?

105 B21: Es ist halt immer gut, wenn man selber was machen kann, selber was auspro-
106 bieren kann, das, was man gelernt hat auch selber anwenden kann.

107 I: okay und bei dir?

108 B22: Ja, ich kann mich nicht mehr so gut erinnern. Aber bei einem Kindergeburtstag
109 war das zu einer Ausstellung über Licht, irgendwas mit Licht war da. Da haben wir
110 auch selber so was nachgestellt, das fand ich ganz gut.

111 I: Und ihr meint jetzt Kindergeburtstag, also würdet ihr das jetzt auch noch machen,
112 wo ihr nicht wirklich Kinder seid?

113 B21: Ne

114 B22: Nicht wirklich.

115 I: Und woran liegt das?

116 B22: Ich weiß nicht. Klar, jetzt haben wir auch mehr Möglichkeiten, was wir so ma-
117 chen, wenn die Auswahl größer ist, da sind so Museum nicht mehr in meiner enge-
118 ren Auswahl.

119 I: Okay, warum? Also was machst du lieber, stattdessen?

120 B22: Weiß ich jetzt gar nicht so genau, aber früher konnte man halt auch nicht so
121 viel machen, auch altersbedingt.

122 I: Und jetzt bist du quasi selbständiger?

123 B22: Ja genau.

124 B21: Also ich war noch einmal bei einem Kindergeburtstag in einer anderen Aus-
125 stellung, wo es so um Mode ging, da konnte man danach auch so selber was ma-
126 chen, so Nähen und so. Aber ich weiß es nicht, also es war auch einmal so was, wo
127 man so Steine selber machen konnte und so. Aber ich glaube, das würde ich jetzt
128 mit meinen Freunden eher nicht mehr machen.

129 I: Okay. Und redet ihr generell mit euren Freunden auch über Museen oder über
130 Ausstellungen, die ihr besucht habt, um so was zu tun?

131 B22: Ja.

132 B21: Ja, also wir haben eine Freundin, die geht auch eher öfter mit den Eltern ins
133 Museum. Und da tauscht man sich schon aus, wenn man zum Beispiel in dieselben
134 Museen geht.

135 I: Okay. Und dann, manche Museen versuchen das Publikum einzubeziehen, wie
136 sie Ausstellungen machen. Also, dass sie mal befragen, welche Themen wollt ihr,
137 oder dass sie tatsächlich eine Gruppe mitentscheiden lassen, welche Texte in das
138 Museum kommen oder welche Objekte. Denkt ihr, so was macht Jugendlichen Spaß
139 oder hätten sie Interesse daran mitzuarbeiten? Oder hättet ihr Interesse, dabei mit-
140 zuarbeiten?

141 B21: Wenn man sich mit dem Thema auskennt, würde es einen interessieren. Ich
142 denke dann wäre das schon ganz interessant. Ja, aber ich kann jetzt auch nicht
143 über irgendwelche Themen, über die ich nichts weiß, gut entscheiden. Aber eigent-
144 lich schon.

145 B22: Sehe ich auch so.

146 I: Okay. Und würdet ihr es interessant finden, in eine Ausstellung zu gehen, wo ihr
147 wisst, die haben Jugendliche gestaltet?

148 Beide: Ja.

149 I: Und wäre das was, wo ihr sagt, da würde ich sogar eher reingehen, als wenn das
150 nur eine normale Ausstellung ist?

151 B22: Also, es kommt natürlich schon darauf an, das heißt, ich würde jetzt nicht in so
152 eine Ausstellung von Erstklässlern gehen, aber eigentlich schon.

153 B21: Ja, weil man dann so sieht, was andere in seinem Alter so machen.

154 I: Alles klar. Und, ja, fällt euch noch irgendwas ein zum Thema Jugendliche und
155 Museum? Irgendwas spontan.

156 Beide: Ne

157 I: Okay, dann vielen Dank, dass ihr mir mitgemacht habt.

10.6.2.13. Transkription dreizehntes Interview mit B23

Datum: 06.01.2024 um 15:53 Uhr

Dauer: 00:08:02

Interviewpartner (B23): männlich, 14 Jahre alt, Gymnasium, Deutsch

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Interview fand im Eingangsbereich der Ausstellung statt
- Gruppe bestand aus zwei Kindern, einem Jugendlichen und zwei Erwachsenen.
- Der Rest der Gruppe hat abseits gewartet.
- Interview wurde mit Mikrophon über das Handy aufgenommen.

Beobachtungsnotizen dieser Gruppe in der Ausstellung:

- Gruppe wurde nicht in der Ausstellung beobachtet. Sie waren nicht in der ‚Fellow Travellers‘ Ausstellung

Transkription:

- 1 I: Wie kommt es, dass du heute hier bist?
- 2 B23: Mein Vater hat heute Geburtstag.
- 3 I: Und dann hat er sich das hier ausgesucht quasi?
- 4 B23: Ja.
- 5 I: Und in welchen Ausstellungen wart ihr?
- 6 B23: Wir waren zuerst in der Kunstgalerie, halt in diesem Kunstteil und dann waren
- 7 wir noch, also mein Bruder und ich in diesem Computerspiel.
- 8 I: Und gehst du öfters im Museum?
- 9 B23: Ja, eigentlich schon.
- 10 I: Mit der Familie oder mit Freunden?
- 11 B23: Mit der Familie am meisten.

- 12 I: Auch mal mit der Schule?
- 13 B23: Selten.
- 14 I: Also am meistens mit der Familie. Und in welche Museen geht ihr da so?
- 15 B23: Kunstgalerie, in der so Tiere oder halt, die halt Dinosaurier irgendwie so was.
- 16 I: Und wie entscheidet ihr, in welches Museum ihr geht?
- 17 B23: Keine Ahnung, eigentlich. Das ist halt Interesse.
- 18 I: Also dein Interesse oder eher von deinen Eltern?
- 19 B23: Also eigentlich von uns allen.
- 20 I: Und informierst du dich irgendwie über Museen?
- 21 B23: Nicht so wirklich.
- 22 I: Auch nicht über Social Media oder so?
- 23 B23: Nein, eigentlich.
- 24 I: Okay. Und was magst du an Museen?
- 25 B23: Ich finde, es ist auch eine gute Stimmung halt einfach so. Man lernt halt auch
26 viel und ja.
- 27 I: Okay. Und gibt es was, was du nicht so an Museen magst?
- 28 B23: Eigentlich nicht. Manchmal gibt es zu wenig Sitzgelegenheiten. Aber sonst
29 nichts.
- 30 I: Und es gibt ja verschiedene Arten von Exponaten in der Ausstellung, also zum
31 Beispiel Originale, also so geschichtliche Sachen, oder Bilder, oder dann gibt es
32 Texte, Videos oder manche Sachen, wo man auch so selber was machen kann. Gibt
33 es da irgendwas, was du besonders gerne magst?
- 34 B23: Wo man halt auch selbst was machen kann, zum Beispiel kleinere Spiele oder
35 halt so was zuordnen, aber auch was anfassen, finde ich gut.
- 36 I: Okay. Und redest du mit deinen Freunden auch mal über Museen?
- 37 B23: Eher nicht, ne.

38 I: Und du weißt du auch nicht, wie die so in Museen gehen oder so?

39 B23: Ne

40 I: Okay. Wenn du dir ein Thema aussuchen könntest, was in einem Museum aus-
41 gestellt werden soll, weil, man kann ja theoretisch alles ausstellen, gibt es irgend-
42 was, wo du richtig Interesse hättest, mehr zu erfahren?

43 B23: Ich würde eher dann so sportliche Sachen, aber auch naturwissenschaftliche
44 Sachen. Über das möchte ich eigentlich gerne mehr erfahren.

45 I: Und wie ist denn so deine Einschätzung? Denkst du, dass Jugendliche als Ziel-
46 gruppe von Museen wahrgenommen werden? Also denkst du, dass, wenn Museum
47 ihre Angebote planen, dass sie auch Jugendliche im Kopf dabei haben?

48 B23: Ich denke schon, aber es könnte sein, denke ich, dass es nicht mehr so viel
49 ist wie früher. Weil, ich denke nicht, dass jetzt noch so viele Jugendliche mehr ins
50 Museum gehen.

51 I: Okay. Und warum denkst du, gehen Jugendliche nicht mehr so in Museen?

52 B23: Weil, sie haben einfach keinen Bock mehr und sie wollen einfach Computer-
53 spielen oder irgendwie so was halt.

54 I: Okay, haben anderes zu tun?

55 B23: Ja, und ich denke, es sollte halt auch viel von den Eltern mehr kommen, dass
56 sie auch einfach mehr ins Museum gehen.

57 I: Okay. Und denkst du, Museen können etwas tun, um das Interesse wieder her-
58 vorzubringen oder irgendwas, dass das attraktiver ist?

59 B23: Ja, wie gesagt, dass sie halt mehr Sachen machen, wo man halt auch selbst
60 was machen kann und nicht immer halt was anschauen, halt zum Beispiel, ja was
61 anfassen, wie gesagt.

62 I: Und nimmst du manchmal auch so an, es gibt manche Museen, die haben so
63 Workshops oder Führungen oder so, nehmt ihr da auch dran teil?

64 B23: Eigentlich nicht, ne.

65 I: Und weil ihr kein Interesse habt oder weil ihr nicht wisst, dass es das gibt?

66 B23: Also entweder haben wir halt keine Zeit oder wir wissen es halt nicht.

67 I: Okay und dann gibt es manche Museen, die versuchen, das Publikum miteinzu-
68 beziehen, wenn sie eine Ausstellung machen. Zum Beispiel, dass sie fragen, was
69 für Themen wollt ihr oder dass tatsächlich irgendwie durch ein Projekt ein paar Leute
70 mitarbeiten dürfen. Würde dich so was interessieren, rein theoretisch?

71 B23: Eigentlich schon, ja. Ja finde ich gut.

72 I: Ja, wäre das dann eher so etwas für dich, was du mit der Schule machen würdest
73 oder auch in deiner Freizeit?

74 B23: Ich würde dir das dann eher mit der Schule machen, ja.

75 I: Okay. Würdest du in Ausstellungen eher gehen, wenn du wüsstest, dass Jugend-
76 liche daran mitgearbeitet haben und ihre Ideen eingebracht haben?

77 B23: Ja, das ist mir eigentlich ziemlich egal, wer da mitgearbeitet hat.

78 I: Alles klar. Und fällt dir sonst noch irgendwas ein zum Thema Jugendliche und
79 Museum?

80 B23: Eigentlich nicht.

81 I: Okay, danke schön.

10.6.3. Transkription Interview mit Alexandra Hermann

Datum: 20.01.2025 um 11:00 Uhr

Dauer: 00:48:13

Interviewpartnerin (AH): Alexandra Hermann

Interviewerin (I) und Transkribierende: Daphne Eisenlohr

Schilderung der Interviewsituation:

- Kontakt wurde per E-Mail aufgenommen und Treffen vereinbart.
- Vor dem Interview wurde das Forschungsthema und -vorhaben kurz geschildert und offene Fragen geklärt.
- Das Interview fand über die Plattform ZOOM statt.
- Das Interview wurde mit dem Handymikrofon aufgenommen.

Transkription:

- 1 I: Okay, es sollte laufen. Und wenn es okay ist, oder hast du noch andere Fragen,
2 wenn nicht, würde ich mit meiner ersten Frage anfangen?
- 3 AH: Du darfst gerne starten.
- 4 I: Okay, also du hast es ja schon ein bisschen beantwortet, aber was sind denn
5 nochmal deine Rollen und Aufgaben im ZKM allgemein?
- 6 AH: Also ich bin wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Abteilung Museumskommunikation
7 am ZKM. Das ist die Abteilung für Kunstvermittlung, was ein bisschen irreführend
8 ist, weil man natürlich bei Kommunikation direkt an Presse und Marketingarbeit denkt.
9 Die Abteilung haben wir auch. Die heißen aber etwas anders und wir haben uns damals
10 bewusst für den Titel entschieden, um uns ein bisschen von dem klassischen Begriff der
11 Museumspädagogik abzugrenzen, sondern eher wirklich den Fokus auf die Kommunikation
12 zu legen. Und meine Aufgaben sind eigentlich primär in so einer konzeptuellen Rolle,
13 um gemeinsam mit den anderen Projektbeteiligten am Haus Ausstellungen zugänglicher
14 zu machen, würde ich sagen und auch zu vermitteln. Ich arbeite sehr eng mit den
15 Kurator:innen zusammen. Ich arbeite sehr eng mit den anderen Kolleg:innen der
16 Abteilung zusammen und wir überlegen uns dann, okay, wie kann denn diese Idee der
17 Ausstellung auch so bei uns ihren Weg ins ZKM finden. So dass die Leute da auch Lust
18 darauf haben und sich

19 da auch mit beteiligen können. Genau. Und ansonsten bin ich auch für viele Inklus-
20 sionsthemen am Haus zuständig. Also Inklusion und Vermittlung ist auch ein großes
21 Interesse von mir oder ebenso ein intersektioneller Ansatz von ja einer Diversität in
22 die Vermittlung mit reinzubringen. Und ich betreue ein Stipendienprogramm für Ju-
23 gendliche zwischen 15 und 19, das heißt Masterclass am ZKM, wo wir über ein Jahr
24 hinweg gemeinsam arbeiten und zum Schluss eine Ausstellung im ZKM realisieren.

25 I: Und ist die Masterclass im Zusammenhang mit der Schule oder wie kam es zu
26 den Jugendlichen?

27 AH: Das ist tatsächlich unabhängig. Das Projekt gibt es jetzt schon mittlerweile seit
28 über 11 Jahren. Das wurde auch vorher geleitet von anderen Personen und ich habe
29 das dann vor vier Jahren übernommen. Und es ist ein Konzept, das gefördert wird
30 von den Schroff-Stiftungen und vom ZKM und der HfG Fördergesellschaft. Und an-
31 gesprochen sind alle Jugendliche unabhängig davon, ob sie noch zur Schule gehen
32 oder nicht. Es ist halt nur wichtig, dass sie eben in diesen Altersjahren zwischen 15
33 und 19 sind und das auch ganz bewusst, dass es eben nicht sich an Schüler:innen
34 richtet, weil uns eben wichtig ist, dass da Schüler:innen oder Nicht-Schüler:innen,
35 alle Jugendliche aller sozialer Hintergründe quasi daran teilnehmen können, die
36 eine Begeisterung für Kunst haben und auch ein Talent für Kunst haben und dass
37 sie sich einfach in dieser Masterclass mit anderen Gleichgesinnte:innen austau-
38 schen können im Prinzip. Genau, damit es auch wirklich nicht daran gebunden ist,
39 dass man einen Gymnasialabschluss hat oder Kunst-LK oder was auch immer.

40 I: Und jetzt nochmal zu ‚Fellow Travellers‘, da warst du quasi beratend tätig. Kannst
41 du das nochmal kurz genauer erklären?

42 AH: Genau, also im ZKM ist es so, dass wenn wir Ausstellungen oder Projekte rea-
43 lisieren, wir in sogenannten Projektgruppen arbeiten. Dass eben genau diese Idee,
44 wie ich vorhin schon bei dem Titel in Museumskommunikation erwähnt habe, eben
45 dieser transdisziplinäre Gedanke mit dabei springt. Also die Kurator:innen haben so
46 ein bisschen die Projektleitung mit drin und dann sind aus vielen verschiedenen
47 Abteilungen ganz viele Menschen mit dabei, so aus der Museumstechnik, aus der
48 Kommunikation und Marketingabteilung, genauso aber aus der Vermittlung. Und da
49 haben wir eben zwei Projektverantwortliche bei uns in der Abteilung, das ist eben
50 Banu Bayer und Lisa Bartling, die waren dann eben in allen regelmäßigen Terminen

51 drin. Also es gibt Jour Fixe, man unterhält sich, wie eben diese Ausstellungsidee
52 realisiert werden kann und wer welche Aufgaben hat. Und bei bestimmten Themen,
53 wie zum Beispiel bei der einfachen Sprache oder wie können wir ein, sage ich jetzt
54 mal, ein konzeptuelles Rahmenprogramm auch gestalten, da waren dann Janine
55 Burger und ich dann auch immer mit beratend dabei. Genau, so wenn es so in Texte
56 geht oder so einfach, dass man auch mit den Kolleginnen die Erfahrung, die man
57 schon sammeln konnte in den letzten Jahren auch austauschen kann.

58 I: Genau. Und ich weiß nicht, ob du das beantworten kannst, also weil du ja nicht
59 komplett im Team drin warst, aber weißt du, ob es irgendwelche Ziele oder Lernziele
60 oder so gibt, die mit der Ausstellung durchgeführt werden sollen?

61 AH: Ja, also ich glaube, das Projekt ‚Fellow Traveler‘ an sich ist ja ein großes Lern-
62 experiment. Also es geht ja schon auch darum, das Museum neu zu verstehen, das
63 Museum so zu gestalten, dass die Menschen auch das Gefühl haben, dass das ihr
64 Space ist, dass sie ihn für sich nutzen können, und demnach ist das, glaube ich,
65 schon auch das übergeordnete Ziel. Und man muss es immer mit so Etappen ge-
66 hen, weil wenn sage ich jetzt mal der Ausstellungsinhalt oder das Konzept schon
67 vorgibt, dass eine Institution sich öffnen soll, um genutzt zu werden, ist das natürlich
68 auch ein Prozess in der Institution selbst. Also dass man sich quasi das eigene
69 Selbstbild der Institution ein bisschen hinterfragt und wie man das eben halt auch
70 durch eine Beteiligung der Besucher:innen oder auch eben der Bürger:innen, ganz
71 lokal, aber auch international, wie das aussehen muss. Genau, also ich glaube so,
72 das sind auf jeden Fall einmal diese Veränderungen des Selbstbildnisses, aber auch
73 natürlich die, ja diese Partizipation der Bürger:innen, wie man das da auf jeden Fall
74 mit rein bekommt. Ich glaube das sind so die großen Ziele.

75 I: Und wie konnten sich die Bürger:innen im Vorfeld mit einbringen in die Ausstel-
76 lung?

77 AH: Ja, ich glaube im Vorfeld, das kann ich gar nicht so genau sagen, weil da war
78 ich eben nicht die ganze Zeit mit dabei. Ich weiß auf jeden Fall, dass es von Anfang
79 an Bestandteil des Konzeptes war, Bürger:innen im Verlauf der Ausstellung auch
80 mit einzubeziehen. Bei der Konzeption kann ich wie gesagt nicht so viel dazu sagen,
81 aber allein der ‚USEUM Space‘, der ja quasi das Zentrum der Ausstellung ist und ja
82 schon der Name sagt ‚USEUM‘, also genutzt werden, impliziert das ja auch so ein

83 bisschen und auch die Projekte drum herum, die das ‚USEUM‘ so von der Idee
84 maßgeblich geprägt haben, wie zum Beispiel auch eben dieses ‚Arte Útil‘ Projekt,
85 haben das schon so ein bisschen vorgegeben in der Idee. Also ‚Arte Útil‘ sammelt
86 ja ganz, ganz viel, also es ist ein Prinzip, eben ein Archiv, dass ‚Alistair Hudson‘ mit
87 anderen Künstlerinnen zusammen gegründet hat, was auch ausgestellt ist als
88 künstlerische Position neben dem Vermittlungsort in der Ausstellung. Sammelt, im
89 Prinzip, Projekte oder kreatives Engagement, die einen bestimmten Lösungsansatz
90 verfolgt haben. Also realistische gesellschaftliche Probleme, die dann auf eine kre-
91 ative Art und Weise gelöst wurden und so quasi auch Inspirationen geben den Men-
92 schen, so ein bisschen sich zu engagieren. Und genau, das war dann quasi auch
93 der Rahmen für die Idee des ‚USEUMS‘, genau.

94 I: Und wie wird das ‚USEUM‘ jetzt genutzt? Also wer nutzt es jetzt, also was für
95 Gruppen?

96 I: Ich glaube, das ist ganz unterschiedlich. Also wir versuchen schon unsere Ver-
97 mittlungsorte in den Ausstellungen selbst, was ja auch schon mal so ein eigenes
98 Politikum ist in der Museumslandschaft, versuchen wir mal so zu gestalten, dass sie
99 A einmal ganz offen sind. Also, dass man so ein bisschen diesen Moment hat von
100 ich stolpere irgendwo rein und denke so, oh, da passiert was. Habe ich vielleicht
101 Lust mitzumachen? Um einfach schon eben diese Barriere, das ‚ich muss mich an-
102 melden und so‘ zu minimieren. Wir haben auch geschlossene Vermittlungsräume,
103 aber das ‚USEUM‘, ist ja eben gerade dieser Ort, wo man so rein stolpern soll. Ganz
104 aktuell hatten wir zum Beispiel eine Netzwerkveranstaltung, wo ganz, ganz viele
105 Karlsruhe-Initiativen und Vereine oder Gruppen von Menschen, die irgendwie aktiv
106 sind, eingeladen wurden für einen Austausch. Was genau damit dann passiert, ich
107 glaube, das entwickelt sich immer noch mit diesen Treffen. Aber das ist auf jeden
108 Fall ein ganz wichtiger, zentraler Punkt, dass man quasi zwischen diesen Kunstwer-
109 ken, die einen so ein bisschen empoweren sollen, Gespräche führt mit Besucher:in-
110 nen. Wir haben es genutzt für Projektpräsentationen von anderen Organisationen,
111 die bei uns vertreten waren. Es waren schon künstlerische Performances drinnen.
112 Konferenzen wurden da drinnen abgehalten. Es ist aber auch so offen gestaltet,
113 dass man die nutzen kann, ohne dass wirklich eine Veranstaltung drinnen stattfin-
114 det. Also es gibt eine große Karte von Karlsruhe, wo Menschen was hinterlassen
115 können. Man kann einfach an den Tischen noch sitzen und was zeichnen oder

116 gestalten. Es gibt Infovideos von Karlsruher Initiativen. Genau, also ich glaube es
117 ist ganz konkret für Workshops, natürlich für Führungen, für Veranstaltungen, aber
118 auch ohne konkretes Vermittlungsprogramm nutzbar.

119 I: Also könnte jetzt auch irgendein Karlsruher Verein sagen, sie hätten Lust, eine
120 Veranstaltung da auszurichten und das dann quasi machen?

121 AH: Ja, grundlegend, ja, das ist natürlich alles auf Absprache, weil das sonst einfach
122 natürlich ein organisatorisches Ding ist. Dafür gibt es aber tatsächlich extra eine E-
123 Mail, die heißt anfragen.useum@zkm.de. Weil wenn man Interesse hat, kann man
124 da einfach hinschreiben und man muss halt gucken, passt das natürlich auch in die
125 Agenda des Museums an sich. Also man muss ja schon noch sagen, man kann ja
126 nicht je nachdem, mit welcher Intention man dahin kommt, möchten wir auch nicht
127 allen Menschen eine Plattform geben. Aber grundlegend ist es schon so, dass es
128 nach einem demokratischen Verständnis offen ist und man gerne anfragen kann,
129 das für eine Veranstaltung zu nutzen.

130 I: Und dann außer dem ‚USEUM‘ ist ja noch dieses ‚BÄMlab‘ bei der Ausstellung.
131 Also das ist ja, so wie ich das verstanden habe, immer da. Wird das auch von Ju-
132 gendlichen genutzt?

133 AH: Ja, also ich glaube, das ist das, was ich vorhin so ein bisschen angedeutet habe
134 mit den Vermittlungsräumen in der Ausstellung, da müsste ich ein bisschen ausho-
135 len. Also das ‚BÄMlab‘ ist eines der ersten Makerspaces, ich glaube auch von Mu-
136 seen in Deutschland gewesen, wenn ich mich nicht irre. Und der Raum an sich heißt
137 ‚BÄM‘ und das Format, was regelmäßig stattfindet am Freitag ab 14 Uhr, das heißt
138 ‚BÄMlab‘. Und das ist schon an sich so gedacht, dass es kostenlos ist, weil freitags
139 in Karlsruhe die Museen immer offen und kostenlos sind. Und dass es sich eben
140 spezifisch an eine jüngere Zielgruppe richtet, aber auch so konzipiert es, dass alle
141 Menschen mitmachen können. Und da werden eben so Do-It-Yourself-Maker-Sa-
142 chen gemacht. Und das BÄM gab es auch tatsächlich schon vor ‚Fellow-Traveller‘.
143 Das hat quasi, wir kämpfen auf jeden Fall immer dafür, dass es da drin bleibt und
144 es ist auch gewünscht tatsächlich von den Kolleg:innen, dass es da drin bleibt. Weil
145 es so eine Infrastruktur bietet, die man sonst nicht immer mit diesen ganzen schnell
146 wechselnden Ausstellungen immer etablieren kann. Also wir können da zum Bei-
147 spiel mal löten, es gibt Licht, wir haben eine große Kammer mit ganz ganz viel

148 Material und Werkzeug und das Tolle ist, man kann es eben im Museum machen.
149 Und weil man halt eben so viele Do-It-Yourself-Sachen machen kann und auch sehr
150 niedrigschwellig, spricht das natürlich viele Familien mit Kids an, aber auch viele
151 Jugendliche. Man kann zum Beispiel Taschen selbst machen oder man kriegt super
152 easy beigebracht, wie man irgendwelche kleinen Roboter zusammenbauen kann
153 oder mit Knopfzellenbatterien irgendwie was machen kann. Also es ist wirklich so
154 ein Ort, wo man kreativ werden kann und das explizit eben an so einem Nachmittag,
155 Freitag, wo es kostenlos ist, wo man nicht viel Kapital mitbringen muss oder irgend-
156 wie so was von Jugendlichen genutzt werden kann. Aber wie gesagt, es gibt auch
157 Eltern oder ältere Leute, die reinstolpern und auch gerne mitmachen.

158 I: Und habt ihr da Daten, also wird der Raum auch tatsächlich von Jugendlichen
159 genutzt?

160 AH: Ja, also der Raum wird auf jeden Fall regulär genutzt. Vor Corona war es, wenn
161 ich mich nicht irre, da war ich tatsächlich noch nicht am ZKM jeden Freitag. Jetzt ist
162 es in regelmäßigen Abständen. Also auch fast jeden Freitag oder jeden zweiten
163 Freitag. Dafür müsste ich noch mal bei uns genau ins Programm gucken. Aber wenn
164 das, wenn die Werkstatt offen ist, dann laufen da schon immer viele Leute rein und
165 auch viele Jugendliche auf jeden Fall. Wir haben natürlich auch explizite Work-
166 shops, die sich an Kinder und Jugendliche richten. Und da sind dann natürlich Ju-
167 gendliche und Kinder auch mit drin. Genau. Vielleicht noch ein ganz konkretes Bei-
168 spiel. Wir haben gerade auch eine Kooperation mit einer Partnerschule aus Karls-
169 ruhe, eine Gesamtschule, eine integrative, und mit denen nutzen wir zum Beispiel
170 den Raum auch, wenn wir eben durch die Ausstellung gegangen sind, um uns dort
171 zurückzuziehen und zu sprechen oder so. Also es gibt, auch wenn der Raum relativ
172 offen gestaltet ist, gibt es schon auch die Möglichkeit kurz das Band zuzumachen,
173 zu sagen, so ok, wir sind jetzt gerade in der geschlossenen Gruppe hier drin und
174 unterhalten uns. Genau.

175 I: Und gibt es für die ‚Fellow-Travellers‘ Ausstellung, falls du es sagen kannst, kon-
176 krete Zielgruppen, die angesprochen werden sollen?

177 AH: Also ich glaube, der Wunsch ist immer, alle anzusprechen. Was natürlich in
178 diesem zielgruppenspezifischen Denken schwierig ist, weil man natürlich auch sagt,
179 okay, je zielgruppenspezifischer wir reagieren, desto besser ist es auch, die Leute

180 natürlich ins Museum zu bekommen oder eben so einladend zu wirken auf die Ziel-
181 gruppe. Allgemein würde ich aber schon sagen, dass ‚Fellow-Travellers‘ versucht,
182 so viele Menschen wie möglich anzusprechen und eben vor allem Menschen, die
183 irgendwas beschäftigt und wo vielleicht auch so ein bisschen eine Ohnmacht in ihnen
184 drin ist, der sich denkt, so, wie soll ich das denn machen? Vielleicht bin ich ganz
185 alleine mit meinen Bedenken oder mit den Problemen, die ich habe. Vielleicht gibt
186 es aber auch jemand, der da schon was macht und das ‚USEUM‘ oder generell
187 ‚Fellow-Traveller‘ soll eben so ein Ort sein, wo alle Menschen zusammenfinden kön-
188 nen, die Ideen haben oder die vielleicht auch irgendwelche [...]. Man sagt nur Prob-
189 leme, auf Englisch ist es immer ein bisschen einfacher, das zu definieren, weil A-
190 listair Hudson spricht ja auch Englisch, aber die so ein bisschen so ein Anliegen
191 haben und die sollen zusammenkommen im Prinzip, um irgendwie diese Frustration
192 oder diese Ohnmacht zu nutzen, um was Kreatives daraus zu machen. Und natürlich
193 auch die institutionellen Strukturen zu nutzen. Was man natürlich auch sagen muss,
194 Museum bedeutet auch immer Machtverhältnis, also politisch gesehen, generell. Ja.

195 I: Ja, klar. Und wie schätzt du das ein, braucht man viel Vorwissen oder irgendein
196 Einstiegsniveau, um die Ausstellung zu verstehen oder also das ist ja schon ein
197 komplizierteres Konzept?

198 AH: Ja, ich glaube der Wunsch wäre zu sagen nein, auf jeden Fall und das ist glaube
199 ich schon auch immer unser Anliegen zu sagen nein und ich glaube schon auch,
200 dass die Positionen, die in ‚Fellow-Travellers‘ gezeigt werden mit den Texten und
201 mit dem Begleitmaterial gut aufgearbeitet sind, dass man die Möglichkeit hat sich
202 reinzufuchsen, wenn man drin ist. Also das Feedback bekommen wir auch. Ich
203 glaube an sich, ist es aber schon auch eine Ausstellung für Menschen, die sich viel-
204 leicht so ein bisschen schon in diesem politischen Diskurs auch auskennen, weil es
205 einfach sehr viele politische Positionen sind. Also es geht ganz, ganz viel um einen
206 postkolonialen Diskurs, es geht ja ganz, ganz viel um so eine Art von Aktivismus.
207 Es ist einfach eine sehr politische Ausstellung und da braucht man natürlich schon
208 noch Vorwissen, um da vielleicht so direkt zu brennen. Wo ich aber von überzeugt
209 bin, ist es, selbst wenn wir es in der Ausstellung an sich nicht unbedingt schaffen
210 super, also jeden Diskurs irgendwie zu erläutern, wir können es ja auch nur an-
211 schneiden mit den Positionen, dass die Vermittlungsformate dafür auf jeden Fall da
212 sind, dass wir uns da in der Tiefe unterhalten können. Also eben gerade diese

213 Kooperation, die ich genannt habe mit der Schule, da haben wir uns wahnsinnig
214 lange mit den Schüler:innen ausgetauscht. Was ist denn überhaupt Kolonialismus
215 gewesen, oder ist es unfair oder ist es fair, wie manche, also was die Thematiken
216 angeht, die in manchen Positionen verhandelt werden. Und da hat man natürlich ja
217 einfach mehr Zeit. Also wenn jemand einen mitnimmt in diesen Diskurs. Ich glaube
218 zum Beispiel, dass das Glossar auf jeden Fall schon hilft und die Texte helfen.

219 I: Vielleicht gerade, weil du schon ein Vermittlungsprogramm ansprichst, was für
220 öffentliche Begleitprogramme gibt es denn, die jetzt Jugendliche auch unabhängig
221 von Schule nutzen können?

222 AH: Also ich glaube, es hilft auf jeden Fall, dass das ‚BÄM‘ in ‚Fellow Travellers‘ drin
223 ist, weil sich natürlich dann noch die ‚BÄMlab‘-Projekte, die dann halt eben an die-
224 sen Freitagen umgesetzt werden, auch thematisch natürlich daran orientieren. Also
225 ‚Zheng Guogu‘ jetzt zum Beispiel präsentiert den Garten, den er gemacht hat in
226 seiner künstlerischen Arbeit. Und da gab es zum Beispiel kreative Maker-Formate,
227 wo man eben seinen eigenen Garten gestalten kann. Also um so einen wirklich sehr,
228 sehr niedrighschwelligen Zugang dazu zu bekommen. Wir arbeiten eben wie gesagt
229 sehr eng mit den Initiativen zusammen. Also gerade am Tag der offenen Tür wird es
230 ganz viele Karlsruher Initiativen geben, die durch ihre Arbeit, die sie so oder so ma-
231 chen in Karlsruhe, nochmal die Themen der Kunstwerke aufgreifen werden. Es gibt
232 jeden Mittwoch auch ein offenes Format im ‚BÄM‘. Also da wird das ‚BÄM‘ als Raum
233 genutzt, weil wir da einfach auch die Möglichkeiten und die Infrastruktur haben. Zum
234 Beispiel haben wir da eine Strickliesel-Party gemacht, wo es wirklich auf ganz nied-
235 rigschwellige Art darum gehen soll, beim kreativen Gestalten ins Gespräch mit ver-
236 schiedenen Zielgruppen zu kommen. Also die Idee war schon wirklich so, dass dann
237 vielleicht eine Seniorin oder ein Senior dasitzt und irgendwie was häkelt oder so und
238 dann jemand dazu kommt, weil Häkeln oder Stricken ist ja gerade auch voll der
239 Trend, und man da in den Austausch kommt. Und dann sagt jemand so, ich habe
240 eigentlich so voll das Problem damit, dass ich vielleicht so einsam bin. Und dann
241 sagt jemand so, ja, ich habe jeden Freitag Zeit, lass uns doch irgendwie zusammen
242 Kaffee trinken gehen oder so. Also ich verstehe auch, dass das manchmal so ein
243 bisschen, man fragt sich so: Hä, warum stricken die da jetzt im Museum? Aber ich
244 glaube, da stehen wir wirklich auch dafür ein, so was zu probieren. Weil wenn man
245 es nicht probiert, kann man es nicht wissen. Und wir möchten ja Begegnungen

246 schaffen und die möchten wir auch versuchen, relativ niedrigschwellig zu schaffen.
247 Also ich glaube so, das sind die natürlich neben dem ‚BÄMlab‘ noch dazu, das sind
248 so die großen öffentlichen Formate. Aber an sich, wenn irgendwas stattfindet, also
249 eben wie jetzt diese Performance oder so, ist es glaube ich immer ein Moment, wo
250 man so mit reingezogen wird und dann plötzlich irgendwie so ein Interesse vielleicht
251 auch daran bekommt.

252 I: Und gibt es irgendwelche Ausstellungsthemen oder Ausstellungselemente, die du
253 jetzt sagen würdest, die sprechen Jugendliche eher an als jetzt andere Elemente?

254 AH: [...] In ‚Fellow Travellers‘ ganz spezifisch jetzt?

255 I: Ja, oder wenn du es da nicht beantworten kannst, dann allgemein?

256 AH: [...] Also es ist schwierig, weil jede Gruppe, also jede Gruppe ist unterschiedlich.
257 Deswegen kann ich das jetzt nur beantworten von den Gruppen, mit denen ich jetzt
258 schon in ‚Fellow Travellers‘ war. Und da, wo es tatsächlich ganz gut funktioniert, ist
259 tatsächlich eben diese Ecke mit diesem Projektor, also quasi, wo das Biodesign Lab
260 vereint ist, wo die ‚Katzenwedelwiese‘ vereint ist, weil die ästhetisch natürlich sehr
261 ansprechend ist und sich natürlich auch einfach nochmal abhebt, eben durch diese
262 starke Farbe. Und man denkt sich so, hä, warum ist da jetzt ein Bienenwachstuch
263 da? Also ich glaube, das ist auf jeden Fall ganz spannend und ich meine die ‚Kat-
264 zenwedelwiese‘, das ist jetzt so vom Namen her, also unsere Streuobstwiese ist es
265 jetzt so ein Begriff, den kennt man nicht, aber wenn man sich das Video anguckt
266 und vor allem auch die aus Karlsruhe, hat man vielleicht auch so direkt den lokalen
267 Link dazu, weil es ja nicht weit weg ist von der Günther-Klotz-Anlage. Und ich muss
268 schon noch sagen, wo wir wirklich mit den Jugendlichen wahnsinnig lange gespro-
269 chen haben, war die Arbeit von ‚CATPC‘, wo es eben um die, ja, sag ich mal, dieses
270 künstlerische Kollektiv geht, dass ja aus dieser Unilever-Plantage herausgewach-
271 sen ist und man sich halt eben sehr stark mit so einem postkolonialen Diskurs aus-
272 einandersetzt. Und also auch so zur Erfahrung der Jugendlichen, also es waren,
273 sind Jugendliche zwischen, ich glaube, der 7. und der 9. Klasse, mit denen wir da
274 zu dem Zeitraum da waren. Die Frage, was ist überhaupt Kolonialismus, war natür-
275 lich ganz groß, das sind Begriffe, die wir so einfach so mit denen wir so agieren,
276 aber die natürlich einfach auch vielleicht in dem Alter noch ein bisschen fremd sind.
277 Da war einfach wirklich der Diskurs zu Recht und Unrecht sehr, sehr, sehr groß und

278 da haben wir uns sehr lange damit aufgehalten. Das war dann, also dieses Kunst-
279 werk würde ich schon noch sagen, war dann so ein bisschen die Basis für die fol-
280 genden Projekte, die wir jetzt gerade mit denen realisieren und planen. Also die Idee
281 war nämlich, dass nachdem wir die Ausstellung besucht haben, die Jugendlichen
282 von sich selbst heraus ein Problem identifizieren, was sie den Tag über beschäftigt
283 und wie wir damit dann kreativ auch umgehen können. Also so diese ‚Fellow Tra-
284 vellers‘, auch nochmal mit rein. Und ich glaube, das war so das Kunstwerk, was
285 worüber, wir am längsten gesprochen haben, auf jeden Fall. Und ich kann mir halt
286 auch vorstellen, dass das ‚Matters of Evidence‘, also dieses Projekt, natürlich auch
287 nochmal spannend ist, weil das Thema Nationalsozialismus oder wie man damit
288 umgegangen ist, vielleicht natürlich jetzt auch einfach in der aktuellen politischen
289 Situation nochmal größer ist und das einfach auch was ist, wo man ja viel darüber
290 sprechen kann. Ja, also das ist so jetzt von meinem Gefühl her, von den paar Grup-
291 pen, mit denen ich da drin war, so die Arbeiten, glaube ich.

292 I: Ja, spannend. Und jetzt noch konkret zu Elementen. Also wenn jetzt Besucher:in-
293 nen im Privaten reingehen, also Jugendliche. Also jetzt vielleicht auch nicht auf ‚Fel-
294 low Travellers‘ bezogen, aber falls jetzt, wenn du jetzt eine Ausstellung entwickeln
295 willst, wo du speziell mal ein paar mehr Jugendliche im Museum integrieren willst,
296 was für Ausstellungselemente würdest du da vor allem integrieren, dass die Aus-
297 stellung an sich irgendwie ansprechend für Jugendliche wirkt oder ist?

298 AH: Alles, wo man mitmachen kann, keine komplizierten Texte. Ich habe gerade
299 auch nochmal überlegt über deine Frage vorher. Ich glaube, ich muss schon noch
300 dazu sagen, dass der ‚Arte Útil‘-Space und das ‚USEUM‘, man sieht schon auch ein
301 interessanter, eine interessante künstlerische Position ist. Also wir verstehen den
302 Vermittlungsort des ‚USEUM‘ ja auch irgendwie als eine Art von künstlerischer Po-
303 sition und die Momente, wo man was hinterlassen kann, die sind schon auch immer
304 am Spannendsten und ich glaube, das sieht man noch generell bei all unseren an-
305 deren Ausstellungen, warum wir auch immer darum bemüht sind, irgendeine Form
306 von partizipativer Intervention irgendwo zu hinterlassen, weil oft ist ja die Sorge so
307 groß, oh ja, oh Gott, und dann schmieren die da irgendwas hin und dann steht da
308 nur völliger Quatsch drauf. Das gibt es natürlich, aber das ist die Ausnahme. Und
309 ich glaube, irgendwas, wo junge Menschen oder Menschen generell was hinterlas-
310 sen können, das ist immer ein großer Faktor. Wo sie Themen hinterlassen können,

311 die sie selbst beschäftigen auf jeden Fall. Und es braucht auch einen Ort, wo man
312 sitzen kann, also wo man echt so ein bisschen abhängen kann. Das Beste, also
313 wirklich der beste Beweis dafür war die Open-Codes-Ausstellung, wo wir direkt das
314 Feedback bekommen haben, hey, hier lerne ich irgendwie, hier lerne ich für die Uni,
315 hier lerne ich für die Schule, hier gehe ich mit meinen Schulklassen hin, weil keine
316 Ahnung, ich irgendwas super interessant finde oder weil ich halt einfach mich ver-
317 sammeln kann, hier habe ich mein Tinder-Date, also das sind also diese Sachen,
318 die uns da wieder gespiegelt wurden. Und da, in dem Zusammenhang muss man
319 schon aber auch sagen, dass es daran lag, dass die Ausstellung kostenlos war. Also
320 wenn ich noch Ausstellung für Jugendliche machen würde, sie müsste kostenlos
321 sein und dass sie teilweise auch länger offen hätte, auf jeden Fall. Das sehen wir
322 jetzt auch schon, wenn wir mit Schulen zusammenarbeiten, wenn die nachmittags
323 Schule haben, geht die Schule ja natürlich auch schon ein bisschen länger mit de-
324 nen. Ja, und wenn ich also an die Masterclass denke, mit denen gestalte ich ja auch
325 immer eine Ausstellung zusammen, es muss irgendwie eine Art von Kommunikation
326 auf Augenhöhe sein. Also ich versuche schon auch nicht, denen zu sagen, was die
327 machen sollen, auch wenn ich da so ein bisschen als Kuratorin agiere, sondern ich
328 frag die, was die machen wollen. Und wenn die zu mir sagen, hey, ich will halt ir-
329 gendwie das Banner nicht in Arial, jetzt einfach mal so hypothetisch gesagt, sondern
330 irgendwie will ich das selbst sprayen, dann sage ich, okay, dann machen wir das.
331 Also so ein bisschen so diese Ideen ernst nehmen oder halt gucken, wie wilde Ideen
332 so verpackt werden können, dass sie auch unter den Bestimmungen des Museums
333 an sich funktionieren. Ich glaube, das sind auf jeden Fall schon mal wichtige Fakto-
334 ren. Bei Gameplay sieht man es auch, die Leute, also quasi so nicht diese Intention
335 dahinter, dass man so ganz plakativ sagt, ihr seid hier, um was zu lernen, sondern
336 dass man eher eine Art von lockerer Atmosphäre schafft, wo die Leute automatisch
337 was lernen, indem sie Lust darauf bekommen, irgendwie zu spielen oder irgendwie
338 zu interagieren oder sowas. Also so dieser Faktor von ich bring dir was bei, glaube
339 ich, sollte nicht so plakativ hervorgehoben sein. Und da ist halt eben Sprache ein ganz
340 wichtiges Tool. Also wie mache ich Labels und so, die würde ich jetzt nicht so lang
341 und komplex machen.

342 I: Ja. Und im ZKM allgemein habt ihr da Daten, ob Jugendliche auch im Privaten,
343 nach der Schule oder in den Ferien kommen? Also wird das irgendwie statistisch

344 aufgenommen oder weißt du irgendwie aus Konferenzen oder so, wie das denn so
345 ist?

346 AH: Also was ich auf jeden Fall weiß, ist, dass wir Statistiken darüber überheben,
347 wer und wie bei den Führungen oder bei den Workshops mit dabei war. Natürlich
348 fragen wir nicht im Einzelnen, weil wir das datenschutzrechtlich überhaupt nicht kön-
349 nen, wer da jetzt da ist und aus welchem Hintergrund, weil sonst müssen wir jedes
350 Mal die Daten, also die Daten, die Datenrechte auch abfragen so. Aber von den
351 Statistiken her, wenn wir sag ich jetzt mal explizit Workshops für Jugendliche oder
352 für Kinder geben, können wir natürlich ungefähr einsehen, wie viele Kinder oder wie
353 viele Jugendliche da waren, mit welchem Hintergrund oder ob die jetzt privat da
354 waren oder wie auch immer. Das kann man natürlich nicht machen. Was wir natür-
355 lich sehen, sind die ganzen Schulklassen, die kommen, die Geburtstage, die ge-
356 bucht werden. Und ansonsten ist es halt, dass wir es halt versuchen, so ein biss-
357 chen das auch einzufangen und auch zu reflektieren, so okay, ja, war das jetzt gut
358 besucht oder ist es gerade vielleicht ein Format, was einfach nicht mehr gut läuft.
359 Genau, wenn ich dich richtig, oder wenn ich deine Frage richtig verstehe, es gibt ja
360 auch so ganz bestimmte Audience Development Studien, wo ganz gezielt ja auch
361 darauf nochmal gefragt wird, wer jetzt gerade im Museum ist. Also da haben wir
362 Stationen im ZKM tatsächlich, die jetzt erfassen, woher die Leute kommen. Ich weiß
363 gar nicht, ob nicht doch gefragt wird, wie alt die sind. Müsste ich tatsächlich selbst
364 mal gucken, weil die noch gar nicht so alt ist. Genau, aber das in den Statistiken,
365 die wir erheben, wir haben quasi, wir können einsehen, wer sich bewirbt, also wer
366 sich anmeldet für die Formate. Aber wir erfassen primär eigentlich die Teilnehme-
367 denzahl bei den Formaten. Genau. Ich hoffe, ich sage nichts falsch, aber ich denke
368 schon, ich denke schon.

369 I: Also ich habe in meiner Arbeit Jugendliche in der Altersgruppe von 12 bis 17 defi-
370 niert, weil da gibt es ja auch ganz viele verschiedene Definitionen. Und die 12 bis
371 17-Jährigen kommen ja normalerweise, also in dem Lichthof 1 und 2 können die ja
372 kostenlos ins Museum, in den 8 und 9 aber, kosten die 2,50€ oder so. Das ist ja
373 nicht viel, aber trotzdem habe ich mich gefragt, wie kommt der Unterschied?

374 AH: Das kann ich dir ganz einfach erklären, und zwar gibt es vom Wissenschafts-
375 ministerium für Wissenschaft, Kunst und Sport, oder so glaube ich, also in Baden-

376 Württemberg. Kannst du gerne dann nochmal den korrekten Namen raussuchen.
377 Die fördern uns ja teilweise auch und Ausstellungen, die Sammlungen beinhalten,
378 die werden gefördert und da können Jugendliche eben bis 18 kostenlos rein. Und
379 weil bei uns eben in Lichthof 1 und 2 die Gameplay gerade stattfindet, die ja auch
380 zu unserer Sammlung gehört, können wir eben diesen Lichthof quasi kostenlos zu-
381 gänglich machen. Und bei dem anderen Lichthof 7 und 8, wo gerade keine Samm-
382 lung von uns präsentiert ist, können wir das eben leider nicht machen, aber wir ver-
383 suchen es natürlich trotzdem günstig zu halten oder subventionieren das ja quasi
384 auch, dass Schüler:innen oder Jugendliche in dem Alter zu uns kommen können.
385 Das gilt übrigens für alle Museen in Baden-Württemberg. Das kannst du gerne auch
386 nochmal, also kannst du mal nachschauen, dass können alle Museen machen in
387 Baden-Württemberg.

388 I: Wie bewirbt ihr die Angebote oder die Ausstellung ZKM? Also auch so auf Platt-
389 formen, die Jugendliche nutzen, also zum Beispiel Social Media oder irgendwelche
390 Internetforen?

391 AH: Ja, also digital haben wir natürlich Instagram auf jeden Fall, also da sind wir
392 auch in sehr engem Austausch mit unserer Kommunikationsabteilung, die das auf
393 unserem großen ZKM-Account bewerben, da haben wir ja mehrere zehntausenden
394 Followers. Da auf jeden Fall, wir bewerben es aber auch auf unserem Muskom-
395 Kanal, also wir haben auch einen Instagramkanal nur für die Vermittlung, was sich
396 während Corona so ein bisschen entwickelt oder auch bewährt hat, weil wir quasi
397 darauf auch so ein bisschen versucht haben digital-partizipativ zu agieren, also wo
398 man so mitmachen konnte und so, auch online. Es gibt natürlich sonst auch die
399 Website, also die Newsletter, das haben wir auf jeden Fall alles. Wir sind natürlich
400 immer im engen Austausch mit den Schulen. Wir dürfen ihnen jetzt nichts zuschi-
401 cken, aber natürlich gibt es immer engagierte Lehrerinnen, die das dann auch mit
402 in die Schule nehmen und zusätzlich haben wir natürlich auch Anzeigen in so Ma-
403 gazinen, also zum Beispiel der Inka oder des KA Kind, glaube ich, also diese Stadt-
404 magazine, die sich ja explizit nicht jetzt an diese Zielgruppe richten. Aber zum Bei-
405 spiel die Inka wird glaube ich schon auch von jüngeren Menschen gelesen. KA Kind
406 spielt jetzt eher so ein bisschen auf die Erziehungsberechtigten ab. Aber genau da
407 investieren wir auf jeden Fall auch nochmal, dass wir da abgedruckt werden. Genau.
408 Ich überleg gerade. Ja, wir arbeiten natürlich schon auch mit anderen Institutionen

409 in Karlsruhe zusammen, also zum Beispiel bei der Jubezmediale oder so sind wir
410 dabei und die richtet sich ja ganz spezifisch nur an Jugendliche. Oder in der Ver-
411 gangenheit waren wir auch bei anderen städtischen Organisationen, also städti-
412 schen Veranstaltungen mit dabei, das heißt so zieht man dann auch so ein bisschen
413 seine Fäden auf jeden Fall. Aber es ist jetzt nichts, was wir monatlich bespielen, das
414 muss man schon auch sagen.

415 I: Ja, genau, das wäre tatsächlich meine nächste Frage gewesen, inwieweit ihr mit
416 so Einrichtungen wie der Kinderjugendhilfe oder irgendwelchen Jugendvereinen zu-
417 sammenarbeitet und da vielleicht auch Kooperationen stattfinden?

418 AH: Ja, also da vernetzen wir uns auf jeden Fall, also man kennt sich, glaube ich,
419 ganz gut. Es gibt ja auch, sag ich jetzt mal, so einen sogenannten Roundtable in
420 der Stadt Karlsruhe, wo man mit den ganzen Institutionen vernetzt ist und sich aus-
421 tauscht und sagt so, hey, an dem Projekt arbeiten wir gerade. Eben mit dem Jubez
422 arbeiten wir sehr eng zusammen, eben bei der Jubezmediale. Ich vergesse jetzt
423 bestimmt ganz, ganz viel, weil das ZKM, also die Vermittlungsarbeit reicht ja echt
424 schon lange zurück und war dahingehend auch immer sehr gut. Aber da sind wir
425 schon noch im Austausch, also auch mit dem Kulturbüro und so gucken wir schon
426 noch, dass man da einfach vernetzt bleibt und genau, bei Veranstaltungen, die in
427 der Stadt stattfinden oder sag ich jetzt mal, wo viele städtische Institutionen dabei
428 sind, sind wir dann natürlich auch dabei. Ja, und vielleicht, was mir gerade einfällt,
429 wir hatten tatsächlich auch schon eine Ausstellung zusammen mit einem Kinder-
430 schutzbund. Also da ging es ganz, ganz spezifisch um sexualisierte Gewalt und da
431 haben wir dann natürlich auch gesagt, also das war nicht, wie gesagt, das war vor
432 meiner Zeit, ich gebe dir jetzt wider von dem, was ich weiß, aber wo dann auch
433 gesagt wurde, hey, okay, das ist gerade ein Thema, da holen wir uns natürlich Ex-
434 pert:innen dazu und so machen wir das generell aber auch bei der Vermittlung. Also
435 wenn wir irgendwie über Nachhaltigkeit reden, dann laden wir uns auch immer initi-
436 ative Expert:innenorganisationen aus der Stadt ein, die quasi wirklich selbst als Ex-
437 pert:innen sprechen, weil nur weil wir jetzt in einem Museum oder in einer Institution
438 arbeiten, wo wir bestimmte Themen behandeln, heißt es ja nicht, dass wir Exper-
439 ten:innen in diesen Themen sind und deswegen ist es uns da schon immer wichtig
440 mit Leuten aus, ja regional, aber auch überregional, international zusammenzuar-
441 beiten, dass Expert:innen da drin sind. Genau.

442 I: Gut, Ja, weißt du, wie Jugendliche außerhalb der Schule die Ausstellung oder das
443 ZKM allgemein besuchen? Also kommen die auch nach der Schule oder eher in den
444 Ferien, am Wochenende, vor allem mit Eltern oder weißt du da, hast du da Erfah-
445 rungswerte?

446 AH: Also von vielen Gesprächen, also es ist jetzt nichts, was statistisch irgendwie
447 erhoben wurde, also zumindest nicht von mir, von den Gesprächen, die ich kannte,
448 viele gehen natürlich mit ihrer Familie hin und mit ihren Eltern auf jeden Fall. Ju-
449 gendliche, die an sich schon kunstinteressiert sind, die sind tatsächlich viel mit
450 Freunden hier, also die verabreden sich dann, um irgendwie was anzugucken oder
451 so oder irgendwie was auszuprobieren. Ich glaube, die Gameplay an sich ist wirklich
452 einfach ein guter Attraktor, um quasi reinzukommen, wenn man sich denkt, so, oh
453 das Wetter ist voll scheiße, ich gehe jetzt mal zocken oder so was, weil ich vielleicht
454 meine Playstation mit meinen vier Geschwistern teilen muss oder so. Also ich
455 glaube so diese Sachen sind schon noch immer was, also das Wetter ist auf jeden
456 Fall ein Faktor, ja und ich glaube man kommt schon noch eher mit Freunden her,
457 wenn es nicht in der Schule ist. Natürlich in der Schule ist es halt irgendwie ver-
458 pflichtend auf eine Art. Aber je nachdem, wie dann der Besuch natürlich auch abge-
459 laufen ist, sagt man ja auch, dass das so ein bisschen der Starter dafür ist, okay ich
460 komme wieder, hat es mir gefallen oder nicht, war es jetzt abschreckend oder nicht,
461 genau.

462 I: Und weißt du was für, was Jugendliche davon abhält ins Museum zu gehen?

463 AH: Ich kann es mir vorstellen, also ich weiß es natürlich nicht, aber ich kann mir
464 vorstellen, dass man, also ich sehe es einfach, wenn ich in Kontakt bin mit den
465 Jugendlichen, mit denen ich bei der Masterclass zusammen arbeite über die Jahre
466 hinweg, man hat einfach relativ lange Schule, man ist erledigt, man hat an sich su-
467 per viele andere Sachen im Kopf in dem Alter, sei es zwischenmenschlicher Natur,
468 sei es mit sich selbst und ich verstehe, dass man dann nicht immer Bock hat ins
469 Museum zu gehen, wo gerade wissenschaftliche Themen irgendwie miteinander
470 verhandelt werden, deswegen war auch vorher auch nochmal so der Link zur Ga-
471 meplay, wo man nicht so plakativ vielleicht das Gefühl hat, ich muss jetzt hier gerade
472 was lernen, also ich glaube das ist wirklich ein großer Faktor, dass wenn man den
473 ganzen Tag in der Schule was lernt, man dann vielleicht nicht auch unbedingt ins

474 Museum geht, weil ich mir denke, oh jetzt lerne ich aber was, sondern es muss halt
475 irgendwie auf eine Art unterhaltsam sein oder so, einem das Gefühl geben, ich kann
476 jetzt abschalten. Ich glaube das ist zum Beispiel auch der Grund, warum Jugendliche,
477 die eh schon kreatives Interesse haben, vielleicht lieber mit ihren Freunden
478 hingehen, weil sie denken so, ah da sehe ich was, was mich in meinem Abschalten
479 unterstützt und haben jetzt vielleicht gar nicht so dieses Gefühl, dass ihnen jetzt
480 gerade aufgezwungen wird, was zu lernen. Ich kann mir vorstellen, dass das auf
481 jeden Fall ein Faktor ist, auch finanziell gesehen, ich bin großer Freund davon, wenn
482 alles kostenlos wäre und alle immer umsonst reinkommen, weil wenn ich irgendwie
483 zehn Euro Taschengeld bekomme und davon irgendwie 7,50 Euro für einen Eintritt
484 ins Museum ausgeben muss, würde ich mir das halt auch zweimal überlegen als
485 jugendliche Person. Ich glaube es muss auch immer eine Form von Gemütlichkeit
486 aufweisen, weil wenn ich mich privat irgendwo, also da spreche jetzt einfach von
487 mir selbst, auch wenn ich mich privat irgendwo aufhalten will, dann will ich mich
488 auch irgendwo aufhalten, wo es spannend ist, wo ich aber auch mal irgendwie run-
489 terkommen kann. Also wo ich mich mal hinsetzen kann, wo ich mal irgendwie Leuten
490 dabei zugucken kann, wie sie irgendwas machen oder so, also ja, ich glaube ich
491 würde mich nicht freiwillig irgendwo aufhalten, wo ich drei Stunden stehen muss.
492 Ja, genau. Ich glaube, es muss schon auch ein Thema sein, was sie irgendwie
493 catcht, also ich glaube, die Themen, über die man spricht, werden oft auch so nach
494 außen hin dargestellt, dass man vielleicht denkt, das hat überhaupt nichts mit mir
495 zu tun, also das gilt natürlich explizit für Jugendliche jetzt in dem Fall, aber generell
496 für alle Menschen. Also wenn ich jetzt sage, ich rede über Netzkultur, ist es vielleicht
497 nicht so ansprechend, wenn ich sage, lass uns mal über das iPhone quatschen oder
498 so was, also das sollten schon Themen sein, die irgendwie einen Realitätsbezug
499 haben. Also ich glaube, das sind, das ist oft auch was, warum vielleicht klassische
500 Kunsthallen oder Museen, die sage ich jetzt mal mit Renaissancekunst oder mit
501 Malerei zusammenarbeiten, vielleicht für Jugendliche auf den ersten Blick ein biss-
502 chen unattraktiv wirken. Weil natürlich das, was ist, was sehr, sehr, sehr, sehr, sehr
503 weit weg ist, irgendwie als wenn es irgendwie darum geht, wie ich mit meinem
504 Handy irgendwas scannen kann oder so was, also ohne da jetzt eine Wertung von
505 mir reinzubringen, genau. Weil, ich glaube auch, das andere kann man sehr gut und
506 sehr attraktiv gestalten und kenne da sehr viele positive Beispiele.

507 I: Und also versucht ihr das auch in oder durch Titeln von Ausstellungen, das dann
508 entsprechend auch so umzusetzen, dass es dann eher catchier ist, auch für junge
509 Leute?

510 AH: Ja, also ich kann jetzt von der Zeit jetzt nur sprechen, wo ich da bin und ich
511 habe schon das Gefühl, dass da sowohl die Kurator:innen sehr bemüht sind, als
512 auch jetzt die Projektgruppen, also diese Strukturen, der wir jetzt seit kürzerem ar-
513 beiten, dass es schon ein Thema ist. Also dass da lange auch überlegt wird, um
514 dem auch irgendwie gerecht zu werden. Ich weiß jetzt nicht, ob es immer klappt.
515 Aber wo ich jetzt aus meiner Perspektive im ZKM sprechen kann, ist, wo es uns
516 sehr wichtig ist, ist bei den Vermittlungsräumen. Denen geben wir ja auch immer
517 Namen. Also dass die irgendwie schon so ein bisschen das Konzept mit reinnehmen
518 in den Titel, aber so spielerisch damit umgehen. Ja, also mit dem ‚Tool_lab‘ oder so
519 was, also das ist da direkt klar, da wird irgendwas experimentiert, so mit irgendei-
520 nem Werkzeug oder mit dem ‚BÄM‘, dass man vielleicht irgendwas, was prägnant
521 ist und auch hängen bleibt.

522 I: Ich habe, als ich so ein bisschen in den wissenschaftlichen Lektüren so recher-
523 chiert habe, habe ich auch gelesen, dass es auch, wie du schon sagst, in Museen
524 Räume sein sollten, wo man auch einfach sein kann und einfach diesen Gemütlich-
525 keitsfaktor hat. Und in dem Sinne bin ich auf diesen ‚Third Space‘-Begriff gestoßen.
526 Ihr habt ja auch diese ‚Medialounge‘ im Museum und kannst du da noch ein biss-
527 chen mehr zu sagen vielleicht?

528 AH: Ja, also ich glaube die ‚Medialounge‘ ist ein ganz wichtiger Ort für das ZKM und
529 ich glaube auch eben in diesen Gedanken ist es damals auch entstanden. Also ich
530 weiß jetzt gar nicht mal, ob es wirklich im Zusammenhang von der Konferenz oder
531 von einem Projekt war, wie die ‚Medialounge‘ gekommen ist. Das war auch von
532 meiner Zeit. Aber es war eben wichtig, ein Ort zu schaffen im ZKM, wo man eben
533 kommen kann, wo man keinen Eintritt bezahlt, wo man etwas sein kann, wo einem
534 was geboten wird. Also wir haben eben diese tollen Vitramöbel da drin, die sehr
535 gemütlich sind für das Lernen und so. Man hat die Bibliothek direkt dran, wo ich mir
536 irgendwie was ausleihen kann. Man hat das Café unten drunter. Also dieser Ge-
537 danke des ‚Third Space‘ ist auf jeden Fall da und auch auf jeden Fall wichtig oder
538 eben dieser Gedanke der Kontaktzone. Wie kann ich ein Ort herstellen, wo ich mit

539 anderen Menschen ins Gespräch komme? Und bei der ‚Medialounge‘ ist es ja auch
540 so. Also quasi wirklich diese Gemütlichkeit. Du siehst da keinen Stuhl ohne Polste-
541 rung drin, sondern eher eine Couch zu viel als eine Couch zu wenig. Genau und
542 das ist schon auch was, was wir versuchen in die Ausstellung mehr zu denken. Also,
543 dass wir versuchen, irgendwie mindestens in den Vermittlungsorten Möglichkeiten
544 zu schaffen, wo man verweilen kann und sich so ein bisschen auch mal ausruhen
545 kann von dem allen, was ich jetzt gesehen oder gehört habe. Ja.

546 I: Ja. Und also ihr nutzt die ‚Medialounge‘ auch für Veranstaltungen oder können da
547 tatsächlich dann einfach Jugendliche oder andere Menschen hinkommen und ein-
548 fach machen, was sie wollen? Also in dem Sinne oder wie kann ich mir das vorstel-
549 len?

550 AH: Also generell kann man die Räumlichkeit von uns ja auch mieten. Also das ist
551 dann jetzt nicht kostenfrei, aber es gibt schon noch die Möglichkeit, unser Foyer
552 oder so zu mieten. Wir nutzen die ‚Medialounge‘ ganz explizit auch schon für Ver-
553 anstaltungen. Also manchmal gibt es einen Talk oder so. Manchmal beim Tag der
554 offenen Tür ist da irgendwie was drinnen. Manchmal benutzt man es tatsächlich
555 auch für Workshops. Also es ist schon noch ein Ort, der von uns bespielt wird. An
556 sich ist es aber ein Ort, der auch so für sich funktioniert. Also man kann da einfach
557 hinkommen in den Öffnungszeiten. Es ist ja so, dass also, dass das Museum bei
558 uns Montag und Dienstag zu hat, dass man aber während der Öffnungszeiten der
559 ‚Medialounge‘ einfach hingehen kann und lernen kann. Also es gibt glaube ich viele
560 Menschen, die die ‚Medialounge‘ nutzen, aber noch nicht unbedingt in den Ausstel-
561 lungen waren. Das ist aber auch okay, weil wir schon trotzdem der festen Überzeu-
562 gung sind, dass irgendwann der Link kommt, wo das passiert. Und selbst wenn es
563 nicht so ist, dann ist es auch okay. Aber dass das ZKM eben als so ein Ort wahrgе-
564 nommen wird, wo man halt eben kommen kann und verweilen kann und diesen Ort
565 auch für sich nutzen kann. Ich glaube, das ist schon wichtig, weil wir eben auch eine
566 öffentliche Institution sind. Also wir sind ja jetzt nicht irgendwie von einem Privatträ-
567 ger oder so. Wir werden ja von öffentlichen Geldern finanziert. Von daher kann man
568 da schon noch einfach sein. Aber man muss schon noch sagen, es ist natürlich in
569 der Regel so, also da kommen Leute zum Lernen hin und zum Lesen und so und
570 zum Chillen. Von daher würde ich jetzt mal verneinen, wenn jemand dahin kommt
571 und sagt, ich will jetzt hier irgendwie eine Party machen oder so was. Ungefragt.

572 Man kann ja viele Dinge absprechen. Da sind wir immer sehr offen. Aber natürlich
573 hat auch dieser Ort, sage ich jetzt mal, seine Konsensregeln.

574 I: Gibt es Veranstaltungen am ZKM, die besonders viel von Jugendlichen genutzt
575 werden? Also du hast ja vorhin schon die Gaming-Ausstellung genannt, aber sonst?

576 AH: Ja, also Gameplay auf jeden Fall auf Nummer eins. Das ‚BÄMlab‘ auf Nummer
577 zwei. Weil du einfach nichts bezahlen musst und einfach was ausprobieren kannst.
578 Das würde ich auf jeden Fall mit reinnehmen. Dann natürlich diese großen Veran-
579 staltungen wie die Karlsruher Museumsnacht oder eben der Tag der offenen Tür,
580 auf jeden Fall. Schon auch das Foyer, glaube ich. Einfach, also einfach zum Kaffee
581 trinken und solche Sachen. Überleg grad, welche Orte sonst noch. Aber ich glaube,
582 das sind so die Orte, die am meisten genutzt werden. Würde ich jetzt mal behaup-
583 ten. Habe bestimmt was vergessen. Aber das fällt mir jetzt auf Anhieb ein.

584 I: Und macht ihr in den Ferienveranstaltungen für jüngere Zielgruppen?

585 AH: Ja, also wir haben tatsächlich ein extra Sommerferienprogramm auch. Das läuft
586 zwar nur eine Woche. Das machen wir dann noch tatsächlich. Also haben wir in den
587 letzten zwei Jahren zusammen mit der Städtischen Galerie und der Kunsthalle auch
588 gemacht. Weil die Kunsthalle gerade ja bei uns zu Besuch ist. Aber das haben wir
589 schon auch im Angebot. Ansonsten gibt es dieses bekannte Sommerloch in den
590 Kulturinstitutionen. Das ist einfach so Richtung August, weil dann natürlich Sommer-
591 ferien noch sind und es ist super warm. Die Leute gehen lieber an den See, obwohl
592 wir klimatisiert sind. Das ist manchmal wirklich eine Wohltat, vor allem wenn es
593 draußen irgendwie in Karlsruhe 35 Grad sind. Aber die Leute kommen einfach nicht.
594 Und das ist auch voll okay. Die Leute gehen dann lieber an den See oder sind sogar
595 im Urlaub tatsächlich eher. Und man merkt dann, dass spätestens im September
596 eigentlich oder so um September rum geht es dann eigentlich wieder los. Aber so
597 dieses nach Beginn der Sommerferien, also deswegen legen wir auch immer die
598 Masterclass Eröffnung immer so, dass es quasi noch vor den Sommerferien oder
599 mit den Sommerferien die Ausstellung eröffnet wird, damit die Jugendlichen A ihre
600 Ferien genießen können und B, dass die Leute auch noch kommen und das sehen
601 und so. Man kann es dann über die ganzen Sommerferien verteilt noch sehen. Aber
602 man muss sagen, dass die Leute, also generell Jugendliche oder Besucher:innen,
603 in diesem Sommerloch, ja, da machen die einfach was anderes. Aber wie gesagt,

604 wir haben halt eben zum Beginn der Sommerferien dieses Sommerferienprogramm.
605 Und wenn jetzt Pfingstferien sind oder so, da gibt es natürlich unser reguläres Pro-
606 gramm. Also da merkt man das schon auch, wenn zum Beispiel Ostern ist oder so,
607 dass einfach, sag ich jetzt mal, die Family mehr zu Hause ist und man dann halt
608 irgendwie auch was zusammen unternimmt oder so oder man jetzt nach zwei Wo-
609 chen Ferien vielleicht Langeweile hat und dann denkt man sich so, ah, okay, doch,
610 lass uns mal in die Gameplay geht oder so. Das merkt man, glaube ich, schon. Ja.

611 I: Gut, ich bin, glaube ich, fast durch mit meiner Frageliste. Gibt es noch irgendwas,
612 was du dir persönlich wünschen würdest, was man mehr für Jugendliche macht oder
613 was Jugendliche mehr machen sollten an Museen?

614 AH: Also ich glaube, was wichtig ist, ist, dass wir keine Erwartungshaltung an Ju-
615 gendliche haben. Ich glaube aber, ich würde mir schon auch wünschen, dass wir
616 ernster nehmen, dass Jugendliche oder gerade junge Erwachsene eine wichtige
617 Zielgruppe sind. Also man geht hier oft von der wissenschaftlichen Institution, von
618 dem wissenschaftlichen Publikum aus und es ist doch richtig und es hat auch seine
619 Berechtigung und es braucht auch Formate für diese Zielgruppe. Man darf eben
620 den anderen Part nicht vergessen und damit würde ich auch nicht sagen, dass Ju-
621 gendliche sich explizit nicht für wissenschaftliche Themen interessieren. Das glaube
622 ich tatsächlich nicht. Ich glaube, wir sollten uns mehr in die Verantwortung bemühen,
623 damit wir schaffen, das Thema so zu verpacken, dass sich Leute dadurch ange-
624 sprochen fühlen. Weil es gibt ja einfach einen demografischen Shift im klassischen
625 Kulturpublikum und ich finde es wichtig, dass man es ernst nimmt und dass man
626 auch den Input von Jugendlichen ernst nimmt. Und wenn es eben ist, sie kommen
627 zum Abhängen und dass eigentlich ein bisschen gegen meine Berufserwartung ist,
628 das nicht direkt zu verteufeln, sondern zu sagen, okay, wie kriege ich das, wie ich
629 das Museum kenne und das von einem potentiellen Kulturpublikum, wie kriege ich
630 das zusammen so und das ernst zu nehmen und nicht zu denken, ja okay irgendwie.
631 Ja.

632 I: Super. Ja, ich glaube, ich habe alle meine Fragen gestellt. Es sei denn du hast
633 noch irgendwas, was du sagen willst, was dir noch spontan einfällt?

634 AH: Nö, ich glaube nicht. Also wenn ich bei den Fragen nicht beantwortet habe oder
635 so und dir noch im Nachhinein was einfällt, schreibt mir gerne.

636 I: Vielen Dank!

Eidesstaatliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche einzeln kenntlich gemacht. Es wurden keine anderen, als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel (inklusive elektronischer Medien und Online-Ressourcen) benutzt.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht. Ich bin mir bewusst, dass ein Verstoß gegen diese Versicherung nicht nur prüfungsrechtliche Folgen haben wird, sondern auch zu weitergehenden rechtlichen Konsequenzen führen kann.

Ort, Datum

Unterschrift

Datenträger mit PDF-Datei dieser Forschungsarbeit

