

SAMMELN

pop

Ausstellungen zu populärer Musik
konzipieren und realisieren

FORSCHEN

AUSSTELLEN

BEWAHREN

up

Thomas Mania • Christofer Jost • Martin Pfeleiderer (Hg.)

Thomas Mania, Christofer Jost,
Martin Pfeiderer (Hg.): *Pop Up*

Pop Up
Ausstellungen zu populärer Musik
konzipieren und realisieren

Herausgegeben von
Thomas Mania, Christofer Jost und Martin Pfeleiderer

Verlag Kettler

Finanziert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung, Förderrichtlinie *Sprache der Objekte*, im Rahmen des Verbundprojekts *Musikobjekte der populären Kultur. Funktion und Bedeutung von Instrumententechnologie und Audiomedien im gesellschaftlichen Wandel*.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind unter <https://dnb.de> abrufbar.

Umschlaggestaltung: Frank Schürmann, Haltern am See

Lektorat und Umbruch: Johannes Müske, Freiburg

Gesamtherstellung: Druckerei Kettler, Bönen

Erschienen im Verlag Kettler, Dortmund

www.verlag-kettler.de

ISBN: 978-3-86206-947-7

Alle Rechte vorbehalten.

© 2022 Verlag Kettler

Inhalt

Thomas Mania

Pop Up. Ausstellungen zu populärer Musik konzipieren und realisieren – zur Einführung	7
--	----------

Sammeln

Astrid Niehoff und Manfred Hartmann

Inventarisierung, Dokumentation und Online-Stellung von Musikobjekten in Museen und Sammlungen	17
---	-----------

Benjamin Burkhart

Sammlungen populärer Musik. Eine kommentierte Bestandsaufnahme	33
---	-----------

Bewahren

Silke Berdux, Brigitte Brandmair und Barbara Schertel

Fragile Zeitgenossen. Gedanken zum Bewahren von Instrumenten der Popmusik	43
--	-----------

Alan van Keeken

Hands On. Erfahrungen mit Substituten von Exponaten und Klanginstallationen aus vier deutschen Musikinstrumentenmuseen	59
---	-----------

Forschen

Christofer Jost und Martin Pfeleiderer

Popmusikforschung	69
--------------------------------	-----------

Alan van Keeken

Die Dinge zum Sprechen bringen. Artefaktanalyse als methodisches Werkzeug für Ausstellungen und Sammlungen zu populärer Musik 81

Benjamin Burkhart

Quellengattungen populärer Musik. Ein cursorischer Überblick 95

Ausstellen

Martin Lücke

Kuratieren einer musikobjektzentrierten Ausstellung. Theoretische und praktische Überlegungen 105

Jörg Stauvermann

Vom Konzept zur Ausstellung. Die Aufgabe von Ausstellungsgestaltung und Szenografie am Beispiel *Ludwig lebt! Beethoven im Pop* 119

Thomas Mania

Sounds. Auditive Elemente in Museen und Ausstellungen 139

Anja Piontek

Strategien partizipativer Ausstellungen 151

Hannah Pöppelmann-Reichelt

Viel mehr als Cat-Content. Social Media als Instrument der Kulturvermittlung 165

Institutionen und Verbände 175

Autorinnen und Autoren 185

Thomas Mania

Pop Up. Ausstellungen zu populärer Musik konzipieren und realisieren – zur Einführung

Diese Handreichung richtet sich vor allem an Museen und Ausstellungsinitiativen, zum Beispiel von Kulturreferent*innen oder Eventmanager*innen, denen aufgrund ihrer personellen Konstellationen oder ihrer museumsfernen Tätigkeit die Expertise für konzeptionelle, aber auch handlungspraktische Überlegungen im Vorfeld von Ausstellungen schwer zugänglich ist. Sie bietet nicht nur Hintergrundinformationen und praktisches Handwerkszeug, sondern soll darüber hinaus Mut machen, eigene Projekte zum Ausstellen populärer Musik anzustoßen, zu planen und letztlich auch zu realisieren.

Der Band ist im Rahmen des dreijährigen Verbundforschungsprojekts *Musikobjekte der populären Kultur* (gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung) entstanden, das 2021 seinen Abschluss fand. Dessen Ziel war die Erschließung von Musikobjekten in ihrer technikgeschichtlichen und konsumästhetischen Vielgestaltigkeit sowie die Untersuchung ihrer Funktionen und Bedeutungen innerhalb sich wandelnder soziokultureller Konstellationen. Die drei Projektpartner waren das Zentrum für Populäre Kultur und Musik der Universität Freiburg (ZPKM), die Hochschule für Musik Franz Liszt Weimar (Weimar) und das rock'n'popmuseum in Gronau (RPM). Aufgeteilt war das Projekt entlang der Objektgruppen in Produktion (RPM), Speicherung (Weimar) und Wiedergabe (ZPKM), die jeweils durch eine*n wissenschaftliche*n Mitarbeiter*in an den genannten Standorten erforscht wurden.

Pop Up, als Handreichung für die Entwicklung von Ausstellungskonzepten und ihrer Realisierung, dokumentiert Ergebnisse dieses Projekts, in dem u. a. innovative Konzepte für eine kulturwissenschaftliche Analyse von Musikobjekten, für ihre archivalische Dokumentation sowie für ihre museale Präsentation entwickelt wurden. *Pop Up* ist ein Plädoyer für eine vielschichtige museale Vermittlung der zentralen Rolle von Objekten – vom Tonbandgerät über die E-Gitarre bis hin zum Bandshirt – in den populären Musikkulturen des 20. und 21. Jahrhunderts. Objektbiografien rücken mit ihren materiellen, ökonomischen und soziokulturellen Kontexten als erzählerisches Moment in den Mittelpunkt von Ausstellungsnarrativen.

Ausstellungen zu populärer Musik. Ein historischer Überblick

Ausstellungen zur Popmusik sind ein vergleichbar modernes Phänomen, das trotz Vorläufern ab Mitte der 1970er-Jahre erst mit der Wende zum neuen Jahrtausend an Umfang gewinnt. In diesem Sinne wünschen sich die Herausgeber eine Verstetigung dieses Trends zu einer vielfältigen und multiperspektivischen Ausstellungspraxis, deren Fortentwicklung nicht ausschließlich den Museen überlassen werden sollte. Der folgende Abschnitt versteht sich als eine Übersicht über den Ausstellungsbetrieb mit einer popmusikalischen Themensetzung. In der historischen Betrachtung zeigen sich Verläufe, die im Vorfeld von Ausstellungsprojekten im Sinne einer konzeptionellen Schärfung des eigenen Ausstellungsprofils und der Abgrenzungen zu anderen Projekten hilfreich sein könnten. Obwohl zweifellos nicht alle Projekte erfasst werden konnten, zeichnet sich eindeutig eine Tendenz zur breiten thematischen Aufbereitung unter Berücksichtigung verschiedener Blickwinkel ab. Dabei handelt es sich nur um erste Schritte der musealen Erkundung eines weiten Phänomenfelds, das in der kulturellen Entwicklung der letzten 70 Jahren und der Sozialisation von inzwischen mehreren Generationen eine herausragende Rolle eingenommen hat.

Popmusik galt lange Zeit als ein flüchtiges Phänomen von Sub- oder Jugendkulturen, das kaum Zugang zu den heiligen Hallen der Museen fand, obwohl Pop in den 1960er-Jahren als ästhetischer Ausdruck der bildenden Kunst in seiner gesellschaftlichen Wirkmächtigkeit durchaus von visionären Museumskurator*innen aufgegriffen wurde. Denn neben der Musik der Rolling Stones und Beatles, dem Woodstock-Festival und der Mode des Swinging London, den Filmen *Easy Rider* und *Blow Up* waren es insbesondere eine Reihe von Künstler*innen, die die 1960er-Jahre zur Ära der Popkultur krönten (Mund 2015). Unter anderem Andy Warhol, wohl einer der bekanntesten Protagonist*innen der Pop Art, verschob mit seinen Arbeiten soziale Grenzen und provozierte damit einen Bruch mit dem, was die bundesdeutsche Museumslandschaft bis dato unter Kultur und damit als ausstellungswürdig verstand. Überhaupt war die bildende Kunst einer der Motoren des sich wandelnden Kulturverständnisses in Zeiten der aufbegehrenden Jugendbewegungen der 1960er- und 1970er-Jahre. Pop Art hielt nun Einzug in die Museen und motivierte auch hier das Nachdenken über Machtstrukturen, die sich über viele Jahre von der breiten Öffentlichkeit unkontrolliert an der Institution Museum etabliert hatten. Andy Warhols Schaffen würdigte 1967 erstmalig eine Galerie in Köln mit einer Vernissage. Dieses Jahr markierte den allgemeinen Wendepunkt im Umgang mit der neuen Kunst, die profane Alltagsgegenstände in ihre Werke integrierte. Bis dato existierte in der Bundesrepublik weder ein Markt noch gab es ein aufgeschlossenes Publikum. Neben großen europäischen Museen wie der Tate Gallery in London oder der Kunsthalle in Bern präsentierte auch die vierte documenta in Kassel im Jahr 1968 alle wichtigen Pop-Art-Künstler*innen und bewies damit nicht nur, dass die massenmediale Kunst

in Deutschland angekommen war (Mund 2015). Darüber hinaus galt dieses Phänomen auch allgemein als ein Zeugnis einer gewandelten Einstellung gegenüber der Popkultur überhaupt (Hecken 2009: 133).

Dagegen blieb das musikalische Schaffen Andy Warhols als Produzent der New Yorker Band Velvet Underground & Nico eher den Ohren einer avantgardistischen Minderheit vorbehalten. Das entsprechende Album fand 1967 keinen Widerhall in den Charts und wurde erst sehr viel später als wegbereitendes Meisterwerk entdeckt und publizistisch gewürdigt. Die Zeitschrift *Rolling Stone* führt *Velvet Underground & Nico* inzwischen auf Platz dreizehn der 500 besten Alben aller Zeiten. Die damalige Verweigerung der Beschäftigung mit der Popmusik ist als konservatives kulturpolitisches Statement zu interpretieren, folgt man Peter Klose. Er sieht Ausstellungen als aktive Entwürfe von Weltanschauungen, „und zwar auf Basis der Weltanschauung derer, die die Kontrolle über das Museum haben. Damit reproduziert das Museum nicht nur Machtverhältnisse, sondern produziert sie auch (Klose 2017: 7).

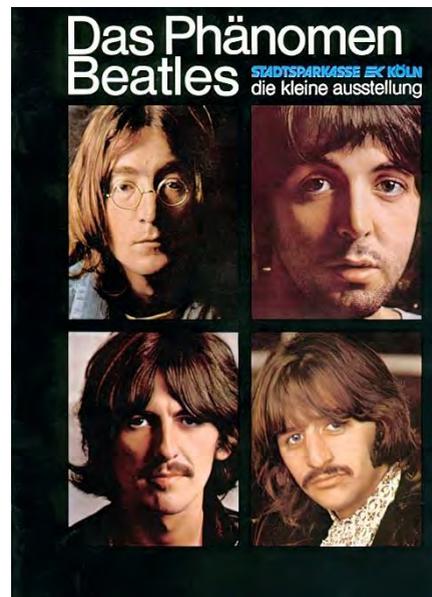


Abb. 1: Cover des Katalogs zur Beatles-Ausstellung, 1975 (Abb.: Beatles Museum).

Für den ersten Auftritt der Popmusik in einer Ausstellung bedurfte es deshalb der Initiative eines Privatmanns. Bereits in den 1960er-Jahren begann der Kölner Musikjournalist Rainer Moers mit dem Aufbau einer Sammlung zum Leben und Wirken der „Fab Four“. 1975 eröffnete er in einer Stadtparkasse seiner Heimatstadt die Ausstellung *Das Phänomen Beatles*, mit der er bis 1984 durch zahlreiche bundesdeutsche Großstädte und international durch Österreich, die Niederlande und Ungarn tourte

(Orlick 2020). Auch an einer zweiten Ausstellung mit dem Titel *50 Rock Pops – Von Abba bis Zappa* im Jahr 1986 in der Stadtparkasse Neuss war Moers beteiligt. 1989 führte Moers Engagement zur Eröffnung des Beatles Museums in Köln. Trotz seiner überschaubaren Größe von 60 qm konnte Moers im ersten Jahr der Existenz des Museums 50.000 Besucher*innen begrüßen. 1999 schloss das Haus in Köln und zog nach Halle an der Saale um, wo es auch heute noch besteht (Orlick 2020).



Abb. 2: Katalog zur Ausstellung *Schock und Schöpfung*, 1986 (Abb.: Archiv RPM).

1986 eröffnete der Württembergische Kunstverein in Stuttgart die Wanderausstellung *Schock und Schöpfung – Jugendästhetik im 20. Jahrhundert*. In zwei großen Räumen belegten Fotos, Gegenstände, Environments, Original- und Kunsttöne jugendliche Ausdrucksweisen seit 1900. Die Ausstellung fand insgesamt große Aufmerksamkeit und wurde unter anderem vom *Spiegel* rezensiert.

1988 realisierte das Goethe-Institut mit *Gefühl + Härte* die erste internationale Wanderausstellung, die sich ausschließlich mit deutschsprachiger Popmusik aus der Bundesrepublik auseinandersetzte. Erstmals nutzte damit das Goethe-Institut als offizielle, hauptsächlich aus Bundesmitteln finanzierte Institution die populäre Musik als Repräsentation der bundesdeutschen Kultur im Ausland.

Zeitgleich zeigte das Institut Mathildenhöhe, das Ausstellungsinstitut der Stadt Darmstadt, *That's Jazz – Der Sound des 20. Jahrhunderts*. Im Vorwort des Herausgebers wird deutlich, welche Schwierigkeiten die Popmusik sogar Ende der 1980er-Jahre noch hatte, sich im öffentlichen Ausstellungsbetrieb als ernstzunehmender Kulturfaktor zu beweisen. Klaus Wolbert formuliert es so: Die „weitergehende Botschaft“

zielt auf die „Anerkennung des Jazz als Quelle und Impuls für die lebendige Musik-
kultur in der modernen Gesellschaft“ (Wolbert 1988: IX).

Im Jahr 1991 empfing im Baden-Württembergischen Trossingen das Deutsche Harmoni-
kamuseum seine ersten Gäste. Die Gründung des Hauses ging auf die dort ansässige
Firma Hohner zurück, dem Weltmarktführer für Mundharmonikas und Akkordeons.
Aus dem Hause Hohner stammt auch das Clavinet, ein elektro-mechanisches Tasten-
instrument, das Stevie Wonder unter anderem für seinen Hit *Superstition* nutzte.

Die Kunsthalle Düsseldorf zeigte 2002 *Zurück zum Beton* und thematisierte damit die
Bedeutung Düsseldorfs als eine der Keimzellen des Punk in der BRD. Diese Initiative
kam nicht zufällig von Seiten der bildenden Kunst, spielte doch die Nähe zur Kunst-
hochschule als Inspirationsquelle eine wichtige Rolle in den ästhetischen Konzepten
der Punkbands aus der Landeshauptstadt.

2004 eröffnete im westfälischen Gronau das rock'n'popmuseum mit einer Dauer-
ausstellung und zahlreichen Sonderausstellungen mit einem Schwerpunkt auf inter-
nationaler Popmusik. Die Idee zum Museum stammte vom deutschen Rockmusiker
Udo Lindenberg, einem Sohn der Stadt. Während die Stadt Gronau das rock'n'pop-
museum als hundertprozentige Tochter betreibt, ging das Rockmuseum München auf
die Privatinitiative eines Sammlers, Herbert Hauke, und des Journalisten Arno Frank
Eser zurück. Am 1. Dezember 2004 transportierte der Aufzug die ersten Gäste des
Museums auf die Aussichtsplattform des Münchner Fernsehturms, wo für die Präsen-
tation Haukes umfangreicher Sammlung nach wie vor 400 qm Ausstellungsfläche
reserviert sind.



Abb. 3: Luftaufnahme des rock'n'popmuseum auf dem
Inselpark, 2019 (Foto: RPM/Frank Schürmann).

Nur wenige Jahre später folgten weitere Ausstellungsprojekte, die darauf hinweisen, dass sich die Popmusik in den Ausstellungsprogrammen diverser bundesdeutscher Museen nun endgültig etabliert hatte. Federführend war z.B. das große historische Museum Haus der Geschichte in Bonn mit den Ausstellungen *Rock! Jugend und Musik in Deutschland* (2006) und *Melodien für Millionen* zur Geschichte des Schlagers (2008). Aber auch stadthistorische Museen wie zum Beispiel Halle an der Saale beschäftigten sich nun in Ausstellungen mit Themen der Popmusik. Hier machte z.B. die Wanderausstellung zur Geschichte des Punks in der DDR, *Too Much Future*, Station (Böhlke/Gericke 2007).

Der Trend zur interdisziplinären Beschäftigung mit der Popmusik spiegelt sich in weiteren Ausstellungsprojekten und Hausgründungen wider. 2004 zeigten das Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim in Kooperation mit dem Deutschen Technikmuseum in Berlin in einer umfassenden Darstellung die technische Entwicklung der elektrisch verstärkten Gitarre unter dem Titel *Stromgitarren*. Ab 2007 bereicherte das Firmenmuseum des Gitarrenproduzenten Framus in Markneukirchen das Museumsangebot. Im Zentrum der Präsentation stehen die eigenen Produkte, die Framus als größte europäische Gitarrenfabrik von 1946 bis Mitte der 1970er-Jahre fertigte.

Wie bereits die Düsseldorfer Ausstellung zum Punk, zeigten das Münchner Haus der Kunst und das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg in der Ausstellung *Geniale Dilletanten* [sic] (Emmerling 2015) die Subkultur der 1980er-Jahre aus einem kunsthistorischen Blickwinkel. Die Geschichte des gleichnamigen Festivals galt als Synonym für den künstlerischen Aufbruch Anfang der 80er in Deutschland mit Bands wie Einstürzende Neubauten oder Deutsch Amerikanische Freundschaft.

Biografien von Künstler*innen und Bands standen nicht nur im Vordergrund des bereits erwähnten Beatles Museums. Von 2011 bis 2013 existierte in der Düsseldorfer Altstadt ein Elvis-Museum, das eine Sammlergemeinschaft aus Gelsenkirchen mit einem bedeutenden Fundus an Memorabilia des „King of Rock'n'Roll“ betrieben hatte. Insbesondere sorgten aber internationale Ausstellungsprojekte für Furore. Das Victoria and Albert Museum in London schickte die Biografien von David Bowie (ab 2013) und der Band Pink Floyd (ab 2017) auf äußerst erfolgreiche Ausstellungstourneen um die Welt, die auch in Berlin (Bowie) bzw. Dortmund (Pink Floyd) Station machten.

Von Seiten der Literaturwissenschaft widmete sich das Museum für Westfälische Literatur im Kulturgut Haus Nottbeck 2008 unter dem Titel *Stadt. Land. Pop* dem Phänomen der Hamburger Schule (vgl. Baßler 2008). Über einige der Protagonist*innen wie Bernd Begemann oder Bernadette La Hengst, die aus Ostwestfalen stammen, konnte ein regionaler Bezug dieser Hamburger Musikszene zur Ausstellungsstätte hergestellt werden. Auch *Rock & Pop im Pott* im Essener Ruhrmuseum hatte diesen Fokus der Aufarbeitung regionaler Musikszenen und -ereignisse (vgl. Grütter 2016).

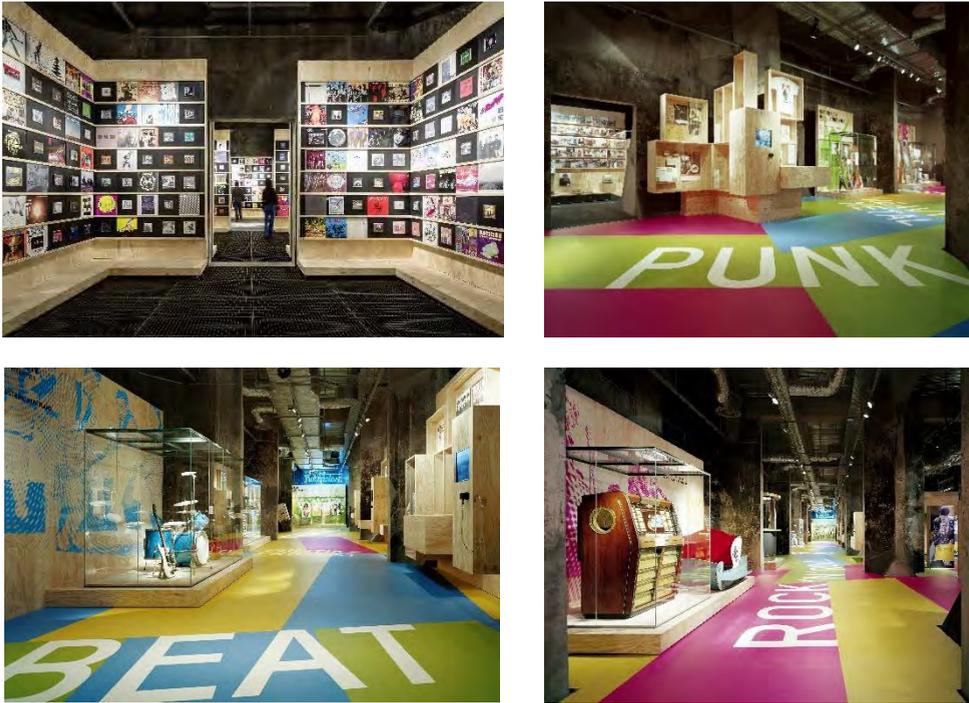


Abb. 4–7: Blicke in die Ausstellung *Rock & Pop im Pott*, 2016 (Fotos: Ruhr Museum/Brigida González).

Inbesondere diese regionale Perspektive birgt noch sehr viel mehr Potential zur musealen Aufarbeitung. Gerade in regionalen Kontexten jenseits der großen Metropolen entfaltet die populäre Musik ihr Angebot der Identitätsfindung und soziokulturellen Orientierung. Dies zeigt sich in Musikszenen ebenso wie in Diskotheken oder auch im Musikalien- oder Schallplattenhandel mit regionalem Einzugsgebiet. Auf dieser Ebene bietet sich die Zusammenarbeit von Forschung, Museen und Repräsentant*innen der Musikszenen wie Musiker*innen, Veranstalter*innen, Sammler*innen, Journalist*innen, Fanclubs und Kulturmanager*innen an. Exemplarisch seien hier die regionalen Aufarbeitungen zum Thema Diskothek genannt: Das Schlossmuseum Jever beendet nun ein dreizehnjähriges Projekt zur Geschichte der Diskotheken. Das Museumsdorf Cloppenburg hat jüngst die Diskothek Sonnenstein in ihre Dauerausstellung aufgenommen, und das ZPKM hat 2020 eine Publikation zu Diskotheken in Südwestdeutschland vorgelegt (Fischer 2020).

Museumspraxis und Forschung. Zu den Beiträgen des Bandes

Die Verzahnung von musealer Ausstellungspraxis und wissenschaftlicher Forschung ist der Hintergrund für die Zusammenstellung der Beiträge in dieser Publikation. Kurz: Museumserfahrung trifft auf Forschung. *Pop Up* orientiert sich mit Blick auf

seine Zielgruppen an den vier klassischen Aufgabenfeldern von Museen. Zu den Bereichen Sammeln, Bewahren, Forschen und Ausstellen haben Autor*innen mit langer Berufs- und Forschungserfahrung sowie ihrem Fachwissen beigetragen.

Sammeln

Manfred Hartmann, Dokumentar am Museumsamt des Landschaftsverbands Westfalen-Lippe, und Astrid Niehoff, beim rock'n'popmuseum verantwortlich für die Sammlung, führen ein in die Systematik der Dokumentation von Sammlungsobjekten. Von der Inventarisierung der Objekte bis hin zur wissenschaftlichen Dokumentation ermöglichen diese Grundlagen der Sammlungstätigkeit den Zugriff auf Informationen für spätere Ausstellungsplanungen. So soll möglicherweise unwiederbringliches Wissen über die Provenienz, aber auch die Objektbiografie für nachfolgende Generationen gesichert und damit vor dem Verlust bewahrt werden. Auf konkreten Forschungserfahrungen aus dem Verbundprojekt basiert der Aufsatz zu pop-relevanten Sammlungen von Benjamin Burkhart. Mit seiner kommentierten Zusammenstellung leistet er einen wichtigen Beitrag für die Recherche von Ausstellungsobjekten.

Bewahren

Um die materielle Konservierung von Objekten geht es im Beitrag von Silke Berdux, Brigitte Brandmair und Barbara Schertel, die als Kuratorin bzw. Restauratorinnen für Musikinstrumente am Deutschen Museum und am Stadtmuseum in München tätig sind. Bereits der Titel *Fragile Zeitgenossen* deutet die Intention des Aufsatzes an: Hier geht es nicht nur um konservatorische Richtlinien zur Lagerung und Präsentation von Musikobjekten, sondern auch um das Verständnis ihrer Bedeutung als einzigartige Zeugnisse des kulturellen Erbes. Mit der Analyse gängiger Ausstellungspraktiken widmet sich Alan van Keeken in seinem Beitrag *Hands On* einer der zentralen Fragen einer objektzentrierten Ausstellung: Wie gelingt es, den Besucher*innen bei Berücksichtigung konservatorischer Vorbehalte sowohl den auditiven als auch haptischen Erlebniswert von Musikobjekten zu vermitteln? Am Beispiel von vier Institutionen zeigt er Lösungen auf.

Forschen

Im Bereich Forschung gewährt der Beitrag der Mitherausgeber Christofer Jost und Martin Pfeleiderer einen einführenden Überblick zur populären Musik und der Methodik ihrer Erforschung. Mit der Artefaktanalyse beschreibt Alan van Keeken einen wichtigen Forschungszugang, der im Rahmen des Verbundprojektes erarbeitet wurde. Eine solche Herangehensweise und ihre Ergebnisse bilden nicht nur die wissenschaftliche Grundlage für eine angemessene Interpretation des betreffenden Objekts in einer Ausstellung. Die Artefaktanalyse hat darüber hinaus als elementare Forschungs-

methodik und aufgrund der daraus resultierenden Konzepte der Objektdokumentation in Sammlungen eine große Tragweite. Auf diesen Erkenntnissen beruht das innovative Kapital der Forschungen, die den Musikobjekten in ihrer Vielschichtigkeit den ihnen gebührenden – im eigentlichen Wortsinn exponierten – Platz in der Dokumentation und in den Ausstellungskonzepten einräumen. In einem weiteren Beitrag gibt Benjamin Burkhart Einblicke in ein breites Spektrum potentieller Quellengruppen, die zur Interpretation und damit auch hinsichtlich einer vielschichtigen Präsentation von Musikobjekten in popkulturellen Ausstellungen wertvolle Dienste leisten können.

Ausstellen

Der Themenkomplex *Ausstellen* nimmt den breitesten Raum in dieser Publikation ein. Damit trägt *Pop Up* den unterschiedlichen Anforderungsprofilen von konkreten Ausstellungsplanungen und ihrer Kommunikation in die Öffentlichkeit hinein Rechnung. Martin Lücke, an der Macromedia Hochschule in Berlin lehrend und Kurator mehrerer Ausstellungen zu popmusikalischen Themen, informiert über die Aufgabenbereiche von Ausstellungskurator*innen. Ausgehend von allgemeinen Überlegungen zu den Aufgabenfeldern des Kuratierens entwickelt Lücke konkrete Handlungsvorschläge zur Realisierung von Ausstellungen, vom Formulieren von Ausstellungstexten bis hin zum Erstellen eines ‚Drehbuchs‘. Ein solches Ausstellungs-drehbuch ist die Grundlage der Zusammenarbeit von wissenschaftlicher Planung und ihrer szenografischen Umsetzung. In dem Beitrag *Vom Konzept zur Ausstellung* skizziert der mehrfach ausgezeichnete Designer Jörg Stauvermann exemplarisch an der Ausstellung *Ludwig lebt! Beethoven im Pop* seine gestalterische Auseinandersetzung mit einem Thema. Im Sinne von Best Practice vermittelt er damit nicht nur Einblicke in die konkreten Abläufe eines Planungsprozesses, sondern beschreibt auch grundlegende konzeptionelle Entscheidungen, die unabhängig von der Themensetzung wichtig für eine strukturierte Ausstellungsgestaltung sind.

Jenseits konkreter Ausstellungsplanungen setzt sich Thomas Mania, Kurator des rock'n'popmuseums, mit dem komplexen Thema von auditiven Elementen in Ausstellungen auseinander. Obwohl Sound zweifellos zu den zentralen Komponenten einer Ausstellung zu populärer Musik zählen sollte, existiert hier großer Informationsbedarf. Häufig setzen die Ausstellungsbudgets hohe Hürden, denn viele auditive Lösungen erfordern beachtliche Investitionen wie auch spezielles technisches Know-how. Das Kuratorium einer Ausstellung übernimmt eine verantwortungsvolle Aufgabe der Interpretation von (vergangenen) Ereignissen. Diese ‚Deutungshoheit‘ bedeutet eine Machtposition, die inzwischen immer häufiger in die öffentliche Diskussion gerät. Anja Piontek, Museologin, museale Kunst- und Kulturvermittlerin sowie Autorin einer Dissertation zum Thema, erläutert vor diesem Hintergrund Chancen und Risiken von partizipativen Ausstellungskonzepten. Im Sinne der ‚citizen

*science*⁶ erschließen solche Beteiligungen von Musikszenenangehörigen oder Sammler*innen an den Planungen ein großes Wissenspotenzial, das für die Forschung und die Präsentation ihrer Ergebnisse im Rahmen von Ausstellungen von einigem Gewicht sein kann. Ausstellungen benötigen Öffentlichkeit. In diesem Sinne schließt der Beitrag von Hannah Pöppelmann-Reichelt mit Gedanken zu den Potenzialen und Strategien des Social-Media-Marketings das Kapitel *Ausstellen* ab. Pöppelmann-Reichelt ist Referentin für Social Media in der Abteilung für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit des Landschaftsverbands Westfalen-Lippe. In ihrer Bedeutung gerade für Low-Budget-Projekte haben soziale Medien die Reichweite der klassischen Pressearbeit längst überholt und dabei neue Kanäle des Feedbacks und auch der Partizipation geöffnet.

Literatur

[Ausst.-Kat.] *Geniale Dilletanten. Subkultur der 1980er-Jahre in Deutschland*. Hg. von Leonhard Emmerling. Ostfildern 2015.

[Ausst.-Kat.] *Rock & Pop im Pott. 60 Jahre Musik im Ruhrgebiet*. Hg. von Heinrich Theodor Grütter. Essen 2016.

[Ausst.-Kat.] *Stadt. Land. Pop. Popmusik zwischen westfälischer Provinz und Hamburger Schule*. Hg. von Moritz Baßler. Bielefeld 2008.

[Ausst.-Kat.] *Too Much Future – Punk in der DDR*. Hg. von Michael Böhlke und Henryk Gericke. Berlin 2007.

Fischer, Michael: *Diskotheken im ländlichen Raum. Populäre Orte des Vergnügens in Südwestdeutschland (1970–1995)*. Münster 2020.

Hecken, Thomas: *Pop. Geschichte eines Konzepts 1955–2009*. Bielefeld 2009.

Klose, Peter: *Populäre Musik im Museum. Das Museum als Lernort zwischen Vermittlung und Aneignung*. In: *Samples*, Jg. 15 (2017). Online-Publikationen der Gesellschaft für Populärmusikforschung/German Society for Popular Music Studies e.V. Hg. von Ralf van Appen, André Doehring und Thomas Phleps. URL: www.gfpm-samples.de/Samples15/klose.pdf (Abruf: 27.07.2021).

Mund, Heike: *Wie die Pop Art Deutschland eroberte*. In: *Deutsche Welle*, 25.05.2015. URL: <https://p.dw.com/p/1FUF8> (Abruf: 27.07.2021).

Orlick, Manfred: *In Halle haben John, Paul, George und Ringo ein Zuhause. Das Beatles-Museum in Halle*. In: *Literaturkritik.de*, Nr. 4, April 2020. URL: <https://literaturkritik.de/beatles-museum-in-halle,26611.html> (Abruf: 27.07.2021).

Wolbert, Klaus: *Vorwort des Herausgebers*. In: *That's Jazz – Der Sound des 20. Jahrhunderts*. Hg. von Klaus Wolbert. Darmstadt 1988, S. IX–X.

Astrid Niehoff und Manfred Hartmann

Inventarisierung, Dokumentation und Online-Stellung von Musikobjekten in Museen und Sammlungen

Registrierung, Inventarisierung, Dokumentation

In der 1914 vorgelegten *Systematik der Musikinstrumente* von Erich M. von Hornbostel und Curt Sachs heißt es: „Klassifikatorische Arbeiten sind allgemein etwas anrüchig. Was immer geordnet und systematisiert werden soll, ist ohne System entstanden und ändert sich ohne Rücksicht auf ein begriffliches Schema“ (Hornbostel/Sachs 1914: 553). Was die Musikwissenschaftler hier kritisch anmerken, lässt sich auch auf die Objektdokumentation im Museum übertragen, bei der das Einordnen und Systematisieren keine geringe Rolle spielt. Den Wenigsten fallen diese Tätigkeiten spontan ein, wenn sie an Museumsarbeit denken, denn das Museum wird in der Öffentlichkeit vorrangig durch seine Ausstellungstätigkeit wahrgenommen.

Sammeln, Bewahren, Forschen und Dokumentieren, Ausstellen und Vermitteln: Für ein eigenes Kapitel über die Dokumentation hat es in den derzeitigen noch gültigen *Standards für Museen* (2006) des Deutschen Museumsbundes nicht gereicht. Sie wird dort dem Forschen zugeteilt. Das ist nicht ganz richtig, denn Daten über Museumsobjekte werden in allen Arbeitsbereichen eines Museums gebraucht. Es können Forschungsdaten sein, aber auch ganz einfache deskriptive Angaben wie z.B. die Maße und das Gewicht. Ohne Objektdaten keine Museumsarbeit – das wäre ein guter Grund gewesen, die Dokumentation nicht zu verstecken.

Die Objektdokumentation führt also ein immer noch etwas randständiges Leben im Museum. Doch scheint sich daran gerade etwas zu ändern, denn die neuerdings viel beschworene Digitalisierung ist nichts ohne Daten über Objekte. Digitalisierung fördert Dokumentation. Der Museologe Friedrich Waidacher schreibt:

Ein Museum muß jederzeit ausnahmslos und genau wissen, für welche Gegenstände es, einschließlich der Leihgaben und Deposita, verantwortlich ist und wo diese sich befinden. Um seine definierten Funktionen lückenlos erfüllen zu können, muß ein

Museum jedoch über diese rechtlich wesentlichen Tatsachen hinaus über sämtliche Informationen verfügen, die mit diesen Gegenständen zusammenhängen. (Waidacher 1999: 9)

Zusammengefasst dient die Objektdokumentation:

- dem Besitz- und Eigentumsnachweis,
- der Sicherung, Bewahrung, Konservierung,
- der Forschung,
- der Wissensvermittlung und dem Zugang zum Objekt.

In unserer Museumslandschaft gibt es Einrichtungen ganz unterschiedlicher Ausrichtung, von der Heimatstube bis zum Forschungsmuseum. Entsprechend unterscheiden sich die Ansprüche an die Objektdokumentation und an ihre Tiefe. Unterschiedlich sind auch die personellen und sachlichen Möglichkeiten.



Abb. 1: Einblick in das Depot des rock'n'popmuseums (Foto: RPM).

Eine pragmatische Einteilung der Dokumentation von Museumsobjekten in drei Stufen hat sich als gut handhabbar erwiesen:

Registrierung

Jedes Objekt, das ins Museum kommt, muss registriert werden. Es gibt dazu Zugangsbücher und Eingangsbücher. Das Zugangsbuch hält alle Zugänge fest, auch Objekte, die schließlich nicht in den Sammlungsbestand aufgenommen werden, weil sie z.B. nicht dem Sammlungskonzept entsprechen. Meistens wird allerdings – nachdem die Aufnahmeentscheidung gefällt ist – nur ein Eingangsbuch geführt. In wenigen Spalten lassen sich in einem Eingangsbuch die Kerndaten festhalten. Das erfolgt in der Regel handschriftlich: Inventarnummer, Objektbezeichnung, Material, Maße, Zugangsdatum, Voreigentümer und Preis. Eingangsbücher werden bisweilen von den regionalen

Museumsberatungsstellen zur Verfügung gestellt, ansonsten lässt sich ein im Bürobedarfshandel zu erwerbendes ‚Hauptbuch‘ durch eigenhändige Spaltenbeschriftung zu einem Eingangsbuch machen.

Inventarisierung

Die Inventarisierung erfasst über die Registrierung hinaus alle sogenannten intrinsischen Daten. Das sind äußere Merkmale, die am Objekt direkt ablesbar sind, bei einer E-Gitarre z.B. Marke, Modell, Aufbau usw. Alle Basisdaten zu einem Gegenstand, die auch ohne aufwändige wissenschaftliche Forschung erhoben werden können, gehören dazu.

Katalogisierung (Dokumentation)

Jedes Objekt steht in einem quellenfachlichen Kontext. Als Quellenfächer werden jene wissenschaftlichen Disziplinen bezeichnet, die sich mit ihm beschäftigen. Bei Musikobjekten sind dies z.B. die Musikwissenschaft, die Instrumentenkunde, aber auch die Musiksoziologie usw. Nur in genauer Kenntnis dieser Quellenfächer lässt sich das Objekt wissenschaftlich beschreiben und kontextualisieren, z.B.: Warum hat Eric Clapton gerade die hier vorliegende Fender Stratocaster gespielt? Nach welchen Prinzipien wurde das Instrument speziell für ihn gebaut? Diese Daten sind museologisch relevant und werden extrinsisch genannt. Sie beziehen sich auf die Bedeutung eines Objektes, also auf die Gründe, warum es überhaupt eine Rolle für das Museum spielt. Die Katalogisierung geschieht auf Katalogniveau; sie ist damit die Basis für ausführliche Bestands- und Ausstellungskataloge. Hier ist die Wissenschaftlerin oder der Wissenschaftler gefragt (Waidacher 2005: 97–98).

In der Praxis hat sich gezeigt, dass die Registrierung zumeist handschriftlich erfolgt, denn Lesen und Verwahren eines Eingangsbuches ist ohne technische Hilfsmittel möglich. Für Inventarisierung und Katalogisierung empfehlen sich digitale Anwendungen.

Kommt ein Objekt ins Museum, ist es ratsam, einen Laufzettel auszufüllen. Dieser begleitet das Exponat durch den gesamten Geschäftsgang (Hartmann et al. 2015: 16–18). Alle relevanten Objekte wie Verträge, Expertisen usw. müssen dokumentiert und aufbewahrt werden. Hilfreich ist hierbei der auch ins Deutsche übersetzte Sammlungsmanagementstandard SPECTRUM, herausgegeben vom Institut für Museumsforschung der Staatlichen Museen zu Berlin (2013).

Die Herkunftsgeschichte eines Objektes ist ein Thema, das in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen hat. Provenienzforschung, die eine verfolgungsbedingte, koloniale oder andere illegale oder illegitime Herkunft von Exponaten identifizieren kann, gehört inzwischen zur regulären Museumsarbeit (vgl. Deutsches Zentrum für Kulturgutverluste 2019).

Leitfaden zum praktischen Arbeiten

Die digitale Erfassung musealer Objekte hat weitgehend die analoge Dokumentation, z.B. über Inventarkarten, abgelöst. Zahlreiche kostenfreie und kostenpflichtige Programme stehen zur Auswahl. Letztendlich muss anhand der vorhandenen Ressourcen und mit Hinblick auf die gewünschten Funktionen, die sich je nach Fachsoftware stark unterscheiden können, ausgewählt werden, welche Software zur Sammlung und den Ansprüchen der Nutzer*innen passt. Die Auswahl einer geeigneten Software oder digitalen Cloud-Anwendung für Objektdokumentation und Sammlungsmanagement sollte sorgfältig vorbereitet werden. Hierbei helfen eine IST-Analyse, also eine Beschreibung des gegenwärtigen Zustandes der Dokumentation, ein SOLL-Konzept mit einer Skizzierung des gewünschten Zustandes und einem Pflichtenheft, das die gewünschten Programmfunktionen detailliert auflistet und gewichtet. Das LWL-Museumsamt für Westfalen stellt dafür Muster bereit. Eine Zusammenstellung von Programmanbietern findet sich auf der Website der Fachgruppe Dokumentation des Deutschen Museumsbundes. Eine aktualisierte Adressenliste von Anbietern von Museumsdokumentations- und Sammlungsmanagement-Software gibt es auf den Seiten des Museumsbundes (siehe Literatur und Onlinequellen).

Grundsätzlich ist zu beachten: Nur mit Hilfe einer einheitlichen und sorgfältigen Erfassung aller Objekte ist ein umfassender Überblick über die Sammlung möglich. Allein konsequent und einheitlich erfasste Basisdaten ermöglichen eine zielgerichtete Suche und machen Verbindungen zwischen zunächst einzeln stehenden Objekten sichtbar.

Deswegen ist es zu Beginn unabdingbar, einen einheitlichen Standard für die Benennung und Kategorisierung der Objekte festzulegen und diesen von diesem Zeitpunkt an konsequent zu verfolgen. Diese Basisdaten sind die Grundlage der digitalen Dokumentation und die meisten gängigen Programme zum Sammlungsmanagement schreiben ein Ausfüllen einiger Basisdatenfelder vor. Diese Basisdatenfelder werden durch zahlreiche weitere Felder ergänzt, die – sofern Daten vorliegen – genutzt werden sollten.

Zu diesen Grunddaten gehört zunächst die eindeutige Identifikation des Gegenstands über die Inventarnummer des Exponats, den Namen der besitzenden Institution, die Zugehörigkeit zu einer Sammlung und ob es sich um ein einzelnes Objekt oder um ein Konvolut mehrerer Teile handelt. Auch das Datum des Eingangs in die Sammlung muss hier vermerkt werden. Ebenso müssen ein eindeutiger Titel und die Zugehörigkeit zu einer Sachgruppe sowie eine Objektbezeichnung zugeteilt werden. Die Bezeichnungen der Felder *Titel*, *Sachgruppe* und *Objektbezeichnung* können je nach Software variieren. Manchmal werden anstelle der Sachgruppe auch Begriffe wie *Oberbegriff*, *Familie* oder *Gattung* verwendet; manche Datenbanken bieten auch nur zwei derartige Systemisierungsfelder an. Diese Zuteilung zu einer Sachgruppe oder eines Oberbegriffs erweist sich insbesondere dann als nützlich, wenn beispielsweise

Anbringen von Inventarnummern

Jedem Exponat muss eine eindeutige und nur einmal vergebene Inventarnummer zugewiesen werden. Die Vergabe von Inventarnummern sollte nach einem einheitlichen Standard geschehen. Empfohlen werden numerische Inventarnummern, wie z. B. „2021/45“. Eine Kombination aus Buchstaben und Zahlen, sowie Verweise auf die Sachgruppen (wie beispielsweise „I“ für Instrumente) in der Inventarnummer sind zu vermeiden.

Für die eindeutige Identifikation von Exponaten ist das Anbringen der Inventarnummer am Objekt unerlässlich. Dabei sind einige grundsätzliche Regeln zu beachten:

- Beschriftungen mit Hilfe von Klebeetiketten sind zu unterlassen.
- Die Inventarnummern sollten sich wieder entfernen lassen, sich jedoch nicht einfach ablösen oder verwischen.
- Das Beschriftungsmaterial darf die Oberfläche des Objekts nicht angreifen.
- Anhängeschildchen sollten als zusätzliche Etiketten bei sehr großen Objekten verwendet werden oder dann, wenn eine direkte Beschriftung des Objekts nicht möglich ist.
- Die Beschriftung sollte nicht auf der Schauseite stattfinden.
- Objekte aus Holz und Metall: Inventarnummer mit einem Tuschestift auftragen. Poröse Oberflächen vorher mit Lack schützen.
- Textilien: Inventarnummer auf Leinenband auftragen und dieses mit wenigen Stichen am Objekt festnähen.
- Grafiken, Fotos, Papier: Inventarnummer rückseitig mit weichem Bleistift auftragen.

Ausführlichere Hinweise geben die Arbeitsblätter der CIDOC von ICOM, die im Leitfaden für die Dokumentation von Museumsobjekten, herausgegeben vom Deutschen Museumsbund, abgedruckt sind (CIDOC-ICOM [1993] 2011a; 2011b; Deutscher Museumsbund 2011).

Des Weiteren ist es sinnvoll, die Dokumentation durch hochauflösende Fotografien des Objekts von allen Seiten und einer genauen Ablichtung von Fehlstellen und Beschädigungen zu ergänzen. Sollte es zu einem Schadensfall kommen, lässt sich dieser anhand der Bilddokumentation nachvollziehen. Auch wenn eine fotografische Dokumentation des Objekts in der Datenbank hinterlegt wird, darf eine Beschreibung an dieser Stelle nicht fehlen. So ist eine eindeutige Identifikation gesichert. Analog zu einem festgelegten einheitlichen Standard bei der Benennung und Kategorisierung der Objekte sollte auch bei der Beschreibung und bei der fotografischen Dokumentation ein standardisierter Ablauf vorgegeben werden.

Wichtig ist es ebenfalls, den Wert des Objekts festzuschreiben. Dabei sind Wert und Kaufpreis gesondert zu betrachten, da sich ersterer im Laufe der Zeit verändern kann und für die Versicherungssumme von Relevanz ist. Als Versicherungswert ist der Wiederbeschaffungswert anzusetzen, oder – wenn es sich um ein Einzelstück handelt – der Kostenaufwand für eine mögliche Restaurierung.

Ebenso muss festgehalten werden, wann und auf welche Art das Objekt in die Sammlung gelangte: als Schenkung, Ankauf oder als Leihgabe. Angaben über den/die Besitzer*in bzw. Vorbesitzer*in sind an dieser Stelle überdies unabdingbar.

Verlässt ein Objekt die Sammlung, muss dies ebenfalls vermerkt werden. Keinesfalls sollte der Datensatz gelöscht werden, da so Lücken in der Dokumentation entstehen, die später nicht mehr nachzuvollziehen sind.

Der feste oder temporäre Standort und Standortveränderungen sind genau zu vermerken, um eine problemlose Auffindbarkeit zu gewährleisten. Eine einheitliche Klassifizierung und Benennung der Lagersysteme in Depot oder Magazin ist hierfür Voraussetzung. Auch die Dauer der Lagerung an einem bestimmten Ort und die mit dem Objekt handelnden Personen sind festzuhalten, um eventuelle Beschädigungen rückverfolgbar zu machen.

Einige Dokumentationsprogramme bieten an dieser Stelle die Möglichkeit, Ausstellungen und Leihvorgänge mit dem jeweiligen Objekt und anderen Objekten der Ausstellung oder des Leihvorgangs zu verknüpfen. Leih- oder Schenkungsverträge sollten verlinkt, hochgeladen oder ihr Ablageort vermerkt werden. Auch Transporte und mögliche Beschädigungen durch Leihvorgänge oder Ausstellungen können hier festgehalten werden.

Um die Auffindbarkeit bestimmter Objektgruppen zu gewährleisten, sollten alle Exponate verschlagwortet werden. Je nach Datenbanktyp ist dies über Thesauri – die wiederum nur von einer berechtigten Person festgelegt werden sollten – oder im Freitext möglich. Je nach Sammlung und nach Möglichkeiten der Datenbank bieten sich etwa assoziativ Personen, Themen oder Zeiträume an. So könnten beispielsweise mit der Verschlagwortung „Schlager“ alle Instrumente der Sammlung, die von Schlagermusiker*innen gespielt worden sind, gefunden werden, ohne dass einzeln nach den Künstler*innen recherchiert werden muss. So können sich Objektgruppen ergeben, deren Zusammengehörigkeit auf den ersten Blick nicht immer ersichtlich ist. Für die Planung einer Ausstellung stellt das eine große Arbeitserleichterung dar.

Zuletzt können Texte aus Forschung und Ausstellungen verknüpft oder direkt in der Datenbank hinterlegt werden. Einige Datenbanken bieten dafür freie Datenfelder oder die Möglichkeit, zum Exponat gehörige Texte hochzuladen oder zu verlinken. Dies sollte unbedingt genutzt werden, um alle zum Objekt vorhandenen Informationen festzuhalten. So wurde dem rock'n'popmuseum von einem Musiker eine Westerngitarre

der Firma Framus aus den 1970er-Jahren geschenkt, deren Geschichte der Schenker in einem Brief festgehalten hat. Nicht nur der ursprüngliche Kaufpreis, sondern auch der Widerstand der Eltern des Schenkers gegen dessen musikalische Aktivitäten oder dessen kreative Bemühungen, selbst einen Verstärker für die Framus zu bauen, sind hier dokumentiert. Derartige Dokumente besitzen – insbesondere bei einer nachträglichen Erfassung von Altbeständen – einen unschätzbaren Wert.

Normvokabular für die Museumsdokumentation

Anders als die Titelaufnahme eines Buches in einem Bibliothekskatalog, deren Format schon seit den Preußischen Instruktionen aus dem Jahr 1899 einer strengen Normierung unterliegt, hat sich in Deutschland das Interesse an Regelwerken für die Museumsdokumentation und das Normvokabular erst mit der Einführung der digitalen Datenverarbeitung richtig etabliert. Zu unterschiedlich sind die Quellenfächer für die Museumsobjekte, zu unterschiedlich die Interessen und Zugänge der Wissenschaftler*innen, zu wenig etabliert der Sinn für eine verbindliche Museologie, als dass man hier schnell auf eine gemeinsame Linie käme. So ist das Normvokabular – und an dieser Stelle beschränken wir uns zunächst einmal auf Normvokabular für die Objektbezeichnung – meist ein Angebot, dem man vor Ort mehr oder weniger folgt. *Die* eine verbindliche Normdatei gibt es nicht. Und deshalb können wir hier zunächst für Musikobjekte auch nur einige Beispiele aus allgemeinen Museumsvokabularen anbringen. Die Hornbostel-Sachs-Systematik und deren Erweiterungen werden weiter unten erklärt.

Die verbindliche Ansetzung einer Objektbezeichnung ist oft verbunden mit einer Systematisierung – also der hierarchischen Einordnung in eine Klassifikation. Dafür stehen insbesondere der Art and Architecture Thesaurus (AAT) und die Objektbezeichnungsdatei (OBG). Die aus dem Bibliothekswesen stammende Gemeinsame Normdatei (GND) der Deutschen Nationalbibliothek kommt aus der Buch-Verschlagwortung, soll sich aber künftig zur GND4C, zur GND für alle kulturwissenschaftlich relevanten Objekte auch aus Museen, Archiven usw. entwickeln.

Fazit: Für Normvokabular gibt es unterschiedliche museumsrelevante Angebote. Man muss sorgfältig prüfen, welchem man sich anschließen will. Einmal zum Normvokabular bestimmt, sollte es konsequent angewendet werden, und bei der Dokumentation sollte nicht zu einem anderen Thesaurus gesprungen werden.

Systematisierung von Musikobjekten

Um eine einheitliche Struktur und einen guten Überblick über die Sammlung zu ermöglichen und um das Auffinden bestimmter Objekte möglichst einfach zu gestalten, ist eine systematische Benennung und konsequente Anwendung eines Thesaurus notwendig.

Musikinstrumente, Aufnahme-, Wiedergabe-, und Effektgeräte, Tonträger, aber auch Bühnenkleidung, Tourposter und Eintrittskarten können unter den Begriffen „Musikobjekte“ oder „Objekte der Popkultur“ zusammengefasst werden. Die eindeutige Benennung und Zuordnung zu einer Sachgruppe ist dabei nicht immer einfach.

Auch die Schreibweise kann zu Problemen führen. Daher ist für die digitale Erfassung eine Schreibweise und eine Festlegung von Regelvokabular und Wortgruppen unabdingbar. Aber nach welchen Kriterien sollen Musikobjekte klassifiziert und benannt werden? Anhand des Materials, des Verwendungszwecks? Oder bei Instrumenten nach dem Prinzip der Klangerzeugung oder nach der Spielweise? Insbesondere elektrische oder elektrisch verstärkte Instrumente stellen den/die Dokumentar*in vor Herausforderungen.

Speziell für Instrumente bietet sich hier die Hornbostel-Sachs-Systematik an (Hornbostel/Sachs 1914). Schon vor über einhundert Jahren entwickelt, wurde sie mehrfach ergänzt und gilt in ihren Grundzügen und mit ihren Erweiterungen bis heute. Nach dieser Systematik lassen sich Instrumente in Idiophone, Membranophone, Chordophone und Aerophone und deren Untergruppen einteilen (Koch/Kopal 2014: 282–286). Durch eine spätere Ergänzung folgte noch die Gruppe der Elektrophone. Zuletzt publizierte der Zusammenschluss internationaler Musikinstrumenten-Museen (Musical Instrument Museum Online, MIMO), eine angepasste Erweiterung der Hornbostel-Sachs-Systematik (Revision of the Hornbostel-Sachs Classification 2011). Auch in der oben beschriebenen Objektbezeichnungsdatei (OBG) werden Instrumente und Klangkörper orientiert an diesen Gruppen klassifiziert.

Um eine einheitliche Struktur und eine gute Auffindbarkeit der Instrumente zu gewährleisten, bietet sich eine Orientierung an dieser Klassifizierung an. Für alle anderen Musikobjekte müssen andere Systematiken zu Rate gezogen werden, denn leider existiert für diese (noch) keine umfassende Klassifikation, wie sie die Hornbostel-Sachs-Systematik bzw. deren Überarbeitung für Instrumente und Klangkörper bereitstellt.

Normvokabular von AAT, OBG und GND am Beispiel „Elektrische Gitarre“

1. AAT (vgl. engl., Art & Architecture Thesaurus Online; auch übersetzt als AAT-deutsch)

Suche:

electric guitar

Ergebnis:

Objects Facet

..... Furnishings and Equipment (hierarchy name)

..... Sound Devices (hierarchy name)

..... sound devices (equipment)

..... sound devices by acoustical characteristics

..... electrophones

..... electroacoustic instruments

..... electric guitars

Bemerkung: Durch Klicken auf „electric guitars“ gelangt man zur Definition: „Electroacoustic stringed instruments more or less in the form of guitars, occurring in two types. One has a hollow body which functions somewhat like a resonator; the other has a solid body serving solely as a mounting block for the bridge and electronic apparatus, and to bear the strings. In both types the sound is electronically amplified and its tone modified by electronic controls.“

Der englische AAT verwendet den Plural. Die E-Gitarre allgemein gehört hier zur insbesondere in der Kunst dargestellten Ausrüstung (equipment). Der AAT nimmt einen kunsthistorischen Blickwinkel ein. Der AAT-deutsch hat die „Gitarre“ noch nicht übersetzt.

2. OBG (früher Oberbegriffsdatei, heute Objektbezeichnungsdatei)

Suche:

E-Gitarre

Ergebnis:

E-Gitarre pref de

elektrische Gitarre alt de

Elektrogitarre alt de

Oberbegriff: Elektrofon (obg00913)

Definition (de)

„Die E-Gitarre ist eine Gitarre ohne Resonanzkörper, deren Ton durch Zwischenschaltung eines elektrischen Verstärkers hörbar gemacht wird. Siehe Hornbostel-Sachs-Systematik Hauptgruppe 5: Elektrophone“

Bemerkung: Das „pref“ zeigt an, dass „E-Gitarre“ die Vorzugsbezeichnung ist. „Elektrische Gitarre“ und „Elektrogitarre“ sind „alt“, also alternative Objektbezeichnungen. Der Oberbegriff „Elektrofon“ entstammt direkt der Hornbostel-Sachs-Systematik.

Die OBG verwendet in der Regel formtypologische Begriffe. Sie konzentriert sich auf die *Form*, also gleichsam das Gegenteil von *Funktion*. Es heißt „Tonkassette“ und nicht „Musikkassette“. Da die Bezeichnungen miteinander vernetzt sind, werden sie aber immer gefunden.

3. GND (*Gemeinsame Normdatei*)

Die GND hat über acht Millionen Normdatensätze von Personen, Körperschaften, Kongressen, Geografika, Sachschlagwörter und Werktiteln. Neben der Suche über die Deutsche Nationalbibliothek gibt es komfortable Browser wie lobid-gnd:

Suche:

E-Gitarre

Ergebnis:

Elektrogitarre

„Gitarre, deren Klang im Unterschied zur akustischen Gitarre nicht über einen Resonanzkörper des Gitarrenkorpus abgestrahlt wird, sondern über ein System fest im Instrument installierter elektromagnetischer Tonabnehmer (Pick-ups) abgetastet wird.“

GND-Sachgruppe: Musikinstrumentenkunde, Musikinstrumentenbau | Elektronik, Nachrichtentechnik

Oberbegriff allgemein: Gitarre | Elektronisches Musikinstrument

Varianter Name: Elektrische Gitarre | E-Git | el-g | E-Gitarre | Electric Guitar

Siehe auch: Deutsche Nationalbibliografie

Bemerkung: Die Vorzugsbezeichnung ist – anders als in der OBG – „Elektrogitarre“. Die Systematik ist komplex. Es werden „Oberbegriffe“ und „Variante Namen“, also alternative Objektbezeichnungen (Synonyme) genannt. Der Link „Siehe auch: Deutsche Nationalbibliografie“ ist hilfswissenschaftlich von großer Bedeutung, denn hier kommt man direkt zum Katalog der Deutschen Nationalbibliothek und erhält einen umfassenden Überblick über monografische Literatur zum Thema „Elektrogitarre“.

(Nachweise siehe Literatur und Onlinequellen.)

Wie oben erläutert, bieten Datenbanken wie die OBG oder der AAT gute Orientierungen für die Objektbenennung; im Bereich der Musikobjekte sind diese jedoch noch ausbaufähig. So findet sich beispielsweise in der OBG keine zufriedenstellende Kategorisierung für Effektgeräte oder Sampler. In der Überarbeitung der Hornbostel-

Sachs-Systematik des MIMO-Consortiums werden diese den Elektrophonen bzw. entsprechend ihrer Funktionsart den jeweiligen Untergruppen zugeordnet (MIMO 2011: 21 ff.). In der OBG sind im Vergleich dazu unter den Elektrophonen lediglich E-Gitarren, Hammondorgeln und Synthesizer aufgeführt; eine Ergänzung wäre hier sinnvoll. Empfohlen wird daher, sich neben der Hornbostel-Sachs-Systematik für Musikinstrumente und Klangkörper für alle anderen Objekte an einer der oben vorgestellten Normdateien (OBG, ATT etc.) zu orientieren. Denn grundsätzlich gilt: Nur eine systematische Benennung und das Befolgen einer vorgegebenen Dokumentationsrichtlinie ermöglichen die einheitliche Strukturierung der Sammlung und einen problemlosen und vollständigen Zugriff auf alle vorhandenen Datensätze.

Klassifizierung von Musikinstrumenten nach der Hornbostel-Sachs-Systematik und der Überarbeitung des MIMO

Idiophone: selbstklingende Musikinstrumente, die als Ganzes oder durch einzelne Teile den Ton erzeugen, z. B. Glocken oder Becken.

Membranophone: Instrumente, deren Klang durch eine in Schwingung gebrachte Membran erzeugt wird; z. B. Trommeln.

Chordophone: Instrumente, deren Töne durch das Anschlagen gespannter Saiten erzeugt werden, z. B. Violine, Gitarre oder Klavier.

Aerophone: Musikinstrumente, bei denen die Töne durch die in Schwingung gebrachte, das Instrument umgebene oder die im Instrument begrenzte Luft erzeugt werden, z. B. Trompete, Flöte oder Harmonium.

Elektrophone: Instrumente, deren Töne elektronisch erzeugt oder durch Schwingungen erzeugt und elektronisch verarbeitet werden, bevor sie gehört werden können, z. B. elektronische Orgeln oder Synthesizer.

Für die systematische Benennung von Musikobjekten werden im Folgenden *Ordnungsbeispiele* gegeben, wobei sich an der Objektbezeichnungsdatei (OBG) und der überarbeiteten Hornbostel-Sachs-Systematik orientiert wird:

Objekttitel: Schallplattenspieler Philips Mignon

Oberbegriff: Audiogerät, Videogerät

Objektbezeichnung: Schallplattenspieler

Alternative Objektbezeichnung: Plattenspieler

Objekttitel: E-Gitarre von Achim Reichel

Oberbegriff: Elektrophon

Objektbezeichnung: E-Gitarre

Alternative Objektbezeichnung: Elektrische Gitarre, elektronische Gitarre

Objekttitel: Gitarre Peter Kraus Party
 Oberbegriff: Chordophon
 Objektbezeichnung: Gitarre
 Alternative Objektbezeichnung: Akustikgitarre

Objekttitel: Plakat: „Bill und Ted’s verrückte Reise durch die Zeit“
 Oberbegriff: Blatt, Faltblatt, Plakat
 Objektbezeichnung: Plakat
 Alternative Objektbezeichnung: Poster

Objekttitel: Schallplatte: Udo Lindenberg „Panische Zeiten“
 Oberbegriff: Datenträger, Tonträger
 Objektbezeichnung: Schallplatte
 Alternative Objektbezeichnung: LP, Vinylschallplatte

Objekttitel: Backstagepass, Tourpass: Westernhagen „Jaja-Tour“ 1992
 Oberbegriff: Druckwesen, Schriftwesen
 Objektbezeichnung: Karte
 Alternative Objektbezeichnung: Pass

Objekttitel: Effektgerät: Vermona DEG500 Digital Delay, DDR
 Oberbegriff: Elektrophon
 Objektbezeichnung: Digitales Instrument
 Alternative Objektbezeichnung: Echogerät, Hallgerät

Online-Stellung

Bibliotheksbestände über digitale Bibliothekskataloge (OPACs) zu suchen, für wen ist das heute wirklich noch etwas Neues? Ein vollständiges Angebot und eine übersichtliche Darstellung werden im Bibliothekswesen als selbstverständlich angesehen. Aber gilt das auch für Daten über Museumsobjekte? Hier und da findet man ausgewählte Bestände auf der Website. Und es gibt Angebote wie die Deutsche Digitale Bibliothek, digiCULT, museum digital und andere. Von auch nur einer annähernden Vollständigkeit kann jedoch nicht die Rede sein. Sicherlich: Da sind die Schranken des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, die es zu beachten gilt. Trotzdem wäre mehr möglich, aber die Digitalisierung ist immer noch alles andere als selbstverständlich. Digitalisierung braucht ein Konzept und eine Zielgruppenanalyse, ferner ist die kritische Beleuchtung der Möglichkeiten und Grenzen des eigenen Engagements unbedingt nötig. Andererseits tut es gut, anhand konkreter Anwendungen Erfahrungen zu sammeln und diese in den Planungsprozess einzubringen.

museum-digital

In unserer eigenen Praxis mit museum-digital hat es sich deshalb als lohnend erwiesen, das Museumsobjektportal mit zunächst einmal wenigen Datensätzen zu „beliefern“ und Erfahrungen damit zu sammeln. Die Online-Plattform museum-digital

(<https://www.museum-digital.de>) hat ein bundesweites Dach und teilt sich in regionale Portale. Alle Daten sind miteinander vernetzt, und das ist auch der entscheidende Unterschied zur Online-Stellung aus der eigenen Museumsdatenbank, bei der man nur den Blick auf sein Museum hat.

Das rock'n'popmuseum Gronau gehört zu den ersten an museum-digital teilnehmenden Institutionen. Am Beispiel einer Gitarre von George Harrison zeigt sich, wie die Daten des regionalen Portals museum-digital: westfalen mit denen des bundesweiten Portals verbunden sind:

- Gitarre von George Harrison im rock'n'popmuseum Gronau:
<https://westfalen.museum-digital.de/index.php?t=objekt&oges=273>
- Gitarre in museum-digital:westfalen:
https://westfalen.museum-digital.de/index.php?t=listen&tag_id=3597
- Gitarre im bundesweiten Portal:
https://nat.museum-digital.de/index.php?t=listen&tag_id=3597

Museum-digital differenziert nicht zwischen dem Objekt selbst (Gitarre) und dem Objekt als Motiv. Deshalb finden wir bei den Suchabfragen auch Zeichnungen und Fotos von Gitarren.

Fazit: Ein Vorteil von museum-digital ist der hohe Vernetzungsgrad. Die Daten können manuell eingegeben oder über den Portalbetreiber importiert werden. Mindestens ein digitales Foto pro Objekt ist notwendig. Es gibt auch ein Modul für digitale Ausstellungen. Die Teilnahme ist kostenlos.

Deutsche Digitale Bibliothek / Europeana

Die Deutsche Digitale Bibliothek (DDBpro; <https://pro.deutsche-digitale-bibliothek.de>) ist ein Dachportal für Bibliotheken, Museen, Archive und andere Kulturinstitute. Portale wie Dicult und museum-digital arbeiten als Aggregatoren („Datensammler und -aufbereiter“) für die DDB. Für die unterschiedlichen Sparten gibt es Ansprechpartner*innen, z.B. die Fachstelle Museum der DDB. Auch eine Übergabe der Daten an das europäische Kulturerbeportal Europeana ist möglich.

Die Weitergabe der Daten an die DDBpro und an die Europeana steigert die digitale Präsenz, führt aber bei der Suche bisweilen zu einer gewissen Redundanz: Daten über ein Objekt werden mehrfach gefunden. Zu beachten ist immer die Frage, welche Rechte an seinen Daten und Bildern man abgibt und behält.

Die Deutsche Digitale Bibliothek lizenziert ihre Daten über verschiedene Creative-Commons-Lizenzen – die Datenpartner haben also Einfluss, welche Rechte sie den Nutzer*innen einräumen. Das ist anders bei der Europeana, die ihre Daten gemeinfrei (unter public domain) anbietet. Als Daten liefernde Institution sollte man sich deshalb darüber immer im Vorfeld gut informieren.

Resümee

Inventarisierung und Dokumentation gehören zu den zu wenig beachteten Grundlagenarbeiten im Museum. Eine sorgfältige Erledigung dieser Aufgaben ist jedoch unabdingbar, um eine Sammlung zu überblicken, alle Informationen zu einem Exponat zusammenzuhalten, Sammlungslücken zu schließen und um thematische Zusammenhänge für eine Ausstellung sichtbar zu machen.

Die wachsende Digitalisierung macht die Daten außerdem vielfältig nutzbar, z.B. für die Online-Stellung. Dafür ist es jedoch notwendig, eine einheitliche Terminologie zu verwenden. Dabei stellen Musikobjekte den/die Dokumentar*in vor besondere Herausforderungen, denn sie stammen aus ganz unterschiedlichen Zusammenhängen, sodass die gängigen Normvokabulare für Museen an ihre Grenzen stoßen. Die am Anfang zitierte „Anrühigkeit“ der Dokumentationsarbeit kann sich durch eine gute und planvolle Integration in den Museumsalltag ins Gegenteil verwandeln, nämlich zu einer Aufgabe, die viel Freude bereitet, indem sie alle Aufgaben des Museums auf eine sichere Datenbasis stellt.

Literatur und Onlinequellen

AAT – *Art & Architecture Thesaurus Online*. URL: <https://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat> (Abruf: 05.09.2021).

AAT – *Art & Architecture Thesaurus Deutsch*. URL: <http://www.aat-deutsch.de> (Abruf: 05.09.2021).

CIDOC-ICOM: *Beschriftung von Objekten*, 1993 [Arbeitsblätter des International Committee for Documentation des International Council of Museums]. In: Deutscher Museumsbund: *Leitfaden für die Dokumentation von Museumsobjekten*. Berlin 2011a, S. 35–36.

CIDOC-ICOM: *Inventarisierung Schritt für Schritt. Ein Objekt wird in die Sammlung aufgenommen*, 1993 [Arbeitsblätter des International Committee for Documentation des International Council of Museums]. In: Deutscher Museumsbund: *Leitfaden für die Dokumentation von Museumsobjekten*. Berlin 2011b, S. 37–38.

DDB – *Deutsche Digitale Bibliothek*. URL: <https://pro.deutsche-digitale-bibliothek.de> (Abruf 05.09.2021).

DMB – *Deutscher Museumsbund*. URL: <https://www.museumsbund.de/fachgruppen-und-arbeitskreise/fachgruppe-dokumentation/publikationen/aktualisierte-adressenliste-von-anbietern-von-museumsdokumentations-und-sammlungsmanagementssoftware/> (Abruf: 05.09.2021).

Deutscher Museumsbund: *Leitfaden für die Dokumentation von Museumsobjekten*. Berlin 2011.

Deutscher Museumsbund: *Standards für Museen*. Kassel 2006.

Deutsches Zentrum für Kulturgutverluste: *Leitfaden Provenienzforschung. Zur Identifizierung von Kulturgut, das während der nationalsozialistischen Herrschaft verfolgungsbedingt entzogen wurde*. Magdeburg 2019.

GND – *Gemeinsame Normdatei*. URL: https://www.dnb.de/DE/Professionell/Standardisierung/GND/gnd_node.html (Abruf: 05.09.2021).

Hartmann, Manfred: *Museumsobjekte im Internet*. In: *Heimatspflege in Westfalen* 26/4–5 (2013), S. 30–33.

Hartmann, Manfred/Bernhardt, Günter/Brunnert, Stephan: *Inventarisierung, Dokumentation, Bestandsbewahrung*. 5., neu bearb. Aufl., Münster 2015.

Heinzel, Heike/Kümmel, Birgit: *Woher und wohin? Sammeln im Museum*. Kassel 2013.

Henker, Michael (Hg): *Inventarisierung als Grundlage der Museumsarbeit*. Berlin/München 2013.

Hornbostel, Erich von/Sachs, Curt: Systematik der Musikinstrumente. Ein Versuch. In: *Zeitschrift für Ethnologie* 46 (1914), S. 553–590.

Institut für Museumsforschung der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz: *SPECTRUM 3.1 The UK Museum Documentation Standard*. Deutsche erweiterte Fassung. Berlin 2013.

Koch, Lars-Christian/Kopal, Ricarda: *Klassifikation von Musikinstrumenten – zum 100-jährigen Bestehen der Hornbostel-Sachs-Systematik*. In: *Zeitschrift für Ethnologie* 139/2 (2014), S. 281–302.

Landesstelle für die Nichtstaatlichen Museen in Bayern: *Sammlungsdokumentation. Geschichte – Wege – Beispiele*. München 2001.

Lobid-GND – Rechercheoberfläche & LOD-API für die GND. URL: <http://lobid.org/gnd> (Abruf: 05.09.2021).

LWL-Museumsamt für Westfalen. URL: <https://www.lwl-museumsamt.de/de> (Abruf: 05.09.2021).

Markert, Michael: Empfehlungen für die Objektfotografie mit beschränkten Ressourcen. Universität Jena, Arbeitsgruppe Biologiedidaktik. Jena 2013 (URL: https://wissen.schaftliche-sammlungen.de/files/6413/7093/8327/Objektfotografie_mit_beschrnkten_Ressourcen.pdf; Abruf: 23.06.2021).

Museum-digital. URL: <https://www.museum-digital.de/> (Abruf: 05.09.2021).

OBG – *Objektbezeichnungsdatei*. URL: <http://xtree-public.digicult-verbund.de/vocnet/?uriVocItem=http://obg.vocnet.org/&startNode=obg00651&lang=de&d=n>

Revision of the Hornbostel-Sachs Classification of Musical Instruments by the MIMO Consortium 8. July 2011.

Waidacher, Friedrich: *Museologie – knapp gefasst*. Köln 2005.

Waidacher, Friedrich: *Museologische Grundlagen der Objektdokumentation*. Berlin 1999.

Walz, Markus: *Kernaufgabe Dokumentieren*. In: *Handbuch Museum. Geschichte – Aufgaben – Perspektiven*. Hg. von Markus Walz. Stuttgart 2016, S. 177–200.

Benjamin Burkhart

Sammlungen populärer Musik. Eine kommentierte Bestandsaufnahme

Weltweit gibt es mittlerweile etliche Archive und Museen, die die Objekte der populären Musikkultur sammeln, ausstellen und für Forscher*innen zur Verfügung stellen. Sie konzentrieren sich auf einzelne Musiker*innen, bestimmte Genres oder auch auf die Geschichte populärer Musik im Allgemeinen und zeigen eindrucklich, in welcher vielfältiger Weise diese sich im Laufe des 20. Jahrhunderts entwickelt hat. Solche Archive und Museen sind wichtige Gedächtnisinstitutionen, da sie die vielfältigen Zeugnisse populärer Musikkultur konservieren und für die Öffentlichkeit zugänglich bzw. sichtbar machen. Dabei geht es nicht nur um klangliche Überlieferungen, sondern gerade auch um die vielfältigen materiellen Objekte, die die populäre Musikkultur geprägt haben und mitunter selbst zu kulturellen Ikonen geworden sind – so etwa im Falle ‚legendärer‘ Tonträger oder ‚ikonischer‘ Musikinstrumente.

Auch in Deutschland und im deutschsprachigen Ausland existieren mehrere Einrichtungen, die umfangreiche Sammlungen zu populärer Musik beherbergen. Einige dieser Archive und Museen haben im Jahr 2017 das Archivnetzwerk Pop gegründet. Das Ziel des Verbundes ist es, die Bestände der Einrichtungen sichtbarer zu machen, sie untereinander ins Gespräch zu bringen und den Dialog zwischen privaten Sammler*innen und öffentlichen Archiven und Museen anzustoßen. Im Folgenden werden ausgewählte institutionell gebundene sowie privat geführte Archive vorgestellt, deren Sammlungen für Ausstellungen zum Thema populäre Musik von besonderem Interesse sind. Dabei geht es einerseits um Einrichtungen, die sich per definitionem als Sammlungs- und Dokumentationseinrichtungen mit einem Schwerpunkt auf populärer Musikkultur im Allgemeinen verstehen und deren Bestände ganz unterschiedliche Objekte und Quellen zu diesem Themenkomplex umfassen. Andererseits werden Einrichtungen vorgestellt, deren Sammlungen sich auf spezifische Objekt- und Quellengattungen konzentrieren, die mit populärer Musikkultur in Verbindung stehen und deshalb auch für entsprechende Ausstellungen interessant sein können. Konkret geht es dabei um Sammlungen, die einen Schwerpunkt auf Werbematerialien für musikbezogene Technik, auf die technischen Musikgeräte selbst und auf Musikinstru-

mente legen. (Eine Übersicht über potenzielle Quellengattungen findet sich im Kapitel *Forschen*.)

Institutionell gebundene Archive

Die Archive für populäre Musik in Deutschland sind teilweise in die institutionellen Strukturen hiesiger Universitäten eingebunden. Ihre Nähe zur akademischen Forschung ist daher konstitutiv, sie richten sich aber auch an die interessierte Öffentlichkeit. Die Bestände dieser Einrichtungen sind mitunter in universitären Bibliothekskatalogen und in Archivverwaltungsprogrammen erfasst. So können die umfangreichen Sammlungen zumindest in Teilen systematisch nach passenden Quellen zu bestimmten Themen durchsucht werden.

Zentrum für Populäre Kultur und Musik, Freiburg i. Br.

Das Zentrum für Populäre Kultur und Musik (ZPKM) ist eine Forschungseinrichtung der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg. Es wurde 2014 gegründet und ist aus dem Deutschen Volksliedarchiv (gegründet 1914) hervorgegangen. Selbsterklärtes Ziel ist es, „zu allen wichtigen Strömungen, Epochen, Stilen, Genres und Gattungen populärer Musik Material zu sammeln, als Kulturerbe zu bewahren und sowohl der Forschung und der Lehre als auch einer interessierten Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen“ (Zentrum für Populäre Kultur und Musik 2020: 9).

Die Sammlungen des ZPKM gliedern sich in drei thematisch ausgerichtete Hauptsammlungen. Den Grundstock bildet das Deutsche Volksliedarchiv, das u.a. Liedbelege, Liedflugschriften, handschriftliche Liederbücher, Tonträger, Bildquellen sowie Lieddokumentation zu deutschsprachigen Volks- und Kinderliedern beherbergt. Das 2010 gegründete Deutsche Musicalarchiv umfasst Schriftgut zu Musicals (vor allem Programmhefte und Zeitschriften), Plakate sowie Tonträger, DVDs und VHS-Kassetten. Zu den Beständen des 2011 als Popmusikarchiv gegründeten und 2017 umbenannten Archivs für Popmusikulturen zählen u.a. Tonträger, Filme, Zeitschriften und Merchandise-Artikel. Von besonderer Bedeutung ist einerseits die Sammlung Jörn Stubbmann (etwa 20.000 Vinyl-Singles von ca. 1950 bis 1990), andererseits die Reinhold Karpp Rolling Stones Collection (ca. 15.000 Tonträger, Bücher, Zeitungsausschnitte, Fan-Korrespondenzen und Merchandise-Artikel). Das ZPKM verfügt überdies über eine Tonträger-, eine Audiogeräte- und eine Grafiksammlung (bspw. Plakate und Liedpostkarten). Die Sammlungen bilden laut Sammlungskonzept einerseits die materielle Grundlage für wissenschaftliche Fragestellungen, andererseits dienen sie der Dokumentation populärer Musikulturen. Ferner fungiert das ZPKM als Leihgeber und stellt seine Sammlungen zu Zwecken der öffentlichen Präsentation zur Verfügung (ebd.: 4–5).



Abb.1: Die Sammlung Jörn Stubbmann am Zentrum für Populäre Kultur und Musik der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg (Foto: Klaus Polkowski/Univ. Freiburg).

Klaus-Kuhnke-Archiv für Populäre Musik, Bremen

1975 wurde das Klaus-Kuhnke-Archiv für Populäre Musik von Klaus Kuhnke, Manfred Miller und Peter Schulze als gemeinnützige GmbH gegründet. Nach dem Tod Kuhnkes im Jahr 1988 wurde versucht, das Archiv in institutionelle Strukturen einzubinden – seit 1991 ist es in den Räumlichkeiten der Hochschule für Künste (HfK) Bremen untergebracht. Das Archiv möchte sich möglichst allen Spielformen populärer Musik von „Johann Strauß bis zu den Sex Pistols, von John Coltrane bis Ted Herold, Jazz, Blues, Volksmusik, Rock, Soul“ (Klaus-Kuhnke-Archiv 2021: o. S.) widmen.

Die Basis des Archivs sind die Sammlungen der drei Archivgründer, im Laufe der Zeit kamen verschiedene Überlassungen, Schenkungen und Erbschaften hinzu. Die Schwerpunkte liegen auf Tonträgern und Printquellen, die Bestände umfassen ca. 120.000 Tonträger (Schellack, Vinyl, CDs, Kassetten, Tonbänder), rund 8.000 Bücher (bspw. Biografien, Lexika, Diskografien), über 160 Periodika, ca. 1.100 DVDs und 700 VHS-Kassetten. Hinzu kommen zahlreiche Ordner mit Ausschnitten aus Zeitschriften und diverse Manuskripte.

Lippmann+Rau-Musikarchiv, Eisenach

Das Lippmann+Rau-Musikarchiv wurde 1999 gegründet und ist den Räumen eines Wohn- und Kleinindustriebaus aus der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, der Alten Mälzerei, in Eisenach untergebracht. Grundstock ist die Sammlung des Jazz- und Bluesmusikers Günter Boas, wichtig für die Gründung des Archivs waren überdies Schenkungen des Konzertveranstalters Fritz Rau und des Grafikdesigners Günther Kieser. Das Lippmann+Rau-Musikarchiv steht in engem Austausch mit akademi-

schen Institutionen, allen voran dem Institut für Musikwissenschaft Weimar-Jena, mit dem ein Kooperationsvertrag besteht, und der Bauhaus Universität Weimar.

Nach eigener Aussage ist für das Lippmann+Rau-Musikarchiv die „Philosophie der Sammlungsgeschlossenheit“ (Lippmann+Rau-Musikarchiv 2021: o. S.) zentral. Das bedeutet, dass die Sammlungen, die dem Archiv übergeben werden, in sich geschlossen bleiben. Dadurch soll garantiert werden, dass die individuellen Sammlungsschwerpunkte erhalten bleiben und damit gewissermaßen auch die Lebensgeschichten der jeweiligen Sammler*innen nachvollzogen werden können. Insgesamt beherbergt das Archiv über 40 größere private Sammlungen, die sich schwerpunktmäßig Jazz, Blues und weiteren Genres populärer Musik widmen. Kleinere Schenkungen oder Einzelstücke – bspw. Musikinstrumente, Abspielgeräte, Plakate und Fotografien – sind in den offenen Beständen des Archivs zugänglich. Hinzu kommen Buch- und Zeitschriftenbestände, eine Sammlung von Zeitungsartikeln und eine Mediensammlung mit verschiedenen Tonträgerformaten sowie DVDs und VHS-Kassetten.

In Vereinsform organisierte Archive

Neben den Archiven, die an öffentliche Institutionen angebunden sind, existieren in Deutschland auch Archive, die in Vereinsform organisiert sind. Ihre Bestände sind nicht minder umfangreich, zudem sind auch diese Archive bisweilen in Forschungsnetzwerke eingebunden. Überdies engagieren sie sich zum Teil auch in der politischen Bildung und genießen deshalb mitunter eine große öffentliche Sichtbarkeit.

Archiv der Jugendkulturen, Berlin

Das Berliner Archiv der Jugendkulturen besteht seit 1997 und versteht sich als „Informations- und Kompetenzzentrum für Jugendkulturen“ (Archiv der Jugendkulturen e. V. 2015: 2). Der Anspruch besteht darin, diese Kulturen zu erforschen, ihre Zeugnisse zu sammeln und die auf dieser Grundlage gewonnenen Kenntnisse zu vermitteln. Das zentrale Anliegen der Einrichtung wird auf einem aktuellen Flyer wie folgt zusammengefasst: „Wir sind der Überzeugung, dass diese Szenen ein wichtiger Teil kultureller und gesellschaftlicher Historie sind und ihre Zeugnisse dauerhaft bewahrt werden müssen“ (Archiv der Jugendkulturen e. V. 2020: 2). Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf Initiativen zur politischen Bildung. So veranstaltet der eingetragene Verein regelmäßig Workshops und Fortbildungen zu politischen Themen, um „jugendkulturelle Vielfalt fundiert zu vermitteln und das Bewusstsein für politische Themen zu schärfen“ (ebd.).

Im Archiv der Jugendkulturen sind Sammlungen verschiedenster Art verfügbar. Die Bestände sind nicht nur den Stilen und Genres der populären Musik gewidmet, sondern berücksichtigen allgemein jugendkulturelle Erscheinungsformen, so etwa die Skateboard- und die Graffiti-Szene. Die Bibliotheksbestände umfassen nach eigenen

Angaben „8000 Bücher und Broschüren, 40.000 Fanzines, Zeitschriften, Zeitungen, 600 Magister- und Diplomarbeiten, 7.000 CDs, LPs, MCs, DVDs und Videos sowie zehntausende Zeitungartikel und Flyer“ (Archiv der Jugendkulturen e. V. 2021: o. S.). Weitere materielle Zeugnisse populärer Kulturen wie bspw. Buttons, Sticker und verschiedene Textilien finden sich ebenfalls in den Beständen. Überdies verfügt das Archiv der Jugendkulturen über verschiedene Spezialsammlungen, etwa das ehemalige Kasseler Graffiti Archiv und das ehemalige Berliner Rock- und Poparchiv sowie einige private Nachlässe. Besonders hervorzuheben sind die umfangreichen Bestände an Fanzines. Das sind Zeitschriften, die von Szenegänger*innen in Eigenregie erstellt werden und deren spezifischen Sichtweisen auf ihre Szenen, sozusagen die Innensichten, dokumentieren.

Archiv für populäre Musik im Ruhrgebiet, Dortmund

Das Archiv für populäre Musik im Ruhrgebiet mit Sitz in Dortmund wird seit 2008 als Verein betrieben. Es konzentriert sich nach eigener Aussage auf die „Musik- und Klanglandschaft des Ruhrgebiets“ (Archiv für populäre Musik im Ruhrgebiet e.V. 2021: o. S.), wenngleich das langfristige Ziel in der Einrichtung eines „zentralen Archives für die gesamte Region Ruhrgebiet, respektive NRW“ (ebd.) besteht. Populäre Musik ist dabei bewusst weit gefasst und meint gemäß der beiden Betreiber: „Alles außer Klassik“ (ebd.).

Der Schwerpunkt des Archivs liegt auf privaten Sammlungen, die ganz unterschiedliche Objekte umfassen. Konstitutiv sind Tonträgersammlungen, aber auch „Filme, Fotos, Bücher, Zeitschriften, Magazine, Fanzines, Programmhefte, Tickets, Plakate, schriftliche Aufzeichnungen, Noten, Instrumente, Briefwechsel sowie zahlreiche Memorabilien“ (ebd.) finden sich in den Beständen. Besonderes Interesse gilt musikbezogener Technik bzw. dem Zusammenhang von Musik- und Technikgeschichte, weswegen im Archiv auch Instrumente, Produktionsmedien und Abspielgeräte vorhanden sind. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf unveröffentlichtem Audio- und Videomaterial, bspw. Konzertmitschnitten und Studio-Outtakes.

Musikarchiv NRW, Köln

Das Musikarchiv NRW setzt sich zum Ziel, die Musikgeschichte in Nordrhein-Westfalen zu erschließen und zu dokumentieren. Das Interesse gilt dabei nicht nur historischen, sondern auch zeitgenössischen lokalen Entwicklungen populärer Musik.

Die Bestände umfassen vorwiegend Privatsammlungen, diese bleiben in sich geschlossen. Auf diese Weise sollen die Geschichten der „einzelnen Sammlung[en] nachvollziehbar und die jeweiligen Sammlungsschwerpunkte erkennbar“ (Musikarchiv NRW 2021: o. S.) bleiben. Einen Schwerpunkt der Sammlungen bilden Tonaufnahmen, einerseits gängige Tonträgerformate der vergangenen Jahrzehnte (u.a. CD, Kassette,

Tonband, Vinyl, Schellack). Andererseits verfügt das Musikarchiv NRW über verschiedene Raritäten, bspw. Demoaufnahmen – also Tonaufnahmen, die zu Demonstrationzwecken angefertigt wurden und der Produktion der letztlich veröffentlichten Aufnahmen vorausgingen. Hinzu kommen Film- und Videoaufnahmen, etwa Mitschnitte von Konzerten, Dokumentationen, Fernsehshows und Musikvideos. Ferner finden sich diverse Memorabilien, etwa Plakate, Aufkleber, Flyer, Verträge, Backstage-Pässe, Autogrammkarten, Eintrittskarten, Fotos, Negative und Dia-Positive. Eine Besonderheit ist die Sammlung von Auszeichnungen und Preisen, also von Musik-Awards.

Spezialisierte Sammlungen im Bereich Musik und Technologie

Technische Medien spielen in populären Musikkulturen eine herausragende Rolle. So entwickelten sich bspw. Abspielgeräte wie der Walkman in den 1980er-Jahren förmlich zu ‚Ikonen‘ der Popkultur. Spezifische Musikinstrumente genießen mitunter einen ähnlichen Status, etwa E-Gitarren wie die Fender Stratocaster oder als legendär geltende Synthesizer, bspw. der Yamaha DX7. Neben den Geräten und Instrumenten selbst können auch historische Quellen, die sich auf diese Objekte beziehen, in Ausstellungen zu populärer Musik berücksichtigt werden. Im Falle der Abspielgeräte bieten bspw. Sammlungen historischer Firmenschriften (vor allem Werbematerialien und Bedienungsanleitungen) vielversprechende Perspektiven. Aber auch zu den Objekten selbst existieren hierzulande verschiedene umfangreiche Sammlungen.

Firmenschriftensammlungen

Historische Firmenschriften zu Musikabspielgeräten gewähren Einblicke in zeitspezifische Trends. Sie zeigen, wie technische Geräte in ihrer jeweiligen Zeit inszeniert und mit welchen Zielgruppen sie verknüpft wurden. Über eine umfangreiche Firmenschriftensammlung verfügt das Archiv des Deutschen Museums in München. Dort sind über 170.000 Einheiten von etwa 17.000 Firmen vorhanden, nach eigener Aussage handelt es sich dabei um den größten geschlossenen Bestand dieser Art in Deutschland (Deutsches Museum 2021: o. S.). In diesen Beständen finden sich auch Firmenschriften von zahlreichen deutschen Herstellern, die Musikabspielgeräte produziert haben bzw. noch immer produzieren – bspw. Grundig, Braun, SABA, Nordmende und AEG-Telefunken.

Zu letztgenanntem Konzern beherbergt das Historische Archiv des Deutschen Technikmuseums in Berlin umfangreiche Bestände. Das Deutsche Technikmuseum übernahm in den 1990er-Jahren das komplette AEG-Telefunken-Firmenarchiv und hat dieses in weiten Teilen erschlossen. Mittlerweile sind etliche Werbeschriften zu Musikabspielgeräten auch digital verfügbar (museum-digital 2021: o. S.). Eine weitere Anlaufstelle ist das Siemens Historical Institute, auch historische Firmenschriften des

Konzerns SABA sind in großem Umfang erhalten geblieben und können im Stadtarchiv Villingen-Schwenningen eingesehen werden.

Sammlungen von Musikabspielgeräten

In Deutschland existieren zahlreiche Archive bzw. Museen zu Musikabspielgeräten, die teilweise in öffentlicher Hand sind, überwiegend aber privat betrieben werden. Ein Beispiel für eine öffentliche Einrichtung ist das Phonomuseum in St. Georgen im Schwarzwald. Die Sammlung historischer Abspielgeräte ging aus den Beständen zweier Privatpersonen hervor, 1972 wurde das Museum gegründet, das sich im Besitz der Stadt St. Georgen befindet. Die Sammlung soll die Geschichte der Musikabspielgeräte von ihren Anfängen bis zur Gegenwart möglichst lückenlos abbilden. Einen Schwerpunkt bilden die Erzeugnisse ehemals im Schwarzwald ansässiger Unternehmen der Phonoindustrie (DUAL und Perpetuum Ebner). Hinsichtlich potenzieller Leihgaben können auch zahlreiche private Museen kontaktiert werden (Wikipedia 2021: o. S.). Bisweilen geben die Betreiber*innen online einen Einblick in ihre umfassenden Bestände. Ein Beispiel ist das Radiomuseum Hardthausen, betrieben von Uwe Steinle, das Teile der Ausstellung auf einer eigenen Website präsentiert (Steinle 2021: o. S.).

Sammlungen elektronischer Musikinstrumente

Auch zum Thema Musikinstrumente finden sich im deutschsprachigen Raum verschiedene umfangreiche Sammlungen. Hervorzuheben ist bspw. das Schweizerische Museum für elektronische Musikinstrumente (SMEM), das sich nach eigener Aussage als weltweit erstes Zentrum für elektronische Musikinstrumente etablieren möchte (Swiss Museum for Electronic Music Instruments 2021: o. S.). Grundlage ist die Sammlung Klemens Niklaus Trenkles, die etliche Synthesizer, Orgeln, Pianos sowie Effekt- und Studiogeräte umfasst. Das Musikinstrumenten-Museum des Staatlichen Instituts für Musikforschung in Berlin besitzt ebenfalls eine umfangreiche Sammlung elektronischer Musikinstrumente (Staatliches Institut für Musikforschung 2021: o. S.). Wenngleich der Schwerpunkt des Instituts auf sogenannter ‚Kunstmusik‘ liegt, umfasst die Sammlung doch zahlreiche Instrumente, die in der Geschichte populärer Musik eine herausragende Rolle gespielt haben – bspw. die Hammond-Orgel. Zahlreiche E-Gitarren und E-Bässe beherbergt das Framus Museum in Markneukirchen. Die Bestände dokumentieren die Arbeit des international bekannten Instrumentenbauers von den 1940er- bis zu den 1970er-Jahren. Das Deutsche Harmonikamuseum in Trossingen, bis heute Firmensitz des Instrumentenherstellers Hohner, bietet mit zahlreichen Objekten einen Überblick über 200 Jahre Harmonikageschichte (Zieh- und Mundharmonika). Ferner gibt es einen Ausstellungsbereich zu elektronischen Instrumenten von Hohner, etwa Electronium, Hohner Vox und Clavinet. Eine umfangreiche Sammlung von Musikinstrumenten beherbergt zudem das Deutsche Museum

in München. Die Sammlung spannt einen zeitlich weiten Bogen und umfasst sowohl historische Instrumente als auch Synthesizer der vergangenen Jahrzehnte.

Schluss

Aus dieser Übersicht wird deutlich, dass die hiesigen Archive ein reichhaltiges Angebot an potenziellen Exponaten für Ausstellungen zum Thema populäre Musik zu bieten haben. Wie gezeigt wurde, unterscheiden sich die Bestände bisweilen deutlich voneinander, weswegen vorab gründlich sondiert werden muss, welche der Einrichtungen die passenden Quellen und Objekte zur Verfügung stellen könnte. Während etwa die Sammlungen des Zentrums für Populäre Kultur und Musik u.a. singuläre historische Bestände umfassen und damit gerade hinsichtlich früher Formen populärer Musik aufschlussreich sein können, sind bspw. die Fanzine-Bestände des Archivs für Jugendkulturen insbesondere für Projekte interessant, die einen Schwerpunkt auf Fankulturen legen. In Bezug auf technische Medien, bspw. Musikabspielgeräte, bietet sich die Kontaktaufnahme mit privaten Archiven und Museen an, da die staatlichen Einrichtungen in der Regel nicht über vergleichbar umfangreiche Sammlungsbestände zu diesen speziellen Themen verfügen.

Quellen

Archiv der Jugendkulturen e. V.: *Informationsflyer 2015*. URL: https://www.jugendkulturen.de/files/archiv/pdfs/Archivflyer_2015.pdf (Abruf: 13.05.2021).

Archiv der Jugendkulturen e. V.: *Informationsflyer 2020*. URL: [https://www.jugendkulturen.de/files/archiv/pdfs/bibliothek/Archiv%20Flyer%202020%20Deutsch_final%20\(ohne%20Anschnitt\)_Web.pdf](https://www.jugendkulturen.de/files/archiv/pdfs/bibliothek/Archiv%20Flyer%202020%20Deutsch_final%20(ohne%20Anschnitt)_Web.pdf) (Abruf: 13.05.2021).

Archiv der Jugendkulturen e. V. *Selbstbild*. URL: <https://www.jugendkulturen.de/selbstbild.html> (Abruf: 13.05.2021).

Archiv für populäre Musik im Ruhrgebiet e. V.: *Über uns*. URL: <https://musicruhr.wordpress.com/uber-uns/> (Abruf: 13.05.2021).

Deutsches Museum: *Firmenschriftensammlung*. URL: <https://www.deutsches-museum.de/archiv/bestaende/firmenschriften/> (Abruf: 13.05.2021).

Klaus-Kuhnke-Archiv für populäre Musik: *Über uns*. URL: http://kkarchiv.de/?page_id=63 (Abruf: 13.05.2021).

Lippmann+Rau-Musikarchiv: *Sammlungen des Archivs*. URL: <https://www.lippmann-rau-stiftung.de/l-r-musikarchiv/sammlungen/> (Abruf: 13.05.2021).

museum-digital: *Sammlung: AEG-Archiv* (Deutsches Technikmuseum). URL: <https://nat.museum-digital.de/index.php?t=sammlung&instnr=481&gesusa=3531> (Abruf: 13.05.2021).

Musikarchiv NRW: *Unser Bestand*. URL: <https://musikarchiv-nrw.de/index.php/das-archiv/unser-bestand> (Abruf: 13.05.2021).

Staatliches Institut für Musikforschung: *Sammlungsschwerpunkte*. URL: <https://simpk.de/museum/sammlung/sammlungsschwerpunkte/?L=0#c24509> (Abruf: 13.05.2021).

Steinle, Uwe: *Blick ins Radiomuseum*. URL: <http://uwesteinle.com/blick-ins-radio-museum> (Abruf: 13.05.2021).

Swiss Museum for Electronic Music Instruments: *Living Archive*. URL: <https://www.smemmusic.ch/en/about> (Abruf: 13.05.2021).

Wikipedia: *Liste von Rundfunkmuseen*. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Rundfunkmuseen (Abruf: 13.05.2021).

Zentrum für Populäre Kultur und Musik: *Sammlungskonzept des Zentrums für Populäre Kultur und Musik*. URL: <https://www.zpkm.uni-freiburg.de/sammlungskonzept-zpkm-aktualisierte-fassung-januar-2021.pdf> (Abruf: 13.05.2021).

Empfohlene Literatur und Onlinequellen

Archivnetzwerk Pop. URL: <https://www.archivnetzwerk-pop.de/> (Abruf: 13.05.2021).

Baker, Sarah: *Community Custodians of Popular Music's Past. A DIY Approach to Heritage*. London/New York 2018.

Baker, Sarah/Strong, Catherine/Istvandy, Lauren/Cantillon, Zelmarie (Hg.): *The Routledge Companion to Popular Music History and Heritage*. London/New York 2018.

Jogschies, Rainer (Hg.): *Gehört „deutsche“ Popmusik ins Museum? Materialien zu und von der Fünften Pop-Dekadentagung*. Hamburg 2021.

Pfleiderer, Martin (Hg.): *Populäre Musik und kulturelles Gedächtnis. Geschichtsschreibung – Archiv – Internet*. Köln/Weimar/Wien 2011.

Silke Berdux, Brigitte Brandmair und Barbara Schertel

Fragile Zeitgenossen. Gedanken zum Bewahren von Instrumenten der Popmusik

„Sammeln – Bewahren – Erforschen – Ausstellen – Vermitteln“ sind die klassischen Aufgaben jedes Museums. Auf den ersten Blick scheinen diese selbstverständlich, bei genauerer Betrachtung stellen sich jedoch zahlreiche Fragen. So auch beim „Bewahren“: Natürlich soll ein Museum die ihm anvertrauten Objekte bewahren. Doch was bedeutet dies eigentlich? Vor allem bei Objekten wie den typischen Instrumenten der Popmusik (besonders E-Gitarre, E-Bass, Synthesizer, Keyboard und Schlagzeug) ist diese Frage nicht trivial. Häufig ist es nicht möglich, alle Facetten zu erhalten: Soll die Materialität bewahrt werden oder auch der Klang? Was ist mit Materialien, die irreversibel zerfallen oder sich gar selbst zerstören, oder mit Spuren der Nutzer*innen? Wie ist z.B. mit modifizierten Alltagsgegenständen umzugehen, wie sie etwa die deutsche Punkband Einstürzende Neubauten verwendete, oder wie mit Gaffer-Tapes oder Taschentüchern, die zur Dämpfung an Schlagzeugen aufgebracht, oder neuen Pick-Ups, die in E-Gitarren eingebaut wurden? Es sind gezielte klangmodifizierende Eingriffe – die Entfernung würde diese vernichten. Wie ist es jeweils möglich, das Instrument als Dokument verantwortungsvoll und dauerhaft zu erhalten?

Die Konservierung und Restaurierung von Musikinstrumenten hat in den letzten Jahrzehnten eine starke Professionalisierung und Differenzierung erfahren. Der folgende Text formuliert einige Gedanken zu relevanten Fragestellungen und Themen aus diesem Bereich sowie dem des Technischen Kulturguts. Der kurze Text möchte einige Themen aus dem weiten Feld anreißen und allgemeine Hinweise geben; im Anhang sind Publikationen und Webseiten genannt, die eine tiefergehende Beschäftigung ermöglichen. Als Beispiel für einige der erwähnten Aspekte dient das „funkiest instrument ever“, das Clavinet der Firma Hohner, gespielt z.B. 1972 von Stevie Wonder in *Superstition*. Entwickelt wurde es von Ernst Zacharias, die Firma Hohner baute es von 1966 bis 1984 in verschiedenen Typen 25.000 Mal.

Die Sammlungsentscheidung: Das Bewahren beginnt beim Sammeln

Eigentlich beginnt das Bewahren bereits beim Sammeln bzw. bei der Entscheidung, ob ein Instrument in die Sammlung aufgenommen wird oder nicht. Für diese Entscheidung gibt es verschiedene Gründe: Ein Instrument kann aufgrund seiner Technik, seines Designs, seines Klangs, seiner Bedeutung in der Geschichte der Musik und der Musikinstrumente oder seiner Vorbesitzer*innen von Interesse sein. Meist spielen auch Ziel und Ausrichtung einer Sammlung eine Rolle. Es ist sinnvoll, bereits bei der Aufnahme eines Objekts in die Sammlung zu überlegen, ob und gegebenenfalls in welcher Weise es erhalten werden kann. Dabei stellen sich komplexe Fragen, für deren Beantwortung als erster Schritt eine Dokumentation erfolgen sollte.

Die Dokumentation: Das Wissen über das Instrument

Jedes Objekt enthält eine Vielzahl an Informationen sowie historischen Schichten. Nicht immer erkennt man sie auf den ersten Blick oder kann sie deuten, manche geben Rätsel auf, die sich erst nach und nach klären. Es sollten möglichst genaue Informationen über die verschiedenen Facetten des Instruments zusammengetragen werden, gegebenenfalls unter Hinzuziehung von Expert*innen. Diese Informationen sind Grundlage der Einschätzung des Objekts. Auf dieser basiert jede Entscheidung über den Umgang mit einem Instrument und die zu dessen Erhalt zu treffenden Maßnahmen.

Es empfiehlt sich, möglichst direkt bei Erhalt des Objekts eine Dokumentation zu erstellen, da bei der Übernahme vom/von der Besitzer*in detaillierte Informationen zur Nutzung bzw. Provenienz zu erhalten sind. Diese Recherchen geraten häufig in den Hintergrund, wenn ein Objekt erst einmal in der Sammlung und womöglich langfristig im Depot ist.

Objektbiografie

Objekte, die in eine Sammlung kommen, haben eine Geschichte. Deren Erforschung richtet sich auf die Erfindung und die Ideen, die hinter der Entwicklung stehen, die Herstellung (z.B. Einzel- oder Massenprodukt?) sowie darauf, ob etwa Spiel- und Gebrauchsanweisungen oder weitere Unterlagen erhalten sind und ob Erbauer*innen, Händler*innen oder Musiker*innen interviewt werden können. Von besonderem Interesse ist die individuelle Geschichte des Instruments. Ist seine Provenienz bekannt sowie von wem und in welchem Kontext es gespielt wurde? Gibt es Fotografien, Ton- oder Filmaufnahmen dieses oder eines vergleichbaren Instruments? Zudem spielt eine Rolle, ob das Instrument Veränderungen erfahren hat, ob diese bewusst vorgenommen wurden und ob es Spuren gibt, die auf eine besondere Nutzung hinweisen. Häufig können naturwissenschaftliche Untersuchungen wie Röntgen, Infrarotspektroskopie (IR) und Computertomografie (CT) weiterführende Informationen geben.



Abb. 1: Clavinet 1, 1964, Münchner Stadtmuseum
(Foto: Schertel/Brandmair).

Für das Clavinet ist die allgemeine Geschichte und Verwendung leicht zu recherchieren, auch Ton- und Filmbeispiele sind vorhanden. Für das konkrete Exemplar ist z.B. festzustellen, welchem der zahlreichen Typen das Instrument angehört: 1, 2, C, L, D6, E7, Pianet Duo ... So kam das Clavinet C6 im Deutschen Museum z.B. als Stiftung direkt von der Firma Hohner, Spuren einer Nutzung in der Musikpraxis finden sich nicht, dafür solche der Nutzung im Museum: Die Frontplatten wurden demontiert, um die Bauteile für die Besucher*innen sichtbar zu machen. Für das Clavinet 1 im Münchner Stadtmuseum ist die Provenienz nicht bekannt.

Materialien

Instrumente der Popmusik stellen die Konservierung und Restaurierung durch die Vielfalt an Materialien sowie die Verwendung von Materialkombinationen, Kunststoffen und elektronischen Bauteilen vor besondere Herausforderungen. Mehr noch als bei „herkömmlichen“ Materialien ist die Lebensdauer vieler Bauteile begrenzt, Zerstörungsprozesse sind vielfach irreversibel und können höchstens verlangsamt werden.

Beispielhaft sollen hier Kunststoffe behandelt werden. Es sind vor allem vier aus der großen Vielfalt der Kunststoffe, die im Rahmen des materiellen Erhalts besonderen Augenmerks bedürfen, weil sie sich selbst zersetzen, leicht entzündlich sind oder unter regulären Bedingungen schnell zerfallen und umliegende Materialien schädigen können: Cellulosenitrat (CN), Celluloseacetat (CA), Polyvinylchlorid (PVC) und Polyurethan (PU) (siehe Infokasten).

Problem-Kunststoffe

Cellulosenitrat (CN) und Celluloseacetat (CA)

Verwendung: Nachahmung von Naturmaterialien wie Horn oder Perlmutter, z. B. bei Kämmen und Messergriffen, bei Popmusikinstrumenten etwa am Pickboard, beim Binding, an den Wirbeln und den Plektren, den Tasten von Orgelinstrumenten und dem „Perlmutter“-Furnier von Trommeln. Im Gitarrenbau werden häufig Cellulosenitrat-Lacke verwendet, die aber nicht die unten beschriebenen massiven Probleme mit sich bringen.

Problemstellung: Cellulosenitrat ist leicht flammbar, deshalb in vielen Fällen durch Celluloseacetat ersetzt; jedoch sind beide beim Ausstellen, Lagern und Handeln problematisch, da sie im Alterungsprozess säurehaltige Gase absondern und umliegende Objekte schädigen, besonders Metalle, die korrodieren.

Klassische Schadensbilder: Versprödung, Craquelé, Verformungen, Tröpfchen- und Kristallbildung an der Oberfläche.



Abb. 2: Auflösung der Tasten der Hohnerola des Siemens-Studios für elektronische Musik, 1954/56 (Deutsches Museum München, Inv.-Nr. L 1994-19T2, Foto: Berdux).



Abb. 3: Klebrige Tropfen an der Dose einer Toilettengarnitur, 1950er-Jahre (Münchener Stadtmuseum, T-81/296.2, Foto: Schertel).



Abb. 4: Kristalline Struktur am Nagelpolierer derselben Garnitur (Münchener Stadtmuseum, T-81/296.4; Foto: Schertel).

Plastifiziertes „weiches“ Polyvinylchlorid (PVC)

Verwendung: wegen seiner Beweglichkeit und Elektroisolierung am häufigsten an Kabeln zu finden.

Problemstellung: Austreten von Weichmachern an die Oberfläche, Kabel werden klebrig und verschmutzen daraufhin leicht, Kabelgehäuse wird im Resultat spröde, schrumpft und legt Elektrik offen.

Klassische Schadensbilder: Klebrige weiche Stellen, Versprödung, weißer Belag auf der Oberfläche, Verformung und Ausbleichen.

Schaumstoffe aus Polyurethan (PU)

Verwendung: In Verstärkern und Lautsprechern, auch weniger sichtbar in Musikinstrumenten wie Heimorgeln. Leicht zu erkennen, da offenporig.

Problemstellung: Schnelle Alterung aufgrund der offenporigen Struktur und dem Zugang von Sauerstoff, Licht (UV) und Wasser in die Struktur. Während des Zerfalls kann es säurehaltige Gase abgeben.

Klassische Schadensbilder: Versprödung (werden krümelig), Verhärten, Ausbleichen, klebrig (s. Abb. 7).

Maßnahmen zur Lagerung der problematischen Kunststoffe

Für alle genannten Kunststoffe: gut belüftet, nicht geschlossen, staubfrei, dunkel. Adsorbentien zufügen wie Aktivkohle, die die säurehaltigen Gase filtern.

Für CN und CA: kein Kontakt zu Metall, gegebenenfalls isolierende Zwischenschicht von säurefreiem Karton, um eine Wechselwirkung wie eine Kontaktkorrosion zu vermeiden; CA falls möglich separieren, CN aufgrund seiner leichten Entzündlichkeit in jedem Fall; relative Luftfeuchtigkeit ca. 18–22 %, Temperatur idealerweise ca. 6–10°C.

Für PVC und PU: relative Luftfeuchtigkeit ca. 40–55 %, Temperatur ca. 18–22°C, besser kühler.

Für den Erhalt von Objekten ist es wichtig, diese vier problematischen Kunststoffe zu identifizieren. Nur so können geeignete Maßnahmen ergriffen werden, um diese korrekt bewahren, ausstellen und lagern zu können. Der erste Anhaltspunkt für die Bestimmung von Kunststoffen sind Herstellerinformationen, Gebrauchsanweisungen sowie, soweit vorhanden, Herstellerstempel und Kunststoffkennzeichen auf den Bauteilen. Hinzu kommen Geruch und Haptik. Cellulosenitrat etwa riecht nach Essig oder Kampfer, PVC riecht süßlich und Polyethylen nach Wachs. Dies kann erste Hinweise liefern. Weitere Hinweise kann die Herstellungszeit geben.

	Entdeckung	1830	1840	1850	1860	1870	1880	1890	1900	1910	1920	1930	1940	1950	1960	1970	1980	1990	2000
Halbsynthetische Kunststoffe																			
Hartgummi	1839		•																
Cellulosenitrat (CN, "Celluloid")	1862				•														
Celluloseacetat (CA)	1865				•														
Viscose, Rayon	1892							•											
Kaseinormaldehyd	1897							•											
Synthetische Kunststoffe																			
Phenolformaldehyd ("Bakelit")	1907								•										
Polyvinylchlorid (PVC)	1912								•										
Ureaformaldehyd	1929										•								
Polystyrene	1930										•								
Polyethylen	1933										•								
Polyester (PET)	1933										•								
Polymethylmetacrylat ("Plexiglas")	1934										•								
Melaminphormaldehyd	1935										•								
Polyamid ("Nylon")	1935										•								
Polyurethan (PU)	1937										•								
Faserverstärkte Kunststoffe	1942											•							
Silikone	1943											•							
Polytetrafluoroethylen ("Teflon")	1943											•							
Epoxid	1947											•							
Acrylnitril-Butadien-Styrol- Copolymer (ABS)	1948											•							
Polypropylen	1957												•						
Polycarbonat	1957												•						

Abb. 5: Herstellungszeiträume von Kunststoffen (Abb. nach Waentig 2004, mit Ergänzungen; „•“ markiert das Jahr der Entwicklung).

Zur Identifikation von Cellulosenitrat und Celluloseacetat können zudem sogenannte A/D-Strips eingesetzt werden, die für Filmarchive entwickelt wurden. Sie weisen säurehaltige Gase nach und können damit eine beginnende oder fortgeschrittene Zersetzung feststellen. Eine eindeutige Identifikation ist durch analytische Testverfahren wie z. B. die Fourier-Transform-Infrarotspektroskopie (FTIR) möglich.

Die unterschiedlichen Bauteile des Clavinet bestehen aus Holzmaterialien, Filzen und Kunststoffen, letztere beim Lautsprecher (Polyurethan), bei den Tasten (Duroplast) und den Kabeln (wohl PVC), zudem aus Metallen, partiell mit veredelter Oberfläche, zudem gibt es natürlich elektronische Bauteile.

Bau- und Funktionsweise

Die Beschreibung der Bau- und Funktionsweise ist ein weiterer wichtiger Schritt in der Dokumentation und Einschätzung eines Instruments.

Für die Dokumentation elektronischer Instrumente wie Keyboards, Synthesizern oder Drum Machines können Informationen der Hersteller hilfreich sein, die sowohl Schaltpläne als auch Auflistungen der verwendeten Bauteile und Materialien enthalten können. Liegen keine Herstellerinformationen vor, ist, wenn möglich, das Erstellen eines Schaltplans die Grundlage und gibt gemeinsam mit einer Stückliste der einzelnen Komponenten einen Überblick über das Instrument. Sind die Komponenten wie etwa Röhren kommerzielle Produkte, existieren meist Datenblätter der Hersteller. Handelt es sich nicht um handelsübliche Bauteile, wie etwa bei „customer designed chips“, müssen Informationen bei den Herstellern erfragt werden. Die Komponenten und ihr Zustand sollten, soweit möglich, schriftlich und bildlich dokumentiert werden.



Abb. 6: Dokumente zum Clavinet D6 im Deutschen Museum
(Foto: Deutsches Museum/Hubert Czech).

Das Instrument sollte, sofern möglich, vorzugsweise mit entsprechenden Expert*innen, geöffnet werden, um das Gefahrenpotential einschätzen zu können. Nur wenn diese das Instrument als unbedenklich einstufen, kann es in Betrieb genommen werden. Dann sollte auch festgelegt werden, ob es gegebenenfalls regelmäßig eingeschaltet werden muss, um etwa das Austrocknen von Elektrolytkondensatoren zu verhindern.

Bau- und Funktionsweise des Clavinet, bei dem die Saitenschwingungen mit Pick-ups elektromagnetisch abgenommen werden, sind vielfach beschrieben worden. Bedienungsanleitungen und weitere Unterlagen, die Beschreibungen der einzelnen Komponenten und deren Funktion wie auch Schaltpläne enthalten, sind in großer Zahl erhalten.

Zustand

Materialien sind einer ständigen Veränderung unterworfen – oder werden ihr bewusst ausgesetzt. Dies macht auch vor Musikinstrumenten nicht halt, sie altern (beginnend bereits bei der Herstellung), werden ge- und missbraucht, verändert und gehen kaputt. Werden Objekte neu in die Sammlung aufgenommen, sollte ihr Zustand inkl. Veränderungen dokumentiert und sie auf mögliche Schäden und das Schadenspotential untersucht werden. Daraus kann sich die Notwendigkeit von Sofortmaßnahmen („Erste Hilfe“) ergeben, wenn der Erhalt des Instruments akut gefährdet ist. Diese können umfassen: das Separieren eines Objekts bei Schädlingsbefall mit folgendem dichten Einpacken, damit die Schädlinge nicht weitere Objekte befallen, und dem Festlegen weiterer Maßnahmen, das Sichern von gefährdeten Teilen oder strukturellen Instabilitäten, die den Bestand des Exponats gefährden, sowie das Entfernen von Gefahrstoffen wie z. B. Batterien, Quecksilber und Asbest (unter Beachtung der Arbeitsschutzrichtlinien bzw. nur durch Personal mit entsprechender Qualifikation!).



Abb. 7: Zerfall von Schaumstoff im Clavinets im Münchner Stadtmuseum (Foto: Schertel/Brandmair).

Die Untersuchung des Clavinets im Münchner Stadtmuseum ergab, dass es sich in einem guten Allgemeinzustand befindet. Die Oberflächen weisen auf regelmäßige Nutzung hin, es gibt Brandspuren und Kontaktschmutz an den Tasten, Furnierfehlstellen und Kratzer. Auf den unveredelten metallischen Oberflächen finden sich Korrosionsprodukte. Im Korpusinneren findet sich im Batteriefach starke Korrosion an der Feder, vermutlich durch Auslaufen einer – heute fehlenden – Batterie. In den Wollfilzen sind Spuren von passivem Schädlingsbefall zu erkennen, etwa Fraßspuren und Ausscheidungen („Nagsel“). Der Schaumstoff des Lautsprechers ist klebrig und krümelig. Der Zustand der elektronischen Bauteile ist noch zu untersuchen. Als „Erste Hilfe“-Maßnahme sollte das Objekt gereinigt und die Schaumstoffreste sollten entfernt werden.

Somit werden schädliche Wechselwirkungen wie die Ausgasung der flüchtigen Bestandteile und die Migration der Inhaltsstoffe auf das darunterliegende Material minimiert.

Präventive Konservierung: Maßnahmen zum Erhalt

Das Ziel der sogenannten Präventiven Konservierung ist, für alle Objekte möglichst gute Umgebungsbedingungen zu schaffen. Es gilt, auf diese Weise Schäden oder dem Verlust von Objekten vorzubeugen, Alterungsprozesse zu stoppen oder zumindest zu verlangsamen. Da die Informationen leicht zugänglich sind (siehe empfohlene Literatur und Onlinequellen), werden hier nur kurze Hinweise gegeben.

Luftfeuchtigkeit und Temperatur

Luftfeuchtigkeit und Temperatur haben maßgeblichen Einfluss auf die Lebensdauer von Objekten. Ein kontrolliertes Klima in den Depot- und Ausstellungsräumen ist eine wichtige Voraussetzung für den längerfristigen Erhalt einer Sammlung. Klimatische Richtwerte sind: relative Luftfeuchte von 45–55 % und Temperatur von 18–22°C. Für bestimmte Materialien können abweichende Werte gelten (siehe auch Infokasten). Das Klima sollte regelmäßig kontrolliert werden. Entscheidend für die Ausstellungs- und Depoträume ist es, starke Schwankungen der Luftfeuchtigkeit wie der Temperatur zu vermeiden. In Vitrinen können z. B. Silika Gel-Adsorbentien die Feuchtigkeit regulieren.

Licht

So gerne man die Objekte im besten Licht erscheinen lassen möchte: Unkontrollierte Licht- und UV-Einstrahlung kann ebenfalls Schäden an Exponaten verursachen, die häufig irreversibel sind. Richtwerte für Sonderausstellungen sind: Holzobjekte: 150–250 Lux; Kunststoffobjekte: je nach Art 50–250 Lux; Papier, Textil, Grafiken und Fotografien: 50 Lux. Die Dauer der Lichteinstrahlung und die Beleuchtungsstärke sind mit zu bedenken.

Good Housekeeping

Oft sind es überschaubare Maßnahmen, die – regelmäßig durchgeführt – den Erhalt der Sammlung erheblich befördern. Dazu zählen das Reinigen der Ausstellungen und Depotflächen, das Aufstellen und Kontrollieren von Schädlingsfallen, das regelmäßige Überprüfen problematischer Materialien und die behutsame Oberflächenreinigung der Objekte (Staub kann Korrosionsschäden an Metalloberflächen nach sich ziehen, z. B. Verchromungen absprengen und elektronische Bauteile zerstören) sowie das Berühren von Objekten nur mit Handschuhen. So kann mit kleinem Aufwand größeren Schäden, wie z. B. einem flächendeckenden Schädlingsbefall, entgegengewirkt werden, die bei weitem Voranschreiten große und teure Maßnahmen notwendig machen.



Abb. 8: Fingerabdrücke auf einer Tenorventilposaune, Georg Lang, München drittes Viertel 19. Jh., Deutsches Museum München, Inv.-Nr. 79298 (Foto: Deutsches Museum/Reinhard Krause).

Ausstellen und Lagern

Bei der Ausstellung und Lagerung der Instrumente ist zusätzlich zu den genannten Maßnahmen zu beachten: die Unterbringung von Objekten außerhalb der Griffweite von Besucher*innen, ein großer Luftraum um die Objekte mit entsprechendem Luftaustausch, so dass sich Wechselwirkungen reduzieren. Für die Depoteinrichtung wie für den Ausstellungsbau (Vitrinen, Podeste etc.) empfiehlt sich die Verwendung von möglichst schadstoffarmen Materialien, um keine Schadstoffe einzubringen. Listen mit getesteten Materialien bieten etwa das Rathgen-Forschungslabor und das kanadische Conservation Institute (siehe Anhang). Gegebenenfalls kann z. B. durch säurefreie Kartons eine Abschirmung zwischen Exponaten und Depot- oder Ausstellungsmöbeln hergestellt werden. Die Koffer, die die Instrumente eigentlich schützen sollen, sind häufig die Feinde des Langzeiterhalts! Musikinstrumente wie E-Gitarren sollten deshalb außerhalb der Koffer gelagert werden, da sich schädliche Wechselwirkungen ergeben können.

Entscheidung über restauratorische Eingriffe: Konservieren, Restaurieren, „Renovieren“

Nicht immer ist es einfach, sich nicht von einem schönen Instrument hinreißen zu lassen. Der Wunsch, es zu spielen und zu hören, ist groß. Hatte die Restaurierung lange häufig ein spielbares Instrument und auch einen möglichst „schönen“ äußeren Zustand zum Ziel, hat die heute übliche wissenschaftliche Betrachtungsweise zur Folge, dass man eine Herstellungs- und Gebrauchsspuren berücksichtigende Konservierung anstrebt. Sie stellt den Erhalt historisch relevanter Substanz und der vielfältigen Aussageebenen eines Exponats in den Mittelpunkt und ordnet diesem auch die Spielbarkeit unter. Aus musealer Sicht sind deshalb die Maßnahmen der Präventiven Konservierung gegebenenfalls mit „Erste Hilfe“-Maßnahmen meist ausreichend.

Wenn man Eingriffe in ein Instrument in Erwägung zieht, ist es wichtig, überlegte und begründete Entscheidungen zu treffen, sinnvoll und verantwortungsbewusst mit dem Kulturgut und dessen verschiedenen Facetten umzugehen. Die Erkenntnisse aus der Dokumentation sowie eine möglichst umfassende Expertise im Zusammenwirken von Kurator*in und Restaurator*in und unter Umständen weiteren Expert*innen sind die Grundlage dafür, den Aussagewert eines Objekts zu bestimmen, zu erhalten und zu verhindern, dass Spuren unwiederbringlich vernichtet werden – auch solche, die man aktuell noch nicht versteht. Weniger ist dabei häufig mehr. Jeder Eingriff ist Folge einer Interpretation und oft ein Experiment mit ungewissen Ergebnissen.

Ziel und Umfang der Maßnahmen

Wichtig ist es, Ziel, Art und Umfang der Maßnahmen vor dem Beginn möglicher Arbeiten möglichst bis zum Ende zu durchdenken, inklusive der sich daraus jeweils ergebenden Konsequenzen, auch Alternativen in Betracht zu ziehen und darauf aufbauend ein Konzept zu entwickeln. Das Konzept sollte objektiv nachvollziehbaren Kriterien folgen. Dies gilt für jedes Instrument neu.

Bei der Entscheidung spielen komplexe Fragestellungen eine Rolle, die in jedem Einzelfall zu untersuchen sind. Welcher Zustand wird angestrebt? Soll der „gewachsene Zustand“ mit den Spuren von Nutzung und gegebenenfalls Veränderungen erhalten werden oder soll ein anderer Zustand rekonstruiert werden? Ist ein angestrebter Zustand ausreichend dokumentiert oder würde ein Eingriff zu einer Neuschöpfung führen? Wird in ein Instrument eingegriffen, sollten der Vorzustand und alle Maßnahmen möglichst genau in Schrift und Bild dokumentiert, evtl. ausgebaute Teile aufbewahrt und evtl. neu eingebaute Teile markiert werden. Anzustreben sind reversible Maßnahmen.

Spielbarkeit und Klang

Der Frage der Spielbarkeit kommt bei Musikinstrumenten besondere Bedeutung zu – sie wurde und wird immer wieder mit wechselnden Ergebnissen diskutiert. Stets steht man im Spannungsfeld, dass diese oft nur mit Eingriffen in die Substanz sowie einer Veränderung des Instruments möglich ist und der überlieferte Zustand verändert werden muss. Auch hier ist genau zu prüfen, was der Erhalt oder die Wiederherstellung der Spielbarkeit bedeuten. Welche Maßnahmen wären notwendig, um die Funktion zu erhalten und dauerhaft zu ermöglichen? Wie tief greifen diese in die Substanz ein und inwieweit vernichten sie Spuren? In welchem Verhältnis steht der heutige Klang gegebenenfalls zu dem des neuen Instruments? Ist er aussagekräftig für das Instrument oder sind es „irgendwelche Töne“? Der immer noch verbreitete Begriff des „Originalklangs“ suggeriert etwas, das faktisch nicht erreicht werden kann (siehe z.B. Barclay 2005).

Entscheidungsfindung und -begründung

Um die vielfältigen Fragen in einen Zusammenhang zu bringen und Entscheidungen auf eine rationale und nachvollziehbare Grundlage zu stellen, wurden in den vergangenen Jahren verschiedene Bewertungsmatrizen zur Entscheidungsfindung entwickelt. Zwei Beispiele sollen für die Frage der Restaurierung in einen spielbaren Zustand genannt werden: die Forschungen von Robert Barclay, der als Bewertungskriterien die Rarität, die Fragilität und die Originalität des Instruments nennt (Barclay 2005), und der Fragebogen, den Vera de Bruyn Ouboter vom Ringve Museum in Trondheim zur Abwägung der materiellen und immateriellen Aspekte entwickelt hat (de Bruyn Ouboter 2018). Je höher die Punktzahl im Bereich „Material“, desto weniger ist die Spielbar-machung zu empfehlen, je höher die Punktzahl im Bereich „Immaterial“, desto eher ist eine Spielbarkeit möglich.

Manchmal wird man beim Ausfüllen feststellen, dass die Kenntnisse für eine Entscheidung noch nicht ausreichen.

MATERIAL IMMATERIAL QUESTIONNAIRE	
Instrument	Hohner Clavinet I
Catalogue number	-
	Name
Curator	
Conservator	Brigitte Brandmair; Barbara Schertel
Specialist	
Technician	
Musician	
Others	
	Date
CHECKLIST	
QUESTIONNAIRE	07/2021
	Points
Material	22
Immaterial	0
Attachments	

Abb. 9 a–c: Fragebogen von de Bruyn Ouboter 2018, ausgefüllt aus Sicht der Restauratorinnen für das Clavinet 1 im Münchner Stadtmuseum nach Kenntnisstand im August 2021.

MATERIAL QUESTIONNAIRE	True	↔	False
1. An assessment of the condition of the instrument can be made without material loss.	0	1	2 3
2. Only minor reversible treatments are necessary to bring the instrument into playable condition.	0	1	2 3
3. No treatment is required that increases the risk of damage of the material of the instrument in the long term.	0	1	2 3
4. Parts that must be removed and/or replaced have no significance to the instrument now or in the future.	0	1	2 3
5. All parts are stable and free of signs of degradation.	0	1	2 3
6. The impacts and forces involved in playing the instrument are controllable at all times.	0	1	2 3
7. No parts are likely to be damaged by the impacts and forces related to playing.	0	1	2 3
8. Research is done on materials and functionality. All results are well documented.	0	1	2 3
9. Documentation of all measurements of the instrument exist in form of technical drawings, x-ray of CT scan.	0	1	2 3
SUM OF POINTS	22		

IMMATERIAL QUESTIONNAIRE	True	↔	False
1. The sound of this instrument type is well known and readily available.	0	1	2 3
2. The playing is not part of an exhibition, publication or other project intended to reach the public.	0	1	2 3
3. A similar instrument / copy / replica could be used for the planned playing.	0	1	2 3
4. The playing will not be recorded.	0	1	2 3
5. There is another recording / concert / outreach project of this or a similar instrument.	0	1	2 3
6. The sound has changed through the age in intervention such that the instrument no longer plays in a way that is representative.	0	1	2 3
7. No improvement of musician skills. Experiences will not be documented or taught.	0	1	2 3
8. No improvement of instrument-maker skills. Experiences will not be documented or taught and do not result in producing a copy.	0	1	2 3
9. Even if not played, the object is comprehensible as a musical instrument to the viewer.	0	1	2 3
SUM OF POINTS	0		

Ausblick

Man ist vielfach versucht, nur „schöne“ oder „schön gemachte“ oder spielbare Instrumente auszustellen. Dabei kann auch ein fragiles oder beschädigtes Objekt sehr interessant sein, wenn es richtig präsentiert, erklärt und dargestellt wird. Die historischen Gebrauchspuren, die Patina, die Instrumente der Popmusik mehr als andere vielfach aufweisen, kann facettenreiche Geschichten aus Vergangenheit und Gegenwart erzählen.

Auch die Ergebnisse der Erforschung und Dokumentation wie die Konservierungs- und Restaurierungsentscheidungen können in dem Zusammenhang gezeigt werden und neue Perspektiven eröffnen. Die Öffentlichkeit ist sehr daran interessiert, mehr aus dieser Welt des Sammelns, Bewahrens und Ausstellens zu erfahren: aus der Welt der wissenschaftlichen Untersuchungen mit modernen und herkömmlichen Methoden, der vielfältigen Methoden des Bewahrens und der gegebenenfalls getroffenen Entscheidung, dass ein Instrument nicht mehr gespielt werden kann. Die Objekte erhalten damit eine neue Dimension, werden schillernd, mehrdimensional – und überzeugender als mit einer neu gestalteten Oberfläche.

Empfohlene Literatur und Onlinequellen

Literatur zu Erhalt und Umgang mit Musikinstrumenten

Andrew, Patricia (Hg.): *Standards in the Museum Curation of Musical Instruments. Museums. Libraries & Archives Council* 2005. URL: <https://collectionstrust.org.uk/resource/standards-in-the-museum-curation-of-musical-instruments/> (Abruf: 31.05.2021).

Barclay, Robert L.: *The Preservation and Use of Historic Musical Instruments. Display Case and Concert Hall*. London 2005.

Barclay, Robert L. (Hg.): *The Care of Historic Musical Instruments*. Published by the Canadian Conservation Institute, Ottawa, The Museums and Galleries Commission (UK), London, and CIMCIM, Edinburgh 1997.

URL: http://cimcim.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/7/2019/01/The_Care_of_Historic_Musical_Instruments_small.pdf (Abruf: 31.05.2021).

Birley, Margaret/Eichler, Heidrun/Myers, Arnold: *Voices for the Silenced. Guidelines for Interpreting Musical Instruments in Museum Collections*. With the CIMCIM Working Group for Education and Exhibitions (Co-ordinator Jos Gansemans). CIMCIM 1998. URL: https://cimcim.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/7/2019/01/Voices_for_the_Silenced.pdf (Abruf: 31.05.2021).

De Bruyn Ouboter, Vera: *Material or Immaterial? A Questionnaire to Help Decisions about the Preservation of Musical Instruments*. In: *Wooden Musical Instruments: Different Forms of Knowledge*. Hg. von Marco A. Pérez and Emanuele Marconi. Paris 2018, S. 35–52.

Donhauser, Peter: *Elektronische Musikinstrumente: Sammeln, Untersuchen, Konservieren*. In: *Museum Aktuell* 88 (2003), S. 3783–3786.

Huber, Alfons: *Vom Sinn und Unsinn des Restaurierens. Grundsätzliche Überlegungen zu einer reflektierten Restauriermethodik von Hammerklavieren*. In: *Restaurieren. Renovieren. Rekonstruieren. Methoden für Hammerklaviere*. Hg. von Peter Donhauser. Wien 1997, S. 18–29.

Webseiten von Verbänden

International Committee of Museums and Collections of Instruments and Music (CIMCIM) im International Council of Museums (ICOM).

URL: <https://cimcim.mini.icom.museum/> (Abruf: 31.05.2021).

VDR – Verband der Restauratoren. URL: <https://www.restauratoren.de/> (Abruf: 31.05.2021).

Übersichten geprüfter Materialien für Ausstellung und Lagerung

Guidelines for Selecting Materials for Exhibit, Storage and Transportation des kanadischen Center for Art and Historic Artefacts. URL: <https://ccha.org/resources/selecting-materials-storage-and-display> (Abruf 31.05.2021).

Rathgen-Forschungslabor, *Ergebnisse der Materialuntersuchungen des Rathgen-Forschungslabors in Berlin*. URL: <https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/rathgen-forschungslabor/forschung/forschungsergebnisse/der-oddy-test> (31.05.2021).

Kunststoffe

Waentig, Friederike: *Kunststoffe in der Kunst. Eine Studie unter konservatorischen Gesichtspunkten*. Petersberg 2004.

Shashoua, Yvonne: *Conservation of Plastics. Materials Science, Degradation and Preservation*. Oxford 2008.

Seite "Plastics" auf der Webseite des MoDiP – *Museum of Design in Plastics*. URL: <https://www.modip.ac.uk/plastics> (Abruf: 31.05.2021).

Präventive Konservierung

Long Life for Art [Webseite]. *Schutz für wertvolles Gut: Didaktik zur Präventiven Konservierung*. URL: <http://www.cwaller.de/deutsch.htm> (Abruf: 31.05.2021).

Museum Management Program: *Museum Handbook, Part I: Museum Collections* [Webseite des National Park Service, USA]. URL: <https://www.nps.gov/museum/publications/MHI/mushbkI.html> (Abruf: 31.05.2021).

Pinniger, David et al.: *Handbuch integriertes Schädlingsmanagement in Museen, Archiven und historischen Gebäuden*. Berlin 2016.

Thomson, Garry: *The Museum Environment*. 3. Aufl., Oxford 1994 [zuerst 1978].

Waentig, Friederike/ICOM Deutschland: *Präventive Konservierung. Ein Leitfaden*. Berlin 2014.

Ausstellen von Restaurierung und Forschung

[Ausst.-Kat.] *Abenteuer Forschung*. Hg. von G. Ulrich Großmann. Begleitband zur Ausstellung im Germanischen Nationalmuseum vom 27.6.2019 bis 6.1.2020. Nürnberg 2019.

Funck, Andrea: *Verborgene Wissenschaft? Restaurierung als Vermittlungsthema in Museen*. Berlin 2016.

Alan van Keeken

Hands On. Erfahrungen mit Substituten von Exponaten und Klanginstallationen aus vier deutschen Musikinstrumentenmuseen

Die Ausstellung von Musikobjekten ist für Museen eine Herausforderung. Denn obgleich diese Exponate hinter Glas, im richtigen Licht und mit umfangreichen Beschreibungen versehen durchaus ihren Zweck als Anschauungsobjekte erfüllen, fehlen in der Regel zwei Dimensionen, in denen Besucher*innen sie als materielle Objekte sinnlich erfahren könn(t)en: die klangliche und die haptische.¹ Welche Töne, Klänge und Geräusche macht ein Musikinstrument oder -apparat, in Ausstellungen meist schweigend inszeniert? Zweitens fehlt die Ebene der Haptik: Wie fühlt sich der Gegenstand an, und wie kann er durch Interaktion bedient werden, welche Knöpfe lassen sich drücken, welcher verborgene Mechanismus erschließt sich mir, wenn ich es in den Händen drehe und wende? Beide Ebenen fallen in dem zusammen, was z.B. bei Musikinstrumenten unter dem Begriff der „Transparenz“ (vgl. Hardjowirogo 2017: 16) diskutiert wird: der unmittelbar nachvollziehbare *Zusammenhang* zwischen Bedienung und entstehendem Klang. Welche körperlichen Interaktionen haben welche (klanglichen) Auswirkungen am Objekt?

„Hands On“: Substitute

Nun haben Museen zwar einerseits den Anspruch der umfänglichen – und daher möglichst viele Sinne ansprechenden – Vermittlung eines Sachverhalts anhand der ausgestellten Musealien, weshalb die Berücksichtigung der oben angesprochenen Dimensionen wünschenswert ist. Im internationalen Diskurs wird dies oft unter dem Stichwort des „Hands-On“ (vgl. Caulton 1998: 1–5) diskutiert. Andererseits besteht eine Hauptaufgabe im Bewahren von Gegenständen, die mit ihrem Eintritt ins Museum in

1 Die olfaktorische Dimension des Geruchs soll in diesem Zusammenhang zwar nicht unerwähnt bleiben, wird aber hier nicht weiter behandelt.

ihrer „Objektbiografie“ in einen besonderen Zustand übergehen (vgl. Kopytoff 1986:73 ff.). Gerade im Bereich populärer Kultur werden viel benutzte Alltagsgegenstände zu besonders sorgsam behandelten „auratischen“ Ausstellungs- und Sammlungsstücken: Sie werden mit einer Inventarnummer versehen, versichert und unter kontrollierten Bedingungen gelagert. Ihre Geschichte wird erforscht und ihre Provenienz geprüft. Dazu gehört auch die Verpflichtung, das Objekt zu schützen und es daher möglichst wenig Interaktion auszusetzen, also den Gebrauch auf ein Minimum zu beschränken bzw. überhaupt zu unterbinden.

Eine Lösung für diese einander entgegengesetzten Ansprüche moderner Museumspraxis ist die Verwendung von dem, was wir hier in Anschluss an Friedrich Waidacher im Gegensatz zur Musealie (Exponats-)Substitut genannt wird. Substitute sind demnach jene Demonstrationsobjekte, die zwar die sinnliche Erfahrung von Klang und Haptik ermöglichen, aber gleichzeitig – aufgrund der vielen Hände, durch die sie gehen und des materialbelastenden Dauereinsatzes – ersetzbar sein sollen: „Sie [...] werden [...] in enger Verbindung mit den Musealien vor allem dort eingesetzt, wo es um die Kommunikation authentischer Zusammenhänge geht. [...] Ein Substitut ist ein Ding, das ein anderes in einer bestimmten Verwendung ersetzt“ (Waidacher 1999: 175). Gehen sie kaputt oder sind ihre Oberflächen abgenutzt oder beschädigt, können sie einfach und bestenfalls günstig nachgekauft oder repariert werden. Sowohl der oben beschriebene Anspruch sinnlich vermittelten Wissens und Erlebens als auch die Verwendung von ersetzbaren „Stellvertretern“ der „auratischen“ Objekte werden teils seit Jahren in Ausstellungen praktiziert.

Im Folgenden werden exemplarisch vier deutsche Musikinstrumentenmuseen und -abteilungen nach ihrem aktuellen Umgang, dem Einsatz und ihren Erfahrungen mit diesen Substituten befragt: die Instrumentenabteilung des Deutschen Museums in München, die Sammlung historischer Musikinstrumente im Händel-Haus in Halle (Saale), das Musikinstrumentenmuseum in Berlin und das rock'n'popmuseum in Gronau (Westfalen).² Die Fokussierung auf Musikinstrumente erfolgte aufgrund der besonderen Art und Weise, wie die oben genannten Dimensionen Klang und Haptik bzw. Bedienung in ihnen zusammenfallen. Die Ergebnisse und Erfahrungen können generell als Leitlinien einer sinnlich umfassenden Ausstellungspraxis zu populärer Kultur dienen.

2 Mein Dank gilt dabei vor allem den Interviewten, die sich die Zeit genommen haben, die Fragen ausführlich und gewissenhaft zu beantworten: Silke Berdux (München), Benedikt Brilmayer (Berlin), Frank Schürmann (Gronau) und nicht zuletzt Christiane Barth (Halle), die auch ihre unveröffentlichten Artikel zum Thema bereitgestellt hat.

Umfang, Gestaltung und museumspädagogische Einbettung von Hands-On-Bereichen

Die Hands-On-Objekte in den befragten Museen lassen sich generell in drei Gruppen aufteilen: frei nutzbare Musikinstrumente und Klangerzeuger, Experimente und Modelle zum Nachvollzug von akustischen Phänomenen sowie interaktive Klanginstallationen und spielerische Module. Die Instrumente bzw. Klangerzeuger reichen dabei von freistehenden akustischen Gitarren und Mandolinen (Berlin) über modulare Synthesizer (München) bis hin zu fest installierten Stationen (Gronau, Halle), an denen die Besucher*innen etwa die Funktion eines Mischpults ausprobieren oder die live vonstattgehende Veränderung ihrer eigenen Stimme durch kontemporäre Effektmodule erfahren können.

Deutlich wird der Wunsch, sowohl den Klang wie auch die haptische Erfahrung ausgestellter Objekte durch Stellvertreter zugänglich zu machen. So wurde beispielsweise in München ein Trautonium-Manual „zum Anfassen“ nachgebaut. Das Trautonium ist ein elektronisches Instrument, das stufenlos mit einem Band gesteuert werden kann und in der Sammlung in München eine besondere Stellung einnimmt. Der Fokus der Sammlung des Händel-Hauses liegt auf historischen Tasteninstrumenten. Eine MIDI-Tastatur in Kombination mit einer Sample-Matrix bietet dort einen spieltechnischen Zugang zu den Klängen der historischen Instrumente: Auf einem Bildschirm kann eins der vielen ausgestellten Instrumente angewählt werden, deren Klänge in einem Förderprojekt gesampelt wurden (vgl. Barth 2013: 26f.). Es erklingen jedoch nicht nur die jeweiligen Instrumente, sondern auch deren spielbare Bereiche auf der MIDI-Tastatur und die Anschlagsdynamik ändern sich jeweils, wodurch es möglich wird, die (technische) Weiterentwicklung des Instrumentes nachzuvollziehen. Ebenso stehen zwei moderne Nachbauten historischer Cembali und ein Clavichord zu Beginn der Ausstellung den Besucher*innen zur Verfügung. Sie verweisen auf die Möglichkeit, alte Objekte durch Replikas aus wissenschaftlich informiertem Modell- bzw. Instrumentenbau zu ersetzen. In Berlin werden mithilfe von Emulationen die historischen Stationen elektronischer Musikerzeugung mit drei frei spielbaren Modellen nachvollzogen: einer aktuellen Version des zu Beginn des 20. Jahrhunderts erfundenen Theremin der Firma Moog, dem Memotron, das die originalen Bänder des analogen Proto-Samplers Melotron aus den 1960er-Jahren zur Verfügung stellt, und einem aktuellen Synthesizer, dem Dato Duo, der Kindern wie Erwachsenen die Grundprinzipien elektronischer Klangerzeugung nahebringen soll (Filter, Sequenzer usw.). Zudem stehen auch zwei „traditionelle“ Instrumente zum Ausprobieren zur Verfügung: Eine Konzertgitarre und eine Mandoline sollen in Berlin das jeweilige Spielgefühl erlebbar machen.

Modelle zur Demonstration und zum körperlichen Nachvollzug musikalischer Akustik und Instrumententechnik stellen einen zentralen Teil musik- bzw. klangbezogener Ausstellungen dar. Durch sie können Phänomene wie Schallabstrahlung, Formant-

bildung oder Raumklang anschaulich gemacht werden. Zudem können die meist innenliegenden Mechaniken und Materialien vieler Klangerzeuger sichtbar gemacht und isoliert betrachtet und angefasst werden. In fast allen hier aufgeführten Museen existieren z. B. Modelle zur Mechanik des Klaviers. In Berlin findet sich zudem eine Sammlung alter Lehrmodelle, die bis ins 19. Jahrhundert zurückreicht und die Tradition solcher Hilfsmittel belegt. Zur Akustik bieten die Museen in München und Halle sowohl fest installierte als auch lose Materialien und Modelle an, dazu gehören solche, mit denen Chladnische Klangfiguren durch die Besucher*innen erzeugt werden können, also Knotenlinien, die aus aufgestreutem Sand entstehen, wenn beispielsweise eine Metallplatte mit einem Bogen gestrichen wird. Das Händel-Haus hat zum Zweck akustischer Demonstrationen sogar einen eigenen Bereich eingerichtet, in dem an gespannten Saiten und verschiedenen Klangkörpern das Verhalten unterschiedlicher Materialien ausprobiert sichtbar gemacht werden können.

Zuletzt sei noch auf durch die Besucher*innen begehbare Klanginstallationen verwiesen. In Berlin stehen dafür der sogenannte Kosmix und der Xenax zur Verfügung. Bei Ersterem handelt es sich um einen Dancefloor, der je nach Choreografie der Nutzer*innen bestimmte Samples auslöst. Der Xenax erlaubt die klangliche Umsetzung von Zeichnungen, welche an einem Bildschirm angefertigt werden. In Gronau wiederum befindet sich eine begehbare Zeitlinie, welche je nach Überschreiten im Kopfhörer des Audioguide nach unterschiedlichen ästhetischen Kriterien produzierte Studioaufnahmen abspielt (mehr dazu im Sound-Beitrag, S. 137 ff.).

Die Objekte lassen sich in Bezug auf die notwendige Aufsicht, Einführung und Hilfestellung durch das Museumspersonal grob in zwei Gruppen einteilen. Während die meisten Hands-On-Stationen in Halle, München und Berlin selbsterklärend sind bzw. explizit zur Erkundung ohne Anleitung auffordern, werden andere ausschließlich im Rahmen von Führungen genutzt. In München werden viele der akustischen Versuche nur für angemeldete Veranstaltungen zur Verfügung gestellt. Auch in Halle existiert ein separater Pädagogikraum, in dem das pädagogisch ausgerichtete Orffsche Instrumentarium zur Verfügung steht. Zudem konstruieren Besucher*innen im Rahmen von Workshops eigene Instrumente und erfahren durch selbstgebaute Objekte akustische Phänomene. In Berlin bilden Führungen den Rahmen, in dem die Ausstellungsstücke miteinbezogen und unter professioneller Aufsicht von den Besucher*innen genutzt werden können.

Erfahrungen und Rückmeldungen aus dem Publikum

Die Annahme der Stellvertreterobjekte durch die Besucher*innen der jeweiligen Museen ist generell positiv und wird auch aktiv eingefordert, wie in Berlin aus persönlichen und über Social-Media-Kanäle hinterlassenen Kommentaren hervorgeht. Auch bei



Abb. 1: Die Hands-On-Station des rock'n'popmuseums
(Foto: RPM/Frank Schürmann).

einer Besucher*innenbefragung in München wurden sie für die Neugestaltung der Musikinstrumentenabteilung explizit erwünscht. Sie sind darüber hinaus aber auch generell Teil des Gesamtkonzepts des Deutschen Museums. In Halle wurde zudem bemerkt, dass Hands-On-Bereiche einen Anreiz für mehrmalige Besuche schaffen. Allerdings wird auch darauf verwiesen, dass von Seiten des Museums darauf geachtet werden müsse, dass diese Elemente nicht in Konkurrenz zu den Anschauungsobjekten treten sollen oder diese gar in den Hintergrund rücken.

Die tatsächliche Nutzung geschieht in den meisten Häusern häufig „im Sinne des Erfinders“. So würden auf der Konzertgitarre in Berlin sehr häufig spanische Stücke gespielt und auf der Mandoline würde versucht, italienische Weisen zu produzieren. Andere Bereiche wie die Studio-Station im rock'n'popmuseum erlauben allein durch ihre räumliche Anordnung keine große Abweichung der Nutzung. Dagegen fällt es vielen Besucher*innen doch schwer, dem Theremin-Nachbau sinnvolle Melodien zu entlocken. In einer Ausstellung des Händelhauses unter Beteiligung der Abteilung Musikinstrumente wurden Maschinen, die für die Produktion zufälliger Ereignisse konstruiert wurden, häufig „umgenutzt“.

Der materielle Verschleiß der Geräte im normalen Museumsalltag wurde in den Befragungen deutlich hervorgehoben. Saiten von Gitarren, Cembali und Co. müssen teilweise 10-mal im Jahr gewechselt werden (München), Kopfhörer einmal im Jahr

(Berlin); regelmäßige Nachstimmungen und kleinere Reparaturen der Instrumente gehören zum notwendig einzuplanenden Aufwand von Hands-On-Bereichen. Manche Oberflächen und Schnittstellen, die 2017 installiert wurden, trugen wenige Jahre später bereits deutliche Spuren der intensiven Nutzung (Berlin). Durch die hohen Besucher*innenzahlen kommt es auch zu größerer Verschmutzung z. B. durch mitgebrachte Speisen (München). In diesem Zusammenhang ist die Angliederung an eine Restaurationswerkstatt (München, Berlin, Halle) ein großer Vorteil, in denen die Objekte nicht nur gewartet, sondern auch neu konstruiert werden können (Halle, München), wobei auch 3D-Druck und modifizierte Neuanschaffungen zum Einsatz kommen. Eine Ausnahme bildet die „Studio“-Sektion in Gronau. Die mit der Überarbeitung der Dauerausstellung im September 2018 zugängliche Station musste trotz des technisch komplexen Aufbaus seither nur sehr selten gewartet werden. Beim Defekt einzelner Effektgeräte ließen sich diese günstig austauschen, da die verwendeten Effekte zu niedrigen Grundpreisen erworben werden können. In Halle wurde bei der Konstruktion des Bereiches von vornherein Wert auf Reparierbarkeit und Robustheit gelegt; wo es möglich war, wurde auf Elektronik verzichtet, da diese einen höheren Aufwand bei späteren Reparaturen bedeute.

Mit der absichtlichen Zerstörung bzw. unsachgemäßen Nutzung wurden unterschiedliche Erfahrungen gemacht. In Berlin sind es interessanterweise vornehmlich die digital steuerbaren Objekte, welche häufig gewartet bzw. zurück auf ihren Werkszustand gebracht werden müssen. Der Hauptgrund besteht wohl darin, dass hier viele Grundeinstellungen über eine Menüführung zugänglich sind. Während beim Theremin veränderte Einstellungen dazu führen, dass kaum ein Ton produziert werden kann, führe ein Löschen der gespeicherten Samples zu einer völligen Unbenutzbarkeit des Memotrons. Dabei sei ein Löschen aus Versehen nicht möglich, wodurch die Vermutung besteht, dass dies absichtlich geschieht. Gerade in Museen mit großem Publikumsaufkommen kommen auch Fälle von schwerem Vandalismus vor, die gerade bei technisch aufwendigeren Hands-On-Bereichen höhere Kosten verursachen.

Zu den Kosten für Instandhaltung gibt es unterschiedliche Angaben. Zumeist sind für die Bereiche, die Bestandteil der Dauerausstellungen sind, feste Budgets (600 Euro in Berlin) und Abteilungen eingeplant bzw. zuständig (Berlin). Der Großteil entfällt in Halle z. B. auf die Arbeitskosten der Restaurationswerkstatt, die nicht genau aufgeschlüsselt werden konnten. Das Deutsche Museum hat in seinen Werkstätten sogar einen eigenen Bereich, der nur für die Hands-On-Objekte zuständig ist. Häufig auszuwechselnde Verschleißteile halten die meisten der befragten Museen auf Vorrat (was wiederum organisatorische Herausforderungen mit sich bringen kann).³

3 Manche Materialien für die Konstruktion der Substitute müssen aus beschaffungsrechtlichen Gründen neu erworben werden (es kann z. B. selten auf gebrauchte Ware oder Spenden

Strategien, Verfahren und Lösungen

Welche speziellen Verfahren, Lösungen und Strategien wurden im Umgang mit Hands-On-Objekten in Musikinstrumentenmuseum entwickelt? In Fragen der Inventarisierung und Versicherung gibt es verschiedene Lösungsansätze, die alle einen Hinweis auf einen sinnvollen Umgang entsprechend der Größe der verschiedenen Häuser geben können. Im Deutschen Museum sind die Substitute kein Teil der offiziellen Sammlung, erhalten also keine Inventarnummer, sondern lediglich eine Objekt-ID, um sie in der Verwaltung bei Transport und Reparatur sinnvoll erfassen zu können. Ebenso wird es in Gronau gehandhabt. Allerdings sind sie – wie auch in fast allen anderen Museen – ähnlich versichert, wie die Musealien, oft als Teil eines Gesamtpaketes. In Berlin sind die Hands-On-Objekte zwar explizit als „interaktive Objekte“ erfasst, aber zugleich Teil der Sammlung und damit auch ähnlich versichert. In Halle sind die historischen Nachbauten im Inventar den alten Instrumenten zugeschlagen. Die Versicherung umfasst alle Objekte der als Stiftung verfassten Museumsteile und somit auch die Hands-On-Bereiche.

Zur Sicherung und Erhaltung der Hands-On-Bereiche werden unterschiedliche Maßnahmen ergriffen. Eine praktische Erwägung ist die Platzierung entlang von Sichtachsen, sodass auch aus der Ferne der Umgang mit den Objekten im Blick gehalten werden kann (Berlin). Dort wurden auch Hinweisschilder platziert, welche zur pfleglichen Benutzung auffordern. Wichtig ist zudem, dass nur stabile, für die tägliche Nutzung taugliche, Objekte ausgewählt bzw. konstruiert werden. Im Deutschen Museum wird dies auch an Auftragnehmer kommuniziert; filigranere Experimente und Instrumente werden von vornherein für solche Konzepte ausgeschlossen. In Halle wird das Personal in Bezug auf die ausprobierbaren Gegenstände und deren Funktionsweise geschult, es soll zudem mäßigend auf die Besucher*innen einwirken.

Zuletzt wurde nach dem Umgang während der COVID-19-Pandemie gefragt. In Gronau und Halle wurden die Mitmachobjekte stillgelegt – dies nicht nur aus Gründen des Infektionsschutzes, sondern auch deshalb, weil viele Oberflächen von der häufigen Desinfektion angegriffen werden, was auch in Berlin dazu führte, dass extra darauf hingewiesen wurde, dass nach ersten Lockerungen nur die Hände, nicht die Instrumente selbst desinfiziert werden sollten. Auch in München wurden Stationen, die Auge, Mund oder Nase mit einbeziehen, vorerst außer Betrieb genommen. Insgesamt wurde der Hands-On-Bereich in ein größeres Hygienekonzept eingebunden. Schalter und Kurbel

zurückgegriffen werden). Hier muss allerdings beachtet werden, dass dies mit den Trägern bzw. Gesellschaftsformen der Museen zusammenhängt und jeweils unterschiedlich gehandhabt wird. So kann der Verfasser aus eigener Anschauung als Besucher des Computerspielmuseums in Berlin berichten, dass hier notwendig auf gebrauchte „Substitute“ zurückgegriffen werden muss, da etwa alte Spielekonsolen nicht mehr neu erworben werden können.

werden zwei- bis viermal pro Tag desinfiziert, eine weitere Sicherheitsmaßnahme war die Anwendung der 3-G-Regel im Haus; an den jeweiligen Stationen finden sich extra aufgestellte Desinfektionsmöglichkeiten. Auch in Berlin wurde nach ersten Lockerungen das Hören per Kopfhörer ermöglicht, allerdings mit Einmal-Schutzhüllen aus Plastik; die im Rahmen von Führungen eingeplante Möglichkeit der Besucher*innen, historische Instrumente angeleitet auszuprobieren, wurde ausgesetzt.

Fazit

Wie die Ergebnisse der Befragung zeigen konnten, stellt der Hands-On-Bereich Museen und Ausstellungsmacher*innen vor einige Herausforderungen und nötigt ihnen wichtige Entscheidungen ab. Welchen Stellenwert sollen die Hands-On-Elemente gegenüber den auratischen Ausstellungsstücken erhalten? Was sollen die Objekte im Rahmen des Ausstellungs- oder Pädagogikkonzepts leisten und was nicht? Was passiert im Fall eines Defekts? Sollte ein festes Budget bzw. sollten bestimmte Verschleißteile für die Instandhaltung eingeplant werden? Werden die Besucher*innen mit den Objekten „allein“ gelassen oder werden sie nur im Rahmen von Führungen und Workshops zur Verfügung gestellt? Gerade Ausstellungen ohne eine Institution mit entsprechenden Werkstätten oder vertraglich angebundenen Partnern für die Reparatur müssen in hohem Maße vorausschauend planen. Zwar haben sie nicht mit der Belastung teils jahrzehntelangen Gebrauchs in Dauerausstellungen zu rechnen, aber Aufwand und Nutzen sollte hier in jedem Fall abgewogen werden. Eine Verwendung widerständiger Materialien und Aufbauten bzw. einfach ersetzbarer Objekte ist dabei unerlässlich.

Die Antworten der Befragten verdeutlichen jedoch auch die Chancen und den nachhaltigen Erfolg der Hands-On-Bereiche. Im Bereich der Musikinstrumente machen sie Klangerzeugungs- oder generell akustische Prinzipien nachvollziehbar und vermitteln historische Entwicklungen, können aber auch einfach nur Ausstellungen mit Möglichkeiten des Erlebens von Kreativität und Selbstwirksamkeit auflockern und schaffen im besten Fall einen Anreiz für einen erneuten Besuch. Hinzu kommt – nicht unwichtig für die Vermittlung populärer Kultur – auch die Möglichkeit, verloren gegangene Klang- und Haptikerfahrungen zugänglich zu machen. Historische Nachbauten und Modelle können zudem als guter Ersatz dafür dienen, dass die eigentlichen Ausstellungsstücke bewahrt werden, wobei auch hier der Kostenfaktor nicht zu unterschätzen ist. Das Beispiel Gronau zeigt hier, dass es möglich ist, komplexere und wirkungsvolle Arrangements kostengünstig und wartungsarm zu konzipieren.

Literatur

Barth, Christiane: *Akustisches Klonen. Neue Wege zum Schutz des Originals. Ein Projekt der Stiftung Händel-Haus im Rahmen der Digitalisierungsinitiative 2013*. In: *Magazin der Händel-Festspiele* 2013, S. 26–27.

Caulton, Tim: *Hands-On Exhibitions. Managing Interactive Museums and Science Centres*. London, New York 1998.

Hardjowirogo, Sarah-Indriyati: *Instrumentality. On the Construction of Instrumental Identity*. In: *Musical Instruments in the 21st Century. Identities, Configurations, Practices*. Hg. von Till Bovermann, Alberto de Campo, Hauke Egermann, Sarah-Indriyati Hardjowirogo und Stefan Weinzierl. Singapur 2017, S. 9–24.

Kopytoff, Igor: *The Cultural Biography of Things. Commoditization as Process*. In: *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*. Hg. von Arjun Appadurai. Cambridge etc. 1986, S. 64–91.

Waidacher, Friedrich: *Handbuch der allgemeinen Museologie*. 3. Aufl. Wien, Köln, Weimar 1999.

Christofer Jost und Martin Pfeleiderer

Popmusikforschung

In der Popmusikforschung, also der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit populärer Musik (auch: Populärmusikforschung, Popular Music Studies, Popular Musicology usw.), wurden in den vergangenen Jahrzehnten eine Reihe von Forschungsansätzen mit jeweils spezifischen Fragestellungen und Methoden entwickelt. Je nach Erkenntnisinteresse wählen Popmusikforscher*innen den jeweils angemessenen Zugang. Stehen Fragen der Produktion, der medialen Vermittlung und der Rezeption populärer Musik im Fokus, so werden Forschungsansätze und -methoden der Soziologie (Kultur-, Medien-, Wirtschafts- und Jugendsoziologie), der Kultur- und Medienwissenschaften, aber auch der Sozial- und Musikpsychologie herangezogen. Wer dagegen am Klanggeschehen populärer Musik interessiert ist, wird sich mit musikwissenschaftlichen Methoden der musikalischen Analyse auseinandersetzen. Sobald es um die Geschichte der populären Musik innerhalb ihrer gesellschaftlichen Rahmenbedingungen geht, sind die Geschichtswissenschaften gefragt, insbesondere die Sozial-, Wirtschafts- und Kulturgeschichte. Im Folgenden werden anhand von zentralen Themen und Fragestellungen der Popmusikforschung einige dieser Herangehensweisen vorgestellt. Vorab wird skizziert, was unter dem Begriff „populäre Musik“ verstanden wird und wie sich die noch relativ junge Popmusikforschung als Forschungsbereich etabliert hat.

Was meint „populäre Musik“?

Außerhalb des akademischen Diskurses wird der Begriff „populäre Musik“ (ganz zu schweigen vom Wortumgetüm „Populärmusik“) eher selten verwendet. Vielmehr werden entsprechende Phänomene in der Regel mit Genrelabels wie „Rock'n'Roll“, „Punk“, „New Wave“, „Heavy Metal“ usw. oder einfach als „Musik“ bezeichnet. Wir legen unseren Ausführungen – und dieser Handreichung insgesamt – ein weites und offenes Verständnis von populärer Musik zugrunde. Demnach ist populäre Musik vor allem Musik in den Massenmedien. Massenmedien wie Tonträger, Radio, Tonfilm, Fernsehen oder Internet sind Voraussetzungen für die kulturellen Praktiken der populären Musik und beeinflussen deren Gestaltungs-, Wahrnehmungs- und Bewertungskrite-

rien. Selbst wenn populäre Musik in Situationen unmittelbarer Face-to-face-Kommunikation erlebt wird, etwa im Proberaum oder im Clubkonzert, so wird dennoch in der Regel auf Medientechnologien zurückgegriffen. Hinzu kommt ein ökonomischer Zusammenhang, in dem musikalische Waren gewerblich und mit den Techniken der industriellen Warenproduktion hergestellt, verbreitet und konsumiert werden. Auf dieser medialen und ökonomischen Grundlage etabliert populäre Musik ein komplexes Feld kultureller Praktiken, die sich im Laufe der Geschichte immer wieder verändert haben. Die Begriffe „Pop“ und „Popmusikforschung“, wie sie in diesem Band verwendet werden, knüpfen an ein solches allgemeines Verständnis von populärer Musik und ihrer Erforschung an. Daneben wird jedoch der Ausdruck Pop in weiteren Bedeutungsfacetten verwendet: Zum einen meint Pop ein ästhetisches Konzept, das im Laufe der 1960er-Jahre von der Pop Art auf Beat und Rock übertragen wurde und in dem es um die spezifische ästhetische Qualität der populären Konsumgüter geht. Zum anderen wird „Pop“ seit den 1970er-Jahren oft als Gegenbegriff zu „Rock“ verwendet: Während im Rock Werte wie Authentizität als wichtig gelten, stehen im Pop – so wird zumindest unterstellt – kommerzielle Absichten im Vordergrund, obschon auch hier nicht selten die erwähnten ästhetischen Qualitäten eine mehr oder weniger große Rolle spielen.

Wohlgemerkt ist mit „populär“ nicht gemeint, dass jeder in diesem ökonomisch-medialen Kontext hergestellte Song oder Stil kommerziell einträglich sein muss und durch kommerziell orientierte Gestaltungsweisen oder Stilelemente erklärt werden könnte – wie es der Popjournalismus gern und oft mit pejorativer Verwendung des Adjektivs „kommerziell“ oder mit dem Verweis auf den „Mainstream“ versucht. Populäre Musik als massenmediale Erscheinung steht auch dann im Verhältnis zu einem marktorientierten System der Kommunikation, Produktion und Distribution von Musik, wenn ein Titel floppt oder vorgibt, „unkommerziell“ zu sein.

Kurze Geschichte der Popmusikforschung

Ein Grund für die relativ späte wissenschaftliche Auseinandersetzung mit populärer Musik war die lange Zeit vorherrschende Abwertung von populärer Kultur und Massenkultur in der akademischen Forschung. So wurde populäre Musik in der Musikwissenschaft bis vor wenigen Jahrzehnten ignoriert oder als bloße Unterhaltung und Zerstreuung, „leichte Musik“ oder gar als „Trivialmusik“ abgetan. Noch bei Adorno wurde populäre Musik als Erzeugnis der Kulturindustrie pauschal abgewertet und ausschließlich aus einer soziologischen, sozialgeschichtlichen oder kulturkritischen Perspektive heraus untersucht. Erst in den 1960er- und 1970er-Jahren kam es zu einer Neubewertung der gesellschaftlichen Funktionen populärer Musik, und manchen ihrer Stilrichtungen wurde nun ein kritisches oder subversives Potenzial zugeschrieben. Dieses neue Interesse hing zusammen mit einer Begeisterung für Rock'n'Roll, Pop, Beat und Rock bei den Jugendlichen, die mit ihrem zum Teil provokanten Verhalten unter

den Erwachsenen für Unruhe sorgten, aber auch mit einem gesamtgesellschaftlichen Transformationsprozess in den 1960er- und 1970er-Jahren. Nicht nur die Pädagog*innen waren in der Schule mit der neuartigen Musik konfrontiert, sondern auch die Jugendsoziologie befasste sich nun zunehmend mit den neuen musikalischen Vorlieben und Verhaltensweisen der Jugendlichen.

In den USA kam es bereits früher zu einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Jazz, Blues und anderen Formen populärer Musik, vor allem in der Musikethnologie und Volkskunde. So waren bereits in den 1950er-Jahren wissenschaftliche Studien zum Jazz, zum Blues und generell zur afroamerikanischen Musik, aber auch zur sozialen Funktion von Tanzmusik entstanden. Dies hängt vermutlich damit zusammen, dass sich die USA weniger über eine einheitliche repräsentative Hochkultur definieren als vielmehr über ihre politische Tradition der Demokratie; zudem wurde eine Anerkennung der Vielfalt kultureller Traditionen unterschiedlicher Einwanderergruppen als Voraussetzung für deren soziale Integration im *melting pot* angesehen. Dass ausgerechnet großen Teilen der afroamerikanischen Bevölkerung, aus der wesentliche Impulse für die (Weiter-)Entwicklung von populärer Musik hervorgegangen sind, der Zugang zu sozialer, politischer, ökonomischer und kultureller Teilhabe erschwert worden ist, steht indes auf einem anderen Blatt geschrieben und muss bei einer gesellschaftsgeschichtlichen Einordnung von populärer Musik in den USA unbedingt berücksichtigt werden.

Ein weiterer Ansatz der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit populärer Kultur, bei dem Musik einen zentralen Platz einnimmt und der bis heute sehr einflussreich in der Popmusikforschung ist, geht auf die sogenannten Cultural Studies zurück, die in den 1960er- und 1970er-Jahren in Großbritannien entstanden (Centre of Contemporary Cultural Studies an der Universität Birmingham). Programmatisch für die Forschungsperspektive der Cultural Studies ist ein spezifisches Verständnis von Kultur und Subkultur. Subkulturen sind Kulturformen marginalisierter Gruppen, die zwar von der hegemonialen Kultur abhängig und immer auf sie bezogen sind, aber oftmals zugleich durch Prozesse der subversiven Umdeutungen ein Widerstandspotenzial gegen die Herrschenden entfalten. Aufgrund dieser Konstellation ist Kultur der Schauplatz gesellschaftlicher Auseinandersetzungen um Deutung und Bedeutung. Ausgehend von diesen Annahmen versuchten die Cultural Studies in den 1970er-Jahren in den Ausdrucksformen jugendlicher Subkulturen politischen Widerspruch und Widerstand nachzuweisen, z.B. in den karikierenden Überzeichnungen der Mods, in den alternativen Lebensformen der Hippies und Rocker oder in den Provokationen der Punks.

Entfaltete sich in den 1970er-Jahren ein umfassendes wissenschaftliches Interesse an populärer Musik, so folgte in den 1980er-Jahren eine erste Institutionalisierung der

Popmusikforschung. 1981 wurde auf einer internationalen Konferenz von Wissenschaftler*innen, Journalist*innen und Musiker*innen die International Association for the Study of Popular Music (IASPM) gegründet, die seither internationale Konferenzen veranstaltet und inzwischen über zahlreiche regionale Netzwerke verfügt (im deutschsprachigen Raum IASPM D-A-CH). 1984 folgte in der BRD die Gründung des Arbeitskreis Studium Populärer Musik (ASPM), der heutigen Gesellschaft für Populärmusikforschung (GfPM). Nachdem in der DDR bereits 1983 das Forschungszentrum für populäre Musik an der Humboldt-Universität zu Berlin entstanden war, wurde dort 1993 die erste Professur für Geschichte und Theorie der populären Musik im deutschsprachigen Raum eingerichtet, weitere Professuren folgten nach der Jahrtausendwende. Seit Mitte der 1990er-Jahre sind eine Reihe von Sammelbänden und Aufsatzsammlungen zur Popmusikforschung sowie mehrere umfassende Überblicksdarstellungen zur Geschichte der populären Musik veröffentlicht worden, die allerdings vor allem die US-amerikanische und angelsächsische Entwicklung populärer Musik ab dem Rock'n'Roll ins Zentrum rücken. Doch auch zur Geschichte der populären Musik in Deutschland liegen inzwischen mehrere Sammelbände und zahlreiche Studien vor. Gegenwärtig scheint die Popmusikforschung in eine Phase einzutreten, in der angesichts einer kaum noch zu überblickenden Publikationstätigkeit verstärkt versucht wird, die erarbeiteten Wissensbestände in Handbüchern und Anthologien zu bündeln und zu systematisieren. Mit dieser Expansion und akademischen Etablierung der Popmusikforschung geht auch eine interne Spezialisierung einher, u.a. in Bezug auf Genres wie Heavy Metal, HipHop und Electronic Dance Music.

Ähnlich vielfältig wie der jeweilige akademische Hintergrund und die Forschungsinteressen der Popmusikforscher*innen sind die verwendeten Methoden. Ein zentraler methodischer Zugang, der vor allem im Kontext der Cultural Studies, aber auch bei ethnologischen und soziologischen Fragestellungen zur Anwendung kommt, ist die Ethnografie. Hierunter versteht man die im „Feld“, also im direkten Kontakt mit den beteiligten Personen gewonnene „dichte Beschreibung“ bestimmter kultureller und sozialer Gruppen, deren Praktiken und Wertvorstellungen. Grundlegend hierbei ist die teilnehmende Beobachtung mit entsprechenden Beobachtungsprotokollen, aber auch die Befragung der Gruppenmitglieder. Freilich kann diese Methode nur bei gegenwärtigen, nicht aber bei historischen Phänomenen angewendet werden. Bei der Erforschung von Popmusikgeschichte kommen daher, zweitens, auch die in der Geschichtswissenschaft üblichen Zugänge der Quellenauswertung und Quellenkritik zum Tragen, vor allem die Auswertung von Archivmaterialien aller Art (vgl. dazu in diesem Band das Kapitel zu Quellengattungen, S. 93 ff.), aber auch am Konzept der Oral History orientierte Interviews mit Zeitzeug*innen. Ein dritter Zugang, die Analyse der musikalischen Produkte (Schallplattenaufnahmen, Video-Clips, Konzertfilme usw.), erfordert eine Anpassung der musikanalytischen Methoden an die spezifischen Präsentationsformen

und Gestaltungsmittel. Hierzu entstanden in den vergangenen Jahrzehnten einige vielversprechende Ansätze, deren Ziel entweder eine umfassende Stilgeschichte populärer Musik oder aber die Interpretation der Bedeutungspotenziale spezifischer Darbietungen ist. Neben diesen drei Hauptzugängen werden in der Popmusikforschung zahlreiche weitere methodische Ansätze diskutiert, die oftmals mit bestimmten theoretischen Vorannahmen verknüpft sind, so etwa die Diskursanalyse, die von bestimmten Machtkonstellationen innerhalb der genrespezifischen Diskurse um populäre Musik ausgeht, oder die Analyse von Artefakten, also der materiellen Kultur, die populärer Musik zugrundeliegt.

Populäre Musik im historischen Prozess

Im Hintergrund der Etablierung von populärer Musikkultur stehen zahlreiche politische, soziale, ökonomische und technologische Umwälzungen, die im Laufe des 19. Jahrhunderts das Musikleben in Europa grundlegend verändert haben. Nach den bürgerlichen Revolutionen löste eine kapitalistisch organisierte und am Markt orientierte Produktion von Musik schrittweise das zuvor übliche Mäzenatentum durch Adel und Klerus ab. Durch die voranschreitende Industrialisierung und Urbanisierung entstand ein neues, städtisches Musikpublikum mit einer steigenden Nachfrage nach Musik, die auf ein wachsendes Angebot durch professionelle Musikschaaffende traf. So entstand in Deutschland eine urbane Musikkultur, in der mit Gassenhauern, Couplets, Schlagern, populärem Musiktheater und neuen Tänzen die Bedürfnisse nach Unterhaltung und Zerstreuung befriedigt wurden. Hinzu kam ein rasant voranschreitender technologischer und medialer Wandel. Neben neuen Verfahren des Notendrucks und dem industriellen Instrumentenbau revolutionierten ab Ende des 19. Jahrhunderts vor allem Musikautomaten, Phonograph und Grammophon, und ab den 1920er-Jahren Radio und Tonfilm die Musikproduktion und -rezeption.

Diese Veränderungen sind eingebettet in längerfristige Prozesse der Globalisierung. Aufgrund der wachsenden ökonomischen und politischen Macht der USA hat dies im 20. Jahrhundert zu einem Transfer und einer Aneignung dort entstandener Kulturprodukte und -praktiken geführt. Die Rezeption von Jazz seit den 1920er-Jahren sowie Rock'n'Roll und Blues in den 1950er-Jahren, aber ebenso von Rockmusik sowohl britischer als auch US-amerikanischer Provenienz seit den 1960er-Jahren bezog sich dabei nicht nur auf Musik, vor allem in Form von Tonträgern, sondern ebenso auf die Aneignung der damit verknüpften Lebensstile und Einstellungen. Hierdurch hat sich die populäre Kultur in Deutschland im Laufe des 20. Jahrhunderts grundlegend gewandelt. Diese Veränderungen sind Gegenstand der historisch orientierten Forschung. So rekonstruiert etwa Peter Wicke in einem Kapitel seiner Pophistoriographie *Von Mozart*

bis *Madonna* (Wicke 1998: 121–148) anhand zeitgenössischer Quellen die Veränderungen im Körpergefühl, die mit der Rezeption von Jazz und afroamerikanisch geprägten Tänzen in den „Goldenen Zwanziger Jahren“ einhergingen. Der Volkskundler Kaspar Maase beschreibt in seiner Studie *Bravo Amerika* (Maase 1992) mit Hilfe von Zeitzeugeninterviews und einer Auswertung der 1956 gegründeten Jugendzeitschrift *Bravo*, wie gemeinsam mit dem US-amerikanischen Rock'n'Roll neue Wertorientierungen Eingang in die westdeutsche Gesellschaft fanden und zur Formierung einer ersten Jugendkultur führten. Der Zeithistoriker Detlef Siegfried schließlich schildert in *Time Is on My Side* (Siegfried 2006) auf der Grundlage umfangreicher Recherchen in Rundfunk- und Zeitschriftenarchiven, wie sich im Laufe der 1960er-Jahre in Westdeutschland eine in der Rockmusik verankerte jugendliche Gegenkultur herausbildete, die wiederum in engem Zusammenhang mit gesellschaftlichen und politischen Transformationsprozessen stand.

Themenfelder und theoretische Zugänge

Jugendkultur, Szene, Gender und Ethnizität

In den meisten neueren Theorien populärer Kultur wird der Doppelcharakter von kulturindustriell hervorgebrachten Gütern hervorgehoben: Einerseits vermitteln kulturelle Waren (Popmusik, Filme, Werbung etc.) Wirklichkeitsdeutungen und Lebensauffassungen, andererseits erfahren diese im Alltag häufig eine gruppen- oder milieuspezifische Verdichtung oder Umdeutung (vgl. Fiske 1989, Hepp 1999). Wesentlichen Anteil an der Konstituierung von Popmusik als kultureller Ordnung hatten und haben Jugendliche. Im Zuge des Erfolgs von Rock'n'Roll und Beat artikulierten Jugendliche selbstbewusst eigene Bedürfnisse und Interessen und etablierten Ausdrucksformen, Symbole und Werte jenseits der Normierungen von bürgerlicher Kultur und Erwachsenenwelt. Nach der Beat-Welle differenzierten sich seit den späten 1960er-Jahren die Felder jugendlicher bzw. jugendkultureller Selbstvergewisserung vor dem Hintergrund einer steigenden Anzahl musikalischer Stile und Genres immer weiter aus. Auch heute noch kommt Jugendlichen in Bezug auf (trans-)kulturelle Dynamiken im Schnittfeld von Musik und Medien eine Vorreiterrolle zu, insbesondere durch die Aneignungen von Web-Angeboten (siehe TikTok, YouTube, Instagram). Jugendkulturen waren und sind Gegenstand vielfältiger Untersuchungen in unterschiedlichen Disziplinen und Fächern (bspw. in Soziologie, Psychologie und Kulturanthropologie); der Zusammenhang von Popmusik und Jugendkultur ist vor allem in Musiksoziologie, Musikpsychologie, Popmusikforschung und Musikpädagogik beleuchtet worden. Diese Forschungsansätze stimmen weitgehend darin überein, dass der Konsumgütergebrauch von Jugendlichen dazu dient, „Objekte mit Bedeutung auf[zu]laden, um damit

in ihren Bezugsgruppen Zustimmung zu erhalten und in ihrem Inneren bestimmte Effekte zu erzielen“ (Lange/Xyländer 2008: 600).

Das Konzept der Musikszene richtet sich auf das Netzwerk bestimmter Lokalitäten, sozialer Aktivitäten und Beziehungen, das sich um einen Musikstil oder eine Kombination von Musikstilen herausbildet. So suchen etwa Menschen regelmäßig bestimmte Orte (Konzerte, Festivals, Clubveranstaltungen usw.) auf, um ihre Lieblingsmusik gezielt mit anderen zu erleben. Musikszenen sind nicht gleichbedeutend mit Musikgenres, aber in vielen Fällen knüpfen sie an das Normsystem eines Genres an, bilden gewissermaßen die lebensweltliche Grundlage eines Genres und tragen damit zu dessen Fortbestand bei. Die sozialen Aktivitäten in einer Szene werden nicht selten von einem Gefühl der Zugehörigkeit getragen und verstärken den Zusammenhalt zwischen einzelnen Individuen, weshalb Szenen als moderne Formen der Vergemeinschaftung bezeichnet werden können (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010). Einige Forscher*innen betonen die Kurzlebigkeit solcher sozialen Verbindungen und sprechen von „Neotribalismus“ (siehe Bennett 2006).

Ein wichtiger Indikator für die Wirkkraft von Popmusik in der Gesellschaft ist das Spiel mit bzw. die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten. Einerseits spiegeln sich sowohl in den Inszenierungen der Stars als auch in den alltagskulturellen Musikpraktiken bestehende Geschlechterbilder und gesellschaftliche Machtverhältnisse, andererseits lässt sich Popmusik als Experimentierfeld begreifen, in dem gängige Vorstellungen davon, was männlich und weiblich ist bzw. sein soll, hinterfragt und Identitäten, die über die binäre Geschlechtseinteilung hinausreichen können, entworfen und verhandelt werden. Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass das geschlechtliche Selbstbild, das eigene sexuelle Empfinden und internalisierte Geschlechterrollen dazu beitragen, dass Menschen die Musik, die sie hören oder selbst erzeugen, auf eine bestimmte Art und Weise einordnen und bewerten (vgl. Cohen 2001). Dabei spielen zum einen psychische und sozialisatorische Aspekte eine Rolle, zum anderen vollzieht sich in gruppenförmigen Zusammenschlüssen (Peergroup, Fan-Gemeinschaft, Szene) eine geschlechtsrelevante Auseinandersetzung mit Popmusik. Die spielerisch-kreative und nicht selten gezielt emanzipatorische Hinwendung zur Repräsentation von Geschlechtlichkeit mit den Mitteln der Musik hat insgesamt dazu geführt, dass neben dem jeweils gezeigten Verhalten das System der Bedeutungen, das der Deutung dieses Verhaltens zugrundeliegt, ins Zentrum gesellschaftlicher Diskussionen gerückt wurde. Beispiele hierfür sind die Videoclips zu *Justify My Love* (1990) und *Erotica* (1992) von Madonna, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von vielen als provokativ oder anstößig empfunden, von anderen wiederum als Akt des Empowerments interpretiert wurden, und die queere Verarbeitung des Cowboy-Stereotyps im Clip zu *Old Town Road* (2019) von Lil Nas X feat. Billy Ray Cyrus.

Eine ähnliche Auseinandersetzung mit Identität, die sich gleichermaßen kritisch-emanzipatorisch wie Normen reproduzierend ausnimmt, findet auf der Folie von ethnischen Zugehörigkeiten statt. Auch hier sind es einerseits (massen-)mediale Darstellungen, die besondere Relevanz erhalten, nämlich dadurch, dass sie unter Erschließung eines potenziell breiten Publikums stereotype Vorstellungen von den Mitgliedern einer bestimmten ethnischen Gruppe offenlegen und/oder auf Diskriminierungsregime, Hegemonien und sozioökonomische Ungleichheiten aufmerksam machen – in diesem Kontext wären etwa die Videoclips zu den Songs *Tennessee* (1992) von Arrested Development und *This Is America* (2018) von Childish Gambino zu nennen. Andererseits spielt für das Verstehen der an der Schnittstelle von Popmusik und Ethnizität freigesetzten kulturellen Dynamiken die Differenz resp. Interferenz zwischen dem Globalen und Lokalen eine wesentliche Rolle (vgl. Bennett 2000: 52 ff.). Popmusik wird global verbreitet, findet aber lokal statt: in Jugendzimmern, Bandräumen, Kulturzentren, Diskotheken oder auf der Straße. Gekennzeichnet wird diese wechselseitige Durchdringung des Globalen und Lokalen, die nicht zuletzt auch ökonomisch motiviert ist, durch den Begriff der *Glokalisierung*. Im lokalen Raum wird das global Zugängliche beobachtet, bewertet und angeeignet, woraus etwas Neues entstehen kann, das dann wieder global verbreitet wird, um an anderer Stelle erneut angeeignet zu werden usw. Auf diese Weise können sich die musikalischen Praktiken, die qua Tradition mit einem bestimmten kulturellen oder geografischen Raum verknüpft sind, in die Angebote des transnationalen Popmusikmarktes einschreiben – Gleiches gilt für die in diesem Raum verhandelten sozialen Themen.

Ökonomie, Stars, Musikproduktion und (Massen-)Medien

Bereits in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts begann man in den Plattenfirmen mit einer engmaschigen Beobachtung des populären Musikmarktes, um die eigenen Entscheidungen an Trends und Moden und damit an eine offensichtliche Nachfrage seitens des Publikums koppeln zu können. Auch ging man recht bald dazu über, mithilfe generischer Begriffskategorien (z. B. „Rythm & Blues“, „Country Music“ oder „Pop“ als Kurzform von „Popular Music“) stilistische Unterschiede zu kommunizieren, was zum Ziel hatte, bestimmte Käufergruppen anzusprechen, wodurch man in letzter Konsequenz Kontrolle über die Bedürfnisse bzw. die Bedürfnisentwicklung des Publikums zu erlangen suchte (vgl. Frith 1996: 77–79). Die Gründung von Sub-Labels diente in diesem Zusammenhang dazu, in kurzer Zeit das Innovationspotenzial in den einzelnen Genres und den musikkulturellen Nischenbereichen erkennen und wirtschaftlich ausschöpfen zu können. Über Werbemaßnahmen und vertragliche Verflechtungen mit Partnern in Film und Fernsehen suchte man wiederum die Bekanntheit der Produkte und eingedenk der visuellen Inszenierungsoptionen auch die Strahlkraft der Stars zu steigern.

Im Verlauf des 20. Jahrhunderts etablierte sich dann ein komplexes Netzwerk von Institutionen und Organisationen (Plattenfirmen, Fernsehsender, Printmedien etc.), medialen Gattungen und Formaten (Tonträger, Musikfilm, Videoclip etc.) sowie Personen (Stars und ihre Performances). Stars, als Solist*innen oder als Mitglieder einer Band, spielen eine herausragende Rolle für die Wahrnehmung von Popmusik als Ganzes. Stars sind berühmt, ihre Songs sind weitläufig bekannt, sie kommen über einen längeren Zeitraum und in regelmäßigen Abständen in (massen-)medialen Kommunikationszusammenhängen vor, und ihre Popularität scheint sich an bemerkenswert hohen Verkaufszahlen messen zu lassen. Zugleich verkörpern sie eine bestimmte Sichtweise auf die Welt der Musik und vereinen nicht selten in sich die Werthorizonte und Wünsche der Hörer*innen. In dieses Wahrnehmungsgefüge spielt maßgeblich hinein, dass die Verantwortlichen in der Musikindustrie versuchen, Künstler*innen als Marken zu etablieren. Demzufolge hat sich das Kerngeschäft der Plattenfirmen über die Jahrzehnte hinweg nicht verändert: Es gilt, vielversprechende Musiker*innen aufzuspüren und sie langfristig zu Popstars aufzubauen (vgl. Engh 2008: 293). Die Kommunikation der Musikmarken erfolgt dabei in einem koordinierten Zusammenspiel unterschiedlicher Medienprodukte (vgl. Engh 2006: 17; siehe außerdem Borgstedt 2008: 36–51). In dieser Hinsicht von großer Bedeutung waren und sind Videoclips, welche sich als wirksame Instrumente zur Konstruktion von Images begreifen lassen und in denen zugleich das inszenatorische Spiel mit Andeutungen, Anspielungen und Verweisen mitunter auf die Spitze getrieben wird (vgl. Jost et al. 2013).

Eine entscheidende Rolle bei der Produktion von Popmusik spielen audiotecnische Verfahren im Tonstudio und ihre Fortentwicklung. Seit der Einführung der Tonbandtechnik muss ein Song im Studio nicht mehr von mehreren Personen gleichzeitig (live), sondern kann auch abschnittsweise zu unterschiedlichen Zeiten eingespielt werden. Auf der Basis von Mischverhältnissen, Effektgeräten und Mastering-Einstellungen kann sodann entscheidend Einfluss auf das Klangbild genommen werden. Angesichts dieser technischen Abläufe erscheint der Begriff Tonaufnahme (*recording*) im Hinblick auf moderne Musikproduktionen fast schon irreführend, angemessener wäre es wohl, von einem Klang-Design zu sprechen.

Vor dem Hintergrund des Tonstudios konnte die Hybridfigur der/des Musikproduzent*in entstehen, die zwischen technischer Expertise und künstlerischem Erfindungsgeist oszilliert und heutzutage eine Schlüsselfunktion im Hinblick auf die Schaffung eines attraktiven Musikprodukts einnimmt. Die jüngsten Entwicklungen auf dem Gebiet der Computertechnologie schufen wiederum die Grundlage für die Figur des *bedroom producers*, also der/des Musikproduzierenden in den eigenen vier Wänden. Der musikalische Schaffensprozess setzt in diesem Fall lediglich einen Laptop inkl. DAW (Digital Audio Workstation) sowie eine überschaubare Anzahl zusätzlicher Geräte (Audio-Interface, Mikrofon, Instrumente) voraus. Dieses Aufnahme-Setup

kann ohne großen Aufwand auf einer Bühne aufgebaut werden, wodurch ein erweiterter Möglichkeitsraum für Auftritte geschaffen wird und bestehende Ensemblekonzepte der populären Musik aufgebrochen werden können.

Ohne das Zutun moderner Medientechnologien und Mediensysteme sind die Herausbildung eines populären Musiksektors im 19. Jahrhundert und die Entstehung von populären Genres und Gattungen einschließlich spezifischer Stile, Ausdrucksweisen und Rezeptionshaltungen schlechterdings nicht denkbar. Die Institutionen der Massenkommunikation ermöglichen die warenförmige Präsentation von Musik, stellen (Hintergrund-)Informationen (Journalismus, Boulevardmedien) und Handlungsanleitungen (Notation) bereit und eröffnen die Identifikation mit Musik machenden Personen, die außerhalb des unmittelbaren Erfahrungshorizonts agieren (Starprinzip, siehe oben). All dies macht sie zu wichtigen Faktoren des Transfers musikalischer Erzeugnisse. Dies war jedoch lange verknüpft mit einer klaren Trennung von professionell hergestelltem Medienprodukt und Fan-Aktivität, die freilich auch schöpferisch-kreativ sein kann. Onlinemedien und speziell die sozialen Medien haben dieses ästhetisch-kulturelle Gefüge durchbrochen und bis zu einem gewissen Grad bereits hinter sich gelassen. Als zentraler Punkt ist diesbezüglich die Neupositionierung von User*innen als Kulturproduzent*innen zu nennen – stellvertretend hierfür stehen die Begriffe „prosumer“ (*producer/consumer*) und „produsage“ (*production/usage*).

Der Einfluss von Medientechnologie auf das Erzeugen und Erleben von Popmusik beschränkt sich indes nicht auf Massenmedien und (interaktionsermöglichende) Onlinemedien. Die moderne Tournee- und Festivalbühne konstituiert eine spezifische Technik-Mensch-Anordnung, die bestimmte Formen des Zuhörens und Zuschauens herbeiführt. Sie tritt gewissermaßen als „Technikinsel“, bestehend aus Mikrofonen, Verstärkern, PA, Mischpult, Video/LED u.v.m., in Erscheinung. Im Zuge der neueren pop- und jugendkulturellen Ausdrucksformen entwickelte sich diese technikzentrierte Art der Musikdarbietung zu einer eigenständigen ästhetischen Form (vgl. Auslander 1999, Jooß-Bernau 2010). Auf auditiver Ebene lassen sich die Effekte der modernen Tournee- und Festivalbühne unter anderem anhand der Beschallungsanlage nachvollziehen: Das aus dem Englischen stammende Akronym PA (*public address*) gibt zu verstehen, dass mit der Live-Performance eine öffentliche Form der Beschallung einhergeht, die in ihrer Leistungskapazität private Abspielmedien bei weitem übertrifft und eine Klangumhüllung produziert, die vor allem in den Bassfrequenzen körperlich erfahrbar ist. Die visuelle Ebene wird – vor allem im Marktsegment der großen Tourneeproduktionen und Festivals – von Video- bzw. LED-Wänden bestimmt, deren Live-Bild die Präsenz oder Ausstrahlung des Stars überlebensgroß zu projizieren vermag: Die Musiker*innen erscheinen „larger than life“.

Literatur

- Auslander, Philip: *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Milton Park 1999.
- Borgstedt, Silke: *Der Musik-Star. Vergleichende Imageanalysen von Alfred Brendel, Stefanie Hertel und Robbie Williams*. Bielefeld 2008.
- Bennett, Andy: *Popular Music and Youth Culture. Music, Identity and Place*. Basingstoke 2000.
- Bennett, Andy: *Subcultures or Neotribes? Rethinking the Relationship between Youth, Style and Musical Taste*. In: *The Popular Music Studies Reader*. Hg. von Andy Bennett, Barry Shank und Jason Toynebee. Milton Park 2006, S. 106–113.
- Cohen, Sara: *Popular Music, Gender and Sexuality*. In: *The Cambridge Companion to Pop and Rock*. Hg. von Simon Frith, Will Straw und John Street. Cambridge 2001, S. 226–242.
- Engh, Marcel: *Popstars als Marke. Identitätsorientiertes Markenmanagement für die musikindustrielle Künstlerentwicklung und -vermarktung*. Wiesbaden 2006.
- Engh, Marcel: *Artist & Repertoire (A&R). Eine markentheoretische Betrachtung*. In: *Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion. Der Wandel des Wertschöpfungsnetzwerks in der Musikwirtschaft*. Hg. von Gerhard Gensch, Eva Maria Stöckler und Peter Tschmuck. Wiesbaden 2008, S. 293–310.
- Fiske, John: *Understanding Popular Culture*. London 1989.
- Frith, Simon: *Performing Rites. On the Value of Popular Music*. Cambridge, MA 1996.
- Hepp, Andreas: *Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung*. Opladen 1999.
- Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. 3. Aufl. Wiesbaden 2010.
- Jooß-Bernau, Christian: *Das Pop-Konzert als para-theatrale Form. Seine Varianten und seine Bedingungen im kulturell-öffentlichen Raum*. Berlin 2010.
- Jost, Christofer/Klug, Daniel/Schmidt, Axel/Reautschnig, Armin/Neumann-Braun, Klaus: *Computergestützte Analyse von audiovisuellen Medienprodukten*. Wiesbaden 2013.
- Lange, Andreas/Xyländer, Margret: *Jugend*. In: *Lehr(er)buch Soziologie – Für die pädagogischen und soziologischen Studiengänge*. Hg. von Herbert Willems. Wiesbaden 2008, S. 593–609.
- Maase, Kaspar: *Bravo Amerika. Erkundungen zur Jugendkultur in der Bundesrepublik der fünfziger Jahre*. Hamburg 1992.
- Siegfried, Detlef: *Time Is on My Side. Konsum und Politik in der westdeutschen Jugendkultur der 60er Jahre*, Göttingen 2006
- Wicke, Peter: *Von Mozart bis Madonna. Eine Kulturgeschichte der Popmusik*. Leipzig 1998.

Alan van Keeken

Die Dinge zum Sprechen bringen. Artefaktanalyse als methodisches Werkzeug für Ausstellungen und Sammlungen zu populärer Musik

Populäre Musik ist eng verbunden mit der Entstehung und Ausbreitung des Massenkonsums ab Ende des 19. Jahrhunderts und der erhöhten Verfügbarkeit stofflicher Güter, die damit einherging. Spätestens in der Nachkriegszeit wurde die Entscheidung für oder gegen ein Produkt zu einer Handlung, mit der zum einen Individualität, zum anderen die Zugehörigkeit zu (posttraditionalen) Gruppen kommuniziert werden konnte. Es machte beispielsweise nun einen erheblichen Unterschied, welche Jeansmarke man trug, welche Cola in welchem Club man trank oder welche Platten man hörte. Besonders in Jugend- und Musikkulturen führte dies zu höchst ausdifferenzierten Konsum- und auch Produktionsmustern. Die materielle Kultur bezeugt in ihrer Mannigfaltigkeit die wechselvollen Moden, Trends und (technischen) Umwälzungen, die in kürzesten Abständen die populäre Musikkultur prägten und bis heute prägen. Zugleich sind Dinge oft das Einzige, was von kurzlebigen Phänomenen der populären Kultur geblieben ist. Ihre historische Erschließung hat mit dem Umstand zu kämpfen, dass Menschen nur für einen gewissen Zeitraum ihre Existenz und Geltung bezeugen können. Unmittelbar zugänglich ist diese *materielle* Zeugenschaft jedoch häufig nicht, erst recht, wenn die Objekte aus den (Handlungs-)Zusammenhängen und „Assemblagen“ (Hahn 2015: 23–24) gelöst betrachtet werden, in denen sie als Elemente dieser Kultur wirksam waren – dies ist in Sammlungen der Fall. Wichtig ist daher, dass über begleitende Dokumente und mit Hilfe von Forschungsmethoden die Dinge kontextualisiert, „zum Sprechen“ gebracht werden, da sie nicht selbst über sich Auskunft geben können, wie etwa ein Textdokument.

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit materieller Kultur hat zur Entwicklung methodologischer Werkzeuge und Ansätze geführt, sich den Objekten systematisch zu nähern. Die zentrale Aufgabe besteht dabei, zwischen der Eigenlogik des Materiellen, seinen sinnlichen, vordiskursiven Qualitäten und der Aufladung mit Bedeutung bzw. seiner Einbindung in Handlungszusammenhänge zu vermitteln. Der vorliegende

Beitrag macht einen Vorschlag für eine methodisch geleitete Auseinandersetzung mit Objekten der populären Musikkultur. Als Rahmen dient die von den Sozialwissenschaftler*innen Ulrike Froschauer und Manfred Lueger unter der Bezeichnung „Artefaktanalyse“ vorgestellte Vorgehensweise (vgl. Lueger/Froschauer 2018: 59–87): Den Beginn macht dabei eine genaue Beschreibung des Objekts bzw. Artefakts, auf die eine Beleuchtung der Produktionsumstände folgt. Den Abschluss bildet die Betrachtung des konkreten Gebrauchs und der Aneignung des Objekts durch die Nutzer*innen. Lueger und Froschauer betonen, dass jede Objektgattung einen, an deren Spezifik angepassten und spezialisierten Zugang, erfordert. Als Beispiel eines solchen objektgerechten Zugangs gehe ich in diesem Beitrag wiederholt auf die Spezifika technischer Geräte und Musikinstrumente ein.

Nah an den Dingen bleiben – Materialität, Nutzungsspuren, Affordanzen und Funktionalität

Der erste Schritt einer Artefaktanalyse ist die genaue Beschreibung des Gegenstandes (vgl. Lueger/Froschauer 2018: 71–74), die vor allem bei komplexen Formen oder aufwendiger Farbgebung durch dokumentarische Fotos begleitet werden sollte. Dabei muss darauf geachtet werden, verschiedene Perspektiven abzubilden und das Objekt in verschiedenen ‚Zuständen‘, zu zeigen, z.B. wenn es sich aufklappen lässt. Zentral für das Vorgehen ist, dass bereits in der Beschreibung erste Hypothesen über Nutzung, Lagerung oder Herstellerintention angestellt werden. Sofern möglich, bietet sich schon bei dieser ersten Sichtung die Einbeziehung eines kleinen Teams an, um eine Vielfalt der Perspektiven herzustellen (vgl. ebd.: 60).

Es bietet sich prinzipiell eine Vorgehensweise entlang folgender zentraler Aspekte an:

- *Generelle Beschaffenheit, gegenständliches Design, Zusammensetzung.* Aus welchen Teilobjekten setzt sich der betrachtete Gegenstand zusammen? Lässt er sich auseinandernehmen, welche Teile lassen sich der Funktion im engeren Sinne zurechnen, welche sind Teil eines Arrangements oder dienen nur zur Abdeckung, Verzierung oder Aufbewahrung?
- *Oberfläche und Materialität:* Aus welchen Materialien sind die Objekte und insbesondere ihre Oberflächen gefertigt, wie sind diese an verschiedenen Stellen verarbeitet? Sind auf den ersten Blick verwendete (Metall-)Legierungen, Plastikarten oder Holzsorten erkennbar? Diese Informationen sind wichtig für die Rekonstruktion des Herstellungsprozesses und der Wertigkeit oder Einordnung in die Designgeschichte (vgl. Häsler 2017). Auch kann die Entscheidung für bestimmte Materialien Einfluss auf die Funktion haben bzw. eng mit ihr verbunden sein (vgl. Wolf 2018: 34–36). Dazu gehören auch die *sinnlichen Eindrücke*: Wie riecht das Objekt, wie fühlen sich die jeweiligen Oberflächen an, welchen allgemeinen Eindruck macht seine Erscheinung (wichtig, sperrig, raumeinnehmend, unscheinbar

etc.)? Wie wirkt sich Lichteinfall auf seine Erscheinung aus? Welches Geräusch machen die beweglichen Elemente? Wie hört sich der Apparat im eingeschalteten Zustand an? Lässt sich eine Wärmeentwicklung feststellen? So subjektiv diese Eindrücke zu Beginn scheinen mögen und so sehr sie auch an das Alter des Gegenstandes gebunden scheinen, so dürfen sie doch nicht als Informationsquelle vernachlässigt werden.

- *Peritexte*: Welche Aufschriften, Sicherheitshinweise, Markennamen oder Grafiken befinden sich unmittelbar auf dem Objekt? Der Begriff des Peritexts als Sammelbegriff für unmittelbar mit einem Objekt verbundene Textsorten entstammt der Literaturwissenschaft und ist dem Begriff des „Paratexts“ zuzuordnen, der sich auf alle zu einem Artefakt gehörigen Schriften bezieht, die zu seiner Kontextualisierung beitragen können (vgl. Genette/MacLean 1991: 263–265).
- *Anschlüsse und Verbindungsmöglichkeiten*: Technische Objekte besitzen häufig eine Energiequelle und können Empfänger oder Sender von Signalen sein. Welche Verbindungen (wie Stecker, Anschlüsse, Schösser, Befestigungsvorrichtungen) besitzt der Apparat zu Energiequellen bzw. zu anderen technischen Geräten?
- *Interface*: Viele technische Objekte besitzen Bauteile, die als Schnittstellen zwischen innerer Funktionalität und (Befehls-)Eingaben vermitteln. Woraus bestehen sie und wie sind sie angeordnet? Wie reagieren die Bedienelemente, wie gut sind sie mit verschiedenen Hand- oder Fußgrößen erreichbar? Welche Logiken und Prinzipien dominieren das Gerät in Bezug auf seine Einstellmöglichkeiten?

Im Gegensatz zu der Analyse von Teilaspekten bezieht sich die Untersuchung des Zustands und der Nutzungsspuren auf das gesamte Objekt, z. B. ein ausgeleiertes T-Shirt oder eine LP, deren Plastikhülle noch intakt ist. Zustand und Nutzungsspuren erlauben erste Hinweise auf den generellen Umgang mit dem Objekt, seine Wertschätzung und Aufbewahrung als auch einen Nachvollzug der Nutzungsweise. So weisen etwa chemische oder mechanische Abnutzungserscheinungen bei Musikinstrumenten auf die bevorzugte Spielweise oder die Applikation eines wichtigen Effekts hin. Die Einwirkung von Schmutz, Staub oder Tageslicht ermöglicht eine Einschätzung der ehemaligen Platzierung bzw. Lagerung.

Ein weiterer, aber nicht unproblematischer Schritt der Artefaktanalyse besteht in der Beschreibung von *Affordanzen*. Dieser von dem Psychologen James J. Gibson eingeführte Begriff (engl., to afford: etwas anbieten) meint Handlungsangebote von gegenständlichen Dingen bzw. unserer Umwelt (vgl. Gibson 1986). So haben z. B. Henkel, Griffe, Tasten, Ablageflächen und Tragetaschen einen ganz konkreten Angebotscharakter. Allerdings ist Affordanz keine universelle Eigenschaft eines Dinges, sondern von historischen und kulturellen Kontexten abhängig. So ist zum Beispiel der Umgang mit technischen Apparaten abhängig von Generationslagen und sozialen Kontexten. Das Aufwachsen in der Zeit des Röhrenradios oder eine Kindheit, umgeben von inter-

aktiven Displays, prägen im weiteren Leben den Umgang mit diesen Geräten (vgl. Hoklas/Lepa 2017). Das beschränkt sich nicht nur auf die haptische Interaktion, sondern wirkt sich auch unmittelbar auf die gesamte Rezeptionsweise aus und führt dazu, dass zwei Menschen unterschiedlicher Generationen an demselben Objekt unterschiedliche Affordanzen wahrnehmen und nutzen können. Daher bedarf es bei der Untersuchung am Objekt immer einer Thematisierung zeitgebundener Wahrnehmungsmuster.

Auf die Beschreibung der äußerlichen Erscheinung sollte eine Erläuterung des Einsatzgebietes und der Funktionsweise folgen. Hier lassen sich zwei methodische Zugänge unterscheiden: einerseits die Forschung am und durch das Objekt, das sogenannte *Hands-On*, das Auseinandernehmen und Ausprobieren (bspw. die experimentelle Medienarchäologie), andererseits die Nutzung zusätzlicher Quellen (Anleitungen, Patente, Schaltpläne, Fachartikel, Tutorials). Zentral ist hierbei die Frage, welchen Zweck das Objekt hat. Darüber hinaus können hier die grundlegenden Einstellmöglichkeiten und zentralen Programmroutinen beschrieben werden. Wenn es museale Bestimmungen und der Zustand es zulassen, ist hier der „autoethnografische“ oder ggf. der „medienarchäologische“ Nachvollzug, kurz: das reflektierte bzw. reflektierende Ausprobieren hilfreich (Donner 2020). Denn so können auch Schwierigkeiten oder Fehler berücksichtigt werden, die mitunter als wichtige Anhaltspunkte für den Nachvollzug der konkreten historischen Nutzung dienen können. Zugleich können zusätzliche Inhalte und sinnliche Eindrücke beschrieben werden: bei Abspielgeräten und Musikinstrumenten z.B. die Wiedergabequalität oder der Zusammenhang von auslösender Betätigung und daraus resultierenden Klangeigenschaften.

Bei vielen technischen Objekten ist die zugrundeliegende Funktionsweise nicht ohne weiteres ersichtlich. Wie wird ein Signal von A nach B transportiert? Wie übersetzt der Drehregler meine Bewegung in eine Information, durch die wiederum eine Klangfarbe zustande kommt? Wie entsteht aus vielen kleinen Punkten ein bewegtes Bild? Sicherlich kann eine kurze Recherche hier grundlegende Informationen bieten. Doch häufig lohnt es, detailliert in bestimmte Verfahren einzutauchen und zu versuchen, in die „Black Box“ zu schauen, als die sich viele Apparate zunächst präsentieren. Hier geht es um das Verständnis der Art und Weise, wie die technischen Verfahren das mit ihrer Hilfe Hervorgebrachte mitbestimmen.

Objekte als verdinglichte Produktionskulturen: Design, Industrie, Werbung

Die deskriptive Phase der Artefaktanalyse hat Fragen aufgeworfen, denen im nächsten Schritt durch die Recherche kontextueller Informationen nachgegangen werden kann. Warum hat sich der Hersteller für genau diese Form- und Farbgebung entschieden? Wie lässt sich der Widerspruch zwischen analogen Bedienelementen und digitalem

Innenleben erklären? Welche Bedeutung hat eine historische Referenz im Design? Antworten auf diese Fragen kann die Betrachtung der Produktionsseite geben. Denn ein Großteil der Verantwortung und Entscheidungsmacht über Gestalt, Vermarktung und auch über den Einsatz der meisten Objekte liegt in der Hand von Ingenieur*innen, Designer*innen und Unternehmer*innen (vgl. Selle 2007: 19).

Die Gesamtheit der Denk- und Handlungsweisen, Wertevorstellungen, Organisations- und Marktlogiken, die im Herstellungsprozess eines Objektes zum Tragen kommen (Nathaus/Childress 2013), lassen sich als Produktionskultur beschreiben. Von der Idee bzw. der Marktanalyse über die ersten Skizzen bis hin zu Pflichtenheften und Werbekampagnen schlägt sie sich in der Konzeption des Produktes nieder. Als Ausdruck organisatorischer Strukturen ist sie aber auch das Ergebnis von Kompromissen, Verhandlungen und damit von Machtgefügen, in denen verschiedene beteiligte Akteur*innen erfolgreich ihre Ansprüche geltend gemacht haben (Wheeler 2009: 149–150). (Ein Beispiel, wie dies in den 1970er-Jahren beim Gitarrenhersteller Fender passierte, ist die Verwendung minderwertiger Materialien zur Kosteneinsparung, wobei Einwände der Produktion Managemententscheidungen gegenüberstanden.)

Eine Einschreibung des Marktes erfolgt z.B. durch den Prozess der gegenseitigen Beobachtung, wie ihn der US-amerikanische Wirtschaftswissenschaftler Harrison C. White (1981) als ein wichtiges Merkmal der Sozialität kapitalistischer Akteur*innen beschrieben hat. Dies führt – nicht zuletzt bei Massenprodukten aus dem Bereich der populären Kultur – zu auffälligen Nachahmungs- und Annäherungsprozessen in Funktion und äußerlicher Gestaltung von Objekten. Ein bekanntes Beispiel stellt das 1954 erstmals vorgestellte E-Gitarrenmodell „Stratocaster“ der US-amerikanischen Firma Fender dar, das oft kopiert wurde. Hinzu kommen weitere Umstände der Produktion, die sich in das Objekt, sein Design und nicht zuletzt seine technischen Potentiale einschreiben. Hervorzuheben sind hier gesetzliche Vorschriften.

Konkret zugänglich für eine Artefaktanalyse wird die Materialisierung dort, wo von Seiten der Hersteller die sogenannten „User-De-Signs“ (vgl. Akrich 1992; Weber 2008: 47–48) des spezifischen Modells rekonstruiert werden können. Hinter diesem Schlagwort verbirgt sich die Idee, dass in den Design-, Technik- und Marketingabteilungen bestimmte Vorstellungen über die zukünftigen Nutzungsweisen wie auch die anvisierten Zielgruppen existieren. Diese Nutzer*innenbilder werden am Objekt in sogenannte Skripte umgesetzt, die, obschon selten konkret ausformuliert, wie Regieanweisungen die Bedienung im Bilde dieser Vorstellungen zu bestimmen versuchen. Sie schlagen sich in der Gestaltung von Bedienoberfläche und Gehäuse nieder und werden in Anleitungen oder der Werbung kommuniziert. Dabei lassen sich ‚weiche‘ von ‚harten‘ Skripten unterscheiden. Zu letzteren gehören z.B. Maßnahmen, die eine Ver-

änderung oder Reparatur eines Gerätes erschweren (Verklebung von Bauteilen, spezielle Schrauben usw.) und so die Nutzer*in bei Problemen an den Originalhersteller binden, wie etwa beim Mobiltelefonanbieter Apple.

Ein solcher als ‚korrekt‘ oder ‚gewünscht‘ markierter Gebrauch mag von Seiten der Hersteller als eine möglichst sichere oder nutzerfreundliche Bedienung kommuniziert werden, wobei als höchstes Ziel die „*usability*“ oder Bedienfreundlichkeit im Vordergrund steht. Sie gibt aber bei kritischer Prüfung darüber hinaus oftmals Einblick in moralische Wertvorstellungen, Geschlechterbilder oder ökonomische Strategien. Vor allem in der Informatik und dem Design von Software ist dies unter dem Begriff der I-Methodology kritisiert worden (vgl. Oudshoorn et al. 2004: 41–44). Oft schrieben sich – so ergaben Studien – auch in Produkte, die ‚für alle‘ entworfen worden waren, implizit spezifische *gender scripts* ein, d. h. es setzten zumeist männliche Verantwortliche ihre Nutzungsvorstellungen als Maß des Designs durch (vgl. Bath 2009: 80).

Aspekte des inneren wie äußeren Designs werden zudem durch die Beschaffenheit des Materials, der zur jeweiligen Zeit vorherrschenden Technologie oder durch die Gesetze der Physik bestimmt bzw. begrenzt. Das verdeutlicht die Notwendigkeit der Einbeziehung wissenschafts- und technikgeschichtlicher Kontextualisierungen in die Artefaktanalyse und die Beachtung der Materialität der untersuchten Objekte.

Wie aber lassen sich solche Prozesse innerhalb der Produktionskultur rekonstruieren und was sind die Quellenarten, auf die dabei zurückgegriffen werden kann bzw. sollte?¹ Werbematerialien gehören zu den leicht zugänglichen Paratexten und sind bereits für wenig Geld auf gängigen Gebrauchtbörsen wie Ebay oder Reverb erhältlich. Werbeanzeigen finden sich zudem in (historischen) Fachmagazinen, aber auch in Illustrierten und Tageszeitungen. Eine besondere Relevanz für die Rekonstruktion von Nutzerbildern erhalten sie durch die Darstellung fiktiver Gebrauchsszenarios, eingebettet in spezifische Arrangements. Intensiv genutzt wurden sie z. B. von der Kulturwissenschaftlerin Heike Weber, um die gegenderte Technikgeschichte der Interfaces von Haushaltsgeräten nachzuzeichnen (vgl. Weber 2009). Allerdings können tatsächliche Nutzungsweisen durchaus vom Bild in der Werbung abweichen (vgl. Oudshoorn et al. 2004: 46).

Patente und Gebrauchsmuster dienen zunächst dem Schutz geistigen Eigentums an Erfindungen und Designentwürfen. Während der Nachvollzug der genauen Funktionsweise häufig durch eine patentspezifische Sprache erschwert wird (vgl. Nickl 2006: 42), finden sich in ihnen Begründungen und Problemskizzen, die ganz spezifisch die identifizierte Angebotslücke skizzieren. Darüber hinaus können sie äußerst hilfreich dabei

1 Ich beschränke ich mich hier auf „objektnahe“ Textsorten, da in diesem Band ein gesondertes Kapitel die verschiedenen Quellengattungen behandelt, siehe S. 93 ff.

sein, Problemgeschichten technischer Fragestellungen zu rekonstruieren (Kassung/Kümmel-Schnur 2012; Reifenstein 2006).

Eine weitere Quelle stellen Interviews bzw. Zeitzeugengespräche dar. Oft freuen sich ehemalige oder aktuelle Mitarbeiter*innen aus dem Bereich der Entwicklung technischer Objekte über das Interesse an ihrer Arbeit und geben gern Auskunft. Doch auch wenn diese Experteninterviews (vgl. Bogner et al. 2020) unschätzbare Einblicke in die Entwicklungsgeschichte bieten mögen: Gerade dort, wo keine anderen schriftlichen Dokumentationen existieren oder nicht zugänglich sind, ist hinsichtlich der etwaigen Interessen und gefärbten Narrative der Interviewpartner*innen Vorsicht geboten.

Eine der wichtigsten und zugleich am schwersten zugänglichen Quellen stellen Firmenschriften dar (vgl. Kapitel zu Sammlungen populärer Musik in diesem Band, S. 33 ff.). Damit sind vor allem firmeninterne Unterlagen gemeint: Konstruktionszeichnungen, Dokumentationen, Marktanalysen und innerbetriebliche Kommunikation, die Einblicke in die konkreten Abläufe der Herstellung geben können. Solche Konvolute finden sich in privaten, oder öffentlich-rechtlichen Sammlungen und Archiven. Viele Firmenarchive wurden aber auch zerstört oder sind verloren gegangen. Eine weitere Hürde stellen noch aktive oder durch Übernahme in einen anderen Besitz übergegangene Firmen dar, die selten uneingeschränkten Einblick in ihre (historischen) Dokumente gewähren bzw. keine Infrastruktur für die Recherche besitzen.

Aneignung und Provenienz

Eingedenk der erwähnten Nutzer*innenbilder ist für die Artefaktanalyse der konkrete Umgang der Menschen mit den Objekten und die Einbettung in alltägliche Sinn- und Handlungszusammenhänge zentral – im Haushalt, bei der Arbeit oder in der Freizeit. Dies sind die Räume, in denen sich der endgültige Gebrauch der Objekte realisiert und in denen sie eventuell zweckentfremdet oder umgedeutet werden. So schreibt der Musikwissenschaftler Paul Théberge hinsichtlich des Designs von Instrumenten: „[M]usical instruments are not ‚completed‘ at the stage of design and manufacture, but rather, they are ‚made-over‘ by musicians in the process of music making“ (Théberge 1997: 160).

Hinsichtlich der konkreten Nutzung bzw. Aneignung von Objekten sind verschiedene Dimensionen zu beachten:

- *Bedeutung*: Welche Sinn- und Bedeutungsdimensionen werden im konkreten Umgang mit dem Artefakt verknüpft, mit welchen Bedeutungen ist es „aufgeladen“? Welchen Ursprungs sind die Zuschreibungen (individuell-biografisch, medial, historisch-kulturell)? Gibt es eine Umwertung gegenüber früheren Bedeutungen? Darüber hinaus ließe sich hier untersuchen, inwiefern bestimmte Aspekte von Materialität oder Design als Anknüpfungspunkte latenter oder expliziter Be-

deutungsdimension fungieren. Eine zentrale Frage ist die nach der sozialen Zugehörigkeit, die durch den Gebrauch oder Besitz eines bestimmten Artefakts zum Ausdruck gebracht wird (vgl. Eisewicht 2016).

- *Körpertechniken*: Wie interagiert die Nutzer*in körperlich mit dem Objekt? Ist der Umgang geübt oder eher unbeholfen? Hat die Nutzer*in einen Lernprozess hinter sich, basierte dieser auf Ausprobieren oder Anleitung, werden Vorbilder genannt? Lassen sich bestimmte idiosynkratische Umgangsweisen feststellen? Hat sich die Interaktion mit dem Apparat in den Körper eingeschrieben (Schmerzen, Hornhaut, Muskelerinnerung, besonders ausgebildete Feinmotorik)?
- *Wissen*: Welche Wissensformen sind mit dem Objekt verbunden? Hier lassen sich aufgeschriebenes, expliziertes „Handbuch“-Wissen, „implizites“, also nicht sprachlich vermittelbares Wissen und Sonderformen wie das „working knowledge“, das die Grundlage eines Handwerks oder Hobbys bildet, unterscheiden (vgl. Petersen 2013: 216). Wie wurde dieses Wissen erlangt, welche Quellen wurden benutzt? Wurden die Wissensbestände aus anderen Bereichen übernommen?
- *Inszenierung*: Wie wird das Objekt im privaten oder professionellen Umfeld platziert bzw. im Zusammenspiel mit anderen Objekten, Personen und Räumen arrangiert? Kommt dabei der Ästhetik oder der Praktikabilität eine größere Rolle zu? Wird das Objekt noch aktiv genutzt oder dient es nur der Dekoration?

Die hier aufgeführten Dimensionen der Aneignung durch die Nutzer*innen realisieren sich zwischen individuellen und kollektiven (Um-)Nutzungsmustern (vgl. Brandes et al. 2009: 42). Gerade letztere sind es, die für Artefaktanalysen im Rahmen einer Ausstellungsvorbereitung einen hohen Grad an Anschaulichkeit schaffen können, da viele Besucher*innen potenziell selbst Teil von Kollektiven sind.

Zu berücksichtigen ist zudem, dass sich Objekte von der Erzeugung einzelnen Bauteile über ihren Gebrauch bis hin zu ihrer Zerstörung, zum Recycling oder ihrer Musealisierung in Zeit und Raum bewegen. Sie verändern ihren Wert, wechseln die Besitzer*innen und interagieren dabei auch mit anderen Objekten (vgl. Appadurai 1986: 5). Naheliegend, aber nicht unumstritten für diese Prozesse ist der Begriff der „Objektbiografie“ (Kopytoff 1986).

Für Gemeinschaften, die sich bspw. um technische Dinge etablieren, hat die Soziologin Michaela Pfadenhauer den Begriff der „Artefaktgemeinschaft“ vorgeschlagen (vgl. Pfadenhauer 2010). In den Artefaktgemeinschaften tauscht man sich – relativ unabhängig von Plattformen der Hersteller – über technische und Geschmacksfragen aus, leistet Hilfestellung und erschafft ganze „Kosmologien“, also bedeutungsvolle und für Außenstehende teils esoterische Weltbilder um Effektgeräte, Hi-Fi-Anlagen und Schallplatten. Auch spezielle – kollektiv gebildete und sanktionierte – Verhaltensmuster bilden sich hier heraus, wie das „gear acquisition syndrome“, die in Musiktechnologieszenen rastlose Suche nach dem perfekten Equipment (vgl. Herbst/Menze 2021).

In der populären Kultur tritt ihre Verbindung mit Stars hinzu, die als bekannte oder gar bezahlte Nutzer*innen eng mit den jeweiligen Produkten verbunden sind (vgl. Nelson 2003).

In Bezug auf die Quellen, die für die Erschließung der verschiedenen Formen der Aneignung genutzt werden können, sei zunächst auf die Nutzungsspuren und Veränderungen verwiesen. Ein Spezialfall dieser Nutzungsspuren sind Alterationen, Reparaturen und Erweiterungen des Objektes. Darin materialisiert sich der Vorgang der Aneignung, bspw. in der sogenannten Domestikation von materiellen Objekten (vgl. Hirsch/Silverstone 2003). Gemeint ist damit – im übertragenen Sinn – eine ‚Zähmung‘ und Eingliederung der Objekte in die Ordnungen und Wertvorstellung des Alltags bzw. des Haushaltes durch Umwandlung in ein individuelles Stück Möbel, Kleidung, Instrument oder Accessoire (vgl. Carrier 1990; Taylor 2008). So weisen Leermedien – wie Tonbänder und beschreibbare CDs – häufig ein extra markiertes Feld für einen Titel oder eine Inhaltsangabe auf. Andere Dinge werden einfach angemalt, mit Stickern zugeklebt oder in anderer Weise ästhetisch inszeniert. Bei vielen technischen Geräten lassen sich Änderungen schwerer feststellen, sie verweisen aber ebenso auf Prozesse der Aneignung, die teilweise sogar als emanzipatorische Praxis des „*circuit-bending*“ verstanden werden kann (vgl. Collins 2006).

Die Recherche von Kontextinformationen und Paratexten erweist sich gerade bei historischen Artefakten und Fragestellungen als aufwendig. Grund dafür ist die bereits erwähnte Tatsache, dass der Umgang mit Objekten der populären Kultur häufig kaum reflektiert oder dokumentiert wurde. Hilfreich können sogenannte Ego-Dokumente oder publizierte Autobiografien sein. Zu Ersteren gehören Tagebücher, Notizen, dem Objekt bei Übergabe beigefügte Dokumente und nicht zuletzt Fotos und private Filmaufnahmen, welche Einblick in die Nutzung und vor allem in die ästhetische Inszenierung geben können.

Interviews und Zeitzeugengespräche können Einblick in die genauen Formen individueller Aneignung von Artefakten geben; Umfragen erlauben einen systematischeren Überblick (vgl. Herbst 2019). Gerade in Bezug auf die Frage der Mediennutzung und der damit verbundenen Affordanzen haben sich qualitative Verfahren der Interviewauswertung, die auch auf das ‚Wie‘ der Antworten achten, bewährt (Hoklas/Lepa 2015). Eine weitere Form der qualitativen Untersuchung sind ethnografische Feldstudien oder die teilnehmende Beobachtung. Einfacher zu bewerkstelligen ist die Auswertung von online stattfindenden oder abgebildeten Aneignungsprozessen, wie z. B. in spezialisierten Foren und Gruppen auf sozialen Plattformen, die besonders hinsichtlich der Artefaktgemeinschaften Aufschluss geben können (Bates 2021). Ihre Erschließung in sozialen Netzwerken bedarf als „Netnographie“ zudem des sensiblen Umgangs mit den Daten Dritter (vgl. Kozinets 2020).

Fazit und Ausblick

Der hier skizzierte Ablauf einer Artefaktanalyse suggeriert die Möglichkeit eines stringenten ‚Abhakens‘ der drei Hauptschritte – genaue Beschreibung, Hintergründe der Produktion und Nutzung. ‚Durchzuhalten‘ ist ein solches Vorgehen selten, weil der Blick der/des Forscherin/s auf das, was am Objekt wichtig ist, durch neue Informationen aus nachfolgenden Schritten immer wieder verschoben und in Frage gestellt werden kann. Froschauer und Lueger fordern dieses rekursive Verfahren – neben der Analyse im Team – dezidiert ein, um die Qualität der Ergebnisse und der aus ihnen folgenden Schlussfolgerungen zu erhöhen. Weitere Gründe für diese Rückversicherung können fehlende oder zerstörte Quellen, fehlende Nutzer*innen oder der schlechte Zustand eines Objektes sein. Zudem sollte die Artefaktanalyse als streng und „nah am Objekt“ betriebene Forschung in der Regel durch andere Verfahren ergänzt werden. Mehr noch, sie muss sich – entsprechend der Widerständigkeit des Materiellen wie auch der individuellen Aneignungsmuster – immer eine Offenheit und die Möglichkeit alternativer Interpretationen erlauben (Lueger/ Froschauer 2018: 60–61). Von zentraler Bedeutung ist die Einordnung der Ergebnisse der Artefaktanalysen in größere kultur- und technikgeschichtliche Zusammenhänge oder aktuelle Entwicklungen sowie ihre Nutzung als Teilergebnis komparativer Studien, was sich vor allem im Rahmen der Ausstellung mehrerer Objekte anbietet. Schließlich gilt es speziell in Bezug auf technische Artefakte eine ethische Dimension zu berücksichtigen: die sozial-ökologischen Kosten von Produktion und Entsorgung. Gerade in der Auseinandersetzung mit populärer Kultur sind diese Fragen jedoch bislang nur selten behandelt worden (vgl. Bates 2020).

Literatur

Akrich, Madeleine: *The De-Scriptio of Technical Objects*. In: *Shaping Technology / Building Society. Studies in sociotechnical change*. Hg. von Wiebe E. Bijker und John Law. Cambridge 2012, S. 205–224.

Appadurai, Arjun: *Introduction: Commodities and the Politics of Value*. In: *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Hg. von Arjun Appadurai. Cambridge etc. 1986, S. 3–63.

Bates, Eliot: *Resource ecologies, Political Economies and the Ethics of Audio Technologies in the Anthropocene*. In: *Popular Music* 39/1 (2020), S. 66–87.

Bates, Eliot: *The Interface and Instrumentality of Eurorack Modular Synthesis*. In: *Rethinking Music through Science and Technology Studies*. Hg. von Antoine Hennion und Christophe Levaux. New York 2021, S. 170–188.

Bath, Corinna: *Gendering und De-Gendering von informationstechnischen Artefakten* [Dissertation]. Bremen 2009.

- Bogner, Alexander/Littig, Beate/Menz, Wolfgang: *Experteninterviews: Theorien, Methoden, Anwendungsfelder*. Wiesbaden 2020.
- Brandes, Uta/Stich, Sonja/Wender, Miriam: *Design durch Gebrauch. Die alltägliche Metamorphose der Dinge*. Basel 2009.
- Carrier, James: *Reconciling Commodities and Personal Relations in Industrial Society*. In: *Theory and Society* 19 (1990), S. 579–598.
- Collins, Nicolas: *Handmade Electronic Music: The Art of Hardware Hacking*. New York 2006.
- Donner, Martin: *Digitale Medien und Methoden. Martin Donner über bildungstheoretische Strukturanalysen von hybriden, digital-materiellen MusikmachDinge*. In: *Open-Media-Studies – Blog der Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 09.11.2020. URL: <https://www.zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/digitale-methoden-strukturanalyse> (Abruf 02.09.2021).
- Eisewicht, Paul: *Die Sicht der Dinge. Konzeptualisierung einer ethnographischen Artefaktanalyse anhand der Frage nach Materialität und Zugehörigkeit*. In: *Materiale Analysen*. Hg. von Nicole Burzan, Ronald Hitzler und Heiko Kirschner. Wiesbaden 2016, S. 111–128.
- Genette, Gérard/MacLean, Marie: *Introduction to the Paratext*. In: *New Literary History* 22/2 (1991), S. 261–272.
- Gibson, James J.: *The Ecological Approach to Visual Perception*. London 1986.
- Hahn, Hans Peter: *Dinge sind Fragmente und Assemblagen. Kritische Anmerkungen zur Metapher der ‚Objektbiografie‘*. In: *Biography of objects. Aspekte eines kulturhistorischen Konzepts*. Hg. von Dietrich Boschung, Patric-Alexander Kreuz und Tobias Kienlin. Paderborn 2015, S. 11–33.
- Häsler, Leonie: *Analoge Musikmöbel und digitale Surrogate. Anmerkungen zur Materialität und Gestaltung von Musikmedien im Wohnumfeld*. In: *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Hg. von Christina Bartz, Timo Kaerlein, Monique Miggelbrink und Christoph Neubert. Paderborn 2017, S. 71–90.
- Herbst, Jan Peter: *Empirical Explorations of Guitar Player's attitudes towards their Equipment and the Role of Distortion in Rock Music*. In: *Current Musicology* 105 (2019), S. 75–106.
- Herbst, Jan Peter/Menze, Jonas: *Gear Acquisition Syndrome. Consumption of Instruments and Technology in Popular Music*. Huddersfield 2021.
- Hirsch, Eric/Silverstone, Roger (Hg.): *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. New York 2003.
- Hoklas, Anne-Kathrin/Lepa, Steffen: *Mediales Musikhören im Alltag am Beispiel des Plattenspielers. Auditive Kultur aus der Perspektive der praxeologischen Wissenssoziologie*. In: *Navigationen* 15/2 (2015), S. 127–143.

Hoklas, Anne-Kathrin/Lepa, Steffen: *Welchen Beitrag ‚leistet‘ die Materialität der Medien zum soziokulturellen Wandel?* In: *Mediatisierung als Metaprozess*. Hg. von Friedrich Krotz. Wiesbaden 2017, S. 281–302.

Hoskins, Janet: *Agency, Biography and Objects*. In: *Handbook of Material Culture*. Hg. von Christopher Y. Tilley, Webb Keane, Susanne Küchler, Michael Rowlands und Patricia Spyer. London 2013, S. 74–84.

Kassung, Christian/Kümmel-Schnur, Albert (Hg.): *Bildtelegrafie. Eine Mediengeschichte in Patenten (1840–1930)*. Bielefeld 2012.

Kozinets, Robert V.: *Netnography. The Essential Guide to Qualitative Social Media Research*. Los Angeles 2020.

Lueger, Manfred/Froschauer, Ulrike: *Artefaktanalyse*. Wiesbaden 2018.

Nathaus, Klaus/Childress, C. Clayton: *The Production of Culture Perspective in Historical Research – Integrating the Production, Meaning and Reception of Symbolic Objects*. In: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 10/1 (2013), S. 89–100.

Nelson, Wade: *Dialed Tone. Signature Guitars as Cultural Signifiers*. In: *Practising Popular Music. 12th Biennial IASPM-International Conference Montreal 2003 Proceedings*. Hg. von Geoff Stahl und Alex Gyde. Montreal, S. 681–688.

Nickl, Markus: *Linguistische Gutachten für Patente*. In: *Hermes – Journal of Language and Communications Studies* 36 (2006), S. 41–53.

Oudshoorn, Nelly/Rommes, Els/Stienstra, Marcelle: *Configuring the User as Everybody: Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies*. In: *Science, Technology & Human Values* 29/1 (2004), S. 30–63.

Petersen, Sonja: *Craftsmen-Turned-Scientists? The Circulation of Explicit and Working Knowledge in Musical-Instrument Making, 1880–1960*. In: *Osiris* 28/1 (2013), S. 212–231.

Pfadenhauer, Michaela: *Artefakt-Gemeinschaften?! Technikverwendung und -entwicklung in Aneignungskulturen*. In: *Fragile Sozialität. Inszenierungen, Sinnwelten, Existenzbastler*. Hg. von Anne Honer, Michael Meuser und Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden 2010, S. 355–370.

Reifenstein, Tim: *Codification, Patents and the Geography of Knowledge Transfer in the Electronic Musical Instrument Industry*. In: *The Canadian Geographer* 50/3 (2006), S. 298–318.

Selle, Gert: *Geschichte des Design in Deutschland*. Frankfurt a. M. 2007.

Taylor, Phil: *The Black Strat: A History of David Gilmour’s Black Fender Stratocaster*. Wisconsin 2008.

Théberge, Paul: *Any Sound You Can Imagine. Making Music/Consuming Technology*. Hanover 1997.

Weber, Heike. *Das Versprechen mobiler Freiheit. Zur Kultur- und Technikgeschichte von Kofferradio, Walkman und Handy*. Bielefeld 2008.

Weber, Heike: *Stecken, Drehen, Drücken. Interfaces von Alltagstechniken und ihre Bediengesten*. In: *Technikgeschichte* 76/3 (2009), S. 233–254.

Wheeler, Tom: *Die grosse Stratocaster-Chronik*. Mit einem Vorwort von Eric Clapton. Saarwellingen 2019.

White, Harrison C.: *Where Do Markets Come From?* In: *American Journal of Sociology* 87/3 (1981), S. 517–547.

Wolf, Rebecca: *Materielle Kultur*. In: *Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze*. Hg. von Daniel Morat und Hansjakob Ziemer. Stuttgart 2018, S. 32–38.

Benjamin Burkhart

Quellengattungen populärer Musik. Ein kursorischer Überblick

Um Ausstellungen zu populärer Musik inhaltlich konzipieren und vorbereiten zu können, müssen – für die Recherche und als Ausstellungsobjekte, je nach Thema und Fragestellung – passende Quellen gefunden werden. Was aber kann in diesem Zusammenhang als Quelle gelten? Grundsätzlich kommen dabei jegliche Objekte und Medien infrage, anhand derer sich Informationen über die Rolle von populärer Musik zu bestimmten Zeiten und für bestimmte (Gruppen von) Menschen generieren lassen. Im Laufe der Zeit haben sich ganz unterschiedliche Objekte und Medien etabliert, die bisweilen selbst zu Symbolen für bestimmte Bereiche populärer Musik geworden sind und infolgedessen auch als Ausstellungsobjekte dienen können. Dementsprechend kann das Quellenmaterial potenziell sehr divers sein, dennoch lassen sich einige übergreifende Kategorien definieren.

Von besonderer Bedeutung sind akustische (Aufnahmen), visuelle (etwa Plattencover) und audiovisuelle Medien (bspw. Musikfilme), printmediale Quellen (wie Zeitschriften und Fanzines), Merchandise-Artikel, technische Medien, Tonträger sowie Musikinstrumente und Unternehmensarchivalien (bspw. Werbung und Bedienungsanleitungen) und verschiedenste private Zeugnisse von Fans oder auch den Musikstars selbst. Anhand all dieser Quellentypen lassen sich Informationen bspw. über Herstellung und Konsum populärer Musik zu bestimmten Zeiten gewinnen. Im Folgenden wird entlang dieser Kategorien ein Überblick über die möglichen Quellen für Ausstellungen zu diesem Thema gegeben. Dabei soll insbesondere deutlich werden, welche Erkenntnisse sich auf Basis der verschiedenen Quellen generieren lassen und in welchen Sammlungen hiesiger Archive sie vorhanden sind (eine Übersicht über die entsprechenden Archive findet sich im Kapitel zu den Sammlungen, S. 33 ff.).

Akustische Quellen

Im Bereich populärer Musik sind selbstverständlich akustische Quellen zentral. Hierzu zählen kommerzielle Tonträgerveröffentlichungen, also insbesondere Alben und Singles

verschiedener Formate, etwa Schellack, Vinyl und CD. Ebenso kommen Demoaufnahmen von Musiker*innen infrage, die den kommerziellen Tonträgerveröffentlichungen vorausgehen. Ferner bieten sich Interviews mit Musiker*innen, etwa im Rundfunk oder im Fernsehen, und Radiodokumentationen an. Akustische Quellen sind leicht zugänglich, Tonträger finden sich in allen Archiven für populäre Musik in großer Zahl. Hinsichtlich Demo-Aufnahmen und verschiedener Mitschnitte aus Funk und Fernsehen bietet das Musikarchiv NRW vielversprechende Bestände.

Visuelle Quellen

Populäre Musikkulturen sind stark visuell geprägt. In bestimmten Genrebereichen gibt es spezifische Erwartungen an das Erscheinungsbild der Musiker*innen, und auch Stars des sogenannten Mainstreams verfügen in der Regel über einen gewissen visuellen Wiedererkennungswert. Zu den wichtigsten visuellen Phänomenen populärer Musikkulturen gehören also bspw. die Outfits und Frisuren von Popstars, aber auch spezifische Farbkombinationen oder bestimmte Zeichen und Schriftarten – man denke etwa an das Zungen-Logo der Rolling Stones oder Firmenlogos –, die in verschiedenen Genrebereichen verbreitet sind und dort sozusagen als visuelle Codes fungieren, mit denen meist nur Szenekenner*innen vollständig vertraut sind. Visuelle Quellen sind dazu geeignet, die Inszenierungsweisen, wie sie in bestimmten Bereichen populärer Musik typisch sind, im Rahmen von Ausstellungen darzustellen. Sie sind einerseits Zeugnisse der spezifischen Ästhetiken, die mit bestimmten Genres oder auch mit einzelnen Musiker*innen verknüpft sind. Andererseits spiegeln sie bisweilen auch die Intentionen von Entscheidungsträger*innen im Bereich der Musikwirtschaft wider, da diese darum bemüht sind, die Musiker*innen ins rechte Licht zu rücken und ihnen eine visuelle Corporate Identity zu verleihen.

Als Quellen eignen sich in diesem Zusammenhang bspw. CD- und Plattencover sowie Booklets. Gerade Coverabbildungen sind stets ein Zeugnis ihrer Zeit sowie bestimmter Trends und sie repräsentieren die visuellen Codes, die in bestimmten Genrebereichen populärer Musik besonders wichtig sind. Booklets sind darüber hinaus auch textliche Quellen, die bisweilen weiterführende Informationen zu den Musiker*innen und ihren Songs beinhalten, bspw. Songtexte und Liner-Notes.

Weitere visuelle Quellen sind verschiedene Plakatformate, etwa anlässlich der Bewerbung von Tourneen oder Musikfestivals. Poster von Musiker*innen werden seit Längem in Musik- und Jugendzeitschriften veröffentlicht. Sie haben jahrzehntelang die Gestaltung von Kinder- und Jugendzimmern geprägt und sind insbesondere Zeugnisse von Starinszenierungen. Auch die kleineren Formate wie Autogrammkarten, Flyer und Eintrittskarten repräsentieren in der Regel spezifische visuelle Muster, wie sie in bestimmten Teilbereichen populärer Musikkulturen verbreitet sind.

Deswegen sind auch solche Filme stets ein Spiegel der Inszenierungspraktiken von Musiker*innen und den Verantwortlichen aus dem Bereich der Musikindustrie. Auch musikbezogene Dokumentationen tragen zum Bild bestimmter Musiker*innen in der Öffentlichkeit bei, wohingegen private Konzertmitschnitte eher das Musikerleben der Fans dokumentieren. Während Musik- und Konzertfilme in zahlreichen Archiven vorhanden sind, bietet insbesondere das Musikarchiv NRW eine große Auswahl privater Konzertmitschnitte.

Printmediale Quellen

Auch printmediale Quellen wie Zeitschriften und Fanzines erfüllen grundsätzlich die Kriterien visueller Quellen. Sie beinhalten in aller Regel Fotografien von Musiker*innen und CD-Cover, an denen sich wiederum spezifische Inszenierungsweisen ablesen lassen. Natürlich ist aber der Textanteil in Zeitschriften ungleich höher. In Zeitschriftentexten, etwa in Features und Rezensionen, dokumentieren sich ästhetische Bewertungskriterien, wie sie in spezifischen musikalischen Bereichen verbreitet sind und von Journalist*innen kommuniziert werden. Überdies beinhalten Zeitschriften in der Regel auch Rubriken, die nicht unmittelbar etwas mit der Musik oder bestimmten Musiker*innen zu tun haben. Die Zeitschrifteninhalte sind stets auf bestimmte Lebensstilkonzepte der potenziellen Leser*innen abgestimmt. Deshalb finden sich in Jugendzeitschriften bspw. Rubriken zur Sexuaufklärung, in Musikmagazinen werden bisweilen auch politische Themen diskutiert, was wertvolle Kontextinformationen zum jeweiligen Untersuchungszeitraum bietet.

Potenzielle Quellen sind Musikzeitschriften ohne strikten Genrebezug, die in der Regel eher verschiedene Spielformen der Rockmusik thematisieren, Hintergrundinformationen zu Musiker*innen sowie Besprechungen von Tonträgern bieten und sich vornehmlich an junge Erwachsene richten (bspw. *Sounds*, *Rolling Stone*, *Musikexpress*, *Spex*, *Visions*, *Intro*). Special-Interest-Musikzeitschriften sind auf bestimmte Genres ausgerichtet und in zahlreichen musikalischen Bereichen verbreitet. Sie bieten einen Einblick in die verschiedenen Kulturwelten, da hier Akteur*innen zu Wort kommen, die sich der jeweiligen Musik weitgehend verschrieben haben – entweder im Journalismus oder in der Rolle als Musiker*in. Entsprechende Magazine gibt respektive gab es u. a. in den Bereichen Heavy Metal (*Metal Hammer*, *Rock Hard*, *Deaf Forever*), Hip-Hop (*Juice*, *Backspin*), Techno bzw. EDM (*DeBug*, *Groove*, *Raveline*), Punk (*Plastic Bomb*, *FUZE Magazine*, *Ox-Fanzine*) und Reggae (*Riddim*). Musikzeitschriften kämpfen seit den 2000er-Jahren und dem Durchbruch des Online-Journalismus mit rückläufigen Auflagenzahlen, einige Redaktionen haben den Betrieb im Laufe der Jahre eingestellt oder konzentrieren sich mittlerweile auf das Online-Segment. Aufgrund ihrer jahrzehntelangen Popularität in ganz unterschiedlichen musikalischen Bereichen sind Musikzeitschriften aber weiterhin vielversprechende (nicht nur) historische Quellen.

Fanzines unterscheiden sich von Musikzeitschriften, da sie von Privatpersonen erstellt und ohne das Zutun von Verlagen publiziert werden. Ähnlich wie Special-Interest-Musikzeitschriften mit spezifischem Genrebezug ermöglichen Fanzines einen Blick in bestimmte Kulturwelten bzw. Szenen aus der Sicht der beteiligten Akteur*innen – sie sind Produkte von Fans für Fans. Während Musikmagazine in verschiedenen Archiven zugänglich sind, sind die Bestände des Berliner Archivs der Jugendkulturen in Bezug auf Fanzines hervorzuheben.

In Jugendmagazinen dokumentieren sich u.a. die Inszenierungen von Popstars, die in ihrer jeweiligen Zeit vor allem junge Käufer*innen ansprechen sollten. Zeitschriften wie *Bravo*, *Yam!* und *Popcorn* versorg(t)en die Leser*innen auch mit vermeintlich privaten Informationen über ihre Stars. In sogenannten Homestorys werden Musiker*innen als besonders nahbar dargestellt, hinzu kommen Artikel über angebliche Enthüllungen privater Details. Da sich Starinszenierungen in der Regel in einem Spannungsverhältnis von Nahbarkeit und Distanz bewegen (vgl. Borgstedt 2008), sind Jugendzeitschriften interessante Quellen, um die Images von Musikstars im Laufe der Zeit zu beobachten – lange bevor immer mehr Prominente ihren ‚privaten‘ Alltag mit der Öffentlichkeit auf Plattformen wie Instagram zu teilen begannen. Das Archiv der Jugendkulturen in Berlin beherbergt einen umfangreichen Bestand an Jugendzeitschriften, das Zentrum für Populäre Kultur und Musik besitzt alle *Bravo*-Ausgaben von den 1950er- bis zu den 1980er-Jahren, vor Ort recherchierbar in digitaler Form.

Auch Tages- und Wochenzeitungen sowie Magazine sind potenzielle Quellen. In diesen Medien dokumentiert sich zum Teil allerdings ein externer Blick auf Phänomene der populären Musikkultur, da nicht immer spezialisierte Musikjournalist*innen oder Fans am Werk sind. Gute Recherchemöglichkeiten bietet das Online-Archiv des Magazins *Der Spiegel*, das jegliche Ausgaben seit 1947 digital zur Verfügung stellt (*Der Spiegel* 2021). Auch Branchenmagazine der Musikwirtschaft wie die Zeitschrift *Musikmarkt* (vollständig verfügbar in den Beständen des Zentrums für Populäre Kultur und Musik) sowie Fachmagazine für Musikinstrumente (bspw. *Gitarre & Bass*) kommen als Quellen infrage. Ferner eignen sich Stadtmagazine und Veranstaltungsblätter, bspw. *Coolibri* im Ruhrgebiet und *OXMOX* in Hamburg. In diesen Medien werden u.a. Bandporträts, Konzertrezensionen und Plattenbesprechungen veröffentlicht.

Technische Geräte, Musikinstrumente und Tonträger

Populäre Musik ist untrennbar mit technischen Medien verbunden, gerade Musikabspielgeräte sind essenziell für den alltäglichen Musikkonsum. Werden sie über lange Zeit genutzt, schreiben sich die persönlichen Spuren des Gebrauchs in die Objekte ein und die Geräte werden zu sehr persönlichen Zeugnissen individueller Hörpraktiken. Doch die Geräte sind auch industrielle Produkte, deren Design in der Regel zeitgenös-

sischen Trends folgt. Zudem werden sie von den Herstellern mit bestimmten Zielgruppen verknüpft und können auf diese Weise an Konzepte von bspw. Jugendlichkeit oder Modernität gekoppelt sein. Potenzielle Quellen sind diesbezüglich jegliche Werbematerialien der Hersteller, etwa Werbeanzeigen, Prospekte und Kataloge, aber auch Bedienungsanleitungen. Solche Dokumente sind in großer Anzahl bspw. im Deutschen Museum in München verfügbar. Die Abspielgeräte selbst werden von zahlreichen Privatpersonen gesammelt und bisweilen auch ausgestellt, entsprechende Privatmuseen sind ebenfalls potenzielle Leihgeber.

Musikinstrumente werden häufig mit bestimmten musikbezogenen Szenen in Verbindung gebracht – gedacht sei bspw. an die unterschiedlichen Konnotationen, die so verschiedenen E-Gitarren-Modellen wie der sogenannten Metal-Axt und ‚dickbäuchigen‘, semiakustischen Jazzgitarren anhaften. Umfangreiche Sammlungen von Musikinstrumenten, die in populären Musikkulturen relevant sind, bieten u.a. das Schweizerische Museum für elektronische Musikinstrumente in Fribourg und das Musikinstrumenten-Museum des Staatlichen Instituts für Musikforschung in Berlin.

Und auch Tonträger sind weit mehr als Medien der Schallreproduktion. Auf ihrer Basis haben sich im Laufe der Jahrzehnte differenzierte Medienpraktiken entwickelt, bspw. das Überspielen von Kassetten und das Erstellen von Mixtapes. Diese Praktiken werfen ein Licht auf die haptische Seite von akustischen Medien, sind bisweilen sehr intim und lassen Rückschlüsse auf die spezifischen, teilweise innigen Beziehungen zu, die Menschen mittels materieller Artefakte zu ‚ihrer‘ Musik aufbauen. Tonträger gehören zur Grundausrüstung der hiesigen Archive populärer Musik und können dementsprechend in etlichen Sammlungen recherchiert werden.

Sowohl Abspielgeräte als auch Musikinstrumente und Tonträger spielen in den Biografien von Musikfans häufig eine elementare Rolle – sei es die erste E-Gitarre, die Lieblings-CD oder die lange und mühsam ersparte Hi-Fi-Anlage. Insofern sind sie insbesondere mit Blick auf Fans wertvolle Quellen.

Merchandise-Artikel

Merchandise-Artikel sind in populären Musikkulturen sehr verbreitet. Erreichen Musiker*innen einen gewissen Bekanntheitsgrad, so dauert es in der Regel nicht lange, bis die Fans nicht mehr nur Tonträger ihrer Idole und Tickets für deren Konzerte käuflich erwerben können. Flugs schmücken Logos oder Fotografien der Stars auch diverse Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs, die auf diese Weise mit den Musiker*innen verknüpft werden. Sehr verbreitet sind Textilien, allen voran Fan-Shirts, ebenso kleine textile Gadgets wie Aufnäher, mit denen sich bspw. Rucksäcke oder Kleidung individualisieren lassen. Logos und Fotografien bekannter Musiker*innen prangen ferner auf Bettwäsche oder Tassen, und selbst Spielzeugfiguren, die den Stars nachempfunden

sind, stellen keine Seltenheit dar. Letztlich lässt sich sagen, dass es im Bereich der Merchandise-Artikel sozusagen nichts gibt, was es nicht gibt.

Dass alltägliche und bisweilen intime Gegenstände so eng mit Musikstars verknüpft werden, macht deutlich, welche elementare Rolle populäre Musik im Leben vieler Menschen spielt. Insofern sind Merchandise-Artikel vielversprechende Quellen, wenn es um die Perspektive der Fans gehen soll. Auf der anderen Seite verdeutlichen sie den Facettenreichtum der ökonomischen Wertschöpfungsketten, in die populäre Musik eingebunden ist.

Merchandise-Artikel sind bspw. im Archiv der Jugendkulturen verfügbar, aber auch in den Beständen des Zentrums für Populäre Kultur und Musik. Ein eindrückliches Beispiel für die Motivation mancher Fans, wirklich ‚alles‘ von ihren Idolen besitzen zu wollen, ist die am Zentrum für Populäre Kultur und Musik angesiedelte Reinhold Karpp Rolling Stones Collection, die Merchandise-Artikel verschiedenster Art umfasst – von der Klobrille bis zum Flipperautomaten. Um sich einen Überblick über die Vielfalt der angebotenen Fan-Artikel aus dem Bereich der Rockmusik zu verschaffen, können die Versandkataloge des Merchandising-Unternehmens EMP als Quellen herangezogen werden.

Private Quellen von Fans

Private Quellen von Fans können sehr unterschiedlich sein und auch einige der oben genannten Quellentypen umfassen. Potenziell infrage kommen jegliche Objekte, die einen starken privaten Bezug haben – sei es das liebste Band-Shirt, die Lieblings-CD oder auch eine Autogrammkarte eines verehrten Musikstars. Ferner gibt es Quellen, die tatsächlich im Privaten entstanden sind und die bisweilen intime Details der Beziehung zwischen Fans und Stars dokumentieren. Zu denken ist bspw. an Tagebucheinträge, in denen von Erlebnissen berichtet wird, die mit der Musik der Idole verknüpft sind. Lohnenswert erscheint diesbezüglich die Recherche im Deutschen Tagebucharchiv in Emmendingen. Ähnlich persönlich sind Briefe der Fans an die Stars, also Fanpost. Musikbezogene Briefwechsel sind bspw. im Archiv für populäre Musik im Ruhrgebiet vorhanden. Und auch private Fotografien sind geeignet, um Einblicke in individuelle Lebenswelten zu generieren. Solche Fotografien finden sich nicht nur in einschlägigen Sammlungen der hiesigen Archive. Mittlerweile sind private Fotografien dank des Digit-Projektes der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten, vom WDR als „Archiv des analogen Alltags“ (Digit 2021) bezeichnet, in großem Umfang auch online verfügbar.

Private Quellen von Musiker*innen

Auch Quellen aus der privaten Sphäre von Musikstars können im Rahmen von Ausstellungen zu populärer Musik herangezogen werden. Zu denken ist hier einerseits an Dinge, die eng mit den Stars verknüpft sind, aber auch öffentlich genutzt bzw. präsentiert wurden – bspw. Bühnenausfits und Auszeichnungen wie goldene Schallplatten und Musik-Awards. Weitaus persönlicher sind selbstverständlich Quellen, die tatsächlich aus der privaten Sphäre der Musiker*innen stammen. Dies können so unterschiedliche Objekte wie persönlich genutzte Instrumente und Originalsongtexte sein. Derartige Quellen erlauben bisweilen einen Einblick in die kreative Sphäre der jeweiligen Idole. Denkbar sind ferner schriftliche Korrespondenzen und Verträge, bspw. mit dem Management, Beschäftigten der Musikindustrie oder mit Fanclubs.

Schluss

Für die inhaltliche Vorbereitung und Konzeption von Ausstellungen zum Thema populäre Musik stehen also vielfältige Quellengattungen zur Verfügung, die an verschiedensten Orten gefunden werden können. Diese Quellenvielfalt bietet die Möglichkeit, im Rahmen von Ausstellungen zu zeigen, welche herausragende Bedeutung populäre Musik im Leben vieler Menschen hat und wie facettenreich die entsprechenden Medien und Objekte sind. Nicht wenige der im Zuge einer Ausstellungsplanung zu untersuchenden Quellen dürften sich ob ihres symbolischen Gehalts und ihrer ideellen Aufladung in den Musikkulturen selbst als Exponate anbieten. Die hiesigen Archive beherbergen umfangreiche Bestände, auf deren Basis adäquates Quellenmaterial sowohl zu den persönlichen Lebenswelten von Musikfans als auch zu den vielfältigen medialen und ökonomischen Kontexten, in die populäre Musik eingebunden ist, recherchiert werden kann.

Literatur und Quellen

Borgstedt, Silke. *Der Musik-Star. Vergleichende Imageanalysen von Alfred Brendel, Stefanie Hertel und Robbie Williams*. Bielefeld 2008.

Deutsches Museum: *Firmenschriftensammlung*. URL: <https://www.deutsches-museum.de/archiv/bestaende/firmenschriften/> (Abruf: 13.05.2021).

Deutsches Tagebucharchiv: *Deutsches Tagebucharchiv*. URL: <https://tagebucharchiv.de/> (Abruf: 13.05.2021).

Der Spiegel: *Der Spiegel Archiv*. URL: <https://www.spiegel.de/spiegel/print/index-2021.html> (Abruf: 13.05.2021).

Digit: *Das Archiv des analogen Alltags*. URL: <https://digit.wdr.de/> (Abruf: 13.05.2021).

Obert, Simon: *Bausteine und Prüfsteine. Quellen der Popmusikforschung*. In: *Populäre Musik. Geschichte, Konzepte, Forschungsperspektiven*. Hg. von Ralf von Appen, Nils Grosch und Martin Pfeleiderer. Laaber 2014, S. 210–218.

Staatliches Institut für Musikforschung: *Sammlungsschwerpunkte*. URL: <https://simpk.de/museum/sammlung/sammlungsschwerpunkte/?L=0#c24509> (Abruf: 13.05.2021).

Swiss Museum for Electronic Music Instruments: *Living Archive*. URL: <https://www.smemmusic.ch/en/about> (Abruf: 13.05.2021).

Wikipedia: *Liste von Rundfunkmuseen*. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Rundfunkmuseen (Abruf: 13.05.2021).

Empfohlene Literatur

Borgstedt, Silke: *Der Musik-Star. Vergleichende Imageanalysen von Alfred Brendel, Stefanie Hertel und Robbie Williams*. Bielefeld 2008.

Doehring, André: *Musikzeitschriften*. In: *Handbuch Popkultur*. Hg. von Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner. Wiesbaden 2017, S. 193–197.

Grønstad, Asbjørn/Vågnes, Øyvind (Hg.): *Coverscaping. Discovering Album Aesthetics*. Copenhagen 2010.

Hitzler, Ronald/Niederbacher, Arne: *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden 2010.

Keazor, Henry/Wübbena, Thorsten: *Video thrills the Radio Star. Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen*. 3., überarb. u. erw. Aufl. Bielefeld 2014.

Miethe, Ingrid/van Laak, Jeannette: *Oral-History, Ego-Dokumente und Biographieforschung: Methodische Differenzen und Kompatibilitäten*. In: *Handbuch Biographieforschung*. Hg. von Helma Lutz, Martina Schiebel und Elisabeth Tuider. Wiesbaden 2018, S. 587–596.

Obert, Simon: *Bausteine und Prüfsteine. Quellen der Popmusikforschung*. In: *Populäre Musik. Geschichte, Konzepte, Forschungsperspektiven*. Hg. von Ralf von Appen, Nils Grosch und Martin Pfeleiderer. Laaber 2014, S. 210–218.

Triggs, Teal: *Fanzines. The DIY Revolution*. San Francisco 2010.

Weber, Heike: *Das Versprechen mobiler Freiheit. Zur Kultur- und Technikgeschichte von Kofferradio, Walkman und Handy*. Bielefeld 2008.

Martin Lücke

Kuratieren einer musikobjektzentrierten Ausstellung. Theoretische und praktische Überlegungen

Wenn Besucher*innen die Ankündigungen zu einer Ausstellung, egal welcher Art, zum ersten Mal wahrnehmen, sind in der Regel bereits mehrere Jahre Vorbereitungszeit vergangen. Eine zentrale Rolle bei der Erarbeitung und Erstellung von Ausstellungen nimmt die/der Kurator*in ein – eine oder mehrere Personen, die bei der Ausstellungsplanung von Beginn an eine lenkende Funktion erfüllen.

In diesem Kapitel wird erörtert, welche Rolle und Funktion bzw. welche Aufgaben Kurator*innen bei der Erstellung einer popmusikalischen Ausstellung übernehmen. Hierfür werden die einzelnen Arbeitsschritte skizziert sowie Schnittstellen zu anderen Tätigkeitsbereichen dieser Handreichung genannt. Zuerst wird der Begriff des Kuratierens sowie der Beruf der Kuratorin/des Kurators kurz definiert. Auf Basis der Untersuchung *Curating Pop* von Baker et al. (2019) werden anschließend acht Ansatzpunkte für die konkrete kuratorische Praxis für Musikausstellungen vorgestellt.

Kurator*in vs. Kuratieren

Beim Begriff „Kurator*in“ handelt es sich um eine Berufsbezeichnung, die früher auch als Kustos oder Ausstellungsleiter*in bekannt war (Ziese 2006: 60). Ursprünglich war hiermit sowohl eine inhaltliche als auch eine hierarchische Komponente gemeint, doch professionalisierte und differenzierte sich dieses Berufsfeld in den letzten Jahrzehnten immer weiter aus, sodass sich die Tätigkeiten des Kuratierens von der ursprünglichen Berufsbezeichnung gelöst haben und oftmals auch unter den englischsprachigen Begriff *curating* subsumiert werden. Deutlich wird diese Professionalisierung u. a. dadurch, dass sowohl in Nordamerika als auch in Europa in den letzten Jahren (im Zuge der Bologna-Reform) spezielle Studiengänge entstanden sind und immer häufiger eigene Konferenzen zum Kuratieren stattfinden.

War die/der Kurator*in ursprünglich institutionell an ein entsprechendes Haus (Museum) angebunden und mit einer Vielzahl von ganz unterschiedlichen Aufgabenfeldern betraut, die heute eigene Berufsbilder sind, wie etwa das Sammeln, Ordnen und

Bewahren von Exponaten, so fokussiere sich, laut Maren Ziese (2006: 60), das sogenannte Curating ausschließlich auf die Tätigkeit des Vermittelns. Vermittlung versteht sie dabei als Herstellung einer Öffentlichkeit für Kunstwerke, womit aus ihrer Sicht die Ausstellung selbst zum zentralen Vermittlungsmedium werde. Eine Tätigkeit als Kurator*in könne sowohl fest angestellt als auch freiberuflich ausgeübt werden.

Allerdings weist Annette Tietenberg (2020) darauf hin, dass der Begriff des Kuratierens in den letzten Jahren inflationär benutzt werde. Nicht mehr nur Ausstellungen würden kuratiert, sondern auch Konferenzen oder gar die Inhalte von Social-Media-Auftritten. Daher stellt sie in einer Zusammenfassung des Forschungsprojekts MuseumsNow des Instituts für Auslandsbeziehungen (ifa) klar:

Wer von „Kuratieren“ spricht, meint damit zumeist die Fähigkeit, Dinge auszuwählen, um sie raumbezogen an Schauplätzen zu präsentieren und dadurch in Konstellationen zusammentreffen zu lassen oder in Narrationen einzubinden. Doch der Begriff ist vielschichtig; er kann auch das Anstoßen von Denkprozessen, das Organisieren von Konferenzen und das Edieren von Texten bezeichnen. (Tietenberg 2020)

Hans Ulrich Gumbrecht, Professor für Literatur, grenzte schon 2012 in einem Blogbeitrag für die *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (FAZ) das Aufgabengebiet der/des Kuratorin/s bzw. des Kuratierens ab und fragte sich, worum es beim Kuratieren eigentlich genau gehe:

Einmal darum, das ist die eher technisch-administrative Seite, ihre Gegenstände aus vielen verschiedenen, manchmal entlegenen Orten zusammenzubringen und in einem begrenzten Raum zu konzentrieren. Daneben – und wohl vor allem – bezieht sich das Verb „kuratieren“ auf die Entfaltung eines Themas oder eines Phänomens in all seinen Dimensionen und auf verschiedenen organisatorischen Ebenen: durch die Auswahl, das grundlegende Verständnis und die spezifische Auslegung dieses Themas; durch die kurzen Texte, mit denen die Gegenstände der Ausstellung für ihre Besucher identifiziert und in den weiteren Kontext einer Konzeption eingeordnet werden; aber auch durch die Art und Weise, wie der Kurator die Ausstellungsgegenstände im zur Verfügung stehenden Raum verteilt und zueinander in Beziehung setzt. (Gumbrecht 2012)

Selbstverständlich ließen sich an dieser Stelle weitere Definitionen bzw. historische Entwicklungslinien zum Berufsfeld Kurator*in oder zur sich ausdifferenzierenden Tätigkeit des Kuratierens anführen, die für jede Art von Ausstellungen gelten können. Im Weiteren wird jedoch ein stärkerer Fokus auf das zentrale Thema, das Kuratieren von popmusikalischen Ausstellungen, gelegt – ein im Verhältnis zu den zahlenmäßig dominierenden Ausstellungen für Bildende Kunst sicherlich kleines Ausstellungssegment. Dort hat es in den letzten Jahren wissenschaftlich begleitete Studien gegeben,

die das Ziel verfolgen, sich dem Curating von populärmusikalischen Themen theoretisch zu nähern.

Curating Pop

Stellvertretend dafür steht die Studie zu *Curating Pop* von Baker, Istvandy und Nowak (2019). Auf Basis von mehr als 30 Experteninterviews mit Kurator*innen von öffentlich geförderten sowie privatwirtschaftlichen Institutionen vor allem aus Nordamerika, aber auch einigen europäischen Ländern und Ozeanien, die popmusikalische Inhalte ausstellen, haben die Autor*innen acht, eine Ausstellung strukturierende kuratorische Kriterien identifiziert: „celebrating dominant (and hidden) histories; economies and the museum experience; the influence of place; display of material culture; the narrative of popular music’s past; curator subjectivity and personal bias; memory and nostalgia and the inclusion of sound“ (Baker et al. 2019: 14).

Einer Ausstellung können mehrere der hieran anknüpfenden und im Folgenden kurz skizzierten kuratorischen Kriterien zugrunde liegen. In der konkreten kuratorischen Praxis dienen sie als grundlegende Entscheidungskriterien für die Richtung(en), in der das Thema einer Ausstellung gedacht werden könnte(n).

Kanonische Darstellungen

Welche Art(en) von Geschichten sollen erzählt werden? Viele popmusikalische Ausstellungen basieren auf der Darstellung bekannter Künstler*innen oder ausgewählter Events, sodass ein bereits vorhandener Wissenskanon über die entsprechenden popmusikalischen Inhalte weiterverbreitet wird. Gleichzeitig können durch vorherrschende Geschichten bzw. Themen bestimmte Aspekte zu kurz kommen, wozu Baker et al. (2019) u. a. Genderaspekte zählen.

Ökonomie

In der Regel sind Museen einem ökonomischen Druck ausgesetzt, denn Ausstellungen sollen für hohe Einnahmen sorgen. Für Deutschland ist hier sicherlich eine Einschränkung zu machen, da viele Museen (in Teilen) öffentlich finanziert werden. In anderen Ländern, wie beispielsweise den USA, wird dies jedoch anders gehandhabt. Wichtig für die Wahl eines Ausstellungsthemas sind zudem geldgebende Projektpartner. Daher kann vermutet werden, dass bekannte Künstler*innen, Stile, Genres bzw. Events zu höheren Besucher*innenzahlen und damit höheren Umsätzen führen. Darüber hinaus macht es einen großen Unterschied, ob eher Einheimische oder Tourist*innen mit der Ausstellung angesprochen werden sollen.

Einfluss des Ortes

Hierbei geht es um die Frage, ob eher lokale, nationale oder globale Themen und Zusammenhänge ausgestellt werden. Zu fragen ist beispielsweise, ob das Museum über eine eigene Sammlung verfügt, die ausgestellt bzw. gewürdigt werden soll, oder inwiefern der tatsächliche Ort der Ausstellung (zu verstehen sowohl als Stadt als auch als Institution) touristische Qualitäten bietet und damit eine größere Zielgruppe anspricht.

Ausstellung materieller Kultur

Im Fokus vieler Ausstellungen stehen die auszustellenden Objekte. Populäre Musik wird nicht nur gehört, sondern multimodal erlebt und umfasst Bereiche wie Literatur, Fashion, Sprache, Musik und Technologie etc. Marion Leonard (2007: 151–152) kategorisiert das auszustellende Material wie folgt:

- musikbezogene Dinge, die für den kommerziellen Verkauf vorgesehen sind, z.B. Tonträger, Poster, Merchandising;
- Material das ursprünglich nur für bestimmte Gruppen, etwa Fanclubs oder Rundfunkstationen, zugänglich war, z.B. Promotionsmaterial;
- Material, das in der Musikkultur (Fans etc.) oder durch Musiker*innen (Noten, Texte, Set Lists, Demos) erstellt, aber nicht kommerziell verbreitet worden ist;
- Material, das einen transitorischen Austausch zu Werbezwecken hat, wie z.B. Konzertkarten;
- getragene Kleidung von Musiker*innen, wozu auch Bühnenausfits oder Kleidung, die den Stil einer Ära symbolisieren, zählen;
- Material, das eine kontextuelle Beziehung zu einem/r Musiker*in oder einer Musikszene hat, ansonsten keine Assoziation mit populärer Musik aufweist und in der Tat ein alltäglicher Gegenstand sein könnte (z.B. Staubsaugerschläuche oder Schweißbrillen, die während der Mayday von Raver*innen getragen worden sind).

Einige dieser Objekte (außergewöhnliche Bühnenkleidung, besondere Instrumente, Ehrungen, Fotografien etc.) können von Kurator*innen als Kunstwerke stilisiert werden. Zugleich erzielen Starobjekte eine hohe Aufmerksamkeit, können aber auch schlicht Mittel zum Zweck sein, ein Ankerpunkt, um eine Geschichte zu erzählen oder ein Thema zu vertiefen.

Geschichtenerzählen

Die Erzählung von Geschichten gilt als zentraler Punkt kuratorischer Praxis und basiert in Teilen auf einer chronologischen Herangehensweise, wenn diese auch in den letzten Jahren durch andere Erzählansätze abgelöst worden ist (Baker et al. 2019: 99–103): Während der geschichtenbasierte Ansatz eine große Erzählung der populären Musikgeschichte konzipiert, konzentriert sich der konzeptbasierte Ansatz eher auf eine thematische Nische, die der Ausstellung zugrunde liegt. Ein Beispiel hierfür könnte die

Entwicklung populärer Musik(genres) anhand der sich verändernden Produktionsmöglichkeiten sein. Beim objektbasierten Ansatz werden Geschichten erzählt, die die historische, biografische und/oder kulturelle Bedeutung von Objekten in den Vordergrund stellen.

*Subjektivität und persönliche Voreingenommenheit von Kurator*innen*

Kurator*innen sind Menschen mit einem persönlichen Geschmack. Wichtig ist daher auch zu erfragen, ob in einer Ausstellung subjektive Interpretationen von Kurator*innen oder historische Tatsachen präsentiert werden. Die Gefahr besteht, dass manche Themen ausgeklammert, andere hingegen zu stark in den Fokus gerückt werden. Eine Lösung dieser Problematik wird im Einsatz von Kurator*innen-Teams gesehen. Denn letztlich geht es immer darum, dass Kurator*innen niemals die Musikgeschichte präsentieren sollten, sondern eine Version der Geschichte (Baker et al. 2019: 108).

Erinnerung und Nostalgie

Auch Erinnerungsarbeit und Nostalgie können kuratorische Elemente sein. Nostalgie ist ein fester Bestandteil von Erinnerungskultur und ermöglicht den Besuchenden, ihre eigenen biografischen Erfahrungen und Erinnerungen mit der Ausstellung in Beziehung zu setzen.

Einbindung von Ton

Das Thema Ton/Sound ist ein zentrales Element einer kuratorischen Annäherung an ein popmusikalisches Thema. Hierbei geht es zum einen um die Frage, ob und welche Art von Tönen und Klängen in eine Ausstellung implementiert werden, zum anderen aber auch darum, wie die Töne und Klänge in der Ausstellung technisch übertragen werden.

Egal welche der hier skizzierten kuratorischen Überlegungen einer Ausstellung zugrunde liegen, es kommt immer auf das Zusammenspiel zwischen dem Erzählenden (Kurator*in) und dem Rezipierenden (Besucher*in) an: Welches Wissen der Besucher*innen muss, kann und darf überhaupt vorausgesetzt werden, damit die zu erzählenden Geschichten, egal welcher Ansatz gewählt worden ist, auch verstanden werden? Darüber hinaus sind (viele) Besucher*innen Amateur-Expert*innen des Ausstellungsthemas, und so können bzw. sollen diese in die Ausstellung, z.B. durch eigene Erzählungen (beispielsweise in Form von Interviews in einer Medienstation), integriert werden.

Ausstellungssprache: theoretische Überlegungen

Bereits in einem frühen Ausstellungsprojektstadium muss sich die/der Kurator*in mit der aus der Bildenden Kunst stammenden Thematik der Ausstellungssprache beschäftigen. Nach Martin Schärer (2003: 5) ist eine Ausstellung zunächst einmal ein Ort der

Visualisierung, eine begehbare fiktionale Welt und ein kommunikativer, nicht linear verlaufender Prozess. Zu nutzende Ausstellungselemente sind dabei Exponate, flexible Inszenierungsmittel sowie fixe Raumelemente. Schärer unterscheidet folgende Ausstellungssprachen (ebd.: 116–117, 123–127):

- Die *ästhetische Ausstellungssprache* konzentriert sich auf die formale Erscheinung der Exponate. Seitens der Besucher*innen wird ehrfürchtiges und stilles Bewundern erwartet. Elemente der Präsentation sind edle Materialien, kunstvolle Platzierungen oder eine geschickte Lichtregie.
- Die *didaktische Ausstellungssprache* verweist auf die Bedeutung der Exponate und will Wissen vermitteln, was z.B. durch eine narrative Anordnung erreicht werden soll. Neben Ausstellungstexten, Grafiken und Bildern gehören audiovisuelle Medien zu den Inszenierungsmitteln.
- Die *theatrale Ausstellungssprache* ist durch die Schaffung von Objektensembles charakterisiert, kreiert Erlebnisräume und erlaubt den Besucher*innen Teilnahme. Das Einzelobjekt verschwindet in einem Arrangement, ein Gesamtbild entsteht.
- Die *assoziative Ausstellungssprache* kombiniert verschiedene Objekte mit dem Ziel, bei den Besucher*innen Denkprozesse auszulösen.

Über die verwendete(n) Ausstellungssprache(n) hinaus ist für Schärer der genutzte Raum ein integraler Bestandteil jeder Ausstellung. Im Raum sollten die ausgestellten Objekte zueinander und zum Betrachter in Beziehung gesetzt werden (Schärer 2003: 70 ff.). Wichtig für ihn ist zudem die Rolle der Besucher*innen, die einen eigenen ‚Kontext‘ mit in die Betrachtung der Objekte einbringen und die Botschaft einer Ausstellung aus einer individuellen Perspektive heraus erleben. Wenn es gelänge, so Schärer, die individuellen Realitäten der Besucher*innen mitzudenken, dann müsse eine Ausstellung als gelungen gelten. Allerdings muss kritisch hinterfragt werden, ob in der Realität überhaupt von *dem* oder *der* Besucher*in gesprochen werden kann, denn viele Museen verfügen über äußerst heterogene Zielgruppen bzw. Publika.

Statt von Ausstellungssprache spricht Jana Scholze (2004: 28–34) von sogenannten Präsentationsformen:

- Bei der traditionsreichen *Klassifikation* werden Objekte als systematische Reihe aufgeführt, wodurch Aufbewahren und Präsentieren als eines verstanden werden kann.
- Bei der *Chronologie* führt die zeitliche Reihenfolge zu einer linearen Anordnung der Objekte, so dass ein bestimmter geschichtlicher Abschnitt nachvollzogen werden kann.
- Bei der *Inszenierung* werden Objekte in ihrer Funktion vorstellbar gemacht. Hierbei werden Ort, Zeit und kontextuelle Beziehung der Objekte rekonstruiert und dargestellt.

- Bei der *Komposition* bildet die Sammlungsanordnung eine netzartige Struktur, die zu vielen Kombinations- und Deutungsmöglichkeiten führt.

Schäfers und Scholzes theoretische Überlegungen, die auf Ausstellungsprinzipien Bildender Kunst basieren, weisen Schnittpunkte zu einigen der zuvor genannten kuratorischen Strukturprinzipien auf (u. a. Ausstellung materieller Kultur sowie Geschichtenerzählen) und sollten von Kurator*innen im Vorfeld einer popmusikalischen Ausstellungserarbeitung mitgedacht werden.

Kuratieren in der Praxis

Im folgenden Abschnitt wird gezeigt, welche sich ergänzenden und zum Teil parallel verlaufenden Arbeitsschritte für die kuratorische Erarbeitung einer popmusikalischen Ausstellung in der Regel benötigt werden. Die einzelnen Arbeitsschritte und deren Umfang sind variabel in Bezug auf die Größe der Ausstellung, die finanziellen Möglichkeiten sowie die personelle Ausstattung des Museums und können daher nur als grobe Annäherung an die vielfältige Arbeit des Kuratierens von musikzentrierten Ausstellungen verstanden werden.

Idee und Arbeitstitel

Zu Beginn des Arbeitsprozesses steht die Frage nach der Ausstellungsthematik. So muss, je nach Ausrichtung des Museums, beispielsweise entschieden werden, ob ein*e einzelne*r Musikkünstler*in oder eine Band im Fokus einer Ausstellung stehen soll (z.B. bei entsprechenden Jubiläen oder Jahres-/Todestagen), ob ein bestimmtes sich jährendes Ereignis fokussiert wird oder ob bestimmte thematische Aspekte (wie z.B. Musik und Gender) oder gar ganze Stile oder Genres (Hip-Hop, Techno, Schlager etc.) abgehandelt werden. Eine hierbei zugrunde liegende Überlegung ist, ob die geplante Ausstellungsthematik überhaupt eine ausreichend große Zielgruppe ansprechen kann und rekuriert damit auf die im theoretischen Teil als Ökonomie bezeichnete kuratorische Praxis.

In dieser Frühphase sollte zudem ein einfacher Arbeitstitel gewählt werden, um in der Kommunikation mit anderen an der Ausstellung Beteiligten die zu planenden Inhalte über den gewählten Titel vermitteln zu können. Gleichzeitig dient ein einfacher Titel („Sage, was du willst, in einem Satz“) als eine Art Selbstvergewisserung des gesamten Teams, um zu überprüfen, ob die Fokussierung der Ausstellung richtig gelegt worden ist. Eine zeitliche Einordnung des Ideenfindungsprozesses ist kaum möglich, da dies von unterschiedlichen Faktoren abhängig ist und sehr lange – aber auch sehr kurz – dauern kann.

Recherchen zum Thema und Kooperationen

Am Beginn stehen in der Regel umfangreiche Recherchearbeiten zur gewählten Thematik. Hierzu gehören neben der herkömmlichen Literaturrecherche auch Interviews

bzw. Gespräche mit Beteiligten oder die Sichtung diverser audiovisueller Medien. Je nach Thema müssen darüber hinaus auch (weitere) Reisen zu anderen Museen oder Archiven (z.B. zur Ansicht von potenziellen Leihobjekten) eingeplant werden. Abhängig vom Kenntnisstand und der (zeitlichen) Kapazität der involvierten Kurator*innen müssen für diesen Prozess mehrere Monate eingeplant werden, der – in der Realität – aber parallel zu anderen Schritten innerhalb der Konzipierung stattfinden kann (vgl. auch die Kapitel zu Sammlungen, S. 33 ff., Quellen, S. 93 ff., und partizipativen Ausstellungen, S. 149 ff. in diesem Band).

In diese Phase fallen auch erste Gespräche mit potenziellen Partnern für Kooperationen, die aus ganz unterschiedlichen Gründen und Motiven denkbar sind. Zusammenarbeiten müssen jedoch nicht generell eingegangen werden, noch sind alle im konkreten Fall tatsächlich sinnvoll.

Vier Kooperationsmöglichkeiten sollen hier skizziert werden:

- *Kooperationen mit Geldgebern:* Viele Museen werden zwar öffentlich finanziert und erhalten weitere Mittel durch Eintrittsgelder oder auch Sponsoren. Die vorhandenen finanziellen Mittel reichen oftmals aus für den laufenden Betrieb des Museums, nicht aber unbedingt für die Erstellung einer Wechsausstellung. Hierfür müssen weitere Geldgeber gefunden werden, sowohl öffentliche als auch private.
- *Kooperationen mit Medien:* Die mediale Vermarktung der Ausstellung ist zentral für den Erfolg. Mit Hilfe von Medienpartnerschaften kann die Reichweite der Ausstellung und damit die Ansprache der Zielgruppen enorm vergrößert werden.
- *Kooperationen mit (universitären) Bildungseinrichtungen:* Das Erstellen einer Ausstellung ist überaus arbeitsintensiv. Um bestimmte Tätigkeiten (u. a. Recherchen) abfedern zu können, sind beispielsweise Kooperationen mit Universitäten oder Hochschulen denkbar. Wenn die Zusammenarbeit zwischen Museum und Hochschule innerhalb eines Moduls stattfinden soll, müssen auch die konkreten Abläufe eines Semesters (Anfang und Ende des Semesters, Prüfungsmodalitäten etc.) frühzeitig mitgedacht werden.
- *Kooperationen mit Themenpartnern:* Auch die direkte Kooperation mit einem Partner aus dem auszustellenden Themenbereich ist sicherlich denkbar. Hier ist aber wichtig, die Unabhängigkeit bei der inhaltlichen Ausstellungsgestaltung stets zu wahren.

Grobkonzept: das Drehbuch

In der Regel muss bereits parallel zur umfangreichen Recherche geplant werden, wie die Ausstellung inhaltlich-thematisch umgesetzt werden soll und wie viele Bereiche (auch abhängig von der Ausstellungsraumgröße) es geben soll. Hierbei spielt eine Rolle, ob die Ausstellung die zugrundeliegende Thematik chronologisch fasst oder eher thematisch, oder ob eine Kombination aus beidem favorisiert wird.

Bei einer Ausstellung zum Schlager könnte dies konkret bedeuten, dass man die Historie des Schlagers von seinen Anfängen bis heute chronologisch aufarbeitet und unterschiedliche Zeitsegmente auswählt (z.B. Die Goldenen Zwanziger Jahre, Schlager im Nationalsozialismus etc.). Andererseits kann man sich dem Schlager auch dahingehend nähern, dass Oberthemen gewählt werden (u.a. Verlage, Schlager in den Medien, die Köpfe hinter dem Schlager). Letztlich ist aber auch eine Kombination von chronologischer und thematischer Ordnung möglich.

Diese grundlegenden Überlegungen und Entscheidungen werden anschließend in ein sogenanntes Drehbuch übertragen, das im Folgendem als zentrales Dokument während der gesamten weiteren Ausstellungserarbeitung fungiert. Dabei ist das Drehbuch ein „atmendes“ Dokument, das sich wandelt und stetig mit Inhalten gefüllt wird. In der Endversion nimmt das Drehbuch zudem die zentrale Schnittstellenfunktion zwischen den Kurator*innen und den Ausstellungsgestalter*innen ein und dient letztgenannten als Vorlage für die räumliche und grafische Gestaltung der Ausstellung (vgl. dazu auch das Kapitel zur Szenografie in diesem Band, S. 117 ff.).

Das Drehbuch ist (im Idealfall als offenes, zu bearbeitendes Dokument) linear angelegt und beinhaltet pro zuvor definierter Zeit- oder Themeneinheit folgende Spalten:

- *Headline/Thema*: Kurzbeschreibung, worum es in dieser Themeneinheit gehen soll;
- *Kernaussage/Präsentationsziel*: stichpunktartige Erläuterung, welche Themen und Aussagen in der Einheit vermittelt werden sollen;
- *Inhaltliche Beschreibung*: Detaillierte Beschreibung der jeweiligen thematischen Einheit, die später als Textvorlage für die Ausstellung genutzt werden kann;
- *Objekte/Präsentationsideen*: Auflistung der gewünschten Objekte sowie (falls vorhanden) Abbildungen der Objekte (samt Abmessungen) und/oder einzelne Präsentationsideen wie Fotos, Grafiken, Tabellen, benötigte Ausstellungstechnik wie z.B. Monitore etc. zur Vermittlung der geplanten Ausstellungsinhalte, ebenso erste Ideen zur Visualisierung und (grafischen bzw. räumlichen) Gestaltung;
- *Objekttexte*: Ausformulierung der Objekttexte (die in der Regel zu einem späteren Bearbeitungszeitpunkt entstehen);
- *Provenienz*: Herkunft der Objekte, inkl. konservatorischer Vorgaben für ihre Präsentation;
- *ggf. Sonstiges*: offene Spalte für Ideen, Kommentare etc.

Feinkonzept: Objekte und Ausstellungstexte

Die Arbeiten des Drehbuchs gehen nach und nach in eine immer detaillierter werdende Feinplanung über, die oftmals bereits mit der Ausstellungsgestaltung stattfinden kann. Letztlich werden in dieser Phase die Objekte, Haupttexte und Objekttexte in enger Absprache mit der Ausstellungsgestaltung endgültig festgelegt.

Die konkrete Auswahl der Objekte unterliegt dabei unterschiedlichen Prämissen. Zum einen muss das Objekt die gewünschte Aussage der jeweiligen Themeneinheit transportieren – und für die späteren Besucher*innen verständlich sein. Zum anderen muss das Objekt verfügbar sein – je nach Objekt kann über eine Leihe oder einen Ankauf nachgedacht werden. Allerdings können Objekte aus ganz unterschiedlichen Gründen weder käuflich zu erwerben noch ausleihbar sein. Wichtig ist daher für zentrale Präsentationseinheiten stets eine Alternativlösung mitzudenken. Objekte müssen auch danach ausgesucht werden, wie sie gestalterisch in die Ausstellung integriert werden können und ob der vorhandene Platz ausreichend ist.

Objekthandling

In der Regel müssen für Ausstellungen zahlreiche Objekte, die im Erarbeitungsprozess von Kurator*innen recherchiert worden sind, ausgeliehen werden. Dafür sollten, egal ob die Leihgeber Privatpersonen oder Institutionen (Museen, Archive etc.) sind, unterschiedliche Arbeitsschritte durchgeführt werden:

- **Leihvertrag:** Für jedes Objekt wird ein Leihvertrag geschlossen, in dem u. a. die Leihfrist, die Gesamtversicherungssumme und weitere Pflichten des Leihnehmers festgelegt werden. (Ein Blankoleihvertrag kann auf den Seiten des Deutschen Museumsbundes als Word-Datei heruntergeladen werden.)
- **Zustandsprotokoll:** Der Erhaltungszustand des Objekts wird vor der Ausleihe schriftlich dokumentiert und ist Teil des Leihvertrags.
- **Transport:** Die Art des Transports sowie der Verpackungsart wird ebenfalls vertraglich festgelegt. In jedem Fall sind qualifizierte Objektspeditionen für den Hin- und späteren Rücktransport zu wählen.
- **Versicherung:** Die Leihobjekte werden zu Lasten des Leihnehmers „von Nagel zu Nagel“ versichert. Dies meint, dass das Objekt ab der Abnahme beim Leihgeber bis zur Wiederkehr versichert wird.
- **Inventarisierung:** Bei Ankunft im Museum werden die Leihobjekte inventarisiert, Größen- und Materialangaben eingepflegt.

Auf Basis der genutzten Objekte können dann sowohl der Haupttext der Ausstellungseinheit als auch die jeweiligen Objekttexte verfasst werden. Wichtig ist hierbei immer der Blick auf das zu erwartende Publikum. Die Texte müssen derart verfasst werden, dass Besucher*innen die teils komplexen Inhalte einer Ausstellungseinheit verstehen können. Die meist sehr kurz gehaltenen Objekttexte geben darüber hinaus weitere Informationen, nennen aber auch ggf. Leihgeber (siehe Infobox Ausstellungstexte).



Abb. 1: Von Martin Lücke kuratiert: Ausstellung *We're Only in It ...* im rock'n'popmuseum, 2016 (Foto: Frank Schürmann).

Ausstellungstexte

Ausstellungstexte geben Besucher*innen Hintergrundinformationen und Erklärungen, um Objekte in einen Kontext einordnen zu können. Zwar kommen Besucher*innen nicht zum Lesen in eine Ausstellung, wollen aber mit Hilfe der Texte schnell und einfach Informationen zur Ausstellungseinheit oder zum Objekt erhalten. Wichtig für das Verfassen von Ausstellungstexten ist eine adressatenorientierte Schreibweise, denn die Texte werden (in der Regel) nicht für Expert*innen, sondern interessierte Laien geschrieben. Aufgrund dessen müssen die Texte sprachlich einfach gehalten werden und weitestgehend auf Fremd-, Fach- und Füllwörter verzichten. Aktive Formulierungen sind passiven zu bevorzugen, der Satzbau muss einfach gestaltet sein, Schachtelsätze sind zu vermeiden.

In einer Ausstellung können bis zu vier Textkategorien eingesetzt werden:

- Der Einführungstext bietet die grundlegende Hinführung zum Thema sowie Informationen zum Aufbau der Ausstellung.
- Thementexte gliedern die Ausstellung in die unterschiedlichen Themenbereiche.
- Objekttexte liefern detaillierte (Hintergrund-)Informationen zum ausgestellten Objekt.
- Objektinformationen nennen Leihgeber, Objektart, -material etc.
- Objekttexte und Objektinformationen können auch zusammengefasst werden. Je nach Textart umfassen die unterschiedlichen Textkategorien zwischen 500 und max. 1.500 Zeichen. Das Textdesign muss leserlich und ansprechend gestaltet werden. Auf ausreichend große, schnörkelfreie Schriftarten ist zu achten, ebenso auf eine besucher*innenfreundliche Anbringung von Texttafeln. Einzelne Themen oder Objekte können über einen Katalog und/oder Audio-guide vertieft werden.

Sonstiges

Den Kurator*innen obliegen im Verlauf der Ausstellungserarbeitung – in Abhängigkeit von der Größe und damit von der personellen Ausstattung des Museums – ggf. weitere (Teil-)Aufgaben, die hier kurz skizziert werden.

- *Rechtliche Aspekte:* Hierunter fallen alle Klärungen von Rechten (z.B. Urheberrechte) oder auch die vertragliche Ausgestaltung von Objektleihgeberverträgen (siehe Infobox Objekthandling).
- *Vermittlung/Museumspädagogik:* Im Zuge der stetigen Erweiterung musealer Angebote wird dem Feld der museumspädagogischen Vermittlungsarbeit immer mehr Raum gegeben. Über die Präsentations- und Ausstellungsziele hinaus können schon im Vorfeld durch Kurator*innen Ideen für vermittelnde Zusatzangebote erarbeitet werden, um unterschiedliche Besucher*innengruppen an die Ausstellung heranzuführen. Dies kann sich auf Schüler*innen beziehen, aber auch auf andere Zielgruppen. Je nach Budget und personeller Kapazität können hierbei vielfältige niederschwellige Angebote entstehen.
- *Ausstellungskatalog:* Schon in einem frühen Erarbeitungsstadium muss der Katalog zur Ausstellung geplant werden. Hierbei sind unterschiedliche Ansätze möglich. Entweder kann der Katalog – wie bei einer Kunstaussstellung – die Objekte in den Fokus rücken. Oder aber die Thematik der Ausstellung lässt sich durch vertiefende Texte (externer Autor*innen) erweitern. Der Katalog kann dann auch als Nachschlage- wie auch als Vermittlungswerk eingesetzt werden.
- *Audiovisuelle Medien:* Die Vermittlung der Ausstellungsinhalte und -geschichten erfolgt oftmals auch über audiovisuelle Medien. Hier obliegt der/dem Kurator*in die Auswahl der Medien (Musik, Filme, Interviews etc.). Mediengestalter*innen haben die Aufgabe, die entsprechenden audiovisuellen Einheiten zu produzieren. Die dafür zwingend erforderliche Klärung der Rechte obliegt oftmals auch den Kurator*innen. Fragen zur konkreten Soundgestaltung (z.B. offener Klang vs. Kopfhörer) werden zwischen Kurator*in und Ausstellungsgestaltung geklärt.

Fazit

Es ist deutlich geworden, dass die Aufgaben von Kurator*innen überaus vielfältig, facettenreich und zeitintensiv sind. Je nach Größe des Museums kann die konkrete Arbeit unterschiedliche (Teil-)Aspekte umfassen. Darüber hinaus ist ein*e Kurator*in Schnittstelle und Bindeglied zu weiteren relevanten Bereichen wie Ausstellungs- und Mediengestaltung, aber auch Museumspädagogik. Eine Blaupause dafür, wie sich einer Ausstellung kuratorisch zu nähern ist, existiert zwar nicht, jedoch bilden zentrale Dokumente wie das beschriebene Drehbuch einen wichtigen Kern der Arbeit, auf den immer wieder zurückgegriffen werden kann.

Literatur

Baker, Sarah/Istvandity, Lauren/Nowak, Raphael: *Curating Pop. Exhibiting Popular Music in the Museum*. New York 2019.

Gumbrecht, Hans Ulrich: *Was am „Kuratieren“ nervt*. FAZ online, 03.08.2012. URL: <https://blogs.faz.net/digital/2012/08/03/warum-kuratieren-nervt-80/> (Abruf: 01.06.2021).

Leonard, Marion: *Constructing Histories through Material Culture: Popular Music, Museums and Collecting*. In: *Popular Music History* 2/2 (2007), S. 147–167.

Schärer, Martin A.: *Die Ausstellung. Theorie und Exempel*. München 2003.

Scholze, Jana: *Medium Ausstellung*. Bielefeld 2004.

Tietenberg, Annette: *Was heißt „kuratieren“ heute?* URL: <https://www.ifa.de/blog/beitrag/was-heisst-kuratieren-heute/> (Abruf: 01.06.2021).

Ziese, Maren: *Kuratoren und Besucher. Modelle kuratorischer Praxis in Kunstaustellungen*. Bielefeld 2010.

Empfohlene Literatur

ARGE Schnittpunkt: *Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis*. Köln 2013.

Aumann, Philipp/Duerr, Frank: *Ausstellungen machen*. Paderborn 2014.

Cortez, Alcina: *The Curatorial Practice of Exhibiting Popular Music in Portugal at the Beginning of the Twenty-First Century: An Overview*. In: *Revista Portuguesa de Musicologia* 2/2 (2015), S. 297–324.

Dawid, Evelyn und Schlesinger, Robert (Hg.): *Texte in Ausstellungen. Ein Praxisleitfaden*. Bielefeld 2012.

Lücke, Martin: *„We’re Only in It for the Money – Musik als Ware“*. Münster 2016.

Lücke, Martin: *Wie erkläre ich es der Zielgruppe?* In: *Musikausstellungen. Intention, Realisierung, Interpretation*. Hg. von Andreas Meyer. Hildesheim 2018, S. 335–360.

Marincola, Paula: *What Makes a Great Exhibition?* Philadelphia 2004.

Meyer, Andreas (Hg.): *Musikausstellungen. Intention, Realisierung, Interpretation*. Hildesheim 2018.

O’Neill, Paul: *Curating Subjects*. London 2007.

Obrist, Hans Ulrich: *A Brief History of Curating*. Zürich 2009.

Sternfeld, Nora: *Kuratorische Ansätze*. In: *Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis*. Hg. von ARGE Schnittpunkt. Köln 2013, S. 73–80.

Tannert, Christoph/Tischler, Ute: *Men in Black. Handbuch der kuratorischen Praxis*. Frankfurt a. M. 2004.

Jörg Stauvermann

Vom Konzept zur Ausstellung. Die Aufgabe von Ausstellungsgestaltung und Szenografie am Beispiel *Ludwig lebt! Beethoven im Pop*

Das Jahr 2020 war geprägt vom 250. Geburtstag Ludwig van Beethovens. Corona bedingt wurde die erste große Ausstellung zu Beethovens Einflüssen auf die Popkultur erst im Jahr 2021 im Gronauer rock'n'popmuseum gezeigt.

Im Jahr 2018 hatten sich Lehrende und Studierende der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster mit dem Thema Ludwig van Beethoven und seinen Auswirkungen auf die Popkultur beschäftigt. Ausgehend von der Breite der Rezeption seines Werkes wurden unterschiedliche Kunstsparten untersucht: Die Spuren seines Wirkens fanden sich nicht nur in der Musik, sondern auch in Literatur, Film und bildender Kunst. Die umfassenden Ergebnisse wurden gemeinsam mit dem rock'n'popmuseum in ein erstes Manuskript für ein Ausstellungsprojekt transferiert. Die erste konzeptionelle Einordnung fand dabei auf Basis der Kunstsparten statt.

Wettbewerb / Briefing

Im Rahmen eines Wettbewerbs entwickelte ich erste Vorschläge zur gestalterisch-konzeptionellen Umsetzung. Dabei spielten die bereits vorliegenden Inhalte, die zu bespielenden Räume und die technischen Vorgaben des Auftraggebers eine zentrale Rolle, in diesem Fall das akustische Leitsystem der Firma USOMO. Mit diesem Audiosystem sind Interaktionen des Publikums mit Exponaten nahezu ausgeschlossen. Auch das wirkte sich auf das Konzept unmittelbar aus.

Ich stellte mir also folgende Fragen:

- Wie schaffe ich Räume, die die Besucher*innen unmittelbar in die Vergangenheit schicken?
- Wie integriere ich die unterschiedlichsten Inhalte aus verschiedenen Themengebieten und Medien?

- Wie sollen Schwerpunkte des inhaltlichen Konzepts hervorgehoben werden?
- Wie entsteht ein harmonisches Gesamtgefüge, das eine hohe Aufenthaltsqualität schafft?

Grundlagen

Nach der Recherche und der Analyse von spätbarocker bzw. klassizistischer Kultur und Architektur entstand die Idee, Räume zu entwerfen, die diese historische Atmosphäre widerspiegeln. Stoffbespannte Wände – wie es sie auch in münsterländischen Wasserschlossern gibt, womit der lokale Bezug geschaffen wäre – mit vielen gerahmten Gemälden, knarrende Holzfußböden und ausgewählte Einzelmöbel hielt ich für geeignet, diese ‚Stimmung‘ des 18. und 19. Jahrhunderts zu transportieren. Das gesamte Design der Ausstellung setzte sich somit aus drei Bausteinen zusammen.

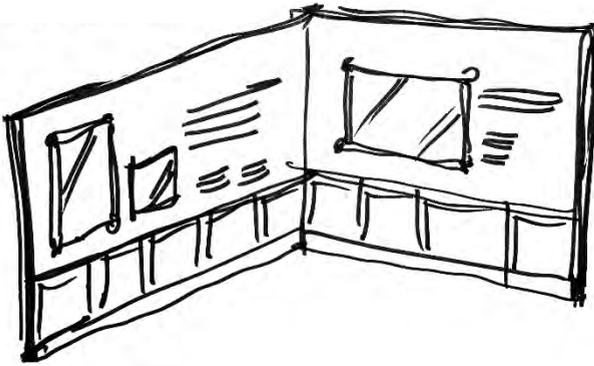


Abb. 1: Über erste Skizzen wurde die gestalterische Ausrichtung visualisiert (Abb.: Jörg Stauvermann, 2020).

Baustein 1: Farben

Bei der Auswahl und Definition von Farben achtete ich auf inhaltliche, hier: historische Bezüge. Es gibt Farben, die symbolisieren eine bestimmte Epoche oder ein Themenfeld. Diese galt es zu finden bzw. zu bestimmen, um den gewünschten Eindruck zu erzielen. Also wählte ich einen Farbkanon, der sowohl die zeitgenössische Welt Beethovens als auch die der Popkultur, um die es in der Ausstellung geht, charakterisiert. Insgesamt legte ich zehn Farben fest, darunter Opiumgelb, Brokatgrün, Perücken-grau oder Schildpattbleu.



Abb. 2: Übersicht der definierten Farben, die die Grundlage der Ausstellung bildeten (Abb.: Jörg Stauvermann, 2020).

Baustein 2: Schriften

Das zweite Grundelement war die Festlegung der Typografie. Auch hier wählte ich den Zugang über die Inhalte und entschied mich mit Spectral (angelehnt an Schriften aus dem 17. Jahrhundert), Sequel Sans (20. Jh.) und Revista (20. Jh.) für die drei Schriftfamilien, die hervorragend miteinander zu kombinieren sind und die ganze Bandbreite der Ausstellung abbilden. Gleichzeitig erfüllen sie die generellen Anforderungen an Ausstellungsschriften (siehe Infobox Schriften).

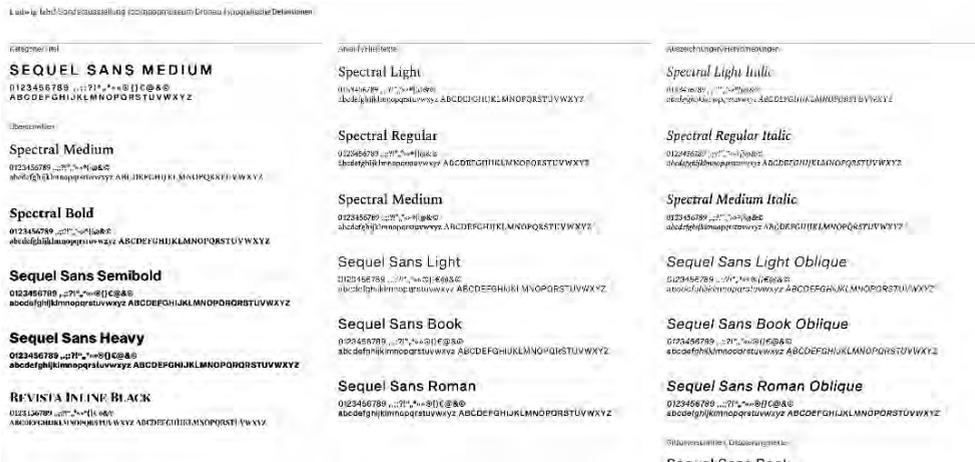


Abb. 3: Eine erste Übersicht der Schriften mit einer inhaltlich-technischen Einordnung hilft dabei, den Überblick über die verschiedenen Anforderungen zu behalten und Stilvorlagen zu erstellen (Abb.: Jörg Stauvermann, 2020).

Schriften

Schrift ist eines der wichtigsten grafischen Stilmittel, das in Ausstellungsgrafik eingesetzt wird. Durch eine präzise Definition und Kombination von unterschiedlichen Schriftfamilien und -schnitten kann man den Charakter von Erscheinungsbildern prägen. Die umfassende Beschäftigung mit Schrift ermöglicht dabei, gestalterische Kombinationen zu entdecken, die eine zentrale visuelle Klammer der Ausstellung bilden. Dabei sind Schriften natürlich zur Vermittlung von Themen oder zur Orientierung unerlässlich. Schrift kann sehr groß dimensioniert werden, z. B. bei raumfüllenden Texten, muss aber auch in kleinen Schriftgrößen sehr gut lesbar bleiben, z. B. bei Hinweisen auf Lizenzgeber. Je nach Lichtverhältnissen und Inszenierungen, sollten die Inhalte, die über Schrift transportiert werden, angenehm zu lesen sein – für ein älteres Publikum, aber auch im Sinne der Inklusion. Mithilfe der Schriftgröße können Besucher*innen sogar navigiert werden. So kommen sie nah an die Ausstellungseinheit, wenn der Text klein ist. Bei großer Schrift nimmt man Abstand. Mittlerweile sind viele Schriftfamilien so gut ausgebaut, dass auch bei mehrsprachigen Ausführungen die Gestaltung keine Abstriche machen muss.

Baustein 3: Dekore

Die Dekore der Stoffe entwarf ich dazu vollständig neu. Die auf den ersten Blick historisch anmutende Wandabwicklung überrascht durch serielle Dekore, basierend auf bekannten Piktogrammen – von Social Media, technischen Icons bis zu Popkultur- oder Computer-Symbolen. So entstanden trotz ihres offensichtlichen historischen Flairs nun vollkommen aktuelle Wandbehänge, die die Vergangenheit nur scheinbar zitierten.

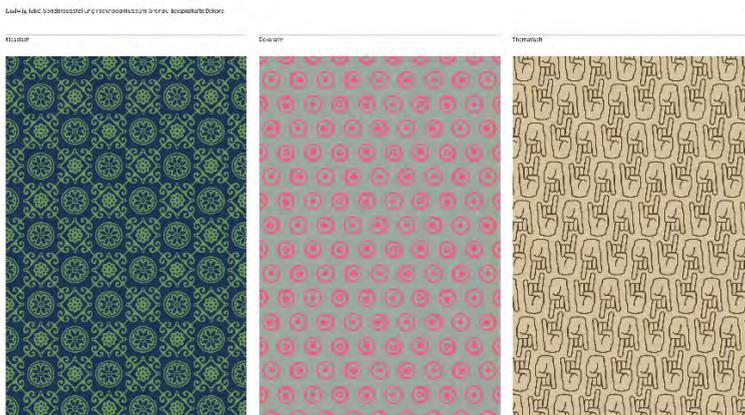


Abb. 4: Die Grundlagen für alle Dekore waren mehr als 70 einzelne Piktogramme, aus denen die späteren Dekore entworfen wurden (Abb.: Jörg Stauvermann, 2020).

Über die integrierten Icons gelang der Transfer in die heutige Popkultur, dies sollte jedoch durch die kontrastarme Gestaltung der Icons den Besucher*innen erst auf den zweiten Blick auffallen.



Abb. 5: In Originalgröße produzierte Druckmuster ermöglichten dem gesamten Team schon am Anfang einer Ausstellungsplanung die Überprüfung von Schriftgrößen, Farben, Kontrasten, Formaten usw. (Abb.: Jörg Stauvermann, 2020).

Der gestalterische Rahmen war also abgesteckt. Auf dieser Grundlage visualisierte ich erste Bereiche der Ausstellung, um Zusammenhänge, Abhängigkeiten und Lösungen aufzuzeigen. Das grafisch-räumliche Konzept stellte ich vor und stimmte es in Details mit dem Auftraggeber ab.

Im Anschluss entstand die Raumstruktur mit den verschiedenen Themenbereichen. Im Fall der Beethoven-Ausstellung gab es dabei eine erste Fassung. Der historische Beethoven und ausgewählte Themen, die sich an den ‚Hits‘ Beethovens orientierten, sollten in eigens gebauten Räumen im Untergeschoss platziert werden. Der Darstellung des wissenschaftlichen Diskurses zu Mythos und Antimythos war in einer labyrinthähnlichen Struktur im Obergeschoss vorgesehen. Die Idee einer Labyrintharchitektur entstand aus der breiten Fächerung der Inhalte, die vollkommen unterschiedliche Geschichten beinhalteten.

Inhaltlich-konzeptionelle Entwicklung

Die grafische und räumliche Konzeption einer Ausstellung beginnt immer mit der umfassenden Recherche und der Auseinandersetzung mit den Inhalten sowie angrenzender Themen, die sich häufig erst aus der Recherche ergeben, mit historischen oder gesellschaftlichen Bezügen und der jeweiligen Umgebung. Dabei kann es interessant sein, den historischen Ort, den Ausstellungsort oder die Region des Haupteinzugsgebietes der Besucher*innen zu überprüfen. Im Fall der Beethoven-Ausstellung haben wir dazu u. a. Begriffe aus dem Münsterland verwendet, die nur von der lokalen Bevölkerung, die den entsprechenden Dialekt spricht, verstanden werden kann. Nach der Auswertung aller relevanten Aspekte, entsteht ein Begriffskatalog, der die Grundlage für die einzelnen Bereiche bildet. Daraus leiten sich dann Schwerpunkte ab, die die gestalterischen Aufgaben festlegen.



Abb. 6: Beispielhafter Auszug der Kurzübersicht ausgewählter Begriffe (Abb.: Jörg Stauvermann, 2020).

Ausstellungsdrehbuch

Gemeinsam entwickelten das rock'n'popmuseum, die wissenschaftlichen Kuratoren und das Gestaltungsteam auf dem Raster der räumlichen Themenzuordnung das ‚Drehbuch‘. In diesem digitalen Dokument wurden alle Bereiche, Elemente, Texte, Medien, Exponate, Dimensionen usw. niedergelegt (vgl. auch den Beitrag zum Kuratieren in diesem Band, S. 103 ff.). Die Basis war eine Internetplattform, Google Docs, auf die alle Beteiligten zugreifen und dort auch Änderungen am Tabellendokument vornehmen konnten. Eine Spalte der Tabelle war der Zuordnung von Aufgaben an die Beteiligten des Projekts vorbehalten. Die farbliche Kennzeichnung abgearbeiteter Verantwortlichkeiten ermöglichte es, dass der Bearbeitungsstatus jederzeit ablesbar war. Damit wurde das ‚Drehbuch‘ zum zentralen Element der stets aktualisierten Kommunikation und damit eine unverzichtbare Voraussetzung der Zusammenarbeit eines Teams, das über ganz Deutschland verteilt war.

Abb. 7: Kleiner Ausschnitt mit einem Beispiel zum Zwischenstand des Ausstellungsdrehbuchs zu *Ludwig lebt!* (Abb.: rock'n'popmuseum, 2020).

Auditive Planung

Während des Ausstellungsbesuchs tragen die Besucher*innen Kopfhörer. Das USOMO-Audiosystem lokalisiert den jeweiligen Besucher und spielt dann entsprechend der Position Audiodateien ein. Das können gesprochene Texte oder Musik, aber auch synchronisierte Tonspuren von Videos oder akustische Effekte sein. Wir beschloßen, im Sinne der Inszenierung eine Form der akustischen Szenografie zu implementieren.

In diesem Konzept navigierten verschiedene Sprecher*innen die Besucher*innen durch die Ausstellung und erläuterten über einleitende Worte die kommenden Passagen. Überlagernde Sounds schufen eine akustische Atmosphäre, die die Besucher*innen nicht nur informierte, sondern Spannungsbögen aufbaute und auch anregende Unterhaltung bot.

Rebriefing

Die Inhalte und das Ausstellungsdrehbuch mit den vorgeschlagenen Exponaten lagen nun vor. Es blieben scheinbar nur noch Kleinigkeiten, die geklärt werden mussten. Als nächster Schritt der Ausstellungsproduktion folgte ein einwöchiger Workshop des Museumskurators, des konzeptionellen Beraters und mir. Aus der Perspektive der Besucher*innen prüften wir das Ausstellungskonzept auf inhaltliche Stimmigkeit, auf die Nachvollziehbarkeit für die Besucher*innen, auf die Stringenz der räumlichen Abfolge der Themenaufarbeitung und nicht zuletzt auch auf den unterhaltenden Charakter der gebotenen Informationen.

Am Ende dieser Woche ergaben sich zentrale Änderungen, die Auswirkungen auf beide Geschosse hatten. Im Detail hatte sich gezeigt, dass die wissenschaftlichen Ergebnisse weiterer Erläuterung durch die Fachkuratoren bedurften, um sie einem breiten Publikum in verständlicher Form präsentieren zu können. Der vorgelegten Materialfülle fehlte es an Pointierungen, die als Schlüsselbegriffe für das Konzept und die Gestaltung unverzichtbar sind.

Das grundsätzliche Prinzip der Raumgestaltung und der grafischen Struktur behielten wir bei, überarbeiteten aber die Raumabfolge und die inhaltliche Staffelung im Untergeschoss, das Obergeschoss konzipierten wir komplett neu.

Das Untergeschoss

Abweichend vom ersten Konzept starteten wir jetzt im Treppenhaus mit einem allgemeinen Einstieg. Wir planten eine große Auswahl an Beethoven-Tonträgern, stellten seine Erfolge im Vergleich mit nationalen und internationalen Popstars her und nahmen Bezug auf die Voyager-Mission, die eine kulturelle Selbstdarstellung der Menschheit als Audio-Information in Form von Tonträgern, darunter Beethovens 9. *Sinfonie*, ins All transportierte.

Der zeitgenössische Beethoven als Popstar

Im darauf folgenden Raum wurde der zeitgenössische Beethoven thematisiert. Bereits zu seinen Lebzeiten entwickelten sich Strukturen, die Ähnlichkeiten zu dem aufweisen, was heute unter Pop verstanden wird. Beethovens Biografie wurde im Spiegel aktueller Popterminologie präsentiert, um die Analogien der Karriere des zeitgenössischen Beethovens zur heutigen Starkultur herauszuarbeiten. So wurde auch in der Lesart des

Pop nachvollziehbar, was ihn berühmt machte und wieso er immer noch eine Blaupause für die Betrachtung heutiger Popstars sein kann.

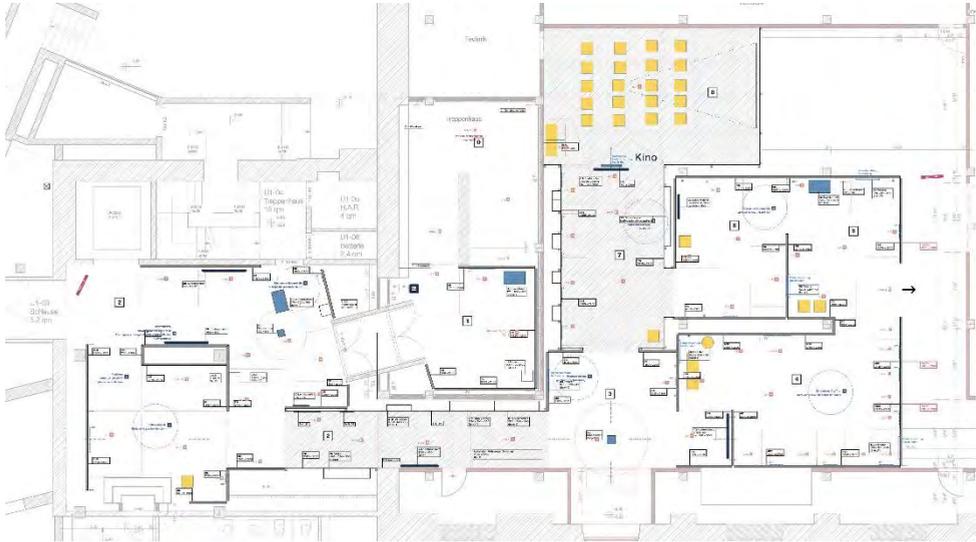


Abb. 8: Über die Planungssoftware (hier ein Auszug) werden alle erforderlichen Informationen für die verschiedenen Gewerke in Ebenen angelegt. So können je nach Produzent*in relevante Daten ein- und ausgeblendet werden, die Gesamtzusammenhänge bleiben aber erhalten (Abb.: Jörg Stauvermann, 2020).



Abb. 9: Blick ins Foyer von *Ludwig lebt!* (Foto: Thorsten SchmidtKord Fotografie, 2021).

Dank des Archivs des Beethoven-Hauses hatten wir zwar Zugriff auf historische Dokumente, durften diese jedoch lediglich als Reproduktionen von Digitalisaten den Besucher*innen präsentieren. Um das historische Ambiente zu wahren, entschieden wir, durch die Bearbeitung der Reproduktionen eine künstliche Patina von scheinbar 200

Jahren zu kreieren. In diesem Kontext stehen auch völlig frei erfundene Exponate wie z.B. ein Tour-T-Shirt eines imaginären zeitgenössischen Beethoven-Fans mit Tourdaten, Beethoven-Konterfei und Teeflecken. Die Absurdität eines solchen Exponats führte den Besucher*innen den überraschenden Umgang mit dem Mythos Beethoven in dieser Ausstellung vor Augen.



Abb. 10 Das Zusammenspiel von Grafik, Raum und Exponaten wird hier sehr deutlich (Foto: Thorsten SchmidtKord Fotografie, 2021).

So nahmen wir im historischen Teil der Ausstellung immer wieder Bezug auf tatsächliche Geschehnisse und transformierten diese in die Gegenwart. Ein Beispiel dafür war seine Virtuosen-Reise 1796, die Beethoven nach Prag, Leipzig, Dresden und Berlin führte. Als Exponate dienten neben besagtem Tour-T-Shirt ‚echte‘ Postkarten und ‚originale‘ Verträge mit Rotweinflecken am Rand. Im vermeintlichen Foyer der Veranstaltungsräumlichkeiten hörte man über die Kopfhörer des Audiosystems Stimmen in verschiedenen Dialekten: Besucher*innen der jeweiligen Konzerte. Eine Tschechin, die ihn gerne näher kennengelernt hätte. Einen Berliner, der „allet dufte findet“. Und eine Rheinländerin, die ihm zu allen Konzerten hinterher reist. Echte Fankultur, wie sie heutzutage jede*r kennt.

Wie Beethoven Geld verdient hat, wurde über ein Lehrvideo im Comicstil erklärt. Von Auftragsarbeiten, Produktpiraterie, Vertragsbrüchen, Lizenzstreitereien, Benefizkonzerten, All-Star-Bands bis hin zum Vertrieb von Werbematerial hat Beethoven nichts ausgelassen.

Die Präsentation von Musik, Geräuschen und Stimmen via Audiosystem gehörte zu den zentralen Aspekten der Ausstellung. Getreu des Titels „Ludwig lebt“ führte Beethoven selbst durch die einzelnen Bereiche der Ausstellung. Ein professioneller Werbetexter hatte dafür die Texte im Bonner Dialekt geschrieben, die von einem Schauspieler eingesprochen und im Tonstudio produziert wurden.



Abb. 11: Es ist gut zu sehen, dass auch in früheren Jahren die Fans nur ein einziges T-Shirt während der gesamten Tournee getragen haben (Foto: Thorsten SchmidtKord Fotografie, 2021).



Abb. 12 Aus den Digitalisaten des Beethoven-Hauses lassen sich sehr authentisch wirkende Dokumente entwickeln (Foto: Jörg Stauvermann, 2021).

Wie beim Raumdesign spielte die Ausstellung auch hinsichtlich der auditiven Elemente mit dem Vexieren zwischen historischer Realität und popkultureller Interpretation. Beabsichtigte Überzeichnungen von Kontexten übernahmen in diesem Konzept eine

wichtige Rolle und durften durchaus als augenzwinkerndes Statement zu den Hypes heutiger Popkultur verstanden werden. Die präsentierten Objekte bzw. Reproduktionen fungierten lediglich als Andockpunkte für dieses Gesamtnarrativ. Darf man den Erfolg und die Kritik der Besucher*innen zum Maßstab nehmen, wurde dieses Ausstellungenskonzept durchaus verstanden.

Die Übergangssituation und der Bereich Hits



Abb. 13: Ein Sammelsurium an skurrilem Merchandise führt den Blick aus der Vergangenheit in die Gegenwart (Foto: Thorsten SchmidtKord Fotografie, 2021).

Bevor der zweite große Ausstellungsbereich mit seinen Hits und den entsprechenden Auswirkungen auf unsere Gegenwart begann, zeigten wir eher klassisch ein Sammelsurium an Büchern, Objekten und Merchandise-Artikeln.

Das Spektrum reichte von den ersten Biografien bis zur aktuellen Beethoven-Graphic-Novel. Ferner waren enthalten: Gedenkmünzen, Stoffpuppen, Briefmarken, Tassen, Skulpturen und Solarfiguren. Die Inszenierung hier verstand sich als Übergangsbereich zwischen dem zeitgenössischen Beethoven und der Beethoven-Rezeption in der Popkultur. Sie wich deshalb von der übrigen ‚historischen‘ Wandgestaltung ab. Schwarze Wände mit eingerückten und dezent beleuchteten Vitrinen dienten hier auch als Ruhepol im Sinne einer Rhythmisierung der Gestaltung, die sowohl multimediale Spannungsbögen aufbaute als auch ‚ruhigere‘, sinnlich und kognitiv weniger beanspruchende Elemente integrierte.

Grundriss

Der Grundriss einer Ausstellung wird zunächst anhand der Inhalte und des zu erwartenden Stroms der Besucher*innen entwickelt. Die vorgegebene Architektur spielt auch eine Rolle, aber eher hinsichtlich der Versorgung mit Strom und Daten sowie anhand von Zwangspunkten. Es ist nicht immer ganz leicht, sich von Vorgaben zu lösen. Einen Versuch ist es allerdings immer wert. Ganz besonders dann, wenn es darum geht, gewohnte Bereiche zu durchbrechen und neue Räume zu schaffen. Grundrisse sollten immer interessante Blickbeziehungen – auch über Raumgrenzen hinweg – schaffen. Inhaltliche und szenografische Höhepunkte sind dabei Ausgangspunkte für die weitere Definition von Bereichen, die ergänzend wirken oder darauf aufbauen. Nicht zuletzt gilt es, die Räume auch im Sinne der Barrierefreiheit zu konzipieren. Inklusion ist in historischen Räumen nicht immer einwandfrei möglich, sollte dennoch selbstverständlich sein und konsequent auf die jeweiligen Möglichkeiten überprüft werden.

Auf die Übergangssituation folgten vier Themenbereiche, die jeweils einem Hit zugeordnet waren.

Diese zeigten wir jetzt, beginnend mit *Für Elise*. Bei allen Hits begannen die Planungen mit der Frage nach den Inspirationen und Intentionen Beethovens für die entsprechende Komposition. Entlang dieser Schlüsselbegriffe vollzog sich die Auswahl der Exponate und Medien, aber auch die Bewertung des Umgangs der Popkultur mit den Vorlagen Beethovens. Dazu zeichnete ein erfahrener Illustrator die jeweiligen Motive, die jedem Bereich als Key-Visual (Schlüsselbild) vorangestellt wurden. Diese Key-Visuals markierten in Sichtachsen die thematische Erschließung der Räumlichkeiten.



Abb. 14: Die Inszenierung der Hits zielte am Stärksten auf die Atmosphäre eines Münsterländischen Wasserschlosses ab (Foto: Thorsten SchmidtKord Fotografie, 2021).



Abb. 15: Da bis heute nicht geklärt wurde, für welche Elise Ludwig van Beethoven sein bekanntestes Klavierstück geschrieben hat, haben wir das bisher einzige Gruppenbild aller in Frage kommenden vier Elisen zeichnen lassen (Abb.: Tobi Dahmen, 2020).

Produktion

Die Produktion der Ausstellung realisieren unterschiedliche Gewerke. Einheimische Unternehmen wie Schreinereien, Malereibetriebe oder Werbeagenturen können dabei als mittel- bis langfristige Partner beauftragt werden. Bei komplexen Zusammenhängen und Anforderungen, die vom handwerklichen Standard abweichen, und kurzen Produktions- und Montagezeiträumen ist die Integration von erfahren Produzenten unerlässlich. Gerade die Entwicklung von individuellen Lösungen und die Integration von Medien und Technik erfordern zuverlässige und kompetente Partner. Dasselbe gilt für die Film- und Audioproduktion oder für Programmierungen von partizipativen Elementen. Ein eindeutiger Zeitplan im Sinne eines Bauzeitenplans mit der Übersicht aller Gewerke und deren Schnittstellen sollte jeder Beauftragung zugrunde liegen. Auch bei Ausschreibungsunterlagen ist ein erster grober Zeitplan empfehlenswert. Von der ersten Ideenskizze bis zur Eröffnung sollten die unterschiedlichen Planungs- und Bauphasen rechtzeitig berücksichtigt werden. Sowohl für Planungsbüros als auch für Auftraggeber entsteht so von Anfang an eine solide Grundlage für den gesamten Zeitraum der Zusammenarbeit. So können Verzögerungen sofort überprüft werden, gerade auch im Hinblick auf anschließende Gewerke.

Als redundantes Element gab es für jeden Hit einen kleinen Bereich, in dem das Originalstück in einer teilweise verkürzten Fassung zu hören war. Danach ging es weiter mit verschiedenen inhaltlich-konzeptionellen Schwerpunkten zur *Mondscheinsonate*, der 7. und der 9. *Sinfonie*. Alle Räume bekamen eigene Grundfarben und Dekore aus dem definierten Farb- und Icon-Kanon.

Für die verschiedenen Hits galt es, eigene Stimmungen zu erzeugen. Der homogene Raumeindruck eines historischen Gebäudes sollte gewahrt bleiben. Akustische Effekte wie knarrende Holzdielen oder Geräusche aus Nebenräumen, z. B. klappernde Kaffeetassen, unterstützten dieses Raumambiente.

Das Obergeschoss

Das bereits erwähnte Gespräch mit einem der Kuratoren, bei dem uns der Beat der 5. *Sinfonie* („Ta-Ta-Ta-Taaa“) nochmal in neue Zusammenhänge gesetzt wurde, führte zu einer Neukonzeption der gesamten Etage.

Wir machten Beethoven tanzbar und integrierten verschiedene Themen miteinander. Die neue musikalische, visuelle und räumliche Klammer bildete die 5. *Sinfonie*. Im Obergeschoss betrat man nun die Disco Ludwig the Fifth! Eine klassische Großraumdisco mit verspiegelten Stelen, großformatigen Projektionen, Discokugel, Bar und einem echten Dancefloor. Die Inszenierung griff zwei der großen Filmklassiker der Popkultur auf, die Beethoven referenzieren: *Saturday Night Fever* und *A Clockwork Orange*.



Abb. 16 Eine Großraumdisco ist nicht gerade das Erste, was man mit Ludwig van Beethoven verbindet (Foto: Thorsten SchmidtKord Fotografie, 2021).

Der Dancefloor mit selbstleuchtenden Feldern im Format von einem Quadratmeter und mit einem Raster von fünf mal fünf Feldern bot tatsächlich die Möglichkeit, zu Beethoven zu tanzen. Interaktion wurde möglich, obwohl das technische System

USOMO dies nahezu ausschließt. Durch die präzise Lokalisierung des Audio-Systems hörten die Besucher*innen auf jedem der 25 quadratischen Tanzfelder eine andere Interpretation der 5. *Sinfonie*. Mehr als 60 Songs nutzen Samples der 5. *Sinfonie*. Ausgewählt haben wir Hip-Hop, Rap, Rock, Techno, Trance, Soul, Disco, Pop und Rock'n'Roll.



Abb. 17: Bis ins kleinste Detail haben wir die beiden Filme *Saturday Night Fever* und *A Clockwork Orange* interpretiert (Foto: Thorsten SchmidtKord Fotografie, 2021).

Während die einen Besucher*innen noch tanzten, entdeckten andere die Inszenierung der Korova Milkbar in Anlehnung an die gleichnamige Bar in Stanley Kubricks Verfilmung des Romans von Anthony Burgess *A Clockwork Orange*. Zeitgenössische Künstler*innen zeigten ihre aktuellen Interpretationen von Beethovens Werk in Plakaten und Drucken. Punkbands haben die Optik der Droogs aufgegriffen, die Toten Hosen haben das Stück am Theater inszeniert und internationale Stars wie Kylie Minogue oder die Red Hot Chili Peppers haben Videos gedreht, bei denen sie beide Filme referenzieren.

Referenzen waren der konzeptionelle Anker im Obergeschoss. Anstelle der Kunstbegriffe der Korova Milkbar wie „Moloko“ oder „Vellocet“ platzierten wir Begriffe aus dem Münsterländer Plattdeutsch, die den meisten Menschen vermutlich auch wie Kunstbegriffe vorkommen: „Wiesepinn“ (Besserwisser) oder „obersternäötsk“ (aufsässig, widerspenstig). Und wir ergänzten eine Video-Station im verspiegelten Discodesign, die die Referenz der Referenz der Referenz der 5. *Sinfonie* zeigt. Ausgehend von der Discoversion der 5. *Sinfonie* aus dem Film *Saturday Night Fever* verarbeiteten verschiedene Formate diesen Song immer weiter, bis am Ende sogar der außerirdische Grau-Raum Alien Roger aus der Serie *American Dad* die Melodie aus dem Radio mitsang. Komplettiert wurde die Gesamtinszenierung durch die Neutralisierung der misogynen Puppen aus der originalen Korova Milk Bar.

Gesamtkonzept

Beide Etagen formten sich zu einem popkulturellen Gesamtkonzept, das den wissenschaftlichen Hintergrund mit Unterhaltung mischte und von einem flexiblen Ausstellungsdesign getragen wurde.

Durch das Kopfhörersystem war es in der Ausstellung nahezu still. Für eine Ausstellung mit weit über 180 Audiodateien war das schon bemerkenswert. Neben Ludwig sprach auch Udo Lindenberg, der bekannteste Sohn der Stadt Gronau und Initiator des rock'n'popmuseums, zu den Besucher*innen. Udo Lindenberg übernahm dabei raumorientierende Informationen.

Neben dem Ausstellungsdesign und der Szenografie legte ich Wert auf die grafische Außenwirkung und gestaltete alle weiteren grafischen Elemente. Bei *Ludwig lebt! Beethoven im Pop* habe ich auch das Logo, Plakate, Außenwerbung und Buchtitel entworfen.



Abb. 18: *Key Visual*: Während der Ausstellungsdauer zierte das Titelmotiv ein Big Banner am Museumsgebäude (Foto: Jörg Stauvermann, 2021).

Die Kernmerkmale meiner Projekte kennzeichnen eine ganzheitliche Betrachtung aller Bereiche, inhaltliche Grundlagenarbeit und die Konzeption flexibler visueller und akustischer Systeme. Die Interpretation bekannter Elemente kommt dabei ebenso vor wie die Transformation und Weiterentwicklung von komplexen Strukturen in neue Medialisierungen.

Empfohlene Literatur und Onlinequellen

Quellen zum Projekt

Ludwig lebt! – Projektbeschreibung: URL: <https://www.joerg-stauvermann.de/tag/ludwig-lebt/> (Abruf: 24.11.2021).

Ausstellungsarchiv, rock'n'popmuseum: URL: <https://rock-popmuseum.de/museum-d/ausstellungsarchiv-d.html> (Abruf: 24.11.2021).

Audiovisuelle Quellen

American Dad [Serie]: Roger's alarm – A fifth of Beethoven (via Youtube). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3UoaP2g5MX8> (Abruf: 24.11.2021).

Loriot – Die vollständige Fernseh-Edition (6 DVDs, Warner Home Video, 2007).

Stanley Kubricks Uhrwerk Orange (DVD, Warner Bros./Universal Pictures, 2008).

The Noun Projekt: Icons and Photos for Everything. URL: <https://thenounproject.com/> (Abruf: 24.11.2021).

Who Sampled: Exploring the DNA of Music. URL: <https://www.whosampled.com/Ludwig-Van-Beethoven/Symphony-No.-5/> (Abruf: 24.11.2021).

Nachschlagewerke und Ausstellungsbände

[Ausst.-Kat.] *Ludwig lebt! Beethoven im Pop*. Hg. von Moritz Baßler, Michael Custodis, Thomas Mania und Anna Seidel. Münster 2020.

[Ausst.-Kat.] *Das Buch der Symbole*. Hg. von Ami Ronneberg u. a./Archive for Research in Archetypal Symbolism. Köln 2018.

[Ausst.-Kat.] *Panic Attack! Art in the Punk Years*. Hg. von Mark Sladen und Ariella Yedgar/Barbican Art Gallery. London 2007.

Arbeitsgemeinschaft Wohnzirkel Detmold (Hg.): *7. Farbige Wohnfibel*. Detmold 1970/71.

Arden, Paul: *Egal, was du denkst, denk das Gegenteil*. Bergisch Gladbach 2007.

Bartz, Gabriele/König, Eberhard et al.: *Uffizien* (Serie Kunst & Architektur). Köln 2001.

Berzbach, Frank: *Die Kunst ein kreatives Leben zu führen. Anregung zu Achtsamkeit*. Mainz 2019.

Beyrow, Matthias/Kiedaisch, Petra/Klett, Bettina Klett/av Edition GmbH: *Corporate Identity & Corporate Design 4.0 – das Kompendium*. Stuttgart 2018.

Bilz, Silja/Klanten, Robert: *Der Kleine Besserwisser. Grundwissen für Gestalter*. Berlin 2015.

Bjarke Ingels Group: *Yes Is More. Ein Archicomix zur Evolution der Architektur*. Köln 2010.

Castle, Alison/Taschen GmbH: *Stanley Kubrick's A Clockwork Orange. Das Making-of eines Meisterwerks*. Köln 2019.

Forssmann, Friedrich/de Jong, Ralf: *Detailtypografie – Nachschlagewerk für alle Fragen zu Schrift und Satz*. 2. Aufl., Mainz 2004.

Haeckel, Ernst: *Kunstformen der Natur*. Neudr., München u. a. 2004 [zuerst 1899 ff.].
URL: <http://www.biolib.de/haeckel/kunstformen/index.html> (Abruf 24.11.2021).

Harder, Jens: *Beta ... Civilisations*. Volume 1. Hamburg 2014.

Hudel, Sabine: *Farbenspiel. Ein multikulturelles Buch*. Ettlingen 2004.

Kilger, Gerhard u.a./Deutsche Arbeitsschutzausstellung: *Szenografie in Ausstellungen und Museen*, Bd. 1–4. Essen 2011.

Kleßmann, Stefan/Verband der Ausstellungsgestalter in Deutschland e.V.: *HOAS – Honorarordnung für Ausstellungsgestaltung*. Stuttgart 2019.

Nippoldt, Robert/Pofalla, Boris: *Es wird Nacht im Berlin der wilden Zwanziger*. Köln 2020.

Rams, Dieter/Lovell, Sophie: *So wenig Design wie möglich*. Hamburg 2013.

Sheridan, Michael A.: *Room 606. The SAS House and the Work of Arne Jacobsen*. London 2003.

Thoenes, Christof et al./Kunstabibliothek Berlin: *Architektur-Theorie. Von der Renaissance bis zur Gegenwart*. Bd. 1 und 2. Köln 2011.

Saehrendt, Christian/Kittl, Steen T.: *Das kann ich auch! Gebrauchsanweisung für moderne Kunst*. Köln 2013.

Thomas Mania

Sounds. Auditive Elemente in Museen und Ausstellungen

Die Präsentation von auditiven Elementen gehört heute noch längst nicht zu den Selbstverständlichkeiten in Museen und Ausstellungen. Die Vorstellung vom Museum als ruhiger, kontemplativer Ort des Sehens ist nach wie vor weit verbreitet. Laut einer Befragung aus dem Jahr 2007 boten nicht einmal zehn Prozent der Museen akustische Führungssysteme an (Kunz-Ott 2012: 17).

Information und Atmosphäre

Dies ändert sich zwangsläufig, sobald die Popmusik selbst zum Gegenstand einer Ausstellung wird. Hier wird man selbstverständlich auf die Präsentation von Songs als zentralem, immateriellem ‚Objekt‘-Bestand nicht verzichten können. Über diesen dokumentarischen Wert hinaus erweitern Klänge und Geräusche das Repertoire an szenografischen Gestaltungsmöglichkeiten. Solche atmosphärisch verdichteten Situationen sind in der Lage, das emotionale Erlebnis des Ausstellungsbesuchs grundlegend zu prägen.

Die Bandbreite der Möglichkeiten eines konzeptionellen Einsatzes von auditiven Elementen ist enorm. In Verbindung mit physischen Objekten und einer Ausstellungsgestaltung in Form von Texten, Bewegtbildern und Druckgrafik vermögen auditive Elemente nicht nur Atmosphäre zu verbreiten, sondern auch komplexe historische und soziale Kontextualisierungen zu transportieren. So können z. B. in einer Szenografie aus einem Mister-Hit-Plattenspieler und kratzigen Sounds des Glam-Rock, die mit dem Auflegen des Tonabnehmerarms beginnen, umfassende Vorstellungen von und Erinnerungen an spontane Feiern in muffigen Partykellern entstehen, deren feuchten Geruch man wahrzunehmen glaubt. Von diesen Ausgangsbildern ist der Weg zur Assoziation weiterführender kultureller Settings der angesprochenen Erinnerungszeiträume nicht weit. Musik und Sounds fungieren hier als Stimulanzen sowohl autobiografischer als auch kollektiver Gesamtbilder der präsentierten Situation, die die Konnotationen des materiellen Objektbestandes um eine sinnliche Ebene erweitern.

Franz-Rudolf Esch, Wirtschaftswissenschaftler, formuliert es aus der Perspektive einer „multisensualen Markenkommunikation“ sehr treffend:

Der Wahrnehmungsprozess [...] wird durch die gleichzeitige Ansprache mehrerer [...] Sinnesorgane intensiver, vielschichtiger und damit reichhaltiger. Die voneinander getrennten Sinnesorgane nehmen die modalspezifischen Informationen über die getrennten Eingangskanäle auf und fügen diese anschließend zu einem ganzheitlichen Bild zusammen. (Esch 2018)

Auditive Elemente in Form von Audiotexten können auf der Informationsebene zur Kontextualisierung beitragen und übernehmen damit eine wichtige didaktische Funktion. Das rock'n'popmuseum hat mit einem Angebot solcher Audiotexte gute Erfahrungen sammeln können. Während die Besucher*innen die einführenden Printtexte nur in einem beschränkten Umfang lesen, werden die Audiotexte mit einem deutlich höheren Grad an Aufmerksamkeit rezipiert. Ein weiterer positiver Aspekt des akustischen Textangebots ist der Abbau von Barrieren für Publikum mit Sehbeeinträchtigungen. Obwohl auditive Elemente also fraglos beim Ausstellen von Popmusik und Popkultur eine unverzichtbare Komponente der inhaltlichen Vermittlung darstellen, bergen sie szenografisch ein hohes Gefahrenpotential. Durch eine falsche Präsentation der Klänge oder ein akustisches Überangebot, das die Besucher*innen an die Grenzen ihrer sinnlichen Verarbeitungsfähigkeiten bringt, kann aus dem Ausstellungsbesuch ein Stresserlebnis werden.

Das integrierte Akustikkonzept

Ein grundlegendes Problem akustischer Ausstellungskonzepte ergibt sich durch die Planung paralleler Schallereignisse in einem Raum, wie sie für Ausstellungen der Popmusik nicht ungewöhnlich sein dürfte. Hier braucht es ein integriertes Akustikkonzept, um in einem ersten Schritt eine selektive Wahrnehmung einzelner Schalleindrücke zu ermöglichen.

Darauf basierend kann in einem zweiten Schritt die Abstimmung dieser einzelnen Klangquellen aufeinander und auf die szenografische Umgebung geprüft werden. Gemeint ist eine multimediale Umgebung, die in der Kombination des Klangkonzeptes mit der Druckgrafik, den präsentierten Objekten, der atmosphärischen Raumbelichtung und dem Einsatz von Bewegtbild das gewünschte emotionale und informative Ausstellungserlebnis zu schaffen vermag. In einem solchen Konzept sind neben einer ungerichtet abstrahlenden Schallquelle auch parallel abstrahlende, aber temporär begrenzte Schallquellen denkbar, z.B. interaktive Ausstellungsmedien wie Tonschubladen, die beim Öffnen Klänge abspielen, oder andere über eine Sensorik geschaltete akustische Elemente. Solche zeitlich begrenzten Schallereignisse haben zwar erhebli-

chen Einfluss auf die gesamte Raumakustik, andererseits wecken sie Neugier und verschaffen einem Raum Lebendigkeit. Möglicherweise gehören aber auch audiovisuelle Einspielungen zu einem integrierten Akustikkonzept, die in einem festen Turnus die anderen Schallereignisse unterbrechen und dem gesamten Ausstellungsraum damit eine zusätzliche alternative Ausdrucksform verleihen.

Die technische Realisierung

Im Folgenden soll es weniger um konkrete Konzepte akustischer Szenografie gehen, sondern um die technische Realisierbarkeit konzeptioneller Entwürfe. Zu individuell sind die Räumlichkeiten, konzeptionellen Varianten und schließlich auch die Budgets, als dass hier allgemeingültige Regeln aufgestellt werden könnten. Noch schwieriger werden die Planungen, sofern es sich um Wanderausstellungen handelt, die variierende Räume mit divergierenden akustischen Gegebenheiten bespielen müssen. Im konkreten Planungsstadium wird man deshalb auf eine intensive Beratung von erfahrenen Szenograf*innen und Raumakustiker*innen kaum verzichten können.

Da sich das rock'n'popmuseum in Gronau die Aufarbeitung der Geschichte der Popmusik zur Aufgabe gemacht hat, beschäftigt es sich seit Projektbeginn im Jahr 2000 intensiv mit akustischen Konzepten. Schließlich steht die Dokumentation von Klanggeschichte(n) im Zentrum der Präsentation des Hauses. Trotz dieses breiten Erfahrungsfundus, basierend auf zwei Versionen der Dauerausstellungen und zahlreichen Sonderausstellungen, wird auch das rock'n'popmuseum nicht für sich in Anspruch nehmen wollen, hinsichtlich der technischen Übertragung von Klängen das Non-plusultra entdeckt zu haben. Die akustische Informationsvermittlung gehorcht zuerst den Gesetzen der Physik und setzt damit der Kreativität durchaus unliebsame Grenzen.

Die Raumakustik

Die erste Variable eines akustischen Konzepts ist der Raum selbst. Ein Kriterium zur Beispielbarkeit ist der Nachhall der Raumarchitektur. Ob ein Raum ‚hallig‘ ist, lässt sich auch von unerfahrenen Planer*innen sehr schnell durch Händeklatschen ermitteln. Je länger das Klatschgeräusch nach Beendigung wahrnehmbar bleibt, desto größer ist der Nachhall des Raumes. Für Sprachübertragungen oder auch elektronisch verstärkte Musik sind ‚schalltrockene‘ Räume wünschenswert, wie man sie z. B. aus Tonstudios kennt. Solche reflexionsreduzierten Räume können mit Hilfe von porösen und damit schallabsorbierenden Elementen sowie rauen Reflexionsflächen zur diffusen Verteilung des Schalls gewonnen werden.

Eine einfache Maßnahme zur Verminderung des Nachhalls in Ausstellungen ist die Einbringung textiler Elemente wie Polstermöbel, Teppiche oder Vorhänge. Der Fachhandel bietet auch spezielle Absorber-Systeme in variierenden Formen und Farben an,

die mit geringem finanziellem Aufwand eine deutliche Verbesserung der Raumakustik bewirken.



Abb. 1: Deckenabsorber im rock'n'popmuseum (Foto: RPM/Frank Schürmann).

Der Nachhall

Der Begriff „Nachhall“ bezeichnet kontinuierliche Reflexionen von Schallwellen in einem geschlossenen Raum. Glatte und harte Flächen reflektieren den Schall wie ein Spiegel das Licht, der Reflexionswinkel ist gleich dem Einfallswinkel. Raue, gebrochene Oberflächen dagegen erzeugen diffuse Reflexionen. Die Dauer des Nachhalls ist definiert als die Zeit, in der ein Schallereignis um 60 Dezibel an Schalldruck verliert, nachdem es abrupt beendet wurde. Als schalltot gelten Räume, die eine Nachhallzeit von maximal 0,3 Sekunden haben, als hallend dagegen solche, deren Nachhallzeit über zwei Sekunden beträgt. Langer Nachhall vermindert die Verständlichkeit von Sprache, während ein begrenzter Nachhall bei Musik durchaus erwünscht sein kann. Beispiele für extremen Nachhall bieten in der Regel Kirchen, die mit langen „Standzeiten“ des gesprochenen Wortes im Raum einen getragenen Sprachduktus des Predigenden provozieren, um Überlagerungen des direkten Schalls mit dem reflektierten, dem indirekten Schall zu vermeiden. Die Reflexionsrate des Schalls ist darüber hinaus abhängig von der Frequenz. Während bereits schmale Säulen für hohe Töne reflektierende Flächen abgeben, benötigt die Reflexion von tiefen Frequenzen größere Flächen.

Sogar das Publikum gehört durch die Bekleidung und die diffus schallreflektierenden Oberflächen des Körpers zu den schallabsorbierenden Elementen. Schallreflexionen führen unabhängig von der Lautstärke der Schallquelle zu Frequenzbeeinflussungen (-verstärkung und -auslöschung), die sich auf den Klang auswirken. Ein mit Menschen

gefüllter Raum weist deshalb eine andere akustische Qualität auf als ein leerer. Sind ungerichtet abstrahlende Schallquellen in einer Ausstellung geplant, sollte die Lautstärke- und Klangeinstellung unbedingt sowohl im leeren als auch in einem mit Testpersonen gefüllten Raum eingepegelt werden, um unnötige Überraschungen etwa zur gutbesuchten Eröffnung einer Ausstellung zu vermeiden.

Das Raum-in-Raum-Verfahren

Die Planung von Schallkabinen ist eine innenarchitektonische Maßnahme zur Isolierung von Schallereignissen, die sich auch szenografisch thematisieren lässt. So könnte zum Beispiel die Station zum Ausprobieren eines Instruments als Proberaum im Stil eines bestimmten Jahrzehnts mit entsprechenden Alltagsobjekten, aber auch z.B. mit Postern von Stars dieser Jahre inszeniert werden. Hier ergäbe sich darüber hinaus die Möglichkeit, weitere popspezifische Musikobjekte zu präsentieren. Um zu verhindern, dass eine solche Schallkabine zu einem großen Resonanzkörper in der Ausstellung mutiert, bedarf es einer guten Schallisolierung. Firmen, die sich auf Stellwände für Messen und Ausstellungen spezialisiert haben, bieten in ihren Programmen schallabsorbierende Akustik-Panels an, die in einem Steckverfahren miteinander verbunden werden können. Um ein überzeugendes Ergebnis zu erzielen, sollte nicht nur für eine akustische Abschottung der Wände, sondern auch der Schallkabinendecke und des Zugangs gesorgt werden. Sogenannte Akustikvorhänge als Türersatz bieten eine minderwertige Schallisolierung. Prinzipiell gilt es im Einzelfall zu prüfen, ob die Schallkabine einen zweiten Fluchtweg erforderlich macht.

Der bautechnische Aufwand solch großvolumiger temporärer Einbauten bedeutet eine deutliche Belastung des Ausstellungsetats und des Flächenverbrauchs und setzt als Teil einer Wanderausstellung zudem umfangreiche Transportkapazitäten und Manpower voraus. Dennoch sollte man die räumliche Separation singulärer Schallereignisse in einer Aufwands-Ertrags-Abwägung prinzipiell in Betracht ziehen. In einer solchen Schallseparation ließen sich z.B. auch museumpädagogische Rahmenprogramme in Form von Instrumentenworkshops realisieren, die erfahrungsgemäß deutlich zur Attraktivitätssteigerung des Ausstellungsangebots beitragen.

Kopfhörer

Kopfhörer stellen aufgrund ihrer geschlossenen, individualisierten Schallübertragung eine kostengünstige Alternative zur raumgreifenden Schallkabine dar, zumal sie in entsprechender Produktqualität ein gutes Klangbild versprechen. Es gibt jedoch auch einige Faktoren, die beim Einsatz von Kopfhörern bedacht werden sollten. Dazu zählen die starke Abnutzung in Form von Kabel- oder Bügelbrüchen, hygienische Aspekte oder Beschädigungen an den Hörmuscheln.

Im Handel gibt es aus diesen Gründen hochwertige Edelstahl-Handhörer, die mit Panzerkabel ausgestattet sind. Dabei handelt es sich um stahlummantelte Kabel, mit denen früher die öffentlichen Telefonzellen bestückt waren. Dieses harte Stahlkabel ist jedoch mit Vorsicht zu positionieren. Bei direktem Kontakt zur Grafik oder den Exponaten entstehen irreversible Kratzspuren. Im Gegensatz zu den Kopfhörern bieten die Handhörer keinen Stereoton. Kopfhörer sowie Handhörer sind zudem hygienisch bedenklich, sofern sie per Kabel fest mit dem Exponat verbunden sind und damit zeitnah von mehreren Besuchern*innen ohne Möglichkeit der zwischenzeitlichen Desinfektion genutzt werden.

Diese hygienischen Probleme sind durch die Ausgabe der Kopfhörer an die Besucher*innen zu lösen, die dann ausschließlich von einer Person genutzt und nach der Rückgabe desinfiziert werden können. Auch der Verkauf günstiger bügelloser In-ear-Kopfhörer oder die Nutzung mitgebrachter Systeme kann Abhilfe schaffen. Über frei zugängliche und grafisch markierte Steckbuchsen an den Vitrinen, Exponaten, Modellen oder den Monitoren kann eine Verbindung mit den ausgegebenen, mitgebrachten oder gekauften Kopfhörern zum jeweiligen Audiosignalausgang hergestellt werden. Die mechanische Belastung der Steckbuchsen und der Kopfhörerklinkenstecker erfordert aber auch hier einen erhöhten Instandhaltungsaufwand.

Die Individualisierung des Ausstellungsbesuchs infolge der akustischen Abschottung durch die Kopfhörer stellt ein grundlegendes konzeptionelles Problem dar. Sie wirkt sich insbesondere bei Führungen der Besucher*innen durch das Museumspersonal nachteilig aus. Manche Audioguide-Systeme können jedoch mit Führungsendern ergänzt werden. Sie ermöglichen es den Museumsbegleiter*innen, ‚live‘ auf die Kopfhörer der Besucher*innen zu sprechen.

Der Einsatz sogenannter offener Kopfhörersysteme ohne hermetische Umschließung der Ohrmuschel hilft in einem gewissen Maß, diese Kommunikationsbarriere herabzusetzen. Faktisch bleibt es aber dabei, dass die Schallübertragung per Kopfhörer, unabhängig davon, ob geschlossene oder offene Systeme vorgehalten werden, die Besucher*innen in ihrem dialogischen Austausch und damit in einem Kernbereich des Museumserlebnisses beeinträchtigt.

Trotz dieser Nachteile hat sich auch das rock'n'popmuseum aufgrund des überzeugenden Klangbildes für die kopfhörergebundene Schallübertragung entschieden. Darüber hinaus, so zeigt es die Evaluation in der Ausstellung, nutzen die Besucher*innen die Stille des Raumes gerne für eine akustische Auszeit oder Gespräche und nehmen den Kopfhörer dafür ab.

Lautsprechersysteme

Insofern es sich um freiabstrahlende Lautsprechersysteme handelt, existiert eine Vielzahl von Anwendungsmöglichkeiten, von der eingemessenen professionellen Veranstaltungstechnik bis hin zum Bluetooth-bespielten LED-Leuchtmittel. Besondere inszenatorische Möglichkeiten bieten sogenannte Körperschalllautsprecher. Dabei handelt es sich um kleinformatige Schallwandler, die auf Flächen der Objekte befestigt werden, diese in Schwingung versetzen und sie damit zu einer Schallquelle umwidmen.

Dagegen gibt es kaum Lautsprechersysteme, die eine effektive Separierung eines Schallereignisses in Ausstellungen ermöglichen. Im unteren Bass-Frequenzspektrum versagt die gewünschte Richtcharakteristik mit einem eng begrenzten Abstrahlwinkel. Auch sogenannte Soundduschen – Parabol-Lautsprecher, die auf eine nach unten öffnende Plexiglasschüssel als reflektierendes Element abstrahlen – konnten sich im Museumsalltag nicht bewähren. Der Anbieter des Systems selbst empfiehlt, von einer Nutzung in ruhigen Museumsräumen ohne maskierendes Umgebungsrauschen abzusehen (AV-Medientechnik, undat.).

Eine sehr überzeugende Richtcharakteristik weisen dagegen direktionale Lautsprechersysteme auf. Ihre Funktion basiert auf einer speziellen Ultraschalltechnik. Mit einem Frequenzbereich von 300 Hz bis 18Khz geben sie jedoch nur einen sehr dünnen Klang ab, der für die Musikübertragung unbefriedigend, für Sprachwiedergabe trotz der fehlenden Bassfrequenzen aber durchaus geeignet ist.

Der Multimediaplayer

Sofern es sich nicht um akustische Musikobjekte zum Ausprobieren oder um Dinge handelt, in denen Verstärker und Lautsprecher bzw. Kopfhörerbuchsen eingebaut sind, werden Mediaplayer in Kombination mit Verstärkereinheiten als Signalgeber für Kopfhörer oder Lautsprecher benötigt. Als kostengünstige Alternative zu einem PC gibt es eine Reihe von Multimediaplays, die auch im Dauereinsatz von Museen ihre Zuverlässigkeit nachweisen konnten. Vor der Wahl des passenden Players sollte man jedoch ein konkretes Anforderungsprofil an die technischen Spezifikationen und damit an die Funktion des Players im Akustikkonzept erarbeitet haben. Für die Bereitstellung der Daten bieten Multimediaplayer diverse Möglichkeiten, die von einer einfachen Speicherkarte bis hin zu einer komplexen Steuerung der Mediaplayereinheiten über vernetzte Serverlösungen reichen. Alternativ zum Mediaplayer hat sich in der Praxis auch der Einsatz von kostengünstigen Mini-PCs wie z. B. dem Raspberry Pi bewährt, der ohne Peripherie bereits für einen zweistelligen Eurobetrag angeboten wird. Für welche Alternative man sich auch entscheiden mag, zusätzliche Kosten für die Programmierung fallen für alle genannten Varianten an und sollten unbedingt zusammen mit einem Angebot für die Player-Hardware angefragt werden.

Audioguides

Letztendlich sind die klassischen Audio-Guide-Systeme auch heute noch alternativlos, wenn für Ausstellungen eine Vielzahl von auditiven Elementen benötigt wird. Untersuchungen belegen eine hohe Wertschätzung des Publikums dieser integrierten Audiosysteme. Die Nutzung eines Audio-Guide-Systems verlängert die Aufenthaltsdauer der Besucher*innen in Museen und Ausstellungen signifikant. Es gibt hinsichtlich ihrer technischen Spezifikation diverse Varianten, neben kopfhörergebundenen Modellen z.B. auch Einhandhörer, die mit einem integrierten Lautsprecher bestückt sind.

Der Vorteil all dieser Audiosysteme ist es, dass das Publikum sich frei im Raum bewegen kann, da diese Systeme Player, Verstärker, Datenspeicher und Wiedergabelautsprecher/Kopfhörer in einer Einheit zusammenführen, die die Besucher*innen bei sich tragen. Die Anbieter solcher Systeme führen diverse Geräte mit den unterschiedlichsten Funktionalitäten in ihren Programmen. Deshalb ist es sinnvoll, zuvor ein akustisches Ausstellungskonzept zu definieren, um dann im Austausch mit dem Anbieter ein geeignetes System auswählen zu können. In der Regel besteht auch die Möglichkeit der Miete der Audiosysteme für eine begrenzte Ausstellungsdauer, so kann eine budgetbelastende Anschaffung der teuren Akustiksysteme vermieden werden.



Abb. 2: Besucherinnen mit Audioguides im rock'n'popmuseum (Foto: RPM/Frank Schürmann).

Das rock'n'popmuseum nutzte bis zum Umbau für seine Sonderausstellungen ein Audioguide-System, das auch in den großen internationalen biografischen Ausstellungen des Londoner Victoria & Albert Museum zu David Bowie und Pink Floyd seinen Einsatz fand (Nubart, undat.). Das System erlaubte sowohl einen interaktiven Abruf von Sounds per Zahlenfeld als auch eine automatisierte Auslösung von Akustikinformatio- nen durch eine Sensorik in Form von Induktionsschleifen. Die lippensynchrone Wie- dergabe von Bewegtbildern geschah über eine Einspeisung des Audiosignals in eine

Senderperipherie, die dann über die Anwahl der Sendefrequenz automatisch per Sensorik oder manuell über eine Zahlencodierung empfangen werden konnte. Der Hersteller hat den Support dieses Systems inzwischen zwar eingestellt, dennoch gibt es noch vergleichbare Systeme am Markt. In der Museumspraxis haben sich die Audio-Guides auch im rock'n'popmuseum über lange Jahre bewährt. In der fehlenden Trennschärfe der Erfassungssensorik zeigen sich jedoch auch die Grenzen solcher Systeme, die letztendlich keine kleinräumige Erfassung der Besucher*innen erlauben.

Nach dem Umbau 2018 steht für den Besuch der Ausstellungen des rock'n'popmuseums ein Tracking-System zur Verfügung. Das sogenannte Wireless Positioning System ortet das Publikum im Raum und löst auf dem Handy den für diese Position vorgesehen Sound aus, den die Besucher*innen über Kopfhörer empfangen. Die Handys, auf denen die benötigte Software sowie alle Audioereignisse abgespeichert sind, befinden sich im Bestand des Museums. Neben den Smartphones werden rasterförmig installierte Erfassungsanker benötigt, die ein virtuelles, dreidimensionales Erfassungsnetz über den Ausstellungsraum legen. Für die lippensynchrone Wiedergabe von Filmen ist darüber hinaus ein autarkes WLAN-Netz erforderlich. Die Trennschärfe der Erfassung ist sehr präzise und ermöglicht eine Vielzahl von Klangräumen im Zusammenspiel mit atmosphärischen Elementen. Anders als das oben dargestellte Audio-Guide-System erfordert dieses Tracking-System keinerlei Aktivität der Besucher*innen. Der Vorteil ist, dass die scheinbare Unmittelbarkeit von Objekt und Sound damit gewährleistet werden kann. Ein großer Nachteil des Systems ist es aber, dass keinerlei Live-Einspielungen möglich sind, wie sie interaktive Elemente einer Ausstellung erfordern.

Smartphone

Der neueste Trend auf dem Markt der Audiosysteme ist die Nutzung der vom Publikum mitgebrachten Smartphones. Die Vorteile für die Ausstellungsmacher*innen liegen auf der Hand: Die Hardware muss weder angeschafft, noch desinfiziert, noch gewartet werden.

Es gibt Software-Entwicklungen, die sich hinsichtlich des Leistungsspektrum an dem orientieren, was oben beschriebene Audio-Systeme auszeichnet. Bisher scheitern sie aber am grundlegenden Problem der äußerst heterogenen technischen Standards der Publikum-Smartphones. Es gibt darüber hinaus einfache und kostengünstige Smartphone-basierte Lösungen, die sich insbesondere für Low-Budget-Ausstellungen anbieten. Solche Konzepte verlangen aber hinsichtlich ihres Leistungsumfangs und ihres Bedienungskomforts deutliche Abstriche. Einen Weg bieten vom Publikum zu scannende QR-Codes, die auf die Inhalte von Websites verlinken. Sofern die Links zu Youtube-Angeboten führen, fallen auch keine Lizenzgebühren an. Dazu sollte ein WLAN-Netz vorgehalten werden, das in Form von sogenannten WLAN-Hotspots

ohne großen finanziellen Aufwand und ohne aufwendige Installation mit ausreichender Bandbreite, sogar räumlich flexibel, angeboten werden kann. In einer Ausstellung, in der das rock'n'popmuseum aus Budgetgründen eine solche QR-Code-Lösung angeboten hat, bewegte sich die Nutzungsrate des Publikums jedoch in einem bescheidenen Rahmen.

Eine weitere interessante Variante der Smartphone-Nutzung als Multimedia-Guide ist das Streaming multimedialer Inhalte auf die Smartphones der Besucher*innen. Für diese Dienstleistung vertreibt der Anbieter QR-Codes in Form einer personalisierten Scheckkarte. Dieser QR-Code enthält einen Link auf die Website des Anbieters, von der sämtliche Inhalte des Ausstellungsbesuchs auf das Smartphone gestreamt werden. In einer Offline-Variante werden die Multimediainformationen im temporären Speicher des Smartphones abgelegt. In beiden Fällen ist keine Installation von Apps erforderlich. In der Ausstellung sind die einzelnen Inhalte in Form einer Scroll-Liste interaktiv abrufbar.

Lizenzen

Mit jeglicher Nutzung von Musik oder Filmen in einer Ausstellung betritt man juristisch sensibles Terrain. Eine nicht angemeldete öffentliche Aufführung von Musik oder Filmen bedeutet eine eindeutige Verletzung des Urheberrechts und erfüllt damit faktisch einen Straftatbestand. Dies gilt selbstverständlich für alle öffentlich zugänglichen Museums- und Ausstellungsbereiche, einschließlich der Beschallung des Cafés. Für das Abspielen von Musik sind GEMA-Gebühren zu entrichten, deren Höhe nach unterschiedlichen Kriterien variieren, die sich aber immer an der kalkulierbaren Zahl der maximalen potenziellen Nutzer*innen orientieren. Zur Berechnung zieht die GEMA z. B. Größen wie Raumvolumina oder Kopfhöreranzahl heran. In der Regel verlangt die GEMA Titellisten mit den Autor*innen der ausgewählten Tracks, über die die Gebühren an die Texter*innen und Komponist*innen der Musiktitel weitergereicht werden. Dabei können die GEMA-Gebühren kleinere Ausstellungsetats durchaus mit vierstelligen Summen erheblich belasten. Während die GEMA die Urheberrechte von Musiker*innen schützt, wird es bei der öffentlichen Aufführung von Filmen noch einmal komplizierter. Die Recherche zur Lizenzierung von Filmen kann sehr aufwendig werden und verlangt neben dem Einverständnis des Schauspielpersonals in Extremfällen sogar die Freigabe des verantwortlichen Kamerateams. Höchst problematisch ist die Darstellung von urhebergeschützten Medieninhalten einer Ausstellung im Internet. Hier ist zur eigenen Absicherung die Beratung eines Fachanwalts für Medienrecht dringend angeraten.

Fazit

Hinsichtlich der multimedialen Bespielungen von Ausstellungen existieren also eine Vielzahl von Lösungen, die alle ihre Stärken, aber auch Schwachstellen haben. Bei der Gestaltung multisensueller Ausstellungen wird das Smartphone in der Zukunft sicherlich eine noch größere Rolle spielen. Bei allen Vorzügen solcher integrierten Audiosysteme vermögen sie die Atmosphäre eines Konzerts jedoch nicht wiederzugeben, hier sind freiabstrahlende Lautsprecherlösungen realitätsnäher. Denn zum Erleben eines Konzerts gehören untrennbar die temporäre Gemeinschaft des Publikums sowie die körperliche Erfahrung des Schalldrucks. In solchen atmosphärischen Situationen stehen Kopfhörerlösungen dem Erlebnis des Pop eindeutig im Weg. Um welche technische Lösung zur Übertragung es sich letztendlich auch immer handelt, auditive Elemente bereichern bei adäquater Planung das Ausstellungserlebnis und erweitern das sinnliche Spektrum einer Szenografie.

Literatur und Onlinequellen

AV-Medientechnik: *Parabol-Lautsprecher*. URL: <https://www.av-medientechnik.de/audio/lautsprecher/parabol-lautsprecher/index.php> (Abruf: 09.06.2021).

Esch, Franz-Rudolf: *Multisensuale Markenkommunikation*. In: *Gabler Wirtschaftslexikon* (zuletzt ediert 2018). URL: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/multisensuale-markenkommunikation-51933> (Abruf: 09.06.2021).

Kunz-Ott, Hannelore (Hg.): *Mit den Ohren sehen. Audioguides und Hörstationen in Museen und Ausstellungen*. München 2012.

Nubart: *Die multimediale Audioguide-Karte*. Ohne Geräte, ohne Apps, ohne Anmeldung. URL: <https://www.nubart.eu/de/> (Abruf: 23.06.2021).

Empfohlene Literatur

Kiefer, Peter: *museoSON. Klangräume für Museum und Ausstellungen*. URL: <https://museoson.wordpress.com> (Abruf: 10.06.2021).

Pfennig, Gerhard: *Museen und Urheberrecht im digitalen Zeitalter: Leitfaden für die Museumspraxis*. 4., überarb. Auflage, Berlin 2009.

Prehn, Andrea: *Ein Überblick: Zum Einsatz von Audioguides und PDAs in deutschen Museen*. In: *Mit den Ohren sehen. Audioguides und Hörstationen in Museen und Ausstellungen*. Hg. von Hannelore Kunz-Ott. München 2012, S. 23–26.

Anja Piontek

Strategien partizipativer Ausstellungen

Der folgende Text bietet einen theoretischen Einstieg in das Thema Partizipation, will aber auch konkrete Anhaltspunkte und Tipps für die Umsetzung eigener partizipativer Angebote liefern.

Vom elitären Musentempel zum Forum für alle

Partizipation ist kein neues Phänomen im Museumswesen, gleichwohl erleben Beteiligungsangebote seit einigen Jahren einen regelrechten Boom. Dies hat zum einen damit zu tun, dass Museen aufgrund der Konkurrenz auf dem Freizeitmarkt und im Zuge des demografischen Wandels sowie der Diversifizierung der Gesellschaft erleben müssen, dass ihr Stammpublikum wegbricht (vgl. z.B. Opaschowski 2005; Reuband 2010: 25 f.; Mandel 2008: 85 f.; dies. 2019: 69 f.). Ein anderer Grund liegt im gesellschaftlichen Werte- und Bedürfniswandel: Wir reagieren zunehmend sensibel auf ungerechte Machtstrukturen bzw. autoritäre Systeme (man kann Museen durchaus als solche bezeichnen, entscheidet hier doch eine kleine Elite über das kulturelle Erbe aller ...) und haben uns in Zeiten des Internets und dank sozialer Netzwerke längst daran gewöhnt, in sämtlichen Lebensbereichen mitreden, mitmischen und mitproduzieren zu dürfen (vgl. z.B. Mangold 2008; Simon 2010: 350 f.; Sternfeld 2017: 190 f.).

Während Museen früher primär Funktionen der Kontemplation, der kanonischen Bildung und der nationalen Identitätsbildung erfüllen sollten, versuchen sie heute vermehrt, (in Teilen) offene Foren zu sein, in denen sich die Community begegnen, eigene Fragen aufwerfen und Themen der Gegenwart und Zukunft diskutieren kann (vgl. Gesser et al. 2012 u. 2020). Der Museumsraum öffnet sich, und zwar ideell wie auch konkret: Haben Museen vormals v. a. in ihren eigenen vier Wänden agiert, finden Aktionen zur Gewinnung insbesondere von marginalisierten Gruppen für partizipative und andere Projekte zunehmend im öffentlichen Raum statt – eben dort, wo eine bestimmte Community oder Zielgruppe am ehesten anzutreffen ist. Die Coronapandemie hat dem eine weitere Facette zugefügt, da Museen plötzlich gezwungen waren, v. a. im virtuellen Raum zu agieren. Zwar waren und sind die Mehrzahl der dabei entstandenen

digitalen Angebote noch immer eher ‚traditionell‘ nach dem Sender-Empfänger-Prinzip aufgebaut, d.h., dass Museen allein den Content liefern und Nutzer*innen diesen lediglich konsumieren und allenfalls kommentieren oder ‚liken‘ können – dennoch wird das erzwungene Ausweichen in soziale Netzwerke das Verhältnis sowie die Kommunikationsmuster zwischen Museum und Publikum in der einen oder anderen Form weiter prägen.

Eine Frage der Haltung – oder: Wie definiert man Partizipation?

Partizipation ist und bleibt trotz der jüngsten Vorstöße ein schwer zu definierender Begriff; weder existieren klare Kriterien für die Begriffsbestimmung noch gibt es eine einzige Form von Partizipation. Vielmehr sind je nach Art der Beteiligung, dem jeweiligen Museum und Museumstyp, dem Teilnehmer*innenkreis, Themen und Objekten, räumlichen wie zeitlichen Rahmenbedingungen usw. schier unendlich viele Spielarten von Partizipationsangeboten möglich. Die Grenzen zu klassischen museumspädagogischen Workshops, zu ehrenamtlicher Mitarbeit oder auch zu Recherche- bzw. Vermittlungsmethoden wie z.B. der Zeitzeugenbefragung sind dabei nicht immer eindeutig.

Man könnte Partizipation (lat., *participatio*: Beteiligung) jedoch vor allem umschreiben als eine Frage der Haltung, die das Museum zum (potenziellen) Publikum einnimmt: Anstelle einer Planung und Durchführung von oben herab geht es um Begegnung auf Augenhöhe, um Gegenseitigkeit und um das Zugeständnis *echter* Gestaltungs- und Entscheidungsspielräume. Auch dürfen die Beiträge der Partizipierenden nicht ‚untergehen‘, sondern müssen in irgendeiner Form öffentlich sichtbar werden. Nachträgliche Rückzieher bei Nichtgefallen oder eine stillschweigende, intransparente Selektion von Beiträgen durch die Museumsleute konterkarieren den Grundgedanken von Partizipation. Es geht um einen *reziproken Austauschprozess*, also um Gegenseitigkeit und Gerechtigkeit im Sinne einer Win-win-Situation für beide Seiten.

Auf Museumsseite setzt dies eine selbstkritische und offene Grundhaltung, insbesondere aber eine Bereitschaft zur Abgabe von Macht und Privilegien voraus. Die Akzeptanz alternativer Wissensformen und die Anerkennung der Expertise und des Erfahrungswissens von Teilnehmer*innen ist hierfür eine wichtige Voraussetzung. Denn ‚echte‘ Partizipation zielt darauf ab, den traditionellen Hierarchieunterschied zwischen dem Museum und dem vorhandenen sowie zukünftigen Publikum spürbar abzumildern und die Deutungshoheit zumindest zu einem gewissen Grad zu teilen.

Weiter münden partizipative Settings tendenziell in ergebnisoffene Prozesse, sind folglich nie exakt plan- und vorhersagbar. (Gleichwohl zeige ich später basale Steuerungsmöglichkeiten auf.) Deshalb ist es wichtig, dass sich alle Beteiligten freiwillig in diesen Prozess begeben. Sie sollten offen für ungeahnte Wendungen sein sowie die Flexibilität und Kompromissbereitschaft besitzen, sich Mehrheitsentscheidungen zu beugen bzw.

andere Meinungen und Sichtweisen generell zu akzeptieren (vgl. Piontek 2017: 85–91, Bienkowski 2018: 6, Rössig et al. 2018: 8 f.; Mandel 2019: 73).

Ansatzpunkte für die Praxis

Der erste, entscheidende Faktor, der über Erfolg oder Misserfolg eines Partizipationsvorhabens entscheidet, ist, ob es gelingt, genügend Teilnehmende zu gewinnen. Dies ist mitunter gar nicht so einfach – gerade, wenn man Personenkreise adressiert, die nur wenig oder gar nicht mit Museen und Ausstellungen vertraut sind oder die diese als ‚spießig‘, altmodisch oder zu ‚systemkonform‘ ablehnen. Aber auch bei regelmäßigen Museumsbesucher*innen herrscht oft ebenfalls Zurückhaltung, da sie sich meist nicht vorstellen können, etwas museal Bedeutsames beisteuern zu können und Angst haben, sich mit einem vermeintlich trivialen Beitrag lächerlich zu machen. Man sollte daher lieber einen zeitlichen Puffer für die Teilnehmer*innensuche und -überzeugung einplanen. Zielführender als allgemeine Aufrufe in den Medien sind hierbei oft persönliche Begegnungen und Gespräche – idealerweise außerhalb des Museums: für ein Musikprojekt z. B. im Plattenladen oder auf einem entsprechenden Festival. Ggf. können auch Multiplikator*innen gewonnen werden, zu denen eine Zielgruppe bereits ein vertrauensvolles Verhältnis pflegt wie etwa der/die Besitzer*in eines Plattenladens, Menschen aus Fanclubs oder spezifischen Communities.

Bei welchen Ausstellungsthemen kommt Partizipation besonders oft zum Tragen?

Bisher kommen partizipative Strategien vor allem bei ortsspezifischen bzw. (stadt-)räumlichen Themen, beim Thema Migration und kulturelle Vielfalt sowie beim Sammeln und Ausstellen von Gegenwart und Alltagskultur zum Tragen. Genauso auch bei Themenausstellungen, die sich mit sehr lebensnahen Inhalten beschäftigen, zu denen eigentlich jede*r persönliche Erfahrungen hat (z. B. Liebe, Familie, Mobilität etc.). Außerdem auch in Kunstaussstellungen, oftmals verbunden mit der Frage nach dem Lieblingswerk oder als Möglichkeit, eine Ausstellung (mit) zu kuratieren (vgl. Piontek 2017: 214–218).

Popmusik, Instrumente, Tonträger oder Abspielgeräte eignen sich als Teil der populären Kultur aber mindestens genauso gut für Partizipation, da auch dies Themen bzw. Gegenstände sind, mit denen wir alle schon einmal in Berührung gekommen sind bzw. regelmäßig in Berührung kommen und die bei uns in der Regel sehr persönliche Erinnerungen und Erfahrungen wachrufen. Allerdings könnte es gut sein, dass das heutige Musiksammeln und -anhören in Form gestreamter Playlists bei der jungen Generation zu anderen Formen oder ‚Objekten‘ des Erinnerns führen wird, als es noch bei der ‚Generation Schallplatte‘ bzw. ‚Mixtape‘ der Fall war.

Als nächstes ist das Ausstellungs- oder Projektthema das wohl letztlich ausschlaggebende Kriterium für oder gegen eine Teilnahme, denn wenn etwas nicht interessiert oder persönlich nicht betrifft, warum sollte man sich dann dazu einbringen? Je emotionaler ein Thema für die potenziell Partizipierenden ist, umso besser (vgl. Piontek 2017: 217) – dies dürfte beim Thema Musik jedoch gegeben sein, haben wir alle ja Lieblingsbands oder -titel, Lieblingsinstrumente, manchmal auch private Devotionaliensammlungen wie liebgewonnene Alben, Konzerttickets, Autogrammkarten etc., Erinnerungen an unser erstes Abspielgerät oder daran, in welcher Situation wir einen bestimmten Song gehört haben.

Damit sich Teilnehmende individuell einbringen können und ihre persönliche Expertise voll zum Tragen kommen kann, sollte das Partizipationssetting generell so griffig sein, dass es einen Orientierungsrahmen bietet, aber gleichzeitig offen genug für eigene Spielräume und Interpretationen bleibt. Das ist prinzipiell dann der Fall, wenn sich etwas den Kategorien von *richtig* und *falsch* entzieht. Daher eignen sich für Partizipation vor allem Ausstellungs- oder Projektdesigns, die nach persönlichen Meinungen und Erfahrungen fragen oder nach künstlerisch-kreativen Lösungen verlangen. Ein gutes Thema wählte z.B. der *Zündfunk* des Bayerischen Rundfunks mit dem Online-Erinnerungsprojekt *Mein Ding mit 16* (gestartet im Winter 2020), das durch die Altersangabe einen klaren Bezugspunkt liefert, aber dennoch offen lässt, ob das „Ding“ eine Sache, eine Musik(-richtung), ein Hobby, eine Freundschaft usw. ist.

Jegliche Handlungs- und Interpretationsspielräume können aber auch dazu führen, dass man als Ausstellungsmacher*in plötzlich mit Beiträgen konfrontiert wird, die man (positiv oder negativ) so nicht erwartet hat. Je nach individuellem Hintergrund, spezifischem Interesse, Wissen, ästhetischen Prägungen und persönlicher Sozialisation agieren Teilnehmende naturgemäß unterschiedlich, bringen eine mehr oder weniger reflektierte Haltung zum Ausdruck oder artikulieren sich unterschiedlich eloquent. Darauf sollte und muss man eingestellt sein. Und auch wenn sich Beiträge mitunter erheblich von der fachwissenschaftlichen Perspektive unterscheiden können, besteht gerade darin ein wesentliches Potenzial von partizipativ generierten Ausstellungen. Denn je diverser die Beiträge sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich davon auch ein diverses Publikum angesprochen fühlt und auch Menschen persönliche Anknüpfungspunkte finden, denen dies in ‚klassischen‘ Museumsausstellungen nicht gelingt (vgl. Piontek 2017: Kap. VII.1).

Dennoch lohnt es sich trotz aller angeratenen Offenheit und Flexibilität, sich als Ausstellungsmacher*in vorab selbst zu fragen, was man sich idealerweise wünschen würde, wo persönliche No-Gos oder Grenzen von Partizipation liegen und wie man in dem einen oder anderen Fall wohl agieren würde, z.B. bei zu vielen oder zu wenigen Beiträgen, wenn ‚Unangemessenes‘ geschieht, Partizipierende im Prozess abspringen usw. Gegenüber den Teilnehmenden sollte man dies dann auch von Beginn an ehrlich und

offen kommunizieren, um keine falschen Erwartungen zu wecken oder späteren Enttäuschungen vorzubeugen.

Wer sich vorab außerdem die Mühe macht, die eigene Partizipationsidee einmal konkret aus der imaginierten Teilnehmendenperspektive durchzuspielen, wird dabei weitere wertvolle Erkenntnisse sammeln, um ein für alle Beteiligten möglichst gewinnbringendes Partizipationssetting zu entwerfen. Man denke allein an die oft vernachlässigte Frage, welche Information, Hilfestellung, Material etc. Teilnehmende vermutlich brauchen, um überhaupt in die Lage versetzt zu werden, so oder so agieren zu können. Transparenz und Empathie gegenüber den Teilnehmenden ist aber nicht nur in pragmatischer Hinsicht sinnvoll, sondern auch ein Zeichen des wertschätzenden Umgangs und der Fairness.

Zu einem wertschätzenden und verantwortungsvollen Umgang gehört bei größeren und längeren Projekten auch ein guter Abschluss, denn nicht selten entstehen auf Seiten der Teilnehmenden große emotionale Bindungen zu ‚ihrem‘ Museum, ‚ihrer‘ Ausstellung und ‚ihrer‘ Ansprechpartner*in. Immerhin haben sich die Teilnehmenden freiwillig in ihrer Freizeit engagiert, was manchmal eine gewisse Erwartungshaltung wecken kann oder vergessen lässt, dass die Museumsleute trotz aller Zugewandtheit keine privaten Freund*innen sind, sondern berufsmäßig in das Projekt involviert waren. Umso wichtiger ist es daher, dass ein kontaktintensives Projekt nicht einfach ausläuft, sondern ein bewusster Abschluss gesetzt wird, z.B. mit einem Fest oder einer Abschlussrunde, bei der alle Beteiligten einerseits ein Feedback geben können, aber auch eine ausdrückliche Würdigung ihres in der Regel unentgeltlichen Engagements erfahren (z.B. mit einer Jahreskarte, einer Urkunde, dem Ausstellungskatalog o. Ä.).

Wesentliche Planungs- und Steuerungshilfen

Auch wenn Prozessdynamiken und Output bei Partizipation nicht direkt planbar sind, können Museen steuernd eingreifen, indem sie vorab bestimmte Richtungsentscheidungen für ihr Vorhaben treffen und damit einen Rahmen für das Ausmaß und die Art der Partizipation stecken. Einige ausgewählte Aspekte möchte ich im Folgenden skizzieren.

Was die *gewünschte Teilnehmerschaft* betrifft, so lassen sich *offene, halb-offene* oder *geschlossene* Partizipationsformate unterscheiden: An offenen Angeboten kann sich theoretisch jede*r beteiligen, der/die dies gerne möchte, das wäre z.B. der Fall, wenn pauschal nach dem Lieblingssong gefragt wird. Bei halb-offenen Angeboten existieren (implizit oder explizit) Zugangsbeschränkungen, wie etwa in der Ausstellung *Rock und Pop im Pott* (Ruhr Museum Essen 2016/2017), in der Musiker*innen und Produzent*innen aus dem Ruhrgebiet aufgerufen waren, während der Laufzeit eigene Tonträger für die Ausstellung beizusteuern (Abb. 1). Geschlossene Angebote werden nicht

öffentlich gemacht, sondern ganz gezielt, z. B. einem bestimmten Fanclub oder ausgewählten Einzelpersonen, unterbreitet.



Abb. 1: The Cherrypops-Bandmitglied vor dem eigenen Cover in der Ausstellung *Rock und Pop im Pott* im Ruhr Museum Essen (Foto: Veronika Caspers/Martin Schümmelfeder).

Was die *Partizipationsebene* angeht, so lassen sich reine Online-Angebote (*User-Ebene*) von Angeboten auf *Besucher*innenebene* unterscheiden (also Partizipationsmöglichkeiten im Museum bzw. in einer Ausstellung, bei denen man sich während des Besuchs spontan beteiligen kann). Die dritte Möglichkeit stellen umfänglichere und meist langandauerndere Angebote auf *Projektebene* dar. Letzteres bedeutet in der Regel den größten personellen, zeitlichen und oft auch finanziellen Aufwand für die Museen, bietet den Teilnehmenden aber meist auch die größten Mitgestaltungsspielräume.

Ebenso können Partizipationsangebote ausgehend von den *musealen Aufgabenbereichen* geplant werden. Dies macht zum einen Sinn, wenn man den Anspruch verfolgt, Externen auch einen Einblick in die Arbeitsweisen und Funktionen der Institution Museum zu ermöglichen, und zum anderen, wenn man das Aktivitätsspektrum der Teilnehmenden in bestimmter Hinsicht kanalisieren will oder muss. Prinzipiell eignen sich das Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen und Vermitteln gleichermaßen für Partizipation, jedoch kommt es auf die jeweils gegebenen Ressourcen und den Projektzuschnitt an, ob etwas im Einzelfall wirklich praktikabel oder zielführend ist:

Das *Mitsammeln* ist vor allem bei Projekten, die auf persönliche Erinnerungen und alltägliche Objekte abzielen eine gute und erfolgsversprechende Form der Partizipation. Beim *Mitbewahren* können Teilnehmer*innen Aufgaben wie etwa das Fotografieren und Katalogisieren von Objekten übernehmen. Dafür ist jedoch meist eine Einweisung nötig, die nicht jedes Museum mit seinen Ressourcen leisten kann. Das *Mitforschen*

meint nicht wissenschaftliche Innovationsforschung, sondern besteht z.B. im Aufspüren und Zusammentragen verstreuter oder für ein Museum nicht so leicht zugänglicher Informationen, etwa wenn es um Musikerfahrungen einer bestimmten Community oder um die Erforschung der Firmengeschichte eines bestimmten Herstellers von Instrumenten o. Ä. geht. Das *Mitvermitteln* überschreibt eine ganze Spanne an möglichen Aktivitäten und eignet sich auf die eine oder andere Weise für nahezu jedes Projekt: Sei es, dass Teilnehmende Ausstellungstexte verfassen, das Rahmenprogramm gestalten oder als Co-Kurator*innen beim *Mitausstellen* aktiv werden.

Grundtypen partizipativer Beteiligungsformate

Was die möglichen Partizipationsformate betrifft, so lassen sich vier grundlegende *Typen* klassifizieren (Mischformen sind möglich). Diese werde ich im folgenden Abschnitt skizzieren und anhand von Beispielen veranschaulichen:

Der Typus, der formal den geringsten Beteiligungsspielraum bietet, ist die *Ausarbeitung/Ausführung*. Hiermit sind kleinere, in der Regel selbsterklärende und niederschwellige Partizipationsmöglichkeiten innerhalb einer von Kurator*innen bereits realisierten Ausstellung bzw. eines schon fertigen Konzepts gemeint. Im Wesentlichen geht es darum, einen theoretisch von Kurator*innen vermittelten Inhalt praktisch auszuarbeiten oder mit persönlichen Erfahrungen und Kommentaren anzureichern, oder darum, eine vorgegebene Handlungsaufforderung individuell auszuführen. In diese Kategorie würde beispielsweise die Möglichkeit fallen, sich dauerhaft mit einem Kommentar in einer Ausstellung zu verewigen: In *TROY – 30 Jahre Die Fantastischen Vier* im StadtPalais Stuttgart (2019/2020) gab es dafür an Schnüren befestigte Stifte, mit denen die Besucher*innen bestimmte Wände mit persönlichen (Fan-)Botschaften beschriften konnten (Abb. 2). Ein anderes ‚klassisches‘ Ausarbeitungs-/Ausführungs-Angebot wäre, über etwas abzustimmen bzw. eine persönliche Bewertung vorzunehmen oder eigene Erlebnisse/Erinnerungen mitzuteilen. In der Ausstellung *POP 1900–2000. Populäre Musik in der Steiermark* im Museum für Geschichte Graz (2019/2020) gab es dafür beispielsweise einen eigenen Raum, in dem während der Ausstellungslaufzeit eine stetig wachsende, kollektive und doch sehr individuelle Musikchronik der Besucher*innen entstand: Dazu konnten Aufkleber in Form des jeweiligen Speichermediums (LP, MC, CD, MP3 und Stream) mit persönlich wichtigen Titeln und Bands beschriftet werden, die dann an die mit einem Zeitstrahl vorstrukturierten Wände geklebt wurden (Abb. 3).

Zwar kann das kuratorische Gesamtkonzept von den Teilnehmenden bei *Ausarbeitung/Ausführung* nicht (mehr) beeinflusst werden, dennoch finden die persönlichen Beiträge einen dauerhaften und sichtbaren Niederschlag darin.



Abb. 2: Von Besucher*innen beschriftete Wand in der Ausstellung *TROY – 30 Jahre Die Fantastischen Vier* (Foto: StadtPalais – Museum für Stuttgart).



Abb. 3: Wachsende Musikchronik der Besucher*innen in der Ausstellung *Pop 1900–2000. Populäre Musik in der Steiermark* (Foto: Universalmuseum Joanneum/N. Lackner).

Auch Angebote vom zweiten Typ, der *Zuarbeit*, spielen sich innerhalb eines klar von Museumsseite definierten Rahmens ab, allerdings besteht formal eine höhere Partizipationsintensität, da die Teilnehmenden durch ihren Beitrag stärker auf das Endergebnis einwirken können. Das ist dem Umstand geschuldet, dass solche Zuarbeitsangebote in der Regel bereits stattfinden, wenn sich eine Ausstellungs-idee noch in der Realisierungsphase befindet. Die Beiträge der Teilnehmer*innen dienen den Kurator*innen sozusagen als Vorarbeiten, auf deren Grundlage diese dann weiterarbeiten. Meistens handelt es sich um Aufrufe und Aktionen, in denen Menschen aus der Bevölkerung gebeten werden, persönliche Dinge oder Geschichten zu einem geplanten Ausstel-

lungsthema beizusteuern, so wie dies etwa bei *absolutely free. Der Woodstockeffekt* (Joanneum Graz 2009) der Fall war: In der Ausstellung, die anlässlich des 40-jährigen Jubiläums von Woodstock danach fragte, welche Auswirkungen dies auf die popkulturelle Entwicklung der Steiermark hatte und was sich davon noch in der heutigen Jugendkultur finden lässt, spielten persönliche Exponate und Interviewausschnitte von Menschen aus der Bevölkerung samt aktuellem Foto und Kurzbiografie eine zentrale Rolle (vgl. Hauswirth et al. 2009). Ebenso in der (nicht auf Populärmusik beschränkten) Ausstellung *Durlach gesucht!* im Pfinzgaumuseum (2013/2014), wobei Teilnehmende hier, wenn sie wollten, die Texte zu ihren Objekten selbst verfassen konnten, also die Erzählperspektive und den Duktus selbst bestimmten (vgl. Kaiser 2014) (Abb. 4 u. 5).



Abb. 4: Private Leihgabe in der Ausstellung *Durlach gesucht!*. Der Text des Leihgebers lautete: „Hallo, ich bin der Beatles-Bass [...], ein original Höfner-Violin-Bass, Baujahr 1965, mein Bruder ist der von den Beatles. Ich bin Gründungsmitglied der beiden Durlacher Bands Absent-Minded und Cherry's Band. [...] Ich durfte einst gemeinsam mit Leuten wie Tony Sheridan, Tony Ashton, Rio Reiser und den Scherben, Konstantin Wecker, Klaus Lage auf Bühnen im Star-Club, NCO Club, Schwarzwaldhalle und sogar live im SDR-Radio [...] mein Bestes von mir geben. [...]“ (Durlach gesucht! 2014: 41).

Abb. 5: Private Leihgabe in der Ausstellung *Durlach gesucht!*. Der Text des Leihgebers lautete: „Der Kassettenrekorder EL 3302 von Philips kam 1963 auf den Markt. Es handelt sich hier um das erste voll mobile Musikaufnahme- und Wiedergabegerät. Ich würde es als Vorläufer des Walkman bezeichnen. [...] Als stolzer Besitzer eines EL 3302 führte ich diesen auf dem Gepäckträger meines Fahrrades, später meines Velo Solex mit mir. Musik war damals auch eine politische Aussage und so tat ich meiner Umwelt gerne meine Überzeugungen kund. Daher habe ich gute Erinnerungen an diverse Fahrten durch Durlachs Gassen, meist mit Jimi Hendrix im Gepäck. [...]“ (Durlach gesucht! 2014: 97). (Fotos: Pfinzgaumuseum Durlach/ONUk).

Beim dritten und vierten Typ, *Mitarbeit* und *Zusammenarbeit*, handelt es sich jeweils um Partizipationsangebote auf Projektebene, die in der Regel länger andauernd sind und mehrmalige, idealerweise intensive Kontakte zwischen Museum und Partizipierenden umfassen. Meist geht es um die Konzeption und/oder Durchführung eines Ausstellungsprojekts als Co-Kurator*in, es kann aber beispielsweise auch um die Konzeption und Durchführung von zusätzlichen Angeboten oder Vermittlungsmedien gehen. Im Unterschied zu Projekten vom Typ der *Zusammenarbeit* – welcher formal

die höchste Partizipationsintensität aufweist, da Partizipierende von Anfang an annähernd gleichberechtigt in alle Entscheidungen und Prozesse einbezogen sind – bleibt die Federführung bei *Mitarbeits-Projekten* in Händen des Museums. Innerhalb der Rahmenvorgaben können Teilnehmende jedoch klar eigene Akzente setzen und oft sogar Richtungsentscheidungen mittreffen, sodass das Endergebnis deutlich die geteilte Autorschaft erkennen lässt.



Abb. 6: Partizipation in *Erzähl und Linz!*: Automatenfotos von Leihgeber*innen mit Chor-Urkunde bzw. mit Radio und Programm zum Kinofilm *Rock around the Clock*. In der „Geschichtenwerkstatt“ wurden Fotos und Erinnerungen zu Papier gebracht und später mitausgestellt. (Fotos: Nordico Stadtmuseum Linz/Mitwirkende/Farbfotos: Helga Traxler).



Abb. 7: Blick in einen der Räume von *Erzähl und Linz!* im Nordico Stadtmuseum (Foto: Nordico Stadtmuseum Linz/Sandro Zanzinger).

Ein Ausstellungsprojekt, das zwischen Zuarbeit und Mitarbeit changierte und in dem es auch musikbezogene Beiträge gab, war *Erzähl uns Linz! Stadtgeschichten suchen, sammeln und erleben* (Nordico Stadtmuseum 2012) (Abb. 6): Hier wurden Menschen aus Linz nicht nur aufgefordert, ein Objekt beizusteuern, sondern waren auch maßgeblich an dessen Präsentation beteiligt, indem sie sich zunächst zusammen mit ihrem Objekt in einem bereitgestellten Fotoautomaten ablichteten und dann dessen Geschichte zu Papier brachten. Dafür gab es einen Bereich namens „Geschichtenwerkstatt“, wo ein professioneller Schriftsteller einen Tag pro Woche zur Unterstützung parat stand. Danach wählten die Teilnehmenden den Präsentationsort innerhalb der grob chronologisch vorstrukturierten Ausstellung eigenständig (Abb. 7): mobile Displays, eine Kombination aus Objektablage und magnetischem Text- und Fotohalter, machten dies möglich und schufen zudem eine ganz eigene Ausstellungsästhetik (vgl. *Museen der Stadt Linz 2012*).



Abb. 8: Ein-Vitrinen-Ausstellung zum Thema *Musik, Mode und Jugendkultur der 1960er- bis 1980er-Jahre*. Gemeinschaftsprojekt des Open Museum Glasgow und eines lokalen Familienzentrums (Foto: Anja Piontek).

Was Projekte des Typs *Zusammenarbeit* betrifft, so ist mir leider kein aktuelles musikspezifisches Beispiel bekannt. Dies soll zwar nicht heißen, dass es tatsächlich keines gäbe, dennoch muss konstatiert werden, dass solche umfassenden Projekte hierzulande in jeglichen Museumssparten (noch?) die große Ausnahme bilden. Verweisen kann ich

lediglich auf das Open Museum, ein Outreach-Service der Glasgow Museums, das Projektwünsche aus der Bevölkerung in gleichberechtigter Zusammenarbeit mit dieser realisiert. Je nach Projekt und Wunsch der initiativ werdenden Gruppe variieren die Ergebnisse, die z. B. in eine ‚richtige‘ Ausstellung münden können, aber genauso z. B. als Ein-Vitrinen-Schau realisiert werden können – wie etwa im Jahr 2011, als ein lokales Familienzentrum in Zusammenarbeit mit dem Open Museum das Thema Musik, Mode und Jugendkultur der 1960er- bis 1980er-Jahre bearbeitete (Abb. 8).

Obwohl die skizzierte Typologie ein Ranking impliziert, erweist sich die umfanglichste Partizipationsmöglichkeit nicht automatisch auch als die gewinnbringendste. Vielmehr sollten Ausstellungsmacher*innen ihre Möglichkeiten und Ressourcen realistisch einschätzen und davon ausgehend planen. Gut gemachte und mit Freude realisierte kleinere Projekte sind allemal mehr wert, als ‚groß gedachte, aber schlecht gemachte‘ Vorhaben, die die Erwartungen aller Beteiligten nicht erfüllen können.

Die Frage nach dem Warum?

Die Frage, warum man Außenstehende in Ausstellungen überhaupt zu Wort kommen lassen oder sie an ganzen Projekten beteiligen sollte, kann aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Aus pädagogischer sowie lern- und motivationspsychologischer Sicht kann argumentiert werden, dass solche unmittelbaren Erfahrungen, bei denen in der Regel mehrere Sinne gleichzeitig aktiviert werden (Stichwort „Kopf, Herz und Hand“), die nachhaltigste Form von „Lernen“ darstellen, und dass auf diese Weise die intrinsische Beschäftigungsmotivation signifikant erhöht und eine emotionale Beziehung etabliert werden kann. Letzteres bedeutet auch, dass die Identifikation der Teilnehmenden mit ‚ihrem‘ Museum oftmals steigt, sie das jeweilige Museum meist positiver wahrnehmen und ein gesteigertes Interesse für dessen Ausstellungen und Aktivitäten entwickeln (vgl. Piontek 2017: Kap. VII.4 u. VII.6).

Für manche Museen ist die Beteiligung von Menschen aus der Bevölkerung jedoch auch eine Frage der sichtbar gelebten Gerechtigkeit, der sozialen Verantwortung und von „give a voice“ (z. B. S.-Sturm 2000) – abgesehen davon, dass manche ‚Laien‘ über ein so profundes Wissen in speziellen Bereichen verfügen, dass sie tatsächlich Wissenslücken des Museums schließen können. Außerdem werden Museen und ihre Ausstellungen durch Partizipation multiperspektivisch um neue Facetten und Blickwinkel erweitert, die oft eine Aktualisierung des Themas mit sich bringen oder ganz konkret lebensweltliche Bezüge schaffen. Jedenfalls stoßen partizipativ generierte Ausstellungen oder Ausstellungsteile bei den späteren Besucher*innen meist auf ein besonderes Interesse. Zumindest hat sich gezeigt, dass die Dauer des Museumsbesuchs in Ausstellungen mit partizipativ generiertem Inhalt oft höher ist und Texte häufiger gelesen werden als in klassischen Museumsausstellungen. Die Themen von Menschen ‚wie du und ich‘, der Lebensweltbezug, die oft alltäglichere und eingehendere Wortwahl sprechen

aber nicht nur die natürliche Neugier des Menschen an, sie sind oftmals auch niederschwellige Türöffner gerade für ein weniger museumsaffines Publikum. Insofern muss Partizipation zwar nicht unbedingt die Besuchszahlen steigern, jedoch kann sie ein Element auf dem Weg zur Diversifizierung der Besucherschaft und zur Rückanbindung der Museen an die bereite Gesellschaft sein, sodass Museen zukünftig nicht nur von wohlhabenden Menschen mit hoher formaler Bildung selbstverständlich besucht werden, sondern zunehmend auch von anderen, bisher kaum vertretenen sozialen und kulturellen Gruppen (vgl. Piontek 2017: Kap. VII.1 u. VII.11).

Wenn dann auch noch ein Umdenken auf Seiten des Museums in Gang gesetzt wird und ein Haus oder eine Belegschaft die eigenen blinden Flecken erkundet, offener für andere Wissensformen wird oder danach fragt, wie es dauerhaft ein offenes und einladendes Haus mit und für alle Teile der Bevölkerung werden kann, dann kann Partizipation auch ein Transformationspotenzial für die Museen bzw. die Institution Museum als solche entfalten (vgl. Piontek 2017: VII.12).

Empfohlene Literatur und Onlinequellen

[Ausst.-Kat.] *Absolutely Free. Der Woodstockeffekt* Hg. von Ed Hauswirth, Christoph Marek, Karl Stocker, Erika Thümmel, Erika. Graz 2009.

[Ausst.-Kat.] *Durlach gesucht! Menschen, Dinge und Geschichten*. Begleitheft des Pfinzgaumuseums. Hg. von Alexandra Kaiser. Karlsruhe 2014.

[Ausst.-Kat.] *Erzähl uns Linz! Stadtgeschichten suchen, sammeln und erleben*. Kuratiert von Klaudia Kreslehner u. Lorenz Potocnik im Nordico Stadtmuseum. Hg. von Museen der Stadt Linz. Linz 2012.

Bienkowski, Piotr: *Our Museum: What happened next? A review and further learning two years on*. Hg. von der Paul Hamlyn Foundation. London 2018. URL: <https://www.phf.org.uk/wp-content/uploads/2018/10/Our-Museum-What-Happened-Next.pdf> (Abruf: 25.05.2021).

Gesser, Susanne/Gorgus, Nina/Jannelli, Angela (Hg.): *Das subjektive Museum. Partizipative Museumsarbeit zwischen Selbstvergewisserung und gesellschaftspolischem Engagement*. Bielefeld 2020.

Gesser, Susanne/Handschin, Martin/Jannelli, Angela/Lichtensteiger, Sibylle (Hg.): *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*. Bielefeld 2012.

Mandel, Birgit: *Kontemplativer Musentempel, Bildungsstätte und populäres Entertainment-Center. Ansprüche an das Museum und (neue) Strategien der Museumsvermittlung*. In: *Museen neu denken. Perspektiven der Kulturvermittlung und Zielgruppenarbeit*. Hg. Von Hartmut John und Anja Dauschek. Bielefeld 2008, S. 75–87.

Mandel, Birgit: *Teilhabeorientierte Kulturvermittlung. Neue Herausforderungen für Kulturinstitutionen und Kulturpolitik*. In: *Kulturelle Teilhabe. Ein Handbuch*. Hg. vom Nationalen Kulturdialog. Zürich 2019, S. 69–76. URL: https://www.seismoverlag.ch/site/assets/files/11427/oa_978303777275_kulturelle_teilhabe_bak_red.pdf (Abruf: 25.05.2021).

Mangold, Michael: *Was ist die Informations- und Wissensgesellschaft? Das Museum als Bildungs- und Kulturinstitution vor dem Hintergrund des strukturellen Wandels*. In: *Museumskunde* 73 (2008) 2, S. 7–18.

Opaschowski, Horst W.: *Wachstumsgrenzen des Erlebnismarktes. Folgen für die Kulturpolitik*. In: *publikum.macht.kultur. Kulturpolitik zwischen Angebots- und Nachfrageorientierung*. Hg. von der Kulturpolitischen Gesellschaft. Dokumentation des Dritten Kulturpolitischen Bundeskongresses am 23./24. Juni 2005 in Berlin. Essen 2006, S. 256–268.

Piontek, Anja: *Museum und Partizipation. Theorie und Praxis kooperativer Ausstellungsprojekte und Beteiligungsangebote*. Bielefeld 2017.

Reuband, Karl-Heinz: *Sinkende Nachfrage als Determinante zukünftiger Museumskrisen? Der Einfluss von Alter und Bildung auf den Museumsbesuch und kulturelle Interessen*. In: *Kulturmanagement.net* 41 (2010), S. 21–48. URL: <https://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Sozialwissenschaften/Soziologie/Dokumente/Reuband/Museumskrise.pdf> (Abruf: 14.07.2021).

Rössig, Wiebke/Jahn, Lisa Debora/Faber, Astrid (Hg.): *Partizipation im Forschungsmuseum. Handreichung*. Berlin 2018. URL: <https://doi.naturkundemuseum.berlin/data/10.7479/9hdr-88pb> (Abruf: 25.05.2021).

Sternfeld, Nora: *Im post-repräsentativen Museum*. In: *Ausstellen und Vermitteln im Museum der Gegenwart*. Hg. von Carmen Mörsch, Angeli Sachs und Thomas Sieber. Bielefeld 2017, S. 189–201.

S.-Sturm, Eva (2000): *Give a Voice. Partizipatorische künstlerisch-educative Projekte aus Nordamerika*. In: *Seiteneingänge. Museumsidee und Ausstellungsweisen*. Hg. von Roswitha Muttenthaler, Herbert Posch und Eva S.-Sturm. Wien 2000, S. 171–194.

Simon, Nina: *The Participatory Museum*. Santa Cruz, Calif. 2010.

Hannah Pöppelmann-Reichert

Viel mehr als Cat-Content. Social Media als Instrument der Kulturvermittlung

Soziale Medien haben innerhalb weniger Jahre die Kommunikation grundlegend verändert. Durch sie werden viele Nutzer*innen auch zu Informationsproduzent*innen – und das an 365 Tagen im Jahr, 24 Stunden täglich und mit der Aussicht, in kurzer Zeit eine breite, transnationale Öffentlichkeit zu erreichen. Laut ARD/ZDF-Onlinestudie nutzten 2020 über alle Altersklassen hinweg 36 Prozent der Bevölkerung in Deutschland mindestens einmal wöchentlich Soziale Medien wie Facebook oder Instagram – Tendenz steigend. Bei den 14- bis 29-Jährigen sind es sogar 80 Prozent (Beisch/Schäfer 2020: 467). Mehr als die Hälfte der Menschen in dieser Altersgruppe (53 Prozent) nutzen sogar täglich Instagram, jeweils etwa ein Viertel Snapchat (27 Prozent) und Facebook (24 Prozent; vgl. ebd: 474).

Kurz gesagt: Soziale Medien sind längst zu einem Kommunikationsinstrument geworden, das schlicht nicht mehr ignoriert werden kann. Kultureinrichtungen eröffnen sich darüber neue Möglichkeiten und Perspektiven der Kulturvermittlung im digitalen Raum – vor allem mit Blick auf die Erschließung neuer und auch jüngerer Dialoggruppen.

Die Veränderungen im Rezeptions- und Konsumverhalten der Menschen erfordern jedoch auch ein Umdenken in der Außenkommunikation dieser Einrichtungen. Vorbei sind die Zeiten, in denen sich eine kulturell interessierte Öffentlichkeit in erster Linie über den Kulturteil der Zeitung über Neuigkeiten informiert hat. Vorbei sind aber auch die Zeiten, in denen Kulturschaffende vom Wohlwollen ‚ihrer‘ Lokal- und Regionaljournalist*innen abhängig waren, um Bürger*innen über ihre Tätigkeit oder neue Ausstellungen zu informieren.

Über Soziale Netzwerke haben sie nun die Möglichkeit, direkter als bisher mit Bürger*innen zu kommunizieren. Diese auf Austausch und Vernetzung ausgerichteten Medien bieten Kultureinrichtungen die Möglichkeit, in direkten Dialog mit relevanten (Teil-)Öffentlichkeiten zu treten, selbst Themen zu setzen und sich und ihre Tätigkeiten direkt und ohne ‚redaktionellen Filter‘ zu präsentieren. Kommunikation über Soziale

Medien bedeutet dabei mehr, als hübsche Bilder zu veröffentlichen und auf Veranstaltungen im eigenen Haus aufmerksam zu machen. Der folgende Beitrag möchte einen ersten Eindruck davon vermitteln, was es braucht, um im Rauschen der Kommunikation zigtausender Social-Media-Profile wahrgenommen zu werden.

Voraussetzungen (zeitlicher Umfang, Ressourcen etc.)

Ein professioneller Auftritt in Sozialen Medien kostet Zeit. Regelmäßig interessante Beiträge zu recherchieren und zu posten, auf Kommentare der Nutzer*innen zu reagieren, aktuelle Themen im Auge zu behalten, zu verfolgen, was andere auf den unterschiedlichen Kanälen über die eigene Einrichtung schreiben – all das ist ‚nebenher‘ kaum zu leisten. Dementsprechend korrespondiert die Qualität eines oder gar mehrerer Auftritte in Sozialen Medien letztlich mit der Bereitschaft, in personelle Ressourcen zu investieren.

Social Media sollte integraler Bestandteil einer digitalen Gesamtstrategie sein. Am Anfang muss also die Frage stehen: Kann man als Kultureinrichtung den Ansprüchen gerecht werden, die eine professionelle Präsenz in Sozialen Medien mit sich bringt?

In Zeiten zunehmender Arbeitsverdichtung kann dafür auch eine Reduzierung des Aufgabenpensums an anderer Stelle sinnvoll sein. Lohnt es sich wirklich, Zeit und Geld für die Erstellung eines Print-Flyers aufzubringen, oder verwendet man diese Zeit lieber für die Pflege etwa eines Facebook-Auftritts? Verbringt man den Vormittag damit, eine Pressemitteilung zu schreiben oder konzentriert man sich stattdessen auf die Erstellung einer Instagram-Story?

Diese Entscheidung muss jede Einrichtung und jede Organisation für sich treffen. Klar ist: Für eine erfolgreiche Social-Media-Arbeit braucht es sowohl Führungskräfte, die die Bedeutung dieser Art der Kommunikation erkennen, als auch Beschäftigte, die bereit sind, sich in diesem Bereich zu engagieren. Zudem müssen die technischen Voraussetzungen (z.B. Dienst-Smartphone und -Tablet) gegeben sein.

Schon bevor mit der eigentlichen Konzeption eines oder mehrerer Auftritte in Sozialen Medien begonnen wird, sollten also folgende Punkte geklärt werden:

- Sind genügend personelle *Ressourcen* vorhanden, um eine adäquate Betreuung des Auftritts zu gewährleisten? Um eine Follower-Basis (Abonnent*innen) aufzubauen und zu erhalten, sind regelmäßig interessante Inhalte nötig. Zudem sollte der Auftritt („Account“) täglich beobachtet werden.
- Steht der *Aufwand im Verhältnis zum Nutzen*? Je nach Thema kann der Aufbau einer *Follower-Basis* sehr lange dauern, gerade kleinere Einrichtungen werden in der Regel keine hohe Reichweite erreichen. Letzteres muss jedoch kein Nachteil sein: Je nach thematischer Ausrichtung kann auch ein kleiner Kreis treuer Follower*innen zielführend sein.

Anschließend kann die eigentliche Planungsphase beginnen. Unter anderem geklärt werden sollte:

- Welche *Ziele* sollen mit dem Social-Media-Auftritt verfolgt werden? Um hier auch wirklich präzise zu formulieren und realistische Ziele festzustecken, hilft die sogenannte ‚SMART-Formel‘: Ziele sollten **S**pecific (spezifisch), **M**asurable (messbar), **A**chievable (erreichbar), **R**elevant (relevant) und **T**imely (terminierbar) sein (vgl. Pahrman/Kupka 2020: 64).
- Welche *Hauptdialoggruppe(n)* soll(en) angesprochen werden? Möchte man z.B. Menschen erreichen, die das Museum oder die Kultureinrichtung bereits kennen? Oder geht es eher darum, neue potenzielle Besucher*innen zu erreichen? Sollen beispielsweise vornehmlich jüngere Menschen angesprochen werden oder möchte man die Inhalte eher älteren Menschen vermitteln? Sind Zielgruppen identifiziert, kann die Social-Media-Arbeit zielgenau auf deren Bedürfnisse ausgerichtet werden.
- Welcher *Kanal* ist der richtige? „Dabei sein ist alles“ ist hier die falsche Herangehensweise. Einen Beitrag („Posting“) zu erstellen und denselben Text mit denselben Bildern dann über verschiedene Kanäle zu spielen, ist wenig zielführend. Die Auswahl der richtigen Social-Media-Plattform ist u. a. abhängig vom Angebot der eigenen Einrichtung, der Zielgruppe und den Zielen, die damit erreicht werden sollen. Mit den Vor- und Nachteilen, den Nutzungsstrukturen und Möglichkeiten der unterschiedlichen Social-Media-Kanäle sollte sich daher frühzeitig auseinandergesetzt werden.
- Bei der Planung der *Inhalte* sollte klar der Mehrwert für die anvisierte Zielgruppe im Blick stehen. Um rechtzeitig relevante Themen zu identifizieren und entsprechenden Content vorzubereiten, empfiehlt sich die Arbeit mit einem Redaktionsplan. In diesem können z.B. Ausstellungseröffnungen stehen, aber auch interessante Aktionstage wie etwa der Internationale Denkmaltag.

Darüber hinaus ist es sinnvoll, sich im Vorhinein über einige weitere Aspekte Gedanken zu machen, beispielsweise:

- *Anrede*: Die Entscheidung, ob Nutzer*innen in Sozialen Netzwerken gesiezt oder geduzt werden, sollte vom Alter und Hintergrund der Hauptdialoggruppe abhängig gemacht werden.
- *Gendern*: Am einfachsten ist es, geschlechtsneutrale Formulierungen zu verwenden. Wo das nicht möglich ist, sollte sich auf eine Variante des Genderns geeinigt werden (Gender-Sternchen oder Doppelpunkt, Binnen-I etc.). Für die meisten Menschen mit Behinderungen z. B. ist der Doppelpunkt am besten lesbar.
- *Tonalität*: Je nach Hauptdialoggruppe und Wahl des Sozialen Netzwerks kann auch die Sprache variieren. Möchte man eher locker unterwegs sein oder den wissenschaftlichen Anspruch einer Einrichtung unterstreichen? Möchte man eher

jüngere Nutzer*innen erreichen oder eher Menschen mittleren Alters? Die Sprache sollte zum Selbstverständnis der jeweiligen Einrichtung passen. In jedem Fall gilt: allgemeinverständlich formulieren, kein ‚Fachchinesisch‘.

‚Social sein‘: Dialog statt Monolog

Es kann gar nicht häufig genug betont werden: Soziale Medien stehen nicht für eine One-Way-Kommunikation. Gerade im Dialog liegt der Schwerpunkt der Kommunikation über Facebook, Instagram und Co.: Kommunikation erfolgt nicht einseitig ausgehend von einer Organisation oder einem Unternehmen. Anders als bei den meisten anderen Formen der klassischen Presse- und Öffentlichkeitsarbeit bieten Soziale Medien ihren Nutzer*innen die Chance einer direkten Reaktion auf veröffentlichte Inhalte sowie einer direkten Kommunikation mit der jeweiligen Einrichtung.

Mit dieser Art der Kommunikation sind jedoch einige Kulturbetriebe (noch) nicht vertraut. Sich auch jenseits von Museumsführungen oder Workshops auf den direkten Dialog mit Bürger*innen einzulassen, braucht mitunter den Willen, eingetretene Pfade zu verlassen und organisationsinterne Strukturen wie etwa Abstimmungsprozesse oder Freigabeschleifen zu ändern. Kommunikation in Sozialen Medien setzt die Bereitschaft voraus, mit Nutzer*innen aktiv in den Dialog zu treten. Sogenanntes Community Management ist unerlässlich. Ohne Dialog kein Erfolg. Wer nicht bereit ist oder sich davor fürchtet, mit den Nutzer*innen zu interagieren, für den lohnt es sich auch nicht, eigene Social-Media-Präsenzen aufzubauen.

Genauso gilt: Dialog verträgt sich nicht mit langwierigen Freigabeprozessen. Wenn jede Antwort auf eine Nachricht, jede Reaktion auf einen Kommentar erst mit der Führungskraft abgestimmt werden muss, mangelt es am Ende nicht nur an Authentizität, sondern vor allem an der gebotenen Reaktionsschnelligkeit. Mitarbeitende, die sich um die Betreuung der Sozialen Medien einer Einrichtung kümmern, sollten daher unbedingt berechtigt sein, selbst entscheiden zu können, welcher Content in welcher Form veröffentlicht und wie auf Kommentare, Anfragen etc. reagiert wird. Dazu gehört fraglos ein gewisser Vertrauensvorschuss seitens der Führungskräfte. Klar ist aber: Ein Engagement in Sozialen Medien kann nur dann erfolgreich sein, wenn die Verantwortlichen nicht ununterbrochen kontrolliert werden. Fehlt hierzu die Bereitschaft, ergibt eine Präsenz in Sozialen Medien schlicht keinen Sinn.

Es ist in diesem Zusammenhang wichtig, von Anfang an die Verantwortlichkeiten aller involvierten Mitarbeiter*innen klar zu definieren. Auch sollte geklärt sein, wer für die Bearbeitung von Fragen oder Kommentaren zuständig ist. Nur so kann sichergestellt werden, dass keine Nachrichten oder Anfragen unbeantwortet bleiben.

Je nach Komplexität der Nutzer*innenfragen ist es dem oder der Communitymanager*in natürlich nicht möglich, diese alle sofort und mit eigenem Wissen zu beantworten. Im Idealfall baut sich der oder die Verantwortliche mit der Zeit ein Netzwerk aus Expert*innen innerhalb der eigenen Einrichtung auf, die um die nötige Reaktionsgeschwindigkeit in Sozialen Medien wissen und zeitnah fundierte Aussagen liefern können.

Der Dialog mit Nutzer*innen findet übrigens nicht zwangsläufig nur auf den eigenen Kanälen statt. In Sozialen Medien kann auch an anderer Stelle über die eigene Organisation berichtet werden – etwa wenn der Facebook-Auftritt einer Lokalzeitung einen Beitrag zu einer neuen Ausstellung veröffentlicht. Sinnvoll ist es daher, die eigene Social-Media-Arbeit nicht nur auf die eigenen Profile zu beschränken, sondern sich einen Überblick über andere relevante Social-Media-Auftritte zu verschaffen.

Das können Kanäle von Lokal- und Regionalzeitungen sein, aber auch andere Museen oder Kooperationspartner. Facebook bietet in diesem Zusammenhang außerdem eine Vielzahl sogenannter ‚Gruppen‘ – das sind mehr oder weniger abgeschlossene Räume, in denen sich Nutzer*innen zu einem bestimmten Thema austauschen. Der Vorteil hierbei: Mitglieder dieser Gruppen teilen in der Regel ein gemeinsames Interesse. Einige Gruppen gewähren auch Unternehmensseiten Zugang. Je nach Thema und Zielsetzung des eigenen Accounts kann es sich also für Kulturbetriebe lohnen, hier aktiv zu werden, also eigene Beiträge zu veröffentlichen, Umfragen zu veranstalten oder sich in Diskussionen einzubringen. Ein regelmäßiges Beobachten anderer Profile und Kanäle lohnt sich außerdem, um frühzeitig Themen und Trends zu erkennen, die auch für die eigene Social-Media-Arbeit interessant sind oder relevant werden könnten.

Museen können darüber hinaus im Social-Media-Bereich sehr gut nicht nur ‚Top-down‘, sondern auch ‚Bottom-up‘ arbeiten, indem sie Besucher*innen mit einbeziehen – etwa indem diese dazu animiert werden, unter einem bestimmten Hashtag Fotos ihres Ausstellungsbesuchs zu posten. Auch der museale Raum selbst kann zur Partizipation über Soziale Medien einladen – an einer Instagram-Wand im Foyer etwa können Besucher*innen mitverfolgen, welche Entdeckungen andere Besucher*innen in den unterschiedlichen Museumsräumen gemacht haben.

Weitere Faktoren erfolgreicher Social-Media-Arbeit

Der Dialog bzw. die Vernetzung mit Nutzer*innen und Auftritten anderer relevanter Organisationen und Einrichtungen ist ein zentrales Merkmal Sozialer Medien. Andere Faktoren für eine erfolgreiche Social-Media-Arbeit werden im Folgenden kurz angerissen.

Mehrwert bieten

Die Aufmerksamkeitsspanne von Nutzer*innen in Sozialen Medien für einzelne Beiträge ist aufgrund der Fülle an konkurrierenden Inhalten sehr gering. Im mobilen Facebook-Feed beispielsweise entscheiden sich Nutzer*innen nach durchschnittlich

1,7 Sekunden (am Desktop: 2,5 Sekunden), ob sie sich mit einem Inhalt weiter beschäftigen oder weiterblättern wollen (vgl. Facebook 2016). Erfolgreiche Social-Media-Arbeit heißt deshalb vor allem: Nutzer*innen relevanten Mehrwert bieten – und das am besten regelmäßig. Geeignet sind z.B. Inhalte, die überraschen, emotional berühren, Hilfestellung geben oder interessante Neuigkeiten vermitteln. Bloße Links auf Pressemitteilungen hingegen werden keine große Reichweite erzielen. Wie erfolgreicher Social-Media-Content aussehen kann, wird anhand einiger Best-Practice-Beispiele im letzten Abschnitt gezeigt.

Regelmäßig posten

Aufgrund der Fülle an Inhalten in Sozialen Medien wird Nutzer*innen nur eine Auswahl der Beiträge von Seiten angezeigt, die sie mittels ‚Gefällt mir‘, ‚Folgen‘ etc. favorisiert haben. Facebook, Instagram & Co. möchten ihren Nutzer*innen nur die Beiträge anzeigen, die für sie ‚relevant‘ sind. Beiträge von Seiten, mit denen Personen häufiger interagieren (über ‚Gefällt mir‘, Kommentare, das Teilen von Inhalten etc.) und/oder die bereits eine hohe Anzahl an Follower*innen, Kommentaren, ‚Gefällt mir‘-Angaben etc. aufweisen, werden tendenziell häufiger angezeigt. Kultureinrichtungen sollten ihre Social-Media-Auftritte daher möglichst regelmäßig bespielen. Eine eindeutige Empfehlung, wie häufig Inhalte auf welchen Kanälen gepostet werden sollten, gibt es zwar nicht. HubSpot, ein führender Anbieter von Marketing-Automation-Software, hat in diesem Zusammenhang jedoch eine interessante Analyse veröffentlicht: Demnach scheint – zumindest für Facebook-Beiträge – eine Postingfrequenz von zwei bis fünf Beiträgen pro Woche empfehlenswert (vgl. Kleine 2020).

Erfolg messen

Jedes Soziale Netzwerk verfügt über Kennzahlen (KPIs), anhand derer der Erfolg eines Auftritts bis zu einem gewissen Grad gemessen werden kann. Welche davon relevant für die Evaluierung der eigenen Arbeit sind, hängt nicht zuletzt von der im zweiten Abschnitt angerissenen Zielsetzung ab. Grundsätzlich lohnt sich ein regelmäßiger Blick auf die wichtigsten Kennzahlen wie etwa Reichweite oder Interaktionsrate. So kann eruiert werden, welche Beiträge eine besonders hohe Reichweite erzielen und welche nicht, bei welchen Inhalten häufiger interagiert wird und wo diese Interaktion eher ausbleibt. Aus diesen Erkenntnissen lassen sich wiederum Strategien für die künftige Inhaltsplanung ableiten.

Was tun wenn's brennt? Keine Angst vorm Shitstorm

Zuallererst: Ausgewachsene Empörungswellen (sogenannte Shitstorms) sind viel seltener als gemeinhin angenommen. Nicht jede Kritik ist gleich ein Shitstorm. Soziale Medien leben von der Interaktion unter ihren Nutzer*innen. Und wo verschiedene

Menschen aufeinandertreffen, gibt es in aller Regel auch verschiedene Meinungen. Kritische Nutzer*innen, Querulant*innen (sogenannte Trolls) und unliebsame Reaktionen gehören zur Social-Media-Arbeit dazu – das gilt auch für den Kulturbereich. Es lohnt sich, bereits im Vorfeld Strategien zu erarbeiten, wie auf Kritik und Unfrieden adäquat reagiert werden sollte.

In einem ersten Schritt gilt es zu beurteilen, ob die Kritik grundsätzlich gerechtfertigt ist. Kann diese Frage mit Ja beantwortet werden, sollten Fehler oder Versäumnisse auch klar eingestanden werden. Das muss unter dem Strich noch nicht mal negativ sein: Ein offener Umgang mit Fehlern kann die Glaubwürdigkeit stärken und Missverständnissen vorbeugen. Die meisten Nutzer*innen werden dafür Verständnis haben und auf eine Entschuldigung oder ein „Sie haben Recht“ sogar positiv reagieren.

Häufig birgt ein negativer Kommentar bzw. eine offizielle Reaktion darauf auch die Möglichkeit, als Einrichtung oder Organisation den eigenen Standpunkt zu verdeutlichen, Missverständnisse auszuräumen oder Aufklärungsarbeit zu leisten. Falschbehauptungen sollten in jedem Fall richtiggestellt, Kommentare, die Minderheiten herabsetzen, sexistisch, verletzend oder in anderer Form beleidigend sind, auf keinen Fall unkommentiert stehen gelassen werden. Unter Umständen ist man als Seitenbetreiber sogar rechtlich dazu verpflichtet, persönlichkeitsverletzende oder illegale Kommentare zu löschen (vgl. Wilde Beuge Solmecke Rechtsanwältinnen 2020).

Bei der Abwägung, wie auf einen oder mehrere kritische Kommentare reagiert wird, sollten die Verantwortlichen stets beachten, dass vor allem auf Facebook der Großteil der Menschen passiv unterwegs ist (vgl. Beisch/Schäfer 2020: 474). Diese Gruppe kommuniziert zwar nicht aktiv, liest aber dennoch Beiträge und Kommentare anderer Personen und nutzt diese zur eigenen Meinungsbildung. Die adäquate Reaktion auf einen kritischen Kommentar hat also nicht nur eine Wirkung auf die ursprünglich kommentierende Person selbst, sondern wird auch von der großen schweigenden Mehrheit (wohlwollend) registriert werden und damit zur Popularität und Glaubwürdigkeit eines Social-Media-Auftritts bzw. der dahinterstehenden Einrichtung beitragen. Umgekehrt kann es negativ aufgenommen werden, wenn auf einen kritischen Kommentar keine Reaktion folgt.

Wichtig in jedem Fall: Social-Media-Verantwortliche sollten gelassen reagieren, auch wenn sie mit harscher Kritik konfrontiert werden. Wer auch angesichts unhöflicher oder beleidigender Reaktionen sachlich bleibt, sich an die Fakten hält und diese auf klare und logische Weise erläutert, vermittelt den Kritisierenden, dass er oder sie deren Anliegen ernst nimmt – das kommt auch bei der großen ‚schweigenden Mehrheit‘ gut an.

Best-Practice-Beispiele aus dem Kulturbereich

Bei der Erstellung von Beiträgen für Soziale Medien sind der Fantasie grundsätzlich kaum Grenzen gesetzt. Was beim Publikum ankommt und was eher nicht, kann je nach Art der Einrichtung, Kommunikationsziel und Zielgruppe sehr unterschiedlich sein. ‚Learning by Doing‘ lautet also die Devise – Ausprobieren ausdrücklich erwünscht! Zur Inspiration kann es sich auch lohnen, zu recherchieren, was andere machen. Abschließend werden einige Best-Practice-Beispiele zur Kulturvermittlung via Facebook, Instagram & Co. vorgestellt – gemeinsam ist ihnen allen der partizipatorische Grundgedanke.

#strangethingschallenge

Das Historische Museum Pfalz in Speyer rief 2019 über seinen Instagram-Kanal andere Häuser dazu auf, unter dem Hashtag #strangethingschallenge an fünf Tagen ihre fünf kuriosesten Sammlungsobjekte (‚strange things‘) zu zeigen und anschließend andere Museen dazu ‚herauszufordern‘, ebenfalls teilzunehmen (nachzuverfolgen unter ‚hmp-speyer‘ auf Instagram oder per Instagram-Hashtagsuche ‚strangethingschallenge‘). Sehr viele Museen folgten der Aufforderung, darunter das Deutsche Historische Museum in Berlin oder das Staatliche Museum für Archäologie Chemnitz. Auch Privatnutzer*innen forderten Museen, die noch nicht teilgenommen hatten, dazu auf, sich zu beteiligen. Die Aktion wurde außerdem von mehreren reichweitenstarken Medien aufgenommen wie z.B. dem Stern, SWR und dem Onlineportal Buzzfeed. Mit recht wenig Aufwand konnte mit der #strangethingschallenge also eine Vielzahl an Museen auf das eigene Angebot aufmerksam machen – darunter auch kleine Häuser, die dadurch sich und ihre Sammlungen einer größeren Öffentlichkeit zeigen konnten, wie etwa das Gemeindemuseum Oberriet in der Schweiz oder das Stadtmuseum Düren.

Zuhause nachgestellte Kunstwerke

Während der coronabedingten Schließungen der Museen in vielen Ländern forderte das J. Paul Getty Museum in Los Angeles Twitter-Nutzer*innen dazu auf, mit drei Haushaltsgegenständen berühmte Kunstwerke in den eigenen vier Wänden nachzustellen (nachzuverfolgen auf dem Twitter-Account ‚@GettyMuseum‘). Die Aktion traf weltweit den Nerv der Zeit, da die meisten Menschen aufgrund teils weitreichender Ausgangsbeschränkungen viel zu Hause waren und gerade im Internet nach Abwechslung und Ablenkung suchten. Dabei beschränkten sich die teilnehmenden Nutzer*innen schnell nicht mehr nur auf Twitter, sondern zeigten auch über andere Soziale Medien wie z.B. Instagram ihre Interpretationen der Kunstwerke. Auch in diesem Fall wurde die Aktion schnell von einer Vielzahl an Medien begleitet, darunter z.B. dem Forbes Magazine (vgl. Kelleher 2020).

Kunst trifft Populärkultur

Die Social-Media-Plattform TikTok richtet sich vor allem an junge Menschen unter 24 Jahren (vgl. Firsching 2021) und ist durch Lippensynchronisations- und Tanzvideos ihrer Nutzer*innen bekannt geworden. Um diese für viele Kulturbetriebe abseits von museumspädagogischen Programmen nur schwer erreichbare Gruppe auf das eigene Angebot aufmerksam zu machen, erweckten die Uffizien in Florenz Skulpturen und Gemälde zum Leben: Auf dem offiziellen TikTok-Account laufen Personen aus Porträts durch Videos, Renaissance-Porträts unterhalten sich miteinander, Skulpturen singen moderne Lieder und Gemälde werden zu ‚Memes‘, also kleinen Medieninhalten wie etwa Bildern, die mit kurzen, meist witzigen Texten versehen sind, sich über Soziale Medien schnell verbreiten und von einigen Nutzer*innen kreativ weiterverarbeitet werden – ein ebenso gewagtes wie erfolgreiches Konzept. Was einige Kritiker*innen erwartungsgemäß albern finden, kommt bei der eigentlichen Zielgruppe sehr gut an: Mittlerweile folgen fast 81.000 Menschen dem TikTok-Auftritt der Uffizien, der auf diesem Weg Kunst auf eine ungewohnt nahbare und vor allem nichtelitäre Weise vermittelt (nachzuverfolgen auf TikTok unter ‚@uffizigalleries‘).

Von allem etwas

Dass auch auf Facebook mit einer professionellen Social-Media-Arbeit nach wie vor viel Reichweite und Interaktion mit Nutzer*innen erzielt werden kann, beweist das Rijksmuseum in Amsterdam mit seinem offiziellen Account. Das Museum punktet hier vor allem mit abwechslungsreichen Inhalten: Zu einer neuen Ausstellung über Sklaverei folgen Nutzer*innen in einem kurzen, comichaften Video einer jungen Frau auf ihrem Lebens- und Leidensweg; die Seitenbetreiber*innen liefern neue Erkenntnisse zu bekannten Gemälden oder nehmen Nutzer*innen mit hinter die Kulissen des Museums; pünktlich zum Eurovision Song Contest wählt das Museum Teilnehmende aus Kunstwerken und verlinkt gleichzeitig zu interessanten Hintergrunderzählungen. Die Liste ließe sich beliebig verlängern. Bei fast allen Beiträgen handelt es sich um ‚Snackable Content‘, also Inhalte, die ohne großen Zeit- und Aufmerksamkeitsaufwand rezipiert werden können. Fast eine halbe Million Follower*innen zeugen vom Erfolg dieser ausgewogenen Mischung an Kulturvermittlung und Unterhaltung (nachzuverfolgen auf dem Facebook-Profil des Museums, ‚@rijksmuseum‘).

Literatur und Onlinequellen

Beisch, Natalie/Schäfer, Carmen: *Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2020*. In: *Media Perspektiven* 9/2020, S. 462–481.

Facebook: *Capturing Attention in Feed: The Science Behind Effective Video Creative* (20.04.2016). URL: <https://www.facebook.com/business/news/insights/capturing-attention-feed-video-creative> (Abruf 30.11.2021).

Firsching, Jan für FutureBiz: *TikTok Statistiken 2021* (aktualisiert 15.11.2021). URL: <https://www.futurebiz.de/artikel/tiktok-statistiken-2019> (Abruf 30.11.2021).

Kelleher, Suzanne für Forbes Magazine: *Twitter Crushes Museum Challenge with Genius Recreations of Famous Artworks* (31.03.2020). URL: <https://www.forbes.com/sites/suzannerowankelleher/2020/03/31/twitter-crushes-museum-challenge-with-genius-recreations-of-famous-artworks> (Abruf 30.11.2021).

Kleine, Helena: *Wie oft sollte man Beiträge auf Social Media veröffentlichen?* (aktualisiert 10.01.2020). URL: <https://blog.hubspot.de/marketing/wie-oft-auf-social-media-posten> (Abruf: 30.11.2021).

Pahrmann, Corina/Kupka, Katja: *Social Media Marketing*. 5. Aufl., Heidelberg 2020.

Wilde Beuger Solmecke Rechtsanwälte: *Die Haftung in Social Media* ([2020] undat.). URL: <https://www.wbs-law.de/medienrecht/social-media-recht/haftung> (Abruf: 30.11.2021).

Institutionen und Verbände

1) Archive und Sammlungen

Archive für populäre Musik

Archiv der Jugendkulturen, Berlin
Fidicinstraße 3 | Haus B
10965 Berlin
030/6942934
archiv@jugendkulturen.de
www.jugendkulturen.de

Archiv für populäre Musik im Ruhrgebiet, Dortmund
Nollendorfplatz 2
44339 Dortmund
0231/53224107
info@miz-ruhr.de
www.musicruhr.wordpress.com

Klaus-Kuhnke-Archiv für Populäre Musik, Bremen
Dechanatstraße 13-15
28195 Bremen
0421/95951700
archiv@kkarchiv.de
www.kkarchiv.de

Lippmann+Rau-Musikarchiv, Eisenach
Palmental 1
99817 Eisenach
03691/211490
info@lippmann-rau-stiftung.de
www.lippmann-rau-stiftung.de/l-r-musikarchiv

Musikarchiv NRW, Köln
Maarweg 136
50825 Köln
0221/7391543
info@musikarchiv-nrw.de
www.musikarchiv-nrw.de

rock'n'popmuseum Gronau
Udo-Lindenberg-Platz 1
48599 Gronau
02562/81480
info@rock-popmuseum.de
www.rock-popmuseum.de

Zentrum für Populäre Kultur und Musik, Freiburg i. Br.
Rosastr. 17–19
79098 Freiburg
0761/705030
info@zpkm.uni-freiburg.de
www.zpkm.uni-freiburg.de

Sammlungen von Firmenschriften

Deutsches Museum, München
Museumsinsel 1
80538 München
089/2179220
archiv@deutsches-museum.de
www.deutsches-museum.de/forschung/archiv/bestaende-des-archivs/firmenschriften

Stiftung Deutsches Technikmuseum Berlin
Trebbiner Str. 9
10963 Berlin
030/902540
archiv@technikmuseum.berlin
www.technikmuseum.berlin/sammlung/historisches-archiv

Sammlungen elektronischer Musikinstrumente

Deutsches Harmonikamuseum, Trossingen
Hohnerstraße 4/1
78647 Trossingen
07425/21623
harmonika-museum@t-online.de
www.harmonika-museum.de

Deutsches Museum, München
Museumsinsel 1
80538 München
www.deutsches-museum.de

Framus Museum, Markneukirchen
Adorfer Str. 25
08258 Markneukirchen
037422/5550
www.framus-vintage.de

Musikinstrumenten-Museum des Staatlichen Instituts für Musikforschung, Berlin
Tiergartenstraße 1
10785 Berlin
030/254810
kontakt@sim.spk-berlin.de
www.simpk.de/museum/sammlung

Schweizerisches Museum für elektronische Musikinstrumente (SMEM), Fribourg
Passage du Cardinal 1
CH-1700 Fribourg
+41 329/972598
contact@smemmusic.ch
www.smemmusic.ch

Sammlungen von Abspielmedien

Deutsches Hifi-Museum (privat)
Dipl. Ing. Gert Redlich
Kirchbornstrasse 2
65191 Wiesbaden Bierstadt
0611/502051
www.hifimuseum.de

Deutsches Phonomuseum
Bärenplatz 1
78112 St. Georgen
07724/8599138
deutsches_phonomuseum@st-georgen.de
www.st-georgen.de/Startseite/Freizeit+_+Kultur/Deutsches+Phonomuseum.html

Radiomuseum Hardthausen (privat)
Uwe Steinle
Im Näheren Grund 73
71563 Affalterbach
07144 332342
info@radiomuseum-hardthausen.de
www.uwesteinle.com

2) Museums- und Archivnetzwerke

Dokumentieren

Deutscher Museumsbund
In der Halde 1
14195 Berlin
Tel.: 030/841095-17
Fax: 030/841095-19
office@museumsbund.de
www.museumsbund.de
(Insbesondere Fachgruppe Dokumentation: <https://www.museumsbund.de/fachgruppen-und-arbeitskreise/fachgruppe-dokumentation/>)

VDA – Verband deutscher Archivarinnen und Archivare e.V.

Geschäftsstelle

Wörthstraße 3

36037 Fulda

Telefon: 0661 29 109 72

Telefax: +49 661 29 109 74

info@vda.archiv.net

www.vda.archiv.net

Bewahren

Verband der Restauratoren (VDR) e.V.

Haus der Kultur

Weberstraße 61

53113 Bonn

Telefon: 02 28 / 92 68 97-0

Fax: 02 28 / 92 68 97-27

info@restauratoren.de

www.restauratoren.de

(Insbesondere die Fachgruppen für Musikinstrumente, Industrielles Kulturgut/Kulturgut der Moderne und Grafik, Archiv- und Bibliotheksgut, siehe: <https://www.restauratoren.de/der-vdr/fachgruppen/>)

Forschen

Leibniz Forschungsmuseen

Leibniz-Gemeinschaft

Chausseestraße 111

10115 Berlin

T 030 20 60 49 611

info@leibniz-gemeinschaft.de

<https://www.leibniz-gemeinschaft.de/forschung/forschungsmuseen>

Ausstellen

Arbeitskreis Ausstellungen im Deutschen Museumsbund
LWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum
Europaplatz 1
44623 Herne
ak-ausstellungen@posteo.de
[https://www.museumsbund.de/fachgruppen-und-arbeitskreise/
arbeitskreis-ausstellungsplanung/](https://www.museumsbund.de/fachgruppen-und-arbeitskreise/arbeitskreis-ausstellungsplanung/)

Szenografie in der DASA – Jährliche Szenografie Kolloquien
DASA Arbeitswelt Ausstellung
Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin
Friedrich-Henkel-Weg 1-25
44149 Dortmund
[https://www.dasa-dortmund.de/angebote-termine/angebote-fuer-fachbesucher/
szenografie-in-der-dasa](https://www.dasa-dortmund.de/angebote-termine/angebote-fuer-fachbesucher/szenografie-in-der-dasa)

Verband der Ausstellungsgestalter in Deutschland e.V.
Zschochersche Straße 26
04229 Leipzig
Telefon: (0341) 223 44 902,
Email: info@vera-d.org
<https://www.vera-d.org/>

3) Museumsverbände und -beratungsstellen

Baden-Württemberg

Landesstelle für Museumsbetreuung Baden-Württemberg
Dorotheenstraße 4
70173 Stuttgart
www.landesstelle.de

Museumsverband Baden-Württemberg e.V.
Geschäftsstelle
Städtische Museen Villingen-Schwenningen
Rietstraße 37
78050 Villingen-Schwenningen
www.museumsverband-bw.de

Bayern

Arbeitsgemeinschaft der Museen in Bayern
Historisches Museum Bamberg
Obere Brücke 1
96047 Bamberg
Mail: agmusibay@web.de

Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern
Alter Hof 2
80331 München
www.museen-in-bayern.de

Berlin

Deutscher Museumsbund e.V.
Büro, Berlin
In der Halde 1
14195 Berlin
www.museumsbund.de

ICOM Deutsches Nationalkomitee
In der Halde 1
14195 Berlin
www.icom-deutschland.de

Institut für Museumsforschung,
Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz
In der Halde 1
14195 Berlin
www.smb.museum/ifm

Landesverband der Museen zu Berlin
Klosterstraße 68
10179 Berlin
www.kulturprojekte-berlin.de

Brandenburg

Museumsverband des Landes Brandenburg e.V.
Geschäftsstelle
Am Bassin 3
14467 Potsdam
www.museen-brandenburg.de

Bremen

(siehe Niedersachsen und Bremen)

Hamburg

(siehe Schleswig-Holstein und Hamburg)

Hessen

Hessischer Museumsverband e.V.

Büro Kassel

Kölnische Straße 44–46

34117 Kassel

<https://www.museumsverband-hessen.de/>

Hessischer Museumsverband e.V., Museumsberatung

Büro Darmstadt

Hessisches Landesmuseum

Friedensplatz 1

64283 Darmstadt

<https://museumsverband-hessen.de/de/beratung/aufgaben>

Mecklenburg-Vorpommern

Museumsverband in Mecklenburg-Vorpommern e.V.

Koordinationsbüro

Burgwall 15

18055 Rostock

www.museumsverband-mv.de

Niedersachsen und Bremen

Museumsverband Niedersachsen und Bremen e.V.

Geschäftsstelle

Rotenburger Straße 21

30159 Hannover

www.mvnb.de

Nordrhein-Westfalen

Landschaftsverband Rheinland

LVR-Fachbereich Kultur

Ottoplatz 2

50679 Köln

www.kultur.lvr.de

Verband Rheinischer Museen e.V.
Geschäftsstelle c/o Zentrum für verfolgte Künste
Wuppertaler Str. 160
42653 Solingen
www.museumsverband-rheinland.de

Vereinigung Westfälischer Museen e.V.
Abteiring 8
59329 Wadersloh-Liesborn
www.museen-westfalen.de

Westfalen-Lippe
LWL-Museumsamt
Erbdrostenhof
Salzstraße 38
48133 Münster
www.lwl.org/LWL/Kultur/Museumsamt

Rheinland-Pfalz

Museumsverband Rheinland-Pfalz e.V.
Geschäftsstelle
Von-Weber-Straße 54
67061 Ludwigshafen
<https://www.museumportal-rlp.de/>

Saarland

Saarländischer Museumsverband e.V.
Museumsberatung
Wilhelm-Heinrich-Straße 39
66564 Ottweiler
www.museumsverband-saarland.de

Sachsen

Sächsische Landesstelle für Museumswesen und Volkskultur
Schloßstraße 27
09111 Chemnitz
www.museumswesen.smwk.sachsen.de

Sächsischer Museumsbund e.V.
Wilsdruffer Straße 2
01067 Dresden
www.museumsbund-sachsen.de

Sachsen-Anhalt

Museumsverband Sachsen-Anhalt e.V.
Geschäftsstelle
Käthe-Kollwitz-Straße 11
06406 Bernburg
www.mv-sachsen-anhalt.de

Schleswig-Holstein und Hamburg

Museumsverband Schleswig-Holstein und Hamburg e.V.
Geschäftsstelle
Nordkolleg, Am Gerhardshain 44
24768 Rendsburg
<http://www.museumsverband-shhh.de>

Thüringen

Museumsverband Thüringen e.V.
Geschäftsstelle
Brühler Straße 37
99084 Erfurt
www.thueringen.de/de/museen/museumsverband/content.html

Autorinnen und Autoren



(Foto: privat)

Silke Berdux ist seit 2000 Kuratorin der Musikinstrumentenabteilung im Deutschen Museum in München. Dort bearbeitet und initiiert sie ein breites Spektrum von Vermittlungsangeboten, Forschungs- und Digitalisierungsprojekten. Schwerpunkte ihrer wissenschaftlichen Arbeit sind u.a. Sprechapparate, die Querflöte im 19. Jahrhundert sowie Notenrollen für selbstspielende Instrumente, im Bereich der elektronischen Instrumente zudem besonders die frühen Elektrophone, Oskar Sala und das Siemens-Studio für elektronische Musik. Derzeit bereitet sie mit einem Team die neue Dauerausstellung Musikinstrumente im Deutschen Museum vor, in der mehrere Module elektronischen Instrumenten gewidmet sein werden.



(Foto: privat)

Brigitte Brandmair, Dipl. Rest. (FH), arbeitet als Restauratorin für Musikinstrumente am Münchner Stadtmuseum. Darüber hinaus ist sie als international anerkannte wissenschaftliche Expertin an diversen Forschungsprojekten weltweit beteiligt. Regelmäßige Vorträge und Veröffentlichungen von Fachartikeln ergänzen maßgeblich ihre Tätigkeit. Sie hat am Institut für Restaurierungs- und Konservierungswissenschaft an der Fachhochschule Köln mit der Fokussierung auf Musikinstrumente studiert. Sie ist Mitautorin und Herausgeberin der Publikation *Stradivari Varnish*.



(Foto: Ringfoto
Löffler, Freiburg)

Benjamin Burkhart, Dr. phil., studierte Musikwissenschaft an der Universität Würzburg und an der HfM Weimar, wo er 2019 promoviert wurde. Von 2018 bis 2021 arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter im BMBF-Projekt „Musikobjekte der populären Kultur“ am Zentrum für Populäre Kultur und Musik der Universität Freiburg. Seit 2021 ist er Senior Scientist am Institut für Jazzforschung der Universität für Musik und darstellende Kunst Graz.



(Foto: Frank Springer,
Oerlinghausen)

Manfred Hartmann, Dipl.-Bibliothekar und Dokumentar, Fachberater für Inventarisierung und digitale Dokumentation im LWL-Museumsamt für Westfalen, Münster.

Christofer Jost ist Oberkonservator am Zentrum für Populäre Kultur und Musik sowie Privatdozent am Institut für Medienkulturwissenschaft der Universität Freiburg. 2008 wurde er an der Universität Mainz im Fach Musikpädagogik promoviert. 2011 habilitierte er sich an der Universität Basel im Fach Medienwissenschaft (Umhabilitierung an der Universität Freiburg im Jahr 2018). Zwischen 2003 und 2009 war er international aktiv als Musiker und Produzent, mit zahlreichen Konzerten für das Goethe-Institut und Live-Kooperationen mit dem ehemaligen Kraftwerk-Mitglied Wolfgang Flür. Von 2018 bis 2021 war er Koordinator des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Verbundprojekts „Musikobjekte der populären Kultur“.



(Foto: privat)

Alan van Keeken, MA, studierte Musikwissenschaft, Soziologie und Politikwissenschaft an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Seine Masterarbeit verfasste er zum *Phänomen Deutschpop ca. 2004–2011*. Er arbeitete in der Zeit seines Studiums als Postbote, Industriereiniger, Buchhändler und Musikjournalist. Von 2018 bis 2021 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter des Projekts „Musikobjekte der populären Kultur“ am rock'n'popmuseum Gronau (Westf.) und am Zentrum für populäre Kultur und Musik der Universität Freiburg. Seit 2021 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Musikwissenschaft der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg und arbeitet dort an einer Dissertation zur Geschichte der Heimorgel. Er lebt und arbeitet in Halle (Saale).



(Foto: privat)

Martin Lücke, Dr. phil., Jg. 1974, ist promovierter Musikwissenschaftler und seit 2009 Professor für Musikmanagement an der Hochschule Macromedia. Zuvor war er Dramaturg bei den Bochumer Symphonikern und Kurator am Haus der Geschichte in Bonn. Neben der vielfältigen Beschäftigung mit Themen wie Ausbildungsforschung, Musikwirtschaftsforschung und Schlagerforschung, ist die Erstellung von Ausstellungen ein zentrales Tätigkeitsfeld. U. a. am rock'n'popmuseum Gronau hat er 2016 die Ausstellung *We're only in it for the money. Musikwirtschaftsgeschichten* kuratiert.



(Foto: causlux)



(Foto: Frank Schürmann)

Thomas Mania, Dr. phil., Jg. 1960, studierte an der Westfälischen Wilhelms-Universität in Münster die Fächerkombination Volkskunde/Europäische Ethnologie, Publizistik und Philosophie. Ab dem Jahr 2000 gehörte er dem Team zur Errichtung des rock'n'popmuseums an. Seit Eröffnung des Hauses im Jahr 2004 ist er dort als Kurator tätig. In dieser Zeit hat er zahlreiche Sonderausstellungen konzipiert und umgesetzt. Zu den größeren Ausstellungen veröffentlicht das rock'n'popmuseum begleitende Publikationen, die er als Mitherausgeber betreut.



(Foto: privat)

Astrid Niehoff, MA, studierte Kunstgeschichte, Geschichte und Medieval- and Renaissance-Studies an der Ruhr-Universität Bochum, arbeitete in verschiedenen Museen als Museumspädagogin und in der Sammlungsverwaltung. Seit 2020 ist sie als Museologin am rock'n'popmuseum in Gronau tätig.



(Foto: Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar/Alexander Burzik)

Martin Pfeiderer, Prof. Dr. phil., Jg. 1967, studierte Musikwissenschaft, Philosophie und Soziologie an der Universität Gießen (1988–1993), wo er 1998 promoviert wurde. Von 1999 bis 2005 war er wissenschaftlicher Assistent für systematische Musikwissenschaft an der Universität Hamburg, wo er sich 2006 habilitierte. Seit 2009 ist er Professor für Geschichte des Jazz und der populären Musik an der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar. Seine Forschung konzentriert sich auf die Geschichte, Analyse und Ästhetik von Jazz und populärer Musik, Musiksoziologie und Computational Musicology.



(Foto: privat)

Anja Piontek, Dr. phil., studierte Lehramt sowie Museale Kunst- und Kulturvermittlung in Freiburg und Bremen. Seit 2014 leitet sie die Kunst- und Kulturvermittlung am Schloßmuseum Murnau mit Sammlungen u. a. zu Gabriele Münter und dem Blauen Reiter. Daneben ist sie auch freiberuflich als Museumsberaterin, Referentin und Kulturvermittlerin tätig. Ihr Interesse gilt v. a. der Besucherorientierung, der Öffnung und Demokratisierung des Museums sowie innovativen Vermittlungskonzepten und partizipativen Projekten. Ihre Dissertation *Museum und Partizipation. Theorie und Praxis kooperativer Ausstellungsprojekte und Beteiligungsangebote* wurde 2017 bei transcript veröffentlicht. www.anja-piontek.de

Hannah Pöppelmann-Reichelt, Jg. 1989, studierte Kommunikationswissenschaften in Münster (BA, MA). Sie war mehrere Jahre als freie Journalistin für die *Westfälischen Nachrichten*, Schwerpunkt Onlineredaktion und Social Media, tätig. Nach einer Station als Pressereferentin beim Apothekerverband Westfalen-Lippe arbeitet sie nun als Pressereferentin mit einem Fokus auf Social Media beim Landschaftsverband Westfalen-Lippe (LWL).



(Foto: privat)

Barbara Schertel, MA, arbeitet als Restauratorin und Registrarin am Münchner Stadtmuseum. Ihr Schwerpunkt liegt auf der Restaurierung und Konservierung von Kunststoffen und modernen Materialien. Davor war sie an der Neuen Sammlung/Pinakothek der Moderne und im Sammlungsmanagement des Deutschen Museums in München als Restauratorin tätig. Nach ihrem Studium am Victoria & Albert Museum und Royal College of Art in London erfasste sie im Rahmen eines Stipendiums als Advanced Fellow in der Restaurierungsabteilung des San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) dessen Designsammlung und befasste sich mit dem Erhalt von 3D-gedruckten Sammlungsobjekten.



(Foto: privat)

Jörg Stauermann lebt und arbeitet als Freier Kreativdirektor auf der Nordseeinsel Föhr. Seine gestalterisch-konzeptionellen Schwerpunkte sind die Entwicklung von Ausstellungen und Erscheinungsbildern für Unternehmen, Markenstrategien und Buchgestaltung. Für seine Arbeiten ist er mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet worden. Jörg Stauermann hat an der Universität Essen, der Köln International School for Design (kisd), der danmarks designskole in Kopenhagen und der École Professionnelle Supérieure d'Arts et d'Architecture de la Ville de Paris studiert. Er ist Mitglied im Verband der Ausstellungsgestalter in Deutschland (VerA).



(Foto: Heike Fährdrich Fotografie)

Pop Up richtet sich an Ausstellungsmacher*innen und solche Personen, die es werden wollen. Autor*innen aus der Museumsarbeit und der Wissenschaft berichten über ihre Praxis- und Forschungserfahrungen mit der ausstellungsbezogenen Vermittlung populärer Musik. Beiträge zur Sammlungspflege runden die Einblicke in Bereiche der musealen Tätigkeit ab. Damit sollen auch museumsferne Kreise zu eigenen Ausstellungsprojekten ermuntert werden. Hinweise zu Institutionen und weiterführender Literatur zu populärer Musik ergänzen das Informationsangebot von Pop Up.

ISBN: 978-3-86206-947-7

**VERLAG
KETTLER**