

Schriften zum Kultur- und Museumsmangement



GABRIELE KINDLER (Hg.)

MuseumsTheater

Theatrale Inszenierungen in der
Ausstellungspraxis

MuseumsTheater
Theatrale Inszenierungen in der
Ausstellungspraxis



Schauspieler der *Theaterwerkstatt Heidelberg* vor dem
Badischen Landesmuseum Karlsruhe

© Uli Deck, ARTIS Pressefoto

GABRIELE KINDLER (Hg.)

MuseumsTheater

**Theatrale Inszenierungen in der
Ausstellungspraxis**

[transcript]



Bundesverband
Museumpädagogik e.V.



**Badisches
Landesmuseum**
Karlsruhe

Dokumentation der Fachtagung »MuseumsTheater«, veranstaltet als Jahrestagung vom Bundesverband Museumspädagogik e. V., in Zusammenarbeit mit dem Badischen Landesmuseum Karlsruhe, 21. bis 24. September 2000 in Karlsruhe.
Leitung der Tagung: Gabriele Kindler und Andreas Haller.

**Bearbeitet und herausgegeben von Gabriele Kindler
im Auftrag des Bundesverbandes Museumspädagogik e. V.
Redaktionelle Mitarbeit: Heidi Fischer, Hildegard Schmid
und Wolfgang Schmidt.**

*Für die großzügige Unterstützung der Fachtagung und dieser
Buchpublikation dankt der Bundesverband Museumspädagogik e. V.
dem Badischen Landesmuseum Karlsruhe und seinem Direktor
Harald Siebenmorgen.*



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 License.

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme
MuseumsTheater : theatrale Inszenierungen in der Ausstellungspraxis ;
[Dokumentation der Fachtagung »MuseumsTheater«, veranstaltet als
Jahrestagung vom Bundesverband Museumspädagogik e. V., in Zusammenarbeit
mit dem Badischen Landesmuseum Karlsruhe, 21. bis 24. September 2000 in
Karlsruhe] / Gabriele Kindler (Hg.). – Bielefeld : Transcript, 2001
ISBN 3-933127-70-X

© 2001 transcript Verlag, Bielefeld

Bundesverband Museumspädagogik e. V. und Autoren
Konzeption und redaktionelle Bearbeitung: Gabriele Kindler
Mitarbeit: Heidi Fischer, Hildegard Schmid und Wolfgang Schmidt
Lektorat: transcript Verlag
Umschlaglayout: Kordula Röckenhaus, Bielefeld
Umschlagfoto: Deutsches Museum / Hans-Joachim Becker
Fotografie, soweit im Abbildungsnachweis
nicht anders ausgewiesen: Ingrid Moor
Innenlayout: transcript Verlag
Satz: digitron GmbH, Bielefeld
Druck: Interpress, Budapest
Printed in Hungary
ISBN 3-933127-70-X

Inhalt

GABRIELE KINDLER

Einführung

 9

Grußworte zur Tagung

HARALD SIEBENMORGEN

Begrüßung

 15

MICHAEL SIEBER

Mit MuseumsTheater neue Wege gehen

 17

PAVEL FIEBER

Gedanken zu Museum und Theater

 21

NELE GÜNTHEROTH

Das Museum – eine Schaubühne?

 23

Modelle

ROBERT WILSON	
Museum – The Art of the Stage	27
ULRIKE HENTSCHEL	
Alles Theater?	43
Die Chancen szenischen Spiels als Bildungsmedium	
JOACHIM KALLINICH	
Museum und Theater	57
Von der Umwandlung vertrauter Räume	
FRANZ SONNENBERGER	
Das Museum als historisches Theater	65
Nürnbergers neue Museumslandschaft	
HANS JOACHIM KLEIN	
Wieviel Theater braucht das Museum?	75
Besucher geben Auskunft	
ANDREW ASHMORE	
Life Interpretations	87
Museum Theatre in England	
LEA WITMONDT	
Museum Theatre in the Netherlands	91
STELLA CHRYSOULAKI	
Back to the Origins	95
Museum Theatre on Classical Sites	
JOHANNES MILLA	
Museen contra Markenwelten	103
Gedanken zwischen Kunst und Kommerz	
WOLFGANG G. SCHMIDT	
»Golden Gate« zwischen Theater- und Museumpädagogik	115

ANDREAS HALLER

Hat MuseumsTheater eine Zukunft? 123

Nachdenken über MuseumsTheater

Exploration

Workshops 133

Erfahrungsberichte und Projektbeschreibungen zu den Workshops der Fachtagung »MuseumsTheater«

Ideenmarkt 181

Realisierungsbeispiele von MuseumsTheater-Projekten, präsentiert auf der Fachtagung »MuseumsTheater«

Diskussion

Podiumsdiskussion 185

MuseumsTheater an der Schwelle zum 21. Jahrhundert

Anhang

Bibliographie zu MuseumsTheater 205

Zu den Beiträgerinnen und Beiträgern 217

Abbildungsnachweis 225

Einführung

Vor dem Hintergrund der im letzten Jahrzehnt enger gewordenen finanziellen Spielräume und der damit verbundenen Forderung, dass auch das Museum verstärkt betriebswirtschaftlichem Denken und Handeln Raum geben möge, auch als Reaktion auf die zunehmende Konkurrenz der Anbieter im Freizeitbereich, hat sich das Selbstverständnis der Museen merklich gewandelt. Indem sie sich als Erlebnisorte neu orientieren, eröffnen sie sich neue Perspektiven für ein interdisziplinäres Zusammenspiel von Kunst und Kultur, so auch von Theater und Museum.

Aus Anlass der Jahrestagung des Bundesverbandes Museumspädagogik e.V. lud das Badische Landesmuseum Karlsruhe zu einer Fachtagung MuseumsTheater ein, die vom 21. bis 24. September 2000 in Karlsruhe stattfand. Die Tagung, an der mehr als 200 Museums- und Theaterleute teilnahmen, verfolgte das Ziel, didaktische und künstlerische Ansätze wie auch praktische Erfahrungen des Einsatzes theatralischer Methoden in Museen und Ausstellungen vorzustellen. Erörtert wurden vor allem die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen von MuseumsTheater und ihre Perspektiven für die Zukunft. Die Schirmherrschaft für die Fachtagung hatte dankenswerter Weise Klaus von Trotha, Minister für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg, übernommen.

Die vorliegende Publikation fasst die Tagung in ihren wesentlichen Ergebnissen zusammen. Sie enthält sowohl theoretisch fun-

dierte als auch, anhand ausgewählter Projekte, praxisorientierte Vorträge von Museums- und Theaterleuten zum Thema. Künstlerische und didaktische Modelle werden dabei ebenso beleuchtet wie räumliche, ausstellungsarchitektonische, personelle und finanzielle Bedingungen theatralischer Arbeit im Museum.

Dass der Einsatz von theatralischen Methoden im Museum bereits auf Erfahrungen aus dem In- und Ausland zurückgreifen kann, darüber informieren Experten aus Deutschland, den Niederlanden, Großbritannien und Griechenland. Eine Podiumsdiskussion wie auch die methodisch orientierten Workshops der Tagung sind in ihren wichtigsten Ergebnissen zusammengefasst. Ein Ideenmarkt informiert über Projekte und Initiativen aus der theater- und der museumspädagogischen Praxis. Eine eigens für diese Publikation erarbeitete Bibliographie zum Thema MuseumsTheater rundet die vorliegende Dokumentation ab und verweist auf den internationalen Kontext, ohne den das Thema nicht angemessen behandelt werden kann.

Theater im Museum – ob es sich als Kunstform versteht oder als Vermittlungsmethode zum Einsatz kommt – bildet den einen Themenkreis, der hier zur Diskussion gestellt wird. Einige Beiträge fragen aber auch danach, ob wir nicht das Museum und seine Ausstellungen, die Art und Weise, wie wir Objekte im Raum arrangieren, die museale »Inszenierung« also, als eine Art Bühne ansehen können, die den Methoden des Theaters näher steht, als wir gemeinhin meinen. Für diesen Aspekt des Themas steht der Beitrag des renommierten Theaterregisseurs Robert Wilson, der für den Eröffnungsvortrag der Tagung gewonnen werden konnte. Robert Wilson, dessen Ruhm sich nicht nur auf seine mitunter spektakulären Theaterinszenierungen gründet, sondern der sich auch durch künstlerische Inszenierungsmethoden von Ausstellungen einen Namen gemacht hat, sprach im Badischen Staatstheater zum Thema »Museum – The Art of the Stage«. Pavel Fieber, Generalintendant des Badischen Staatstheaters, äußerte aus diesem Anlass den Wunsch, dass Theater in Zukunft mehr noch als bisher im Museum stattfinden solle. In beiden Bereichen gehe es darum, Lebenszusammenhänge anschaulich zu machen und das Gestern ins Heute zu transportieren. Entscheidend sei, ob und wie es uns gelinge, das Publikum zu berühren und zu fesseln.

Das Referat Museumspädagogik des gastgebenden Badischen Landesmuseums Karlsruhe, darauf wies Harald Siebenmorgen, Di-

rektor des Hauses, in seiner Begrüßungsrede hin, hatte das Thema der Tagung aus nahe liegenden Gründen vorgeschlagen und unterstützt die Herausgabe dieser Publikation maßgeblich: Seit der Landesausstellung »1848/49 – Revolution der deutschen Demokraten in Baden« agieren Schauspielerinnen und Schauspieler sowohl in Sonderausstellungen als auch in den Schausammlungen des Museums. Als ein vorläufiges Ergebnis dieses Vermittlungsengagements kam 1999 das vom Badischen Landesmuseum herausgegebene Buch »Inszenierte Geschichte(n)« heraus.¹

Ein paar Thesen und Ergebnisse der Fachtagung »MuseumsTheater« seien hier schon einmal angesprochen:

»MuseumsTheater« vermittelt Kunstwerke und andere museale Objekte mit den Methoden von Theater und Inszenierung. Zum Praxisfeld gehören unterschiedliche Spielarten didaktischer wie künstlerischer Art, so zum Beispiel: das szenische und das historische Spiel, theatralische und pantomimische Spielführungen, Lesungen, musikalische Praktiken und der Ausdruckstanz, Papier-, Puppen- und mechanisches Theater, bis hin zum Einsatz von Maschinen und Robotern.

MuseumsTheater berührt die Besucher emotional; im Sinne einer »live interpretation« (Andrew Ashmore) kann sie spröde und komplexe Themen der Ausstellung auf sinnlich erlebbare Weise erschließen.

Auf der Ebene synästhetischer Wahrnehmung fordert und respektiert das Museum die künstlerische Eigenwertigkeit der theatralischen Darbietung im Museum.

Günstige Bedingungen für den erfolgreichen Einsatz von MuseumsTheater bestehen, wenn die Konzeptionen der ausstellerischen Szenografie und der theatralischen Inszenierung konvergieren, d.h. wenn die Theaterleute mit dem Ausstellungsgestalter, mit den verantwortlichen Wissenschaftlern und den Pädagogen des Museums eng zusammenarbeiten. Für jede Form von MuseumsTheater ist die bestmögliche Qualität der Inszenierung und der Schauspielkunst anzustreben.

Nicht jedes Museum und nicht jede Ausstellung eignen sich für den erfolgreichen Einsatz theatralischer Praktiken. MuseumsTheater soll

didaktisch, künstlerisch, aber auch im Sinne des Museumsmarketings begründet und langfristig in das ausstellerische Konzept eingebunden sein.

Namens des gastgebenden Museums und des Vorstandes des Bundesverbandes Museumspädagogik e.V., dem Hauptveranstalter der Tagung und Mitherausgeber dieser Publikation, danke ich allen Autorinnen und Autoren, die ihre Manuskripte für dieses Buch zur Verfügung gestellt haben. Herrn Andreas Haller (Neuenbürg) und Herrn Wolfgang G. Schmidt (Heidelberg) wie auch Herrn Udo Liebeit (Karlsruhe) danke ich für die engagierte Mitarbeit bei der Konzeption und Organisation der Fachtagung. Auch haben sich die Volontärinnen und andere Mitarbeiterinnen des gastgebenden Museums sowie Kolleginnen an einigen Karlsruher Museen für die erfolgreiche Durchführung der Tagung verdient gemacht. Für wesentliche Mitarbeit bei der Redaktion der Beiträge zu dieser Publikation danke ich vor allem Frau Heidi Fischer, Frau Hildegard Schmid, Herrn Wolfgang G. Schmidt und Frau Regina Linder.

*Karlsruhe, im Mai 2001
Dr. Gabriele Kindler
Leiterin der Fachtagung*

Anmerkung

- 1 Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.) (1999): Inszenierte Geschichte(n). Museumstheater, Aktionsräume, Bildergeschichten, Umfragen. Am Beispiel der Landesausstellung: 1848/49, Revolution der deutschen Demokraten in Baden, Baden-Baden: Nomos

Grußworte zur Tagung



Begrüßung

»MuseumsTheater« ist der Titel der Tagung, den der Bundesverband Museumspädagogik e. V. in diesem Jahr in Karlsruhe mit dem Badischen Landesmuseum veranstaltet. Die Wahl unseres Hauses für ein solches Thema ist nicht zufällig, hat doch das Badische Landesmuseum in den vergangenen Jahren vielfältige Erfahrungen mit MuseumsTheater gesammelt.

MuseumsTheater: Was ist damit eigentlich gemeint? Wie ist die Verbindung von zwei an und für sich unterschiedlichen kulturellen Sparten zu verstehen? Die Verknüpfung beider Begriffe bringt zum Ausdruck, dass es ganz unterschiedliche Möglichkeiten gibt, Theaterarbeit und Museumsarbeit in Beziehung zu setzen. Reizvoll ist es z. B., den öffentlichkeitsbezogenen Arbeitsbereich des Museums, also das Produzieren von Ausstellungen und deren Vermittlung, mit dem Theaterbetrieb zu vergleichen. Die Gemeinsamkeiten von der »Spielplangestaltung« bis zur personell sinnvollen Team-Bildung sind sicherlich größer als die Unterschiede. Und an beiden Orten, kulturellen Produktionsstätten, hat soundso oft mal im Jahr »der Lappen hochzugehen« – bei Premieren und Ausstellungseröffnungen.

Bei unserer Tagung geht es freilich hauptsächlich um die Fragen, die mit dem Einsatz von Theaterspiel und theatralischen Vermittlungsformen im Museum zu tun haben. Ich selbst habe den Einsatz von Schauspiel in einer Ausstellung erstmals Anfang der 1990er Jahre im Historischen Museum in Stockholm kennen gelernt.

Das will besagen, dass der schauspielerische Einsatz in Ausstellungen in den skandinavischen und angelsächsischen Ländern schon eine längere Tradition hat als im deutschsprachigen Raum. Gewiss hat es auch in deutschen Museen bereits in unterschiedlichster Form Schauspieleinsätze und Theaterspiel gegeben, und diese Tagung will ja gerade zum Austausch bereits gesammelter Erfahrungen beitragen.

Dem Badischen Landesmuseum kommt hier insofern eine gewisse exponierte Stellung zu, da wir seit einigen Jahren relativ konsequent und in einer ganzen Reihe von Ausstellungen mit dem Schauspieleinsatz arbeiten. Am Anfang stand die große, 1998 zum hundertfünfzigjährigen Jubiläum veranstaltete Landesausstellung »1848/49. Revolution der deutschen Demokraten in Baden«, bei der eine Gruppe von SchauspielerInnen permanent in der Ausstellung anwesend war und Szenen im entsprechenden Ausstellungszusammenhang spielte, so dass ein Großteil der über 140.000 Besucher die Schauspieler während ihres Ausstellungsbesuchs erlebte (und übrigens zu 93 Prozent als positive Bereicherung der Ausstellung beurteilte). Auch in Dauerausstellungen, etwa zur Antike oder der badischen Landesgeschichte, haben wir kleine Spielszenen eingesetzt, allerdings in der Regel nur im Rahmen bestimmter Führungstermine oder auf besondere Gruppenbuchungen hin. Es gab auch bereits ganze Stückaufführungen mitten in Ausstellungen. Wir bewerten die gemachten Erfahrungen durchaus unterschiedlich und würden wohl kaum in unserer geplanten großen Ausstellung über das minoische Kreta einen Minotaurus herumlaufen lassen (wohl aber im Rahmen geschlossener Gruppenführungen einen Sir Arthur Evans) oder eine Mumie in einer Altägypten-Ausstellung. Wir wollen unsere Ergebnisse und die anderer Museen auf dieser Tagung zur Diskussion stellen und ein Resümee der bisher gemachten Erfahrungen ziehen. Für das Zustandekommen der Tagung, die Konzeption und Organisation danke ich herzlich dem museumspädagogischen Team des Badischen Landesmuseums um die Referatsleiterin Dr. Gabriele Kindler und dem Vorstand des Bundesverbandes Museumspädagogik e.V.

*Prof. Dr. Harald Siebenmorgen
Direktor des Badischen Landesmuseums Karlsruhe
Karlsruhe, am 22. September 2000*

MICHAEL SIEBER

Mit MuseumsTheater neue Wege gehen

Es ist mir eine ganz besondere Freude, Sie heute im Badischen Landesmuseum anlässlich der Fachtagung »MuseumsTheater« begrüßen zu können. Gestern schon hat die Fachtagung mit einem Höhepunkt begonnen: mit dem Eröffnungsvortrag von Robert Wilson: »Museum – The Art of the Stage«. Heute nun geht die Arbeit in medias res mit Fachvorträgen, Diskussionsrunden und Workshops.

Meine Damen und Herren, ich bin stolz auf unsere Landesmuseen; sie haben ein hohes Niveau erreicht und genießen national wie international hohe Anerkennung. Neben der Vermittlungsaufgabe gewinnen wirtschaftliche Aktivitäten für sie zunehmend an Bedeutung. Dabei geht es sowohl um einen möglichst effizienten Einsatz der Ressourcen als auch um die Steigerung der Einnahmen.

In diesem Bemühen haben die Museen heute und in Zukunft zunehmend mit der Konkurrenz untereinander und dem gesamten Freizeitbereich zu rechnen. Außerdem werden sich die Besucherstrukturen ändern, zum einen als Ergebnis eines gewandelten Freizeitverhaltens, zum anderen durch die demographische Entwicklung.

Viele jüngere Menschen bezeichnen Museen wenig enthusiastisch als »dunkle Orte mit verschiedenen Sachen darin«, wie in der »Zeit« zu lesen war.

Sich mit den Besuchern – jüngeren und älteren, tatsächlichen

und potenziellen – zu befassen und ihnen Orientierung zu geben, wird in Zukunft zum Kernprinzip der Museumsarbeit gehören. Dabei ist entscheidend, welche Eindrücke die Besucherinnen und Besucher aus dem Museum mitnehmen: ob sie wiederkommen wollen und ob es gelingt, sie zum Besuch anderer Museen anzuregen.

Ausstellungen werden dann als gelungen bewertet, wenn sie nicht nur Informationen, sondern auch Erlebnisse und Erfahrungen vermitteln. Wenn sie dazu anregen, über gesellschaftliche Entwicklungen, historische wie gegenwärtige, nachzudenken und nach den Auswirkungen fragen.

Museen können Zusammenhänge erkennbar machen und so wichtige Orientierungshilfe im »unwegsamen Gelände« unserer Gesellschaft sein. Museen leisten wesentlich mehr als die bloße Vermittlung von Wissen über die Vergangenheit. Sie regen an zur Deutung der Gegenwart und zum Entwurf von Zukunftsperspektiven.

Um Maßstäbe setzen zu können, ist es erforderlich, in der Museumsarbeit neue Wege zu gehen. Dazu gehört das MuseumsTheater und sein Beitrag zur Förderung des bereits erwähnten Reflexionsprozesses. Besonders deutlich wird das mit dem im Tagungsprogramm abgedruckten Novalis-Zitat: »*Das Theater ist die tägliche Reflexion des Menschen über sich selbst.*«

Das Badische Landesmuseum hat diesen neuen Weg übrigens bereits beschritten und in der großen Landesausstellung »1848/49. Revolution der deutschen Demokraten in Baden« Schauspieler zur Vermittlung historischer Zusammenhänge auftreten lassen. Mehrmals an jedem der 134 Ausstellungstage haben zwölf Akteure der Theaterwerkstatt Heidelberg Szenen aus dem Leben der revolutionäre Friedrich Hecker und Gustav Struwe nachgespielt.

Die Revolutionsausstellung war mit 145.000 Besucherinnen und Besuchern ein großer Erfolg, zu dem die szenischen Darbietungen einen wichtigen Teil beigetragen haben. Dass diese Form der Vermittlung beim Publikum auf so große Resonanz gestoßen ist, hat die Befragung von Professor Klein von der Universität Karlsruhe eindrucksvoll belegt: 93,9 Prozent der Besucherinnen und Besucher haben das Theater in der Ausstellung als »gut« bewertet.

Nach den in Karlsruhe mit dem MuseumsTheater bereits gesammelten Erfahrungen freut es mich außerordentlich, dass die Fachtagung MuseumsTheater – übrigens die erste, die sich in Deutschland mit dieser neuen Vermittlungsform befasst – nun im

Badischen Landesmuseum stattfindet. Dank der interessanten Referate und Workshops wird sie sicherlich einen wichtigen Beitrag zur Weiterentwicklung didaktischer Ansätze und Theorien museumspädagogischer Arbeit leisten.

Zum Schluss möchte ich allen jenen danken, die mit großem Engagement diese Fachtagung »MuseumsTheater« ermöglicht haben. Der Tagung wünsche ich einen erfolgreichen Verlauf und viele gute Antworten auf die spannenden und wichtigen Fragen.

Michael Sieber

*Staatssekretär im Ministerium für Wissenschaft,
Forschung und Kunst, Baden-Württemberg
Karlsruhe, am 22. September 2000*

PAVEL FIEBER

Gedanken zu Museum und Theater

Das Theater ist kein Museum! Diese grundlegende Aussage wird nicht erst seit 1968 als kämpferischer Satz immer dann benützt, wenn das Theater Gefahr läuft, in eine ästhetische Erstarrung zu fallen. Die Geschichten, die Inhalte, die das Theater erzählt, sind über Jahrhunderte ähnlich geblieben, allein die Formen, die Bildsprache des Theaters erfindet jede Gesellschaft für sich in ihrem ganz eigenen Sozietätszusammenhang immer wieder neu. Es geht hier auch darum, einen auf Papier gedruckten Text an jedem Abend einer Vorstellung neu zum Leben zu erwecken, die Geschichte gleichsam an Aktualität im Sinne eines Gegenwartsbezugs auf uns hier und jetzt einzuhauchen.

Die traditionelle Funktion der Museen ist die des Bewahrens. Jeder, der selbst etwas zu Hause aufbewahrt, weiß, dass die so konservierten Gegenstände immer Gefahr laufen, entweder in ihrer Archivierung unzugänglich zu werden oder, was noch schlimmer ist, schlicht zu verstauben. Es ist einer neuen Generation von Museumskuratoren zu verdanken, die sich auch als Manager verstehen, dass die Museen landauf, landab nicht nur als Orte der Konservierung, sondern auch als Orte des Lebens wiederentdeckt werden.

Diese Neuorientierung hat auch vor dem »Flirt« mit anderen Sparten der Kunst nicht halt gemacht. Es wird möglich, den eingangs zitierten Satz umzukehren. Das Museum ist auch ein Theater. Die Querbezüge zwischen Museum und Theater stellen ein

hochinteressantes Feld dar. Dies hat in eindrucksvoller Art und Weise der Beitrag von Robert Wilson demonstriert.

Das Theater wird hoffentlich auch in Zukunft nicht nur im Museum stattfinden, aber vielleicht zum Teil dort. In beiden Bereichen geht es darum, Lebenszusammenhänge anschaulich zu machen und das Gestern ins Heute zu transportieren. Allein die Vernetzung reicht aber nicht aus. Entscheidend bleibt nach wie vor, ob und wie es uns gelingt, unser Publikum, unsere Besucher zu berühren und zu fesseln.

*Pavel Fieber
Generalintendant am
Badischen Staatstheater Karlsruhe
Karlsruhe, am 21. September 2000*

Das Museum – eine Schaubühne?

Nachdem sich die Fachtagungen des Bundesverbandes Museumspädagogik e. V. in den letzten Jahren eher mit grundsätzlichen Fragen im Wandel des Arbeitsfeldes Museumspädagogik befasst haben, etwa der verstärkten Tourismus- und Marketingorientierung der Museen, widmet sich die Jahrestagung 2000 wieder direkt einer museumspädagogischen Vermittlungsmethode, dem MuseumsTheater. Diese Methode, in England und den Niederlanden weit verbreitet und bei vielen Besuchern beliebt, steckt in Deutschland noch in den Kinderschuhen. Das Badische Landesmuseum Karlsruhe hat Pionierarbeit auf diesem Gebiet geleistet. Seit der Landesausstellung »1848/49. Revolution der deutschen Demokraten in Baden« im Jahr 1998 sind szenische Darstellungen auf verschiedene Weisen in Ausstellungen integriert worden. So ist das Badische Landesmuseum nicht nur Gastgeber und Mitveranstalter dieser Tagung, sondern gibt mit seinen erprobten Formen von MuseumsTheater und der Frage nach Möglichkeiten und Grenzen dieser Methode wesentliche Anhaltspunkte für die fachliche Diskussion.

Das Museum an sich könnte man bereits als Schaubühne auffassen. Robert Wilson, der mit seinem Eröffnungsvortrag Einblicke in seine Bühnenkunst vermittelte, inszeniert in eindrucksvoller und perfekter Weise, indem er seine Aufführung von einer abstrakten »Megastruktur« ausgehend einrichtet. Alles ist arrangiert und bis ins Detail vorgegeben. Je detaillierter der Plan, desto mehr Disziplin wird den Schauspielern abverlangt. Wir erleben das

Spannungsfeld zwischen Perfektion des Arrangements und der Kreativität der Schauspieler.

Betreten wir die »Schaubühne« des Museums, erleben wir Ähnliches. Gegenstände werden ursprünglichen Arrangements entrisen und nach musealen Gestaltungsprinzipien inszeniert. Auch hier entsteht die Frage nach dem Eigenleben der arrangierten Objekte. Welchen Raum müssen wir ihnen geben? Haben die Objekte Darstellungskraft in sich selbst? Entfalten sie diese auch ohne Inszenierung? In einer Welt, in der es immer mehr auf Darstellung und Vorstellung ankommt, in der heutigen medialen Welt, scheint die Kraft der Objekte oft in Vergessenheit zu geraten.

Zur »Schaubühne« Museum kommt das Theaterspiel im Museum hinzu. Wir haben es mit zwei Inszenierungen zu tun. Das Museum und die Ausstellungsobjekte erscheinen als Objekte einer Theaterinszenierung, als Kulisse. Einerseits sind die Museumsobjekte Statisten im Theaterstück, andererseits sind die Akteure des Theaterspiels Statisten in der Ausstellungsinszenierung. Wenn diese Betrachtungsweise wechselseitig funktioniert, entsteht ein neuer Dialog mit den Ausstellungsobjekten.

Für Wilson sind Offenheit und Bewegung wichtigste Voraussetzungen für das Gelingen einer Inszenierung auf der Bühne. Offenheit und Bewegung sind auch für die Institution Museum unverzichtbar. Wenngleich Vorstellungen über das Museum zu Recht mit Begriffen wie Aufbewahren, Kontinuität und Beständigkeit verbunden werden, verändern sich doch die Besucher, das Wissen über die ausgestellten Dinge und vor allem die Formen der Kommunikation. Der fachliche Austausch über die Methode des Museums-Theaters gibt Anlass, Sinn und Formen museumspädagogischer Angebote zu hinterfragen und die Erprobung neuer Vermittlungskonzepte anzuregen. In Karlsruhe Anregungen aus den bisherigen Erfahrungen gewinnen wollen, heißt auch, sich darüber klar zu werden, welche besonderen Rahmenbedingungen Museums-Theater benötigt. Die unterschiedlichen räumlichen und konzeptionellen Voraussetzungen der einzelnen Museen bedingen eine Vielfalt von Formen des szenischen Spiels und der Möglichkeiten theatralischer Inszenierungen. Theater im Museum und Museum als theatralischer Ort – beides sind interessante Themen dieser Tagung.

*Dr. Nele Güntheroth, Vorsitzende des
Bundesverbandes Museumspädagogik e. V.
Karlsruhe, am 22. September 2000*

Modelle



ROBERT WILSON

Museum – The Art of the Stage

Der Autor gibt zunächst einen Einblick in seine persönliche Arbeitsweise und zeigt, wie sich mit künstlerischen Mitteln Menschen und Räume entfalten können. Seine künstlerischen Projekte sind immer bereichs- und grenzüberschreitend, und so sieht er auch vielfältige Beziehungen und Parallelen zwischen Museum und Theater. Museum ist für den Starregisseur auch Inszenierung, Performance, Theater und Happening. Beide Bühnen, die des Theaters und des Museums, haben das Potenzial, um kreativer genutzt zu werden. Am Beispiel persönlicher Erlebnisse und Metaphern ermutigt Robert Wilson sein Publikum, über die alltäglichen Einschränkungen der Wahrnehmung hinauszugehen. Er fordert auf, ungewöhnliche Wege zu gehen und institutionelle Einschränkungen zu erkennen, zu überwinden und die Möglichkeiten einer Öffnung kreativ zu nutzen. MuseumsTheater ist ein solcher Weg.



The reason I work as an artist is to ask questions. That is to say: What am I doing? What is this?

Looking back, I think there have been three primary influences on the work that I am doing today. I grew up in a rather small town in Texas. I didn't have an opportunity to go to a museum, because there was no museum. I didn't have an opportunity to go to the theatre, for there was no theatre.

And it was not until I moved to New York City in the early 60's to study architecture and painting, that I first became acquainted

with museums and theatre. I went to see the Broadway shows, but I didn't like them. I also went to the opera, but I didn't like that either. For the most part, I still don't like either. Then I saw the work of George Balanchine in the New York City Ballet. His work I liked very much. I liked it because of the space: the mental space and the virtual space. The works were classically constructed and were formally performed. The dancers danced from within themselves, allowing the public to come to them without insisting too much on the public's attention. I liked it because I could hear the music and I could see something. What I saw helped me hear and what I heard helped me see. So looking back on the work that I am doing today, the dance was the first major influence on my work.

In 1967, I was walking down the street when I saw a policeman about to hit a 13-year-old black boy. I stopped the policeman and asked, »What's going on?« The policeman said, »It's none of your business.« In utter shock I replied, »But it is! I am a responsible citizen. Why are you about to hit this child?« After a brief discussion, I decided to accompany the police officer and the boy to the police station. Along the way, I listened to the sounds coming from the boy and recognized them to be that of a deaf person.

Eventually, the police released the boy from custody and allowed me to take him home. It was then that I discovered he lived in a three-room apartment with thirteen other people. Much to my surprise, none of the people the boy lived with understood that he couldn't hear. They had never been around a deaf person before. So they didn't know what to expect.

In the following weeks, I learned that the boy was going to be institutionalised. The very people who were supposed to be helping him said he was »uneducatable.« I had never heard that word before, so I asked, »How do you know this child can't learn?« They simply replied, »We've tested him. And the results of the examination say he is uneducatable.« I was very puzzled at this, so I asked them to show me the results. They showed me this test written in words. I could tell this boy knew no words. Despite this, I thought he was intelligent, perhaps highly intelligent. After a short period of time, it became apparent to me that the boy thought in terms of visual signs and signals. So I explained to the state psychologist in New Jersey that their exam was not valid. It was invalid because this boy knew no words. He agreed and offered to test the boy again. Unfortunately, the second test gave the same results. Still unconvinced, I enquired about the exam again. I was told that

they gave the child 250 blank sheets of paper and a pencil. The boy simply put one diagonal line on the corner of each page. To this, the state psychologist came to the conclusion that the boy could not learn.

I was completely convinced that institutionalising this boy would not help him at all. So I decided that I would try to adopt him. Only problem was, I was 27 years old at the time and single. On top of that, he was a 13-year-old Afro-American boy. Nonetheless, I went to Court anyway. I asked my lawyer, who was also 27 years old, »Do you think I'll get custody of this boy?« Without hesitation he said, »No. I don't think so. It's too complicated. This is 1967.« During the trial, the judge asked me, »Mr. Wilson, what makes you think this child is intelligent?« I answered, »He has a sense of humour and that's a sign of intelligence.« I continued saying, »You know, judge, if you don't give me this child, it's gonna cost the State of New Jersey a horrible amount of money to lock him up.« To that, the judge replied, »Mr. Wilson, you've got a very good point.« And that is how I became the legal guardian of Raymond Andrews.

I never thought of having a son and it was very strange in the beginning. Eventually, I decided we would make a work for the theatre based on his observations, drawings, and dreams. I made a seven-hour production called »Deafman Glance.« I showed parts of it in New York City and also in Paris, in the early 70's. Much to my surprise, it was a tremendous success.

People began to ask me to work in the theatre. I was asked to direct an opera at the *Scala*, as well as, at the Opera in Berlin and various other places. Initially I said, »No, no, no. I don't know theatre. I never studied theatre.« It was interesting, though, that my background in painting and architecture would lead me to work in the theatre.

Some of my work took place in a loft in New York City, three floors of a factory building, in lower Manhattan. Once a week I used to have an open house. There would be three, four, five hundred people from the community attending. Sometimes I would invite a visiting scholar or an artist over.

On one floor we would eat and drink, on another we would dance, and on the third floor we would have conferences, watch films or have informal talks and gatherings.

One night, a former teacher came and gave me an audiocassette. A few days later I played it and it went something like this, »Be-

cause ›A‹, because she likes Bugs Bunny. Because ›B‹, because she likes Mickey Mouse. Because ›A‹, because she likes the Flintstones. Because ›B‹, Emily likes the TV, because she watches it.« So I called the professor and said, »Who made this tape?« He said it was a thirteen-year-old boy named Christopher Knowles and that he is in an institution for brain-damaged children. I let him know that I found the tape very fascinating and I would like to meet the boy.

At that time, I was working on a twelve-hour play that started at 7:00 in the evening and continued until 7:00 in the morning. I named it, »The Life and Times of Joseph Stalin.« It was a silent work and had a cast of 128 people. Now, for those of you who have never seen my work, it was very carefully put together, meticulously studied. Careful attention was paid to the angle of the space between fingers, the chair's placement, how one stands, and even how one walks was choreographed. This work was rehearsed for 8 months before it was to be performed at the Brooklyn Academy of Music in the Opera House.

Christopher Knowles' parents were living in Brooklyn and a few days before the performance I decided to call them. I said, »Hello. I am Robert Wilson and I am going to present a silent opera in Brooklyn and I would like to invite your son to come see my play.« They were very curious since they would be in New York City that weekend. I continued to tell them that the production would be twelve hours long. They said, »Oh, but he is only 13 years old and he cannot stay all night for a play.« I agreed and said that would be okay. You can see the first act, leave for dinner, and then come back to catch the third act and then go home. I assured them that they wouldn't be lost in the third act. After all, it was not like Shakespeare, where if you miss the second act, you will be totally lost in the third. They finally agreed that they would come and that they would bring Christopher.

Since I was performing in the work, I do not like to see anyone before a performance. I like things to be quiet and had a »Please do not disturb« sign on my dressing room door. About half an hour before the performance there was a knock on my dressing room door. Then there was a voice, »Hello, this is Barbara Knowles. I have Christopher with me. We just wanted to say hi.« I got up to open the door and there stood Christopher, his eyes looking barren. I said, »Chris, do you want to be in my play tonight?« His mother said, »But what would he do?« I said, »I have no idea. How about it, Chris? Would you like to be in my play tonight?« Again his mother

interrupted, »But what would he do?« I replied, »I have no idea. How about it, Chris?« Finally Chris' mother agreed to let Chris participate in the play.

Just before the performance was to begin I took Chris by the hand and we stood together on the stage. I addressed the audience, »Ladies and Gentlemen because ›A‹.« And Chris said, »Because she likes Mickey Mouse.« And I said, »Because ›B‹.« And Chris responded, »Because she likes Bugs Bunny.« Then I said, »Because ›A‹.« Chris replied, »Because she likes the Flintstones.« And again I said, »Because ›B‹.« And Chris followed, »Emily likes the TV because she watches it.«

After we left the stage there was an applause. I said to Chris, »Hey, that wasn't bad. Why don't we do something in the first act?« This work I have been rehearsing for eight months, very carefully detailed. So we walked on stage and I said, »Chris, this time you speak first.« And he did.

It is curious, some weeks later I took a transcript of his words. It was amazing and unbelievable. This transcript sounded very arbitrary on the first hearing. Once transcribed, however, it was not arbitrary at all.

This pattern would repeat three times, then a variation would repeat four times. His father called me to say they were astonished that Chris, who almost never initiated any conversation, found it very pleasant to speak in public, was thrilled to be in the play, and wants to know if he can be in it again for the next performance. Happily I said, »Sure.« And Chris performed in all four shows.

As I took Chris back to school one day, I decided to spend the day there to see what it was like. I was shocked. I couldn't believe what was going on. Everything the boy was doing was either being stopped or corrected. I went to the Head of the school and asked, »What's wrong with this behaviour? I know it's a bit strange, but I'm an artist and I find his behaviour fascinating.« Immediately, I called his parents and exclaimed, »I think it is criminal, that Chris is locked up and that his behaviour is being stopped. I would encourage more of his behaviour.« I asked his parents, »What are you most interested in regarding your son?« They said that they wished their son would become more independent. I asked them how this could be possible as long as he is being institutionalised? I asked them, »Why doesn't he come live with me, so he can travel and work with me? This could be a part of his education and maybe he'll adjust.«

After some months and many conversations with his parents Chris left school to live with me. On the second day he said, »I'mtheredsecondaryplantuphis – madnessinthesky. I remember all my life.« I said, »What?« »I'mtheredsecondaryplantuphis – madnessinthesky. I remember all my life.« A couple of weeks later he said, »Dear Madam, most gracious of ladies, I will be in no way possessed of an honour of an introduction« I asked him, »What? What is that?« He said it was a letter for Queen Victoria. I recognised it was 19th century English and inquired, »How did you get this letter?« He replied, »No, no, I don't know. No, no, I don't know.« Maybe he didn't know. After all, he had never read a book before. Because of this, the next work I made for the theatre was called, »A letter for Queen Victoria«. And, of course, it had text by Christopher Knowles.

This was the first time one of my plays had text and it began with this letter for Queen Victoria. We first performed it in Paris, and it was a co-production between the *Avignon Theatre Festival* and the *Pompidou Centre*.

It was so amazing to perform it in a conventional theatre. It was Pontus Hulthen who had the idea to be a co-producer. He was forming the concept for the Pompidou Centre to have a place for contemporary theatre. That is how we were given the possibility to perform at the museum. As you can see, looking back on my work, meeting Raymond Andrews and Christopher Knowles were the second and third most important influences on my work.

In 1968, I was asked to do an outdoor sculpture in Ohio. I did my first work that summer for the theatre and performed it in a barn, which had been converted to a chapel. I worked with the local people from the village. I call them *theatre activities*. I built a sculpture for the local community with 676 telephones put in the ground vertically. You could walk up them like a giant staircase, you could sit on them and you could walk around them. It became an identity for the community.

In 1969 I made the first part of what eventually became the performance of the »Deafman Glance«.

Another work called »The King of Spain.« The people who performed in the work were non-professionals. Most of them were not interested in being actors. They were factory workers, schoolteachers, lawyers, students, children and even a Russian immigrant who spoke very little English in the play.

Then I made a work called »The Life and Times of Sigmund

Figure 1: »Poles«, Loveland/Ohio, 1968

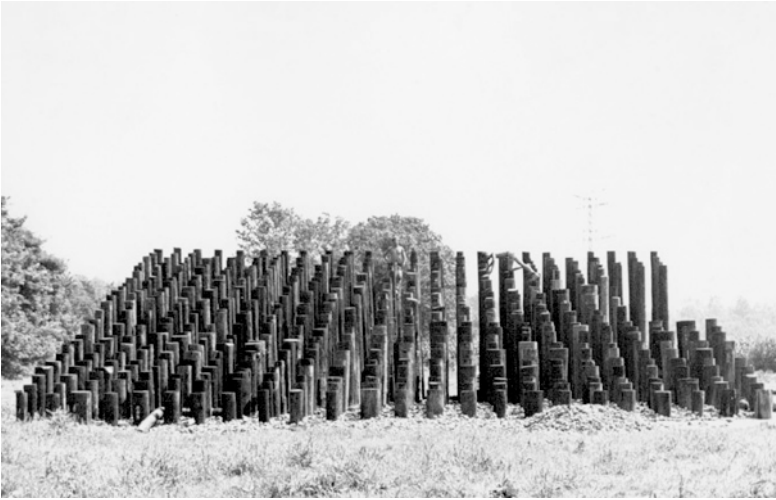
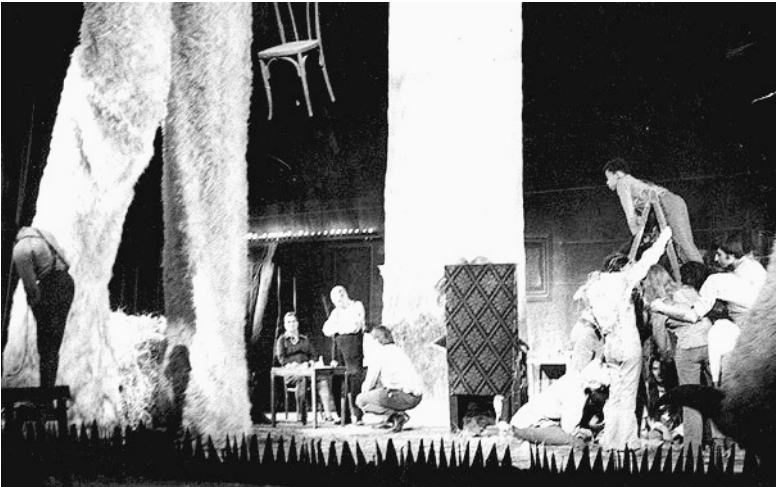
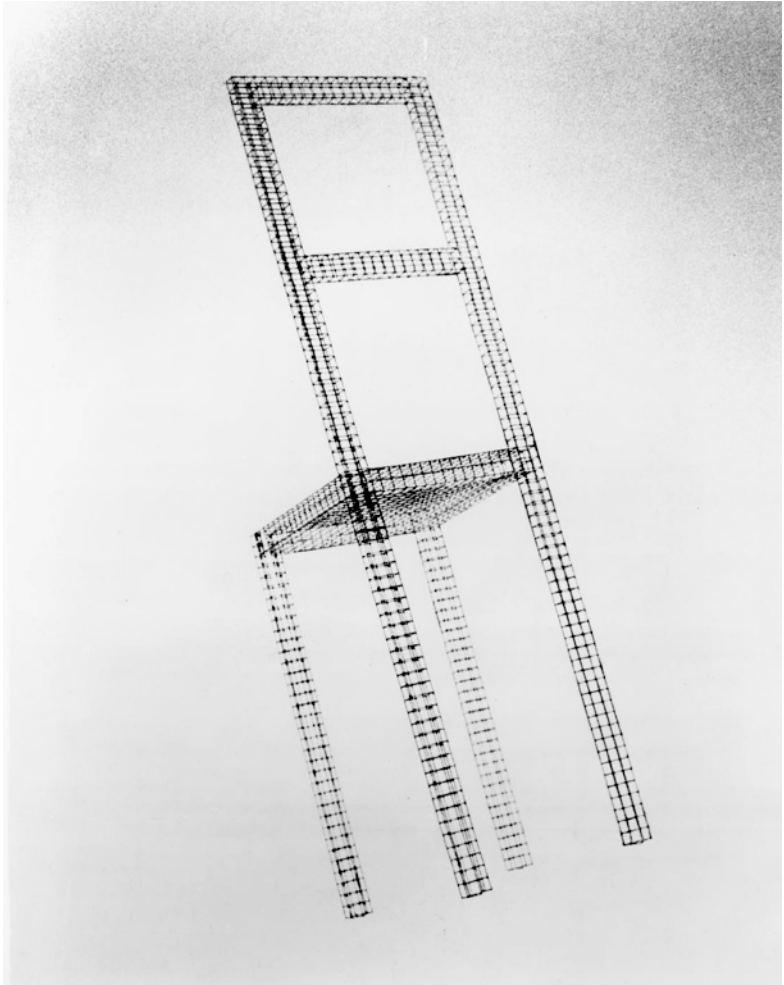


Figure 2: »King of Spain«



Freud.« In all of my plays since the very beginning, I have made sculptures, like this chair. Many of them are now in museums or private collections. This is the hanging chair for Freud. I made it out of wire mesh. When lit from a certain direction, it casts a shadow. When seen from a distance it is difficult to distinguish between the shadow and the chair.

Figure 3: »The Life and Times of Sigmund Freud«, Hanging Chair



It was all a part of a drawing in space.

Then I created the third act. This act had a cave with a dark interior. In front, on the edge of the stage, was a table with an Egyptian figure, a Chinese figure and a chair, which would be slowly lowered. A boy would come in through the mouth of the cave and lay down beside the table.

Then a man, who looked like Freud, would sit down at the table.

Many people said that this play had nothing to do with Freud. In some ways, they were right. However, for me, it had everything to

do with Freud. When Freud was 68 years old, his grandson died. Freud said that he suffered a depression he had never known before. He also said, »Something within me, passed away forever.« Towards the end of his life, he revealed to his daughter, Anna Freud, that he never overcame that depression.

To me, this moment in his lifeline was slowly coming into focus, being woven into a longer span of time. This was not a kind of a report you would get in a history book, it was a work by an artist, it was a poetic work. It was really like a structured landscape of pictures. Still at this time, especially in New York, people really did not know how to classify it.

In 1993, I won the Golden Lion for sculpture at the Venice Biennale.

Someone told me recently that one of the jurors said, at first, that they had awarded me the prize for painting. Then there was a debate. Someone else on the jury said that it was neither a painting nor a sculpture.

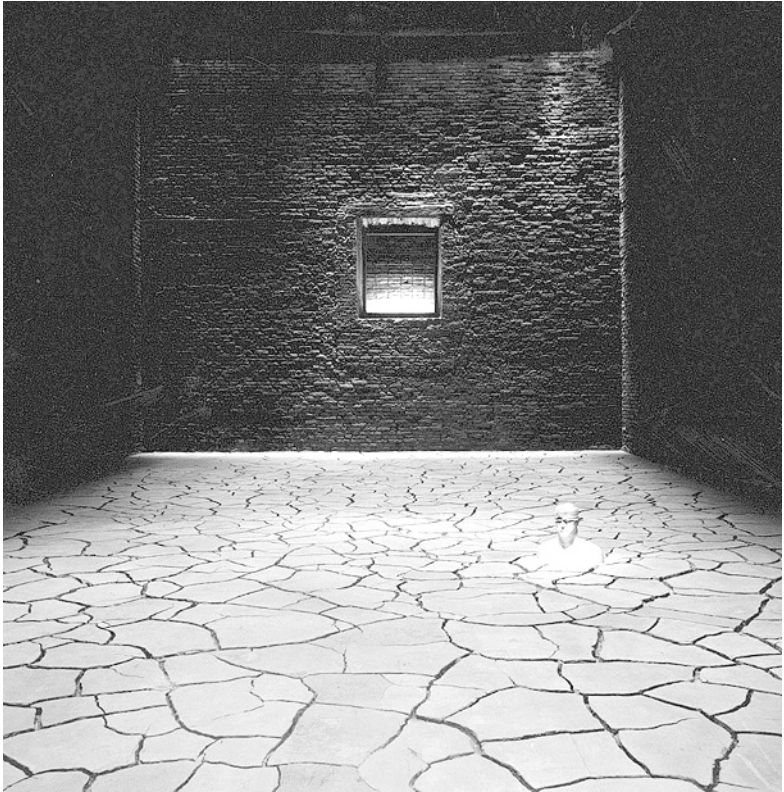
Others said, »Well, it's sculpture. It's theatre.« It was simply an installation in a warehouse with a mud floor. There was a figure buried up to its shoulders in the desert. His head was shaved and the fresh skin of a camel's neck was tied down on its head. Within five days, if the man was still alive, he would lose his memory. He would become a perfect slave. All the while you could listen to a recorded text from »The Waste Land« by T. S. Elliot. The text was manipulated and destroyed with many gaps towards the end. It was based on a Mongolian torture. I call this work »Memory/Loss«.

This work was a complete crossover in the arts: I used together architecture, lights and sound. You experience the sculpture, the painting, the architecture, and the theatre.

Then I put a fourth act to this work, called »Deafman Glance«. Each one of these parts was very different. However it is all part of one thought. A reporter asked Albert Einstein once, »Mr. Einstein, can you repeat what you just said?« He said, »There's no need for me to repeat what I just said, because it's all the same thought.« Proust said he was always writing the same novel. Cézanne said he always painted the same still life. I think an artist's work is always one body. You could run it backwards, you could run it forwards, or you could put it in a different order. It really does not matter.

I made for the fourth act a silent prologue. It went something like this: There was a woman in a black Victorian dress. She had a glove on her left hand and nothing on her right. There was a table

*Figure 4: »Memory/Loss«, Venice Biennale 1993,
with text by Heiner Müller and music by Hans Peter Kuhn*



This photo shows the multiple ways of Mr. Wilson putting a scene together.

to her right. She would slowly put a glove on her right hand, then take a bottle of milk. She would pour some into a glass and take it to a child who was reading a comic book on a stool. She would touch the child twice on the shoulder and offer him the glass of milk. The child would take the glass of milk, drink it, and then give the empty glass back to the woman. The woman would then return to the table and pick up a large butcher knife. She would return to the child and touch him twice with the tip of the knife. The child then would fall over. The woman would repeat the same procedure with another child before putting the knife back on the table. Finally, she would put her hand behind her back and look straight ahead. This one scene could take as long as an hour to perform.

Part of the thinking behind this silent scene with the bottle of

milk and the knife came from a study conducted by Dr. Daniel Stearn. Between 1967 and 1968, I met Dr. Stearn, who was the Head of the Department of Psychology. He was making films of mothers picking up babies. He made over 250 films. He slowed the films down so he could analyse them frame-by-frame. In eight out of ten cases, the initial reaction of the mother in the first three frames was unkind. The next two or three frames the mother looks like someone else. In one second of time it is easy to see that something very complex is happening between the mother and the child. When the mother sees the film, she is shocked and terrified. She exclaims, »But I love my child!« Perhaps the body is moving faster than we think.

It's curious how Raymond Andrews began to put his language and his thoughts together. First he knew 20 words, then 50, and then 100. You could really see how the mind works. He didn't know grammar. He just knew words. Sometimes he could say in one or two words what would take me many words to say.

This is a letter he wrote me, »father mother child boy girls loves boy father mother love father mother peace and love and father mother child and son son son and son and love father love Raymond.« In this letter he drew a mountain. At the top of the mountain, he put a dinosaur. This mountain was also erupting. So in the next play I made a seven-day play. This play went on for seven days and nights continuously. On the seventh day we performed outside on the foothills of Persia. The highest hill was painted white and we had a dinosaur on top. And at the end of the seven-day performance, we blew up the top of the mountain with dynamite.

It was not possible for me to write a play that lasted seven days. And I couldn't direct seven days worth of material. What I did was to make a large mega-structure. Day 1: This is the theme of the flood and from 7 in the morning to 8 the following morning this would be one theme. From 8 to 9 would be another theme, 10 to 11 would be another. This is how we mapped out 24 hours in the day. Then I could say, »Okay, you direct this part. Here is the theme and the idea. You can research and present what you want.« We had a mega-structure that had cohesion and organization the way an architect builds a building. This man can have an apartment in the building, he likes Victorian interior and I like something else. We live in the same building. We have different aesthetics and tastes, but the building has an overall organization: a mega-structure. We

worked with over 500 people, filling in this mega-structure. On the second day this theme would come back with a variation. On the third day it would come back with yet another variation. But maybe this one had an overall theme that was different than the others. At the base of each of the hills, each evening at 8 o'clock, we would see a family. The first day, there was an old man leaving the family. He would go on a journey and we would follow him on this journey. On the seventh day, he would come back to the family making the base of each hill a platform. On the first day, we used hill one. On the second day, hills one and two. Each new day would see a new platform added until we had activities happening on all seven hills. As before, I still had no professional performers. I was not interested in actors. I was interested in people, in looking at people and if someone could be themselves and be comfortable working in a context of these theatrical situations, then even they could have a dialogue with the public. I was interested in seeing people. I thought of theatre that could go on all the time. If you wanted to go on a coffee break, sit in the park, daydream, watch clouds, watch people walking by, you could go to this theatre. If you wanted to go at midnight or at two in the morning, or if you couldn't sleep, if you wanted to go when you woke up in the morning, this theatre would always be performing. There wouldn't be so much difference between living and art. It would all be part of one thing.

I said to Christopher Knowles after a couple of months, »Why don't we do an improvisation at the end of the play? Each night you initiate it, you start it. It can be something completely different every night and it will be a surprise for everyone.« He easily agreed. One night, while we were performing in Persia, he decided to say the word »tape recorder« for ten minutes. Tape recorder, tape recorder, tape recorder, tape recorder ... It sounded more beautiful than I could ever do. The colour of his voice was like delicate modulation. I started to cry. Crying in another way, »My God, gonna say tape-recorder.«

Here I added three more acts. We had Act 1, the beach. Act 2, the Victorian drawing room. Act 3, the cave. Act 4, the forest. With the addition of the final three acts, we now had seven acts. Sometimes we would do the first four acts alone. Sometimes Acts 1 and 7 were seen together.

Sometimes Acts 2 and 6 were seen together. It could be shown in multiple ways, in any order. It was all one body.

I made, »A Letter for Queen Victoria,« with Christopher Know-

les. I said to Chris, who was writing the text, »Chris, what's the last line of the play?« His reply was, »No, no, I don't know.« Again I asked him the same question, »Chris, what's the last line of the play?« This time he replied, »It's the angle of the thing angling.«

It is very interesting, you show him a page of printed material and he would say the 68th word on the page. Asking him how he knew, he just responds, »No, no, I don't know.« He would follow the diagonals of an envelope. You could read it this way or you could read it that way, there was no wrong way of reading it.

One day I asked my 90-year-old grandmother from Texas to take part in a play that I was doing called »A letter for Queen Victoria« that was to be performed in Paris.

She liked the idea of being in the play and having the chance to see Europe. So she joined us in Paris. While we were driving from the airport into Paris, I asked her how she was doing. She said, »Oh, I'm pretty good, but you know, Bob, I have to take nine pills a day to stay alive. I have to take one heart pill, one sugar-diabetic pill, one liver pill – and without all those pills I just collapse.« She added, »Bob, am I going to have to say anything in your play?« I answered, »Grandmother, I think you can say what you just said.« She walked on stage in a grey Victorian dress every night in Paris and said, »Do you know, I have to take nine pills a day to stay alive? I have to take one heart pill, one sugar-diabetic pill, one liver pill – and without all those pills I just collapse.« She was a big hit in Paris.

I was once directing a play in Cologne, Germany, in the early 1980s with a child, Steffen. I asked him, »Steffen, do you like this play?« After hesitating a while he said, »You know, Bob, it's a little slow.«

Several years later I was directing a play in Boston. Talking to a Japanese costume designer, I asked, »What do you think about this play?« His reply was, »You know, Bob, it's a little slow.«

I had not seen my sister for nearly 20 years. She married a racist and I adopted a black boy. As you can imagine, there is a lot of tension in the relationship. However, since I had a play in New York, I called her and said, »Suzanne, this is your brother Bob. I am doing a play in New York and I'd like to invite you to come and see it.« She responded to the play with, »That was real pretty. The colours were gorgeous, the lights were fabulous, and I had a real good time.« »Suzanne, tell me something. If you didn't know that your brother had written, directed and designed this play, would you

have known it was my work?« She said »Sure.« Then I asked her how she would know. Her answer was, »Because it is so slow.«

For me, time is a line that goes to the centre of the earth and goes to the heavens. Time and space make the basic architecture of everything. It is in the theatre, the building we are in. It's in the chair you are sitting on. It is how you play Mozart on a piano. It is how you stand on a stage.

In 1973, I went to a concert in Paris. There were five singers, four of them were sitting on stage like they were waiting for a bus and one was sitting differently. It was so beautiful. Then the one singer stood up.

It was so beautiful when she began to sing. This lady could sit on a stage. She could stand on a stage. It was beautiful when she sang. Western theatre has become bound by literature. If we look at the classical theatre of Japan, they learn at the age of two how to walk on a stage. They learn how to make a gesture. And even when they are 62 years old, they will still go back to their teacher thanking him for teaching them a gesture of weeping. The very same gesture they started when they were two. We never completely learn everything. We are always learning.

Marlene Dietrich was such an actress who could stand on a stage. I once saw her 17 times while she was performing in Paris. In 1972, I had dinner with her one night. I thought we would have dinner alone, but there was this gentleman from Munich who was writing a book about her. He told Marlene, »Oh, Miss Dietrich, you're so cold when you perform.« And she said, »But you didn't listen to my voice.« And that was so true. The voice could be very hot and erotic, while her movements could be icy-cold. She turned to me and said, »The difficulty is to place the voice with the face.« That was her power, that icy-cold movement and that hot-erotic voice. It is like in »Rheingold,« the music is rushing and rushing which compels the singers to go with the music. No, no, no, no, no – Go against the music. That is the tension. That is the architecture. John Cage said that there is no such thing as silence. There is always sound. So, I hear this little sound. I hear myself breathing. Whether I am always listening, or I am speaking, or I just stop speaking. The line always goes on. You cannot start or stop anything. You must continue. If you are walking on a stage and you stop, the movement does not stop. As long as we are living, we are moving. There is no such thing as no-movement. So, when I begin to walk, the line continues. And if I stop, the line goes on. It is all

one thing. As Einstein said about space and time, »It is all the same thought.« If I see my hand here, it is a portrait. If I see my hand there, it is a still life, but if I go a mile away, it is a part of a landscape. Traditional ways of measuring space. So I divided my piece in that way.

Light is architectural. It is like an actor. Maybe light is the most important element in the theatre, because it is the element that helps us hear and see.

There is not one way to start a work. You could see with the »Death Destruction in Detroit.« I started with a photograph. I was just attracted to it. I had it on my desk in New York and someone said, »You know what that is?« I said, »No.« »It's Spandau Prison in Berlin,« they retorted. I started doing some research and found out that's what it was and then one thing led to another. I usually start with a structure like this, something very abstract so I can see it quickly. The theatre is not about one thing. It's too complex. It should be about one thing first and then it can be about a million things. I simply have to see the whole quickly.

The best class that I ever had in school was History of Architecture. The teacher said, »Students, you have three minutes to design a city. Ready-set-go.« So, as you can imagine, you had to think in a big way real quick. I drew an apple. And inside this apple, I put a crystal cube.

»What is that?« the instructor queried. I said, »This is a plan for a city.« The community needs a centre, a core. It should be like a crystal cube that can reflect the universe. Like a Medieval city, you had a cathedral at the centre of the village for enlightenment, for gatherings, for knowledge or for whatever. So the class helped me to think and to see quickly. It's interesting that this piece was first performed at the Museum of Modern Art in New York.

I start all works silently. If I am doing the »Ring« of Wagner, it drives the singers absolutely mad, that I say, »No music, nothing. We do the movement first.« They have never done this because they are singers. They want to sing. But we do the movements first and we see what it is and what these relationships are. Then I go back and I put the music on. And I did this silently a year ago and the year before I worked on the visual book.

I think that today there is so much crossover in the arts. The people who always supported my work in the beginning were the visual people. They were the people from the museum world. They were the painters and the sculptors. In the past, the people in the

theatre found my work very strange. I think that more and more people today, those who live in cities with all these crystal cubes, see too that museums should be a part of the cultural life.

Whether something is performed in the museum or outside of the museum, I want to see how we can work together. I see the museum as a perfect place for this artistic crossover to take place.

In the United States, we think very much in terms of categories. I suppose, it is similar in Germany. We tend to put labels on things. But we have to work together to support the art of our time, to support the art of what happened in the past and to support art all over the world. That is our responsibility. It is a balance between the past and the present, the past and creation. Artists are the diaries, the journalists of our time. In these diaries, these works, what the artists are doing is what will remain of our time, if anything remains. If you go 5,000 years from now, what the artist has done is what society will go back to and look at. Have a look at the Egyptians, look at the Chinese, look at any culture. One of the few things that we go back to is what the artists did. If we do not support the art of our time, we will not have it. We have to support it wherever it is happening.

Figure 5: »Einstein on the Beach«, Paris 1992



So, I think that all cultural institutions should find a way of working together. This crystal cube can be the museum. It can be a place where we go back for learning, for gathering, for congregation. This can be the cultural institution in your city.

ULRIKE HENTSCHEL

Alles Theater?

Die Chancen szenischen Spiels als Bildungsmedium

Diskutiert wird die Frage, ob sich aus der Verbindung von museums- und theaterpädagogischer Arbeit spezifische Bildungschancen ergeben oder ob unter dem Begriff »MuseumsTheater« lediglich ein weiteres Feld der Theatralisierung eröffnet wird, das sich der Eventkultur und dem Mainstreamgeschmack anpasst.

Dazu werden in einem ersten Schritt – angesichts einer umfassenden Ästhetisierung und Inszenierung der Alltagswelt – die Möglichkeiten und Voraussetzungen von Theaterarbeit im pädagogischen Zusammenhang dargestellt. Dabei wird – in Abgrenzung zur »Pädagogisierung« des künstlerischen Mediums Theater – ein Konzept ästhetischer Bildung innerhalb der Theaterpädagogik zur Diskussion gestellt. Vor dem Hintergrund von Entwicklungen des zeitgenössischen Theaters und der Gegenwartsgesellschaft werden die besonderen Anforderungen an theaterpädagogische Arbeit aufgezeigt, die sich ästhetische Bildung zum Ziel setzt. Daran anschließend wird in einem zweiten Schritt gefragt, welche Bedeutung dem Theaterspielen im Museum aus bildungstheoretischer Sicht zukommen kann, welche Arbeitsformen und Ziele für eine solche Praxis sinnvoll sein können.



»Das ›Virus der Theatralisierung‹ geht um!«, stellten die Teilnehmer eines Symposions mit dem Titel »Von der Unverschämtheit, Theater für ein Medium der Zukunft zu halten« am Bayerischen Staatsschauspiel München fest (vgl. Hammerthaler/Schweeger 2000). In der Tat gehört es inzwischen zum Bestand des Alltagswis-

sens, dass umfassende (mediale) Inszenierungsstrategien unsere Kultur bestimmen. Begriffe wie »Spektakel-Kultur« (Eco) oder »Kultur der Inszenierung« (Fischer-Lichte) sind in aller Munde. Die Medien entlarven und promoten jeden Tag neue Darsteller auf der Bühne der politischen Öffentlichkeit; die unzähligen Strategien der Selbstinszenierung kennen wir alle aus unmittelbarer Anschauung, und das nicht erst seit »Big Brother«.

Ist nun auch das Museum, die Museumspädagogik, von diesem Virus infiziert? Stellt MuseumsTheater eine Methode dar, zur ohnehin stattfindenden Inszenierung von (Kunst-)Objekten in Räumen die des Theaters noch hinzuzufügen, um so dem durch Events verwöhnten Mainstreamgeschmack entgegenzukommen?

Oder bietet sich hier eine Chance, den »Engpass der Worte« – wie Eva S. Sturm es ausdrückt – zu überwinden, mit dem sich die Kunstvermittler im Museum konfrontiert sehen? Sie schlägt deshalb vor, dass die professionellen Vermittler »... Settings schaffen, in welchen die sozialen Grenzen und die Einteilung in ›befugte‹ und ›unbefugte‹ Sprecher/innen (also: Kunstvermittler und ihre Zielgruppen) zumindest kurzfristig entweder uninteressant, widersinnig oder fraglich werden« (Sturm 1996: 52).

Mich interessiert im Folgenden – aus der Sicht der Theaterpädagogik –, ob die besonderen Möglichkeiten, die Spiel und Theater als Bildungsmedium eigen sind, solche Settings anzubieten vermögen und inwieweit sie damit die Arbeit der Museen bereichern können. Um diese Frage zu beantworten, werde ich zunächst

- die spezifische Bildungsrelevanz des Theaterspielens für die nichtprofessionellen Akteure erörtern. Dabei gehe ich von einem Ansatz ästhetischer Bildung aus. Unter ästhetischer Bildung verstehe ich die Auseinandersetzung des Subjekts mit sich selbst im Medium der Kunst, in diesem Fall der Kunst des Theaters. Ich grenze dieses enge Verständnis von einem weiten Begriff ästhetischer Bildung als allgemeine Bildung der Sinne und der Sinneswahrnehmung ab.
- Im zweiten Schritt möchte ich einige vorläufige Überlegungen darüber anstellen, inwieweit die dem Theaterspielen eigenen Bildungsmöglichkeiten im Rahmen des Museums und der Museumspädagogik von Bedeutung sein können.

Ich lege bei meinen Überlegungen den Schwerpunkt auf den produktiven, gestaltenden Umgang der nichtprofessionellen Spieler

mit der Kunst des Theaters. Theaterpädagogische Praxis wird hier also nicht in erster Linie als Theater *für* Zielgruppen verstanden, sondern als Theater *von* Amateuren. Fragen der Rezeption lassen sich allerdings auch dort mitdenken, wo sie nicht ausdrücklich angesprochen werden.

Theater als Medium ästhetischer Bildung

Theater und Pädagogik – ein kompliziertes Verhältnis

Die Kunst des Theaters ist, zumindest auf den ersten Blick, weniger selbstbezüglich und hermetisch als andere Künste. Ihr Zeichensystem bezieht sich, gemäß den ästhetischen Konventionen des abendländischen Theaters, auf die Zeichen der sie umgebenden Kultur. Im Mittelpunkt steht die lebendige Gegenwart der schauspielenden Menschen, ihre Kommunikation miteinander und mit dem Publikum. Brecht spricht in diesem Sinne vom Theater als der »menschlichsten« und »sozialsten« aller Künste. Diese Eigenschaften tragen offensichtlich dazu bei, dass das Theaterspielen als ein besonders vielversprechendes Medium im pädagogischen Zusammenhang gilt. Dabei ist die jeweilige Bestimmung des Verhältnisses von Theater und Pädagogik, von ästhetischen und sozialen oder didaktischen Zielsetzungen grundlegend für eine Konzeption von Theaterpädagogik.

Eine Möglichkeit besteht darin, Theater als das Transportmittel für die Vermittlung pädagogisch wünschenswerter Ziele und Inhalte anzusehen. Der Begründungshorizont für die theaterpädagogische Praxis ist dann der von materialer oder formaler Bildung. Diese geht von subjektorientierten Zielsetzungen aus und fragt, welche Qualifikationen für den Einzelnen in der Gesellschaft anzustreben sind. Theater wird also als Sozialisationsagent instrumentalisiert. Bildung fragt im didaktischen Sinne nach den Inhalten, die zu vermitteln sind, um die Anforderungen der Zukunft zu meistern. Wenn nach diesem Verständnis theatrale Lehr- und Lernmethoden im pädagogischen Prozess eingesetzt werden, so kann dies durchaus eine Bereicherung des methodischen Repertoires der jeweiligen Institution sein. Die besonderen Qualitäten dieser Methoden, die darin bestehen, ein körperliches, subjekt-, erfahrungs- und situationsorientiertes Lernen zu ermöglichen, werden ja in zahlreichen Vermittlungszusammenhängen geschätzt.

Wollte man Theaterspielen als (Lern-)Methode legitimieren, müsste man genau hier ansetzen. Mir geht es aber – in Abgrenzung von dieser Form der Legitimation – um die besonderen Bildungsmöglichkeiten im Umgang mit der *Kunst* des Theaters.

Problematisch wird eine solche Orientierung nämlich dann, wenn sie verabsolutiert wird, wenn zum Beispiel das Ergebnis einer theaterpädagogischen Arbeit zum Thema »Gewalt« genauso aussieht, wie das Rollenspiel, das im Politikunterricht entstanden ist. Als Folge solcher instrumentalisierender Bestimmungen gerät theaterpädagogische Arbeit in Gefahr, auf ein Konglomerat von Methoden reduziert zu werden, die innerhalb der Sexual-, Friedens-, Umwelt- und anderer konjunkturabhängiger »Bindestrichpädagogiken« nutzbringend eingesetzt werden können. Hinter dem zu vermittelnden *Was* (den Inhalten) tritt das *Wie* der Gestaltung weitgehend zurück. Theaterspielen wird dann gerne und dankbar als Heilmittel für gesellschaftspolitische Krisen aufgegriffen. Dabei werden einerseits die mit theatralen Mitteln zu bearbeitenden gesellschaftlichen Probleme banalisiert und andererseits die besonderen Möglichkeiten des Theaterspielens verkannt.

Ich schlage gegenüber einer Pädagogik, die Theater als Methode zur Erreichung des einen oder anderen Ziels instrumentalisiert, einen Perspektivenwechsel vor: Einen Ansatz ästhetischer Bildung, der sich auf die besonderen Produktions- und Rezeptionsbedingungen (Gestaltungs- und Wahrnehmungsbedingungen) des Theaters besinnt, denen das Pädagogische immer schon immanent ist. Eine solche theaterpädagogische Arbeit wird sich weniger auf das *Was* der Darstellung beziehen, sondern vom *Wie*, von der Art und Weise der künstlerischen Gestaltung ausgehen (vgl. Hentschel 2000).

Orientierungspunkte der ästhetischen Bildung innerhalb der Theaterpädagogik sind dann zum einen die spezifischen Bedingungen der künstlerischen Produktion und zum anderen – in pädagogischer/bildender Absicht – die besonderen Erfahrungen, die die (jugendlichen) Akteure mit diesen Gestaltungsformen machen. An vier ausgewählten Grundbedingungen theatralen Produzierens soll die ästhetisch bildende Wirkung des Theaterspielens im Folgenden erörtert werden:

- Verständnis von Spiel
- Doppelcharakter theatraler Kommunikation
- Körper als Material der Produktion

- Selbstreferenzielle Verwendung theatraler Zeichen im zeitgenössischen Theater

Spiel als Konstruktion von Wirklichkeit

Entscheidend für die Bestimmung der Aufgaben von Theaterpädagogik in einer Gesellschaft, in der Formen der Inszenierung und Theatralisierung von Wirklichkeit weit verbreitet sind, ist das einer theaterpädagogischen Konzeption zu Grunde liegende Verständnis von Spiel. Ich schlage vor, von einem Spielbegriff auszugehen, der Spiel nicht aus dem ontologischen Gegensatz zur Realität, als »als-ob«- oder »quasi«-Realität definiert. Mit Bateson (1981: 241) verstehe ich Spiel als eine metakommunikative Vereinbarung, die die Spielhandlungen in einen eigens ausgewiesenen Rahmen stellt und sie dadurch als zugehörig zu einer eigengesetzlichen Welt bestimmt. Im Spiel wird eine eigenständige Welt konstituiert und neben der Alltagsrealität behauptet. Die am Spiel Beteiligten sind in der Lage, sich gleichzeitig auf beide Wirklichkeiten (»Karte und Territorium«, »Spieler und Figur«) zu beziehen. Ihre Wahrnehmung oszilliert gewissermaßen zwischen diesen beiden Wirklichkeitsebenen (vgl. Bateson 1981).

Analog lässt sich auch die Rezeptionssituation als »Spiel« bezeichnen. Theater als Spiel kann also nur funktionieren, wenn sich Zuschauende und Spielende auf die Konstitution unterschiedlicher Wirklichkeiten im obigen Sinne einlassen – eine Fähigkeit die in bildungstheoretischer Hinsicht als Ambiguitätstoleranz umschrieben werden kann. Dies gilt, in jeweils spezifischer Weise, sowohl für illusionistisches als auch für stark stilisiertes Theater und auch für solche Theaterformen, die sich an der Grenze zur bildenden Kunst und zur Performance bewegen. (Davon abzugrenzen ist das »Schauspielern«, Theater vorspielen, das es ebenfalls in allen Theaterformen gibt.)

Unter diesen Rahmenbedingungen wird im Prozess des Theaterspielens eine Wirklichkeit konstituiert, die als »ästhetischer Schein« nicht für sich in Anspruch nimmt, Realität zu sein und sich damit von der überwiegenden Mehrheit gesellschaftlicher Simulationspraktiken abhebt.

So verstanden, kann Theaterspielen die Differenz gegenüber der ersten Wirklichkeit herausstellen, kann die Theatralität der Situation behaupten, ohne sich in ein Abbildverhältnis zur Realität begeben zu müssen. Letzteres kann von Film und Fernsehen weit-

aus besser geleistet werden und wird in der Auseinandersetzung mit diesen Medien zu anderen ästhetischen Erfahrungen führen.

Vor diesem Hintergrund, der die theatrale Situation nicht als »Schein«, im Sinne einer Täuschung oder Simulation auffasst, wie sie immer häufiger in der sozialen Praxis zu finden ist, sondern als »ästhetischen Schein«¹, als Konstitution einer anderen Wirklichkeit, stellt sich auch die Frage nach dem Vexierspiel zwischen Illusion und Realem im Theater in anderer Weise. Nicht das Aufheben der Grenze zwischen Kunst und Leben, wie es noch im reformpädagogischen Laienspiel und aus ganz verschiedenen Motivationen heraus auch im Theater der historischen Avantgarde und in Teilen der Neo-Avantgarde propagiert wurde und wird, ist anzustreben, sondern die Arbeit an den Rahmungen zwischen den unterschiedlichen Wirklichkeiten.

Erst durch das Verständnis sowohl der rezeptiven als auch der produktiven Theatererfahrung als *andere* Wirklichkeit, und damit verbunden als *andere* Form des Erlebens, lässt sich die besondere Wirkungsweise (und Wirksamkeit!) dieser Erfahrung für die Wahrnehmung der Theaterproduzenten und Rezipienten einschätzen.

Wie funktioniert theatrale Kommunikation?

Mit dem formulierten Verständnis von Spiel hängt die Grundstruktur der theatralen Kommunikationssituation eng zusammen. Auf der Ebene schauspielerischen Gestaltens ist sie durch die Tatsache bedingt, dass Subjekt, Objekt und Material der Gestaltung nicht voneinander zu trennen sind. Im Gegensatz zu denjenigen Künsten, in denen das Kunstwerk mit Hilfe eines Materials veräußert werden kann, bleibt beim Theaterspielen das gestaltete Objekt an den Körper des produzierenden Subjekts gebunden, es gewinnt keine von ihm unabhängig existierende Gestalt. Die Akteure handeln auf der Bühne und bringen gleichzeitig von ihnen gestaltete Figuren hervor. Sie agieren dabei immer gleichzeitig auf zwei Ebenen. Auf der referenziellen Ebenen stellt ein Akteur etwas dar, zeigt eine Handlung; auf der performativen Ebene vollzieht die von ihm gestaltete und körperlich nicht ablösbare Figur eine Handlung. Auch der Rezeptionsvorgang im Theater ist ohne die Übereinkunft dieser Doppelschichtigkeit nicht möglich. Die Zuschauenden beziehen sich sowohl auf die künstlerisch gestaltete Wirklichkeit, die Figur, als auch auf die Spielenden. Es ist leicht vorstellbar, dass die

Kommunikationssituation des Theaters zusammenbrüche, wenn nur eine Ebene der Theatersituation produziert oder rezipiert wird.²

Vor dem Hintergrund dieser Grundlagen theatraler Produktion und Rezeption bekommt die populäre theaterpädagogische Forderung nach dem »authentischen« Ausdruck der jugendlichen Spieler und Spielerinnen einen Riss. Die häufig bemühte Argumentationsfigur vom Körper als Garant authentischer Erfahrung lässt unberücksichtigt, dass auch der Körper ein Mittel, ein Medium des künstlerischen Prozesses ist, das eingesetzt wird, um eine bestimmte Wirkung zu erreichen und dabei selbst eine entsprechende (schauspielerische) Technik einsetzt. Theaterpädagogische Arbeit, die ästhetische Bildung zum Ziel hat, strebt nicht den expressiven Selbstaussdruck der Spielenden an, sondern bemüht sich um die für künstlerische Gestaltung konstitutive Balance von subjektivem Ausdruck und objektivierender Gestaltung, ohne die das Produkt nicht kommunikabel ist.

Erst vor diesem Hintergrund ergibt sich eine entscheidende Bildungsmöglichkeit theaterpädagogischen Arbeitens. Die Suche nach geeigneten (körperlichen) Ausdrucksformen, nach ästhetischen Zeichen, die der Gestaltungsabsicht dienen, kann den Akteuren die grundsätzliche Zeichenhaftigkeit jedes Versuchs einer Darstellung von Wirklichkeit verdeutlichen. Dieser Sachverhalt, der auf diskursivem Wege schwer vermittelbar ist, kann beim Theaterspielen am Beispiel der eigenen Darstellungs- und Gestaltungsintentionen exemplarisch erfahren werden. Mit dieser grundlegenden Einsicht in die Konstruktion (medialer) Wirklichkeiten wird die ästhetische Kompetenz im Umgang mit Darstellungsformen, -absichten und -medien erweitert – ein Bildungsziel, das auch die Museumspädagogik interessieren dürfte. Die Behauptung vermeintlicher Authentizität – der Anspruch auf Unmittelbarkeit und ein damit einhergehendes essenzialistisches Körperverständnis – lässt diese Chance ästhetischer Bildung im Bereich theaterpädagogischer Arbeit ungenutzt.

Zusätzlich ist zu fragen, inwieweit der spielerische Umgang mit Haltungen und Haltungsroutinen und das Experimentieren mit verschiedenen Verfremdungsmöglichkeiten – wie beispielsweise das Fragmentieren oder die Veränderung von Tempo oder Rhythmus – eine Einsicht in die grundsätzliche Konstruierbarkeit auch von körperlichen Haltungen ermöglicht. Damit könnten als natürlich und selbstverständlich erscheinende »verleiblichte« gesell-

schaftliche Verhältnisse (wie sie Bourdieu mit dem Begriff des Habitus umschreibt) als historisch gewachsen und veränderbar begriffen werden.

Theaterpädagogik und zeitgenössisches Theater

Schaut man auf die Entwicklungen des zeitgenössischen Theaters, so stellt man fest, dass es in dieser polymedialen Kunst zu einer Enthierarchisierung der Zeichensysteme gekommen ist. Die Literatur, der dramatische Text ist nicht länger das dominante Zeichensystem des Theaters. Dieses Nebeneinander der Zeichensysteme führt zu einer Verunsicherung traditioneller Formen theatraler Gestaltung und erfordert die Suche nach neuen Formen der Dramaturgie, nach tauglichen Verfahren dramaturgischer Gestaltung. Gegenwärtig begegnen wir einer Vielzahl von Theaterformen, die die Frage nach dem dramaturgischen Prinzip, das die verschiedenen Zeichenebenen zusammenhält, jeweils unterschiedlich beantworten: Wir begegnen einer Dramaturgie des Körpers (Lauwers; Fabre) einer Dramaturgie der Musik (Marthaler), der Bilder (Wilson; Freyer) usw. Charakteristisch für diese Theaterformen ist, dass sie die verschiedenen Verfahren und Zeichensysteme des theatralen Gestaltens selbst thematisieren.

Theaterwissenschaftliche Analysen des zeitgenössischen Theaters ca. der letzten 30 Jahre (Fischer-Lichte 1998; Lehmann 1999; Girshausen 1998) belegen diese Tendenz, die bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts eingesetzt hat: die dominante Form der Zeichengebung verlagert sich von der referenziellen auf die performative Ebene, also von der Ebene des Verweises auf dargestellte Inhalte auf die Ebene der Darstellung selbst. Theater verweist damit auf seine eigenen Mittel. Es verfährt selbstreferenziell, indem es seine Verfahren und Mittel zum Thema macht. Die Körperlichkeit der Darstellung wird beispielsweise thematisiert, indem die Anstrengung, die die Arbeit an der künstlerischen Gestaltung bedeutet, nicht verleugnet wird. Zeit wird als Zeit präsentiert, wenn Techniken der Zeitverzerrung wie extreme Verlangsamung oder Beschleunigung eingesetzt werden.

In Bezug auf die Theaterästhetik Achim Freyers äußert dazu der Theaterwissenschaftler Girshausen: »Sekunden bedeuten hier keine Minuten, Minuten keine Jahre, also wesentlich längere, der Wirklichkeit der Geschichte entsprechende Zeitspannen, in denen sich denk- und vorstellbare Entwicklungen einer Fabel abspielen

können, sondern sind selbst real. Sie erheischen, als die Sekunden, die Minuten *dieses Geschehens selbst* wahrgenommen zu werden« (Girshausen 1998: 39).

Zeitgenössisches Theater verfährt damit selbstreferenziell, es spielt mit seinen eigenen Gestaltungsmitteln, stellt sie aus und macht sie dadurch selbst zum Gegenstand der Erfahrung für Produzenten und Rezipienten.

Durch diese Anforderung an Akteure und Zuschauer – Girshausen spricht von der »Erschwernis, noch immer Theaterzuschauer zu sein« (Girshausen 1998: 43), wird die Aufmerksamkeit auch auf den Vorgang der eigenen Aufmerksamkeit gelenkt. Die selbstreferenzielle Präsentation theatraler Zeichen im Theater lenkt also nicht nur die Wahrnehmung des Zuschauers auf dieses theatrale Gestaltungsmittel, sondern gleichzeitig durch die Erschwernis der Wahrnehmung auch auf die Wahrnehmung selbst, sie macht den Produktions- und Wahrnehmungsvorgang gleichermaßen bewusst. Abweichend von der alltäglichen Wahrnehmung bewirkt dieses Vorgehen eine Irritation der Wahrnehmung.

Theater ermöglicht auf diesem Weg eine Metaerfahrung: die Wahrnehmung von Wahrnehmung. Durch die Differenz zur Alltagswahrnehmung rückt das *Wie* dieser Erfahrungen in das Bewusstsein von Produzenten und Rezipienten.

Dieser Blick auf sich selbst macht gleichzeitig »den Facettenreichtum möglicher Wahrnehmung bewusst. Er relativiert also das eigene Empfinden und die eigene Wahrnehmung vor dem Hintergrund möglicher ›fremder‹ Wahrnehmungen aus anderen Positionen« (Hentschel 2000: 249). Der selbstreferenzielle Modus des Umgangs mit den Gestaltungsmitteln des Theaters – und darin sehe ich die entscheidende Wirkung ästhetischer Theatererfahrung und ein wichtiges Ziel theaterpädagogischer Arbeit kann so eine selbstreflexive Haltung seiner Produzenten und Rezipienten evozieren. So ermöglicht theaterpädagogisches Arbeiten eine Metaerfahrung, die ein Anstoß für weitere Lernprozesse sein kann: die Erfahrung von Zeit, Ort, körperlicher Ausdrucksfähigkeit u. Ä.

Theaterspielen im Museum – Neue Bildungsmöglichkeiten in der Museumspädagogik?

Die nun folgenden Überlegungen stelle ich aus der Sicht der Theaterpädagogin an mit Blick auf ein mir zwar nicht völlig unbekann-

tes, aber auch nicht besonders vertrautes Arbeitsfeld: die Museumspädagogik. Vielleicht gehen sie an dem vorbei, was die besonderen Anforderungen museumspädagogischer Praxis ausmacht, vielleicht vermögen sie aber auch – durch den Blick über den Teller rand – einige Diskussionsanregungen zu liefern.

Zunächst möchte ich an die letztgenannte Bildungsmöglichkeit des Theaterspiels anschließen, die Möglichkeit zur Wahrnehmung der Wahrnehmung. Das Theaterspielen im Museum, oder weiter gefasst: die körperliche, handelnde Reaktion auf Objekte des Museums, macht einen Vorgang öffentlich, der ansonsten unsichtbar abläuft. Der idealtypische Rezipient steht vor den in der Regel unberührbaren Objekten des Museums und konkretisiert ein Rezeptionsangebot zum ästhetischen Artefakt. So jedenfalls beschreibt – stark verkürzt – die Rezeptionsästhetik diesen Vorgang. Bei verschiedenen Rezipienten läuft dieser Vorgang unterschiedlich ab, beim selben Rezipienten zu verschiedenen Zeiten ebenfalls. Durch das Einnehmen von Haltungen, durch gestische oder klangliche Äußerungen vor einem Objekt wird dieser ansonsten innerliche Prozess verkörpert und damit veröffentlicht und er wird gleichzeitig kommunizierbar. Auf diese Weise kann zum einen die eigene Wahrnehmung bewusst gemacht und körperlich erfahrbar werden. Zum anderen kann die eigene Wahrnehmung eines Objekts vor dem Hintergrund anderer möglicher Wahrnehmungen relativiert werden. Die Vielfalt und Heterogenität möglicher Reaktionen auf ein Objekt, die unterschiedlichen Perspektiven der Rezeption werden – nicht zur Sprache – sondern zur Darstellung gebracht.

Möglicherweise kann man auch noch einen Schritt weiter gehen und vermuten, dass durch die körperliche Äußerung vor einem Objekt die Möglichkeit der ästhetischen Erfahrung erst angestoßen wird. Ich unterstelle, dass der ›normale‹ Museumsbesucher, der ›konkrete‹ Rezipient von Ausstellungsobjekt zu Ausstellungsobjekt geht, sich dabei Titel oder sonstige schriftliche Erklärungen ›erliest‹, um sich so über die Ausstellung zu informieren. Insofern er dabei das Besondere unter das Allgemeine subsumiert, trifft er Urteile, die – im Sinne Kants – als bestimmende Urteile oder Erkenntnisurteile angesehen werden können. Im Gegensatz dazu ist das ästhetische Urteil nicht an Erkenntnis interessiert. Es bezieht sich vielmehr zurück auf die je eigene Empfindung, auf das Wie der eigenen Wahrnehmung. Dieser Prozess und das damit verbundene »Spiel der Einbildungskraft« werden womöglich durch die

Aufforderung zur Verkörperung der eigenen Wahrnehmung zur »handelnden Rezeption« in Gang gesetzt.

Im Übrigen verfahren zeitgenössische Künstler und Künstlerinnen in ähnlicher Weise, wenn sie – wie beispielsweise Dan Graham, Rebecca Horn oder Bruce Naumann – Kunst zum Erfahrungsraum oder sogar zur Handlungsanweisung (Kaprow) machen und damit selbst zum »Erfahrungsgestalter« werden, wie Oskar Bätschmann es ausdrückt (vgl. Bätschmann 1996). Die Aufforderung zum Spiel, zum handelnden Umgang ist diesen Arbeiten bereits immanent. Ausdrücklich »... wird von den Ausstellungsbesuchern erwartet, dass sie den Betrachterstatus aufgeben für Interaktionen mit den Installationen oder Objekten« mit der Absicht, »... die Aufmerksamkeit vom Objekt zurückzulenken auf den Rezipienten« (Bätschmann 1996: 252).

Die beschriebenen Formen handlungsorientierter, gestischer Annäherung an die Objekte des Museums können allerdings noch nicht als *MuseumsTheater* bezeichnet werden. Es fehlt der den theatralen Vorgang kennzeichnende bewusste Umgang mit der Gestaltung und vor allem die Präsentation. Nimmt man diese Formen aber als Ausgangspunkt für eine Recherche zu einem Objekt, zu einer Ausstellung, dem dann die Phasen der Gestaltung, Ausarbeitung und der Präsentation folgen, so können sie einen ersten und unverzichtbaren Schritt auf dem Weg zu einer Theaterproduktion darstellen.

Abschließend möchte ich noch einige Überlegungen zu den Transformationsprozessen anstellen, auf denen *MuseumsTheater* speziell, aber Kunstvermittlung im Allgemeinen beruht. Im Rahmen ihrer Kritik an den herkömmlichen Vermittlungsprozessen im Kunstmuseum geht die französische Kunstphilosophin Sarah Kofmann auf die Schwierigkeiten ein, die sich aus der Übertragung der figurativen Ordnung des Bildes in die diskursive Ordnung der Worte ergeben. Die Versuche von Museumsführern und Katalogen sind ihrer Ansicht Dokumente des Scheiterns solcher Übertragungsversuche. Das Bemühen, ein »Bild zum Sprechen zu bringen«, endet deshalb häufig in einem »lärmenden Diskurs, der mit seinem Geschrei die Sprachlosigkeit des Werkes zudeckt ...« (Kofmann 1990: 234). Sie empfiehlt demgegenüber, zunächst Abstand zu halten und die fremden Objekte nicht umstandslos an die eigenen Seh- und Konsumgewohnheiten anzupassen.

Auch in der Praxis des *MuseumsTheaters* geht es um Transformationsprozesse, in diesem Fall um die Verwandlung wahrge-

nommener Objekte des Museums in szenische Ausdrucksformen. Zwar handelt es sich in beiden Fällen um figurative Symbolordnungen, diese sind jedoch kunstspezifisch und deshalb nicht bruchlos ineinander zu überführen. Ein solcher Versuch, theaterpädagogische Methoden als ein Repertoire »sicherer Mittel« zu verwenden, sie didaktisch als Übersetzung schwer vermittelbarer Ausstellungsobjekte zu betrachten, führt möglicherweise zu einem »theatralen Geschrei«, das sich vor die Objekte des Museums stellt. Die theatralen Mittel führen dann nicht zu einer Bereicherung und Differenzierung des Rezeptionsprozesses, sondern zu einem einseitigen Anpassen der befremdlichen Objekte an die jeweils eigenen Intentionen.

Die Illusion einer bruchlosen Übertragung von einem Symbolsystem in ein anderes, die immer auch ein Abbildverhältnis unterstellt, täuscht außerdem darüber hinweg, dass es sich bei den Objekten und Ausstellungen des Museums ebenso um Konstrukte handelt wie bei den Szenen, die durch sie angeregt werden: um Konstrukte, die mit einer bestimmten Darstellungsabsicht einhergehen. Im Hinblick auf das oben angesprochene Ziel ästhetischer Bildung, einen Einblick in die Konstruktionsleistungen medialer oder künstlerischer Präsentationen, in die grundsätzliche Zeichenhaftigkeit jeder Darstellung zu geben, muss ein solcher Abbildversuch (oder: Nachspielversuch), der der kunstpädagogischen Methode des Abzeichnens nahesteht, kritisch bewertet werden, da er genau diese Konstruktionsleistung verwischt.

Demgegenüber halte ich es für notwendig, an den Unterschieden der Symbolsysteme zu arbeiten, die beim MuseumsTheater aufeinandertreffen, an ihren jeweils spezifischen ästhetischen Bedingungen, und bei der Transformation des einen Systems in ein anderes ihre Distanz statt ihre Ähnlichkeit zu betonen. Nur dadurch können kunst- und theaterpädagogische Arbeit die Nicht-Darstellbarkeit von Wirklichkeit erfahrbar machen und gleichzeitig ein Bewusstsein dafür schaffen, dass das eine System nicht in das andere ›übersetzbar‹ ist.

Dies geschieht zum einen durch die Arbeit mit experimentellen und erkundenden Methoden, die sich nicht in erster Linie damit befassen, *was* dargestellt wird, sondern *wie* es dargestellt wird.

Nicht in der Übermittlung einer Botschaft, dem Verweis auf einen zu vermittelnden Inhalt, sondern im experimentellen, selbstreferenziellen Umgang mit den je eigenen Gestaltungsmitteln (wie

er weiter oben bereits angesprochen wurde) liegt für mich die besondere Chance intermedialen kunst- und theaterpädagogischen Arbeitens.

Zum anderen möchte ich auf Möglichkeiten einer grenzüberschreitenden kunst- und theaterpädagogischen Arbeit verweisen, die nach dem aus der bildenden Kunst übernommenen Prinzip »site-specific« vorgeht, sich also von orts- bzw. situationsspezifischen Aktionen im öffentlichen Raum anregen lässt. Durch theatrale Aktionen im öffentlichen Raum (z. B. im Museum) kann die konventionelle Wahrnehmung dieses Raumes irritiert werden, kann für Akteure und Publikum eine neue Sicht auf den Ort bzw. die Situation und gleichzeitig auf die eigenen Wahrnehmungskonventionen eröffnet werden. So entwickelte beispielsweise die New Yorker Künstlerin Andrea Fraser in den 1980er Jahren die Figur der Jane, die in Habitus und Kostüm einer Museumsführerin »Gallery-Talk-Performances« in verschiedenen Museen durchführte und durch die Form ihrer Darstellung (zerfaserter Monolog, Abwenden vom Publikum) gleichzeitig eine Dekonstruktion der Figur und eine Institutionskritik beabsichtigte (vgl. Sturm 1996).

Hier sehe ich einen wichtigen Ansatzpunkt für eine intermediale museums- und theaterpädagogische Arbeit. Sie müsste Recherche, Gestaltung und Präsentation im Hinblick auf die Besonderheit des jeweiligen Ortes umfassen. Dabei wird das Museum (und das Theater) als Ort, als Raum und als Institution befragt – eine Praxis, in der die Spielenden womöglich ›andere Räume‹ entdecken können – Heterotopien im Sinne Foucaults.

Anmerkungen

- 1 Von »ästhetischem Schein« im Sinne Schillers kann – in Abgrenzung zum täuschenden Schein – nur im Hinblick auf die künstlerische Gestaltung geredet werden. Die Welt des Scheins ist nach Schiller das »Reich der Einbildungskraft«. Ästhetisch – und damit geeignet, menschliche Freiheit zu befördern – ist dieser Schein jedoch nur dort, wo er »aufrichtig« und »selbstständig« ist, das heißt, wo er nicht vorgibt, Realität zu sein.
- 2 Für den Zusammenbruch der theatralen Konvention gibt es in der Theatergeschichte zahlreiche Beispiele. So berichtet Tairov über die tragische Verwechslung von Spiel und Realität aus dem Jahre 1909. Der amerikanische Schauspieler William Butts, der in

Chicago den Jago spielte, wurde auf offener Bühne erschossen. Der Täter gab an, über Jagos Intrigen dermaßen erbost gewesen zu sein, dass er auf ihn schoss.

Literatur

- Bateson, Gregory (1981): *Ökologie des Geistes*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bätschmann, Oskar (1996): »Der Künstler als Erfahrungsgestalter«. In: Jürgen Stöhr (Hg.), *Ästhetische Erfahrung heute*, Köln: Dumont, S. 248-281.
- Fischer-Lichte, Elisabeth et al. (Hg.) (1998): *Theater seit den 60er Jahren*, Tübingen, Basel: Francke.
- Girshausen, Theo (1998): »Ereignis Theater«. In: Theresia Birkenhauer/Annette Storr (Hg.), *Zeitlichkeiten – Zur Realität der Künste*, Berlin: Verlag Vorwerk 8, S. 34-49.
- Hammerthaler, Ralph/Schweeger, Elisabeth (Hg.) (2000): *Räumungen. Von der Unverschämtheit, Theater für ein Medium der Zukunft zu halten*, Berlin: Alexander Verlag.
- Hentschel, Ulrike (2000): *Theaterspielen als ästhetische Bildung. Über einen Beitrag produktiven künstlerischen Gestaltens zur Selbstbildung*, Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Kofmann, Sarah (1990): »Die Melancholie der Kunst«. In: Peter Engelmann (Hg.), *Postmoderne und Dekonstruktion*, Stuttgart: Reclam, S. 224-243.
- Lehmann, Hans-Thies (1999): *Postdramatisches Theater*, Frankfurt/Main: Verlag der Autoren.
- Sturm, Eva S. (1996): *Engpaß der Wörter. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst*, Berlin: Dietrich Reimer Verlag.

JOACHIM KALLINICH

Museum und Theater

Von der Umwandlung vertrauter Räume

Der Text behandelt den Zusammenhang zwischen Museum und Theater und stellt anhand von zwei Beispielen dar, wie durch deren Verknüpfung ein Zusammenhang entsteht, der beiden ihre Vertrautheit nimmt und neue Bedeutungen verleiht. Als Ergebnis des konzeptionellen Ineinandergreifens von Theater und Museum wird die Umwandlung vertrauter Räume und im Zusammenhang damit die ver-rückte Erfahrung der beteiligten Akteure herausgestellt.



Vorbemerkung

Theater und Museum sind uns – den durchschnittlichen Bildungsbürgern – vertraute Räume:

- Bühne und Zuschauerraum, getrennt durch Vorhang, Licht und Dunkelheit, agierende Schauspieler und in bequemen Sesseln teilhabendes Publikum – das ist das uns vertraute Theater!
- Exponate an Wänden, in Vitrinen, auf Podesten, Szenarien, Medien und Lichteffekte, Bilder, Fotos und Texte, flanierendes Publikum, hier und dort innehaltend, lesend oder ein Video betrachtend, aber auch eine lebendige Besuchergruppe – das ist das uns vertraute Museum!

Ich möchte im Folgenden auf dem Hintergrund zweier exemplari-

scher Beispiele über den Zusammenhang von Theater und Museum reden, einen Zusammenhang, der beiden die Vertrautheit nimmt, der in das Museum wie in das Theater eingreift, es verändert, anders definiert, beiden neue Perspektiven und neue Bedeutungen verleiht.

Kurz: Ich möchte aufzeigen, dass Theater und Museum zu neuen Wahrnehmungen und zu ungewohntem Erleben des Museums und des Theaters führen kann, wenngleich ich hier den Schwerpunkt verständlicherweise auf meine Erfahrungen im und mit dem Museum lege.

Natürlich kann in jedem Museum auf traditionelle Art und Weise Theater gespielt werden; der Spielort wird zwar gewechselt, aber Theater und Museum bleiben relativ getrennte Welten. Und natürlich gibt es museumspädagogische Projekte, die theaterpädagogisch aufspielen; was mich hier aber interessiert, ist ein dialogisch-kommunikativer Zusammenhang von Theater und Museum, in dem die Bühne nicht Bühne, das Museum nicht Museum bleibt, sondern beides zu einer neuen Erlebnisform werden kann.

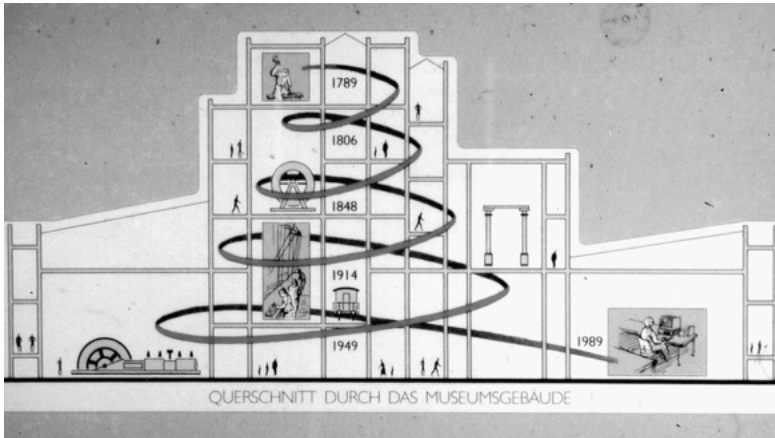
Dabei kann ich auf zwei ganz unterschiedliche Museumserfahrungen zurückgreifen, die – didaktisch beispielhaft – in ihrer Architektur, Raumfolge und Ausstellungskonzeption zwei Pole eines Kontinuums von Möglichkeiten darstellen: Entstanden im räumlich-inhaltlichen Kontext des Mannheimer Museums für Technik und Arbeit sowie des Berliner Museums für Kommunikation. In Mannheim habe ich eine ganze Reihe von Theaterprojekten realisiert, in Berlin stehe ich damit erst am Anfang.

Das Projekt im Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim

Hier greife ich zurück auf ein vor einigen Jahren realisiertes Projekt mit der Kunst- und Kulturinitiative »Industrietempel«. Ziel der unkonventionellen »Industrietempler« war es, mit Avantgardekunst neue Räume zu erschließen: In leerstehenden Fabrikhallen wurden Tanztheater und Performances, in einem Tiefbunker Ausstellungen gezeigt.

Der ungewohnte, nicht vertraute, der Nicht-Ort, wird als Teil des Kunstereignisses gesehen, die Kommunikation zwischen Raum und Theater oder Musikereignis gibt den Orten eine neue Erlebnisqualität; eine Leitidee, die im Übrigen auch in den Ausstellungs-

Abbildung 1: Querschnitt durch das Museumsgebäude des Landesmuseums für Technik und Arbeit in Mannheim



projekten der Völklinger Hütte («Prometheus») oder des Oberhausener Gasometers («Feuer und Flamme» / «Der Traum vom Sehen») verfolgt wurde.

Eine neue Herausforderung war damals für die »Industrietempel«, ein Theaterprojekt im scheinbar vertrauten Raum eines Museums zu realisieren – und es war natürlich auch eine Herausforderung für das Museum und eine neue Erfahrung für sein Publikum. Gespielt wurde »Sand – Ein Attentäter« von Tankred Dorst. Carl-Ludwig Sand, Theologiestudent und engagierter Burschenschaftler, ermordete 1819 den Dichter Kotzebue in seiner Mannheimer Wohnung. Unter dem Eindruck der ersten RAF-Anschläge hat Tankred Dorst ein Stück Mannheimer Geschichte geschrieben, aus dem die Industrietempelregisseure eine Geschichte für Mannheim machten. Das ist nicht nur inhaltlich gemeint, sondern trifft vielmehr die Beziehung zum Ort der Aufführung: die spezifische Architektur des Museums. Dem sechsstöckigen Bau mit seinen verbindenden waagerechten Brücken und schrägen Rampen entspricht das inhaltlich-räumlich organisierte, chronologisch-linear ausgelegte Konzept des Museums: Eine Raum-Zeit-Spirale, von oben nach unten begehbar, in 15 Ausstellungseinheiten zeitlich geordnet von den Anfängen der Industrialisierung bis zur Gegenwart.

Diese linear-chronologische Struktur der Architektur und Museumskonzeption nutzten die Theaterleute für die Erzählstruktur des Stückes, umgesetzt als Stationentheater: Geführt von einer Flö-

tenspielerin wandeln die ZuschauerInnen über 23 Spielstationen vom Hörsaal im obersten Stock, in dem Sand als Student seinen ersten Auftritt hat, bis hin zum Tatort im untersten Stockwerk. Das Publikum wird ins Spiel einbezogen, wird zum Mitläufer, bewegt sich durch Raum und Zeit und wird zum Mitakteur beim Wartburgfest auf der fackelbeleuchteten Dachterrasse oder im Wirtshaus mit Essen und Trinken, während Sand mit der Museumseisenbahn in Mannheim ankommt. Die Theaterleute nutzten das Museum mit seinen Räumen, Exponaten und Szenarien – eine Schlüsselszene spielte im Wohnraum der Hausweberei – aber auch die labyrinthische Raumfolge mit Haupt- und Nebenwegen, ja Sackgassen, um ein vielschichtiges Psychogramm Carl Ludwig Sands, seiner Motive und Hintergründe zu zeichnen, der ja seine Tat keineswegs geradlinig und entschlossen plante.

Doch die ZuschauerInnen stehen am Ende und im untersten Stock nicht vor Kotzebues Leiche, sondern vor einem Autowrack inmitten der Gegenwart: Schwarz verummte Polizisten fordern mit Megaphonen auf, den Schauplatz zu verlassen, den Ausgang säumen Fernsehgeräte mit einem Zusammenschnitt von Nachrichten über Attentate aus aller Welt. Der Zeitsprung in die Gegenwart, herausgefordert durch die Raum-Zeit-Struktur des Museumskonzeptes, stellt das Stück in den Interpretationszusammenhang der – damals aktuellen – Terrorismusdebatte.

Das Projekt im Museum für Kommunikation in Berlin

Das erstmalig zusammengesetzte künstlerische Team um den Berliner Regisseur Marbo Becker entwickelte ein Theaterprojekt, das seine spezifische Interpretation ebenfalls durch die Auseinandersetzung mit dem besonderen Spielort erfuhr.¹ Gespielt werden sollte »Wie man Wünsche beim Schwanz packt« von Pablo Picasso. Das surreale Schauspiel wurde erstmals 1944 veröffentlicht und als szenische Lesung privat vor geladenen Gästen und mit Freunden aufgeführt, darunter Simone de Beauvoir und Jean Paul Sartre, Regie führte Albert Camus. Das Stück, von Paul Celan übersetzt, besteht aus sechs Akten, die zwar zum Teil in einzelne Szenen unterteilt sind, aber eher einer zufälligen Zeitstruktur folgen. »Zufälligkeit« war ein Anliegen der Surrealisten. Sie forderten einen »reinen psychischen Automatismus« ohne Vernunftkontrolle. Ein des Verstandes mächtiges Publikum wird deshalb immer versuchen,

Abbildung 2: Lichthof des Museums für Kommunikation in Berlin



eine gedankliche Ordnung zu schaffen. Aber so sehr es sich bemühen mag, eine eigentliche Handlung zu erkennen, wird es ständig in die Irre geleitet. Auch die Zeit der Handlung ist nicht festgelegt: gestern, heute, morgen? Marbo Becker, der Regisseur, sieht die Aktualität des Stoffes darin, dass sie die Betrachter zu sehr eigenen

Interpretationen herausfordert. Der Stoff beschränkt sich nicht darauf, eine Handlung vorzugeben, sondern er schafft Freiräume. Das Publikum soll, muss und darf diese Freiräume individuell entdecken und erobern. Es ist somit ein integrales Element des Stückes, letztendlich also Mitspieler.

In seiner Fragmentierung nimmt das Stück die Sehgewohnheiten der Internet- und TV-Gesellschaft vorweg und erweist sich somit als überraschend modern. Zeitgenössische Wahrnehmung wird aus bruchstückhaften Informationen gespeist und ist von assoziativer Vervollständigung geprägt.

Durch eine metaphorische, bildhafte Sprache ermöglicht Picasso den ZuschauerInnen die notwendige assoziative Eigenarbeit. Der Zugang zu dem, was Picasso vermitteln möchte, kann nur durch das Aufnehmen der Bilder erfolgen und nicht durch das Erfassen einer möglichen Schlüssigkeit des Textes. Die uns allen bekannte herkömmliche dramaturgische Logik wird hier gebrochen und durch den gezielten Einsatz bildsprachlicher Mittel ersetzt.

Diese Verwirrung ist bewusst gewollt: Sie regt zu Assoziationen an und eröffnet neue und wechselnde Betrachtungsweisen. Diese Multiperspektivität, der assoziative Freiraum, sollte für eine vielschichtige Interpretation genutzt werden. Dazu bot sich als Spielort unser Museum mit seiner spezifischen Architektur an: Mehr Theater- als Museumsbau. Mit der Spezifik ist nun weder die wilhelminisch-repräsentative Geste mit prächtig geschwungener Außenfassade – gekrönt von Kaiseradler und einer von drei Atlanten getragener Weltkugel – gemeint, noch die üppige Figuren-, Relief-, Säulen- und Materialvielfalt im Innenraum mit dreigeschossigen Galerien um einen glasüberdachten Lichthof, einem repräsentativen Treppenhaus und Festsaal, gemeint ist vielmehr die spezifische Raumgliederung: Der zentrale Lichthof ist architektonisches Zentrum. Von hier erschließt sich das ganze Haus über drei Galerien und von den Galerien aus ist der Lichthof zugleich Orientierungsraum, in dem sich die BesucherInnen stets verorten können. Der Lichthof mit seinen umlaufenden Galerien und verwirrenden Perspektiven sollte als Spielfläche genutzt werden, ähnlich der mittelalterlichen Simultanbühne des Kirchenraumes, des Marktplatzes oder Shakespeares Globe-Theatres, auf der alle Spielorte des Handlungsablaufs nicht nacheinander, sondern nebeneinander sichtbar und von den sitzenden oder flanierenden ZuschauerInnen von allen Seiten einsehbar sind.

Ver-rückte Orte

Jeder Ort, ob Theater oder Museum, wird in einer spezifischen Form gebraucht, genutzt, funktionalisiert. Wird Theater ins Museum transloziert, wandelt sich die gewohnte Funktion, Wahrnehmung und Wirkung des Museums. Es wird fiktiv freigeräumt, wird freigegeben für neue Interpretationen und neue Sichtweisen der Dinge. Für Marc Mer, Künstler und Ausstellungsmacher, wird diese Ver-rückung und Ortsverschiebung zur künstlerischen Methode. Als Beispiel führt er Duchamp an, der 1913 bekanntermaßen die ersten Readymades aus dem Kaufhaus ins Museum stellt, wodurch »sich deren Kontextwechsel einzig und allein aus dem Akt der Dislokation« ergibt. »Bedeutung ziehen sie aus einem Bedeutungswechsel, der als Resultat ihrer Ortsveränderung in der Überblendung zweier verschiedener Orte an einem imaginären Ort – im Kopf des Museumsbesuchers – erfahren wird« (Mer 1994: 217). Diese »Collage der Orte« (ebd.: 187) entsteht auch bei den Theaterprojekten im Kopf des Publikums: Museum und Theater als vertraute Orte wandeln sich, sie bewegen sich, indem sich das Publikum bewegt.

In beiden beschriebenen Projekten können sich die ZuschauerInnen frei bewegen, können herumgehen und eine »Choreografie der eigenen Schritte« (ebd.: 189) entstehen lassen. Diese subjektive Aneignung von Raum, Zeit und Inhalt macht die eigentlich ver-rückte Erlebnisqualität aus. Das Gehen lässt Freiheit zur Auswahl eigener Standorte und subjektiver Perspektiven, Assoziationen und Kontextualisierungen zu. Fazit: Alle realisierten und geplanten Theaterprojekte im Museum veränderten das Museum und das Theater wechselseitig real und fiktiv. Der je spezifische Museumsraum veränderte die Interpretation und Inszenierung der Stücke. Das Theater machte das Museum zur Bühne erweiterter Erfahrungs- und Wahrnehmungsmöglichkeiten.

Das Museum gibt sein Ambiente und Interieur preis, aber indem es auch als Kulisse dient, entwickelt es eine eigene Erlebnisqualität. Nicht allein die Bühne wird ins Museum, sondern die BesucherInnen werden als aktive Teilnehmer ins Theater transloziert.

Theater im Museum ist damit begehbares Theater, in dem die BesucherInnen selbst zu Akteuren werden und aus dem Stück mit dem Gefühl gehen, sie hätten es selbst mit aufgeführt.

Aber was geschieht in diesem Prozess mit dem Museum, mit seinen Räumen und Dingen? Während das Theater sich auch real

verändert – der Ort wird gewechselt, die Schranke zwischen Schauspielern und Publikum wird aufgehoben – verändert sich im Museum nichts, sieht man von unerheblichen Verschiebungen der einen oder anderen Vitrine, Podeste o. Ä. ab.

Was sich verändert ist die Wahrnehmung der Räume und Dinge. Sie treten während der Spielhandlung zurück, um dann aber – nach dem Spiel – mit neuer Aufmerksamkeit und anderen Empfindungen wahrgenommen zu werden.

Was mich beim Mannheimer Spiel fasziniert hat, war z. B. das natürliche Licht: Das Stück begann oben kurz vor Sonnenuntergang und endete unten bei Dunkelheit.

Ein alltägliches Wechselspiel des Lichts, das ich aber erst durch die Theatererfahrung bewusst wahrgenommen habe und das Architektur, Räume und Dinge in neuem Licht erschienen ließ.

Aus dieser Erfahrung ziehe ich den Schluss, dass es primär nicht um die Sinnlichkeit der Dinge geht, die im Museum ausgestellt sind, sondern um das, was man empfindet: das Atmosphärische.

Die Atmosphäre entsteht durch den Kommunikationszusammenhang von Dingen und Menschen als »gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen« (Böhme 1995: 34).

Die veränderte Wirklichkeit des Museums durch das Theater ist also eine atmosphärische Veränderung, die aber erst dann entsteht, wenn ihre Beziehung mehr ist als eine bloße Kooperation, die dann gelingt, wenn sich das Theater mit dem Museum, das Museum mit dem Theater auseinandersetzt und wenn schon die Thematik des Theaters nicht beliebig, der Aufführungsort nicht zufällig ausgewählt sind, sondern beide mit zum Konzept gehören. Solch eine Kommunikation zwischen Theater und Museum macht ver-rückte Erfahrungen möglich!

Anmerkung

- 1 Das Projekt wurde zwischenzeitlich leider abgesagt, weil Zusagen der Sponsoren nicht eingehalten wurden.

Literatur

- Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mer, Marc (Hg.) (1994): Translokation: der ver-rückte Ort, Wien: Triton.

FRANZ SONNENBERGER

Das Museum als historisches Theater

Nürnberg's neue Museumslandschaft

Der Betrag beschreibt das Projekt der Museen der Stadt Nürnberg, in dem die Museumslandschaft der Stadt als historisches Theater rekonzipiert und unter dieser Programmatik auf neue Weise integriert wird. Es werden die Ausgangsüberlegungen und die in den einzelnen Häusern realisierten Umsetzungen dargestellt. Am Ende des Beitrages werden neben den Erfolgen dieser Konzeption auch Probleme und deren Lösungen thematisiert. Es wird für eine innovative Museumspädagogik plädiert, die alte und neue Methoden integriert, um einen fruchtbaren Dialog mit dem Publikum unterhalten zu können.



Nürnberg feierte im Jahr 2000 sein 950jähriges Bestehen. Zu diesem Anlass schenkte sich die Stadt eine völlig neue Museumslandschaft. Seit langem hat Nürnberg als Sitz des größten Museums deutscher Kunst und Kultur, des Germanischen Nationalmuseums, sowie des Deutsche-Bahn-Museums und des Museums für Kommunikation, aber auch des Spielzeugmuseums bei Museumsbesuchern einen besonderen Ruf. Neben dem neu eröffneten staatlichen Museum für Kunst und Design machten in diesem Jahr auch die kleineren bis mittelgroßen städtischen Museen von sich reden.

In nur fünf Jahren von der ersten Planung bis zur Umsetzung wurden zum Beispiel das Albrecht-Dürer-Haus, das Stadtmuseum Fembohaus und das Museum Tucherschloss baulich saniert und entsprechend einer neuen Konzeption umgestaltet. Das Spielzeugmuseum erhielt endlich einen eigenen Kinderbereich und

schreibt im neu ausgebauten Dachgeschoss Spielzeuggeschichte bis heute fort. Nürnbergs »vergessenes« Museum Industriekultur konnte zwölf Jahre nach der ersten Teileröffnung auf über 6.000 m² ausgebaut werden. In neuer Form entstand im Museum Industriekultur zudem das gemeinsam mit der Universität Erlangen-Nürnberg betriebene Nürnberger Schulmuseum. Last but not least hat sich rund um das Tucherschloss mit dem wieder aufgebauten Hirsvogelsaal und seiner wunderbaren Renaissance-Innenausstattung sowie seinen neuen Gartenanlagen eine Renaissance-Insel besonderer Ausstrahlung entwickelt.

Als am 1. Mai 1994 die bis dahin selbstständigen städtischen Museen Nürnbergs auf Grund eines Stadtratsbeschlusses organisatorisch zu den *museen der stadt nürnberg* zusammengefasst und unter eine einheitliche Leitung gestellt wurden, hatten nur wenige diese Entwicklung für möglich gehalten. Die meisten dieser Museen galten als veraltet und in höchstem Maße renovierungsbedürftig. Entsprechend rückläufig waren die Besucherzahlen. Zudem musste gespart werden. So wurden neben Wissenschaftlerstellen auch kräftig Finanzmittel gestrichen. Schlechte Startbedingungen also für die notwendige Generalsanierung. Dennoch legten die städtischen Museen eine ehrgeizige »Museumperspektive 2000« vor, die den Ausbau bzw. die komplette Neukonzeption von fünf dem Verbund zugehörigen Einzelmuseen und darüber hinaus die Schaffung neuer Museumsangebote vorsah.

Die Stadträte stimmten diesen allgemein als »märchenhaft« eingestuften Plänen angesichts rückläufiger Besucherzahlen gerne zu, stellten allerdings keine zusätzlichen Gelder zur Verfügung. Der Durchbruch kam 1996 durch ein von den städtischen Museen selbst vorgeschlagenes neuartiges »Kreditverfahren«: Die *museen der stadt nürnberg* erhielten von ihrem »Mutterkonzern« Stadt Nürnberg eine Finanzzusage über drei Millionen DM, die zurückgezahlt werden müssen. Weitere Gelder konnten die Museen aus öffentlicher Förderung sowie durch Sponsoring zusammentragen; bis Mitte 2000 kam so der beachtliche Betrag von etwa neun Millionen DM zu Stande (ohne das Projekt Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände).

Für die Mitarbeiter der *museen der stadt nürnberg*, die die Museumperspektive konsequent umgesetzt haben, bedeuteten die vergangenen fünf Jahre einen enormen persönlichen Einsatz und die schmerzliche Erfahrung einer äußerst dünnen Personal- und Finanzdecke. Für die eigentliche Museumsneugestaltung blieb an-

gesichts hoher Investitionen in die Sanierung der Baulichkeiten nur ein denkbar geringer Etat übrig. Allen Unkenrufen zum Trotz konnte die »Museumperspektive 2000« bis zum Jahr des Stadtjubiläums Punkt für Punkt realisiert werden.

Neue Methoden

Den Um- und Ausbauten liegt dabei der Gedanke zugrunde, das Museum als »*Theatrum Historicum*« zu interpretieren und die einzelnen Häuser entsprechend umzugestalten. Nur durch eine solche durchgängige, jedoch in jedem einzelnen Museum in spezifischer Weise variierbare Idee war es vorstellbar, die *museen der stadt nürnberg* als das zu profilieren, was sie im Grunde sind, ein großes, dezentrales Stadtmuseum.

Die Entscheidung für diese Programmatik resultierte nicht aus einer hieb- und stichfesten theaterwissenschaftlichen oder museologischen Herleitung. Sie erfolgte eher »aus dem Bauch« heraus. Da war die Neugier, was es jenseits althergebrachter Museumsgewohnheiten beim Theater, aber auch bei Hörfunk, Film und Fernsehen zu entdecken galt. Da war ferner die Überzeugung, dass die meist historischen Räume in unseren Museen im Grunde bereits »natürliche« Bühnenbilder waren, die nur mit musealem Leben gefüllt werden mussten. Und da war schließlich das Fehlen jeglicher Skrupel, in der Museumszunft eventuell als *Enfants terribles* oder gar Scharlatane zu erscheinen. Immerhin war sich Mutter Kirche während des Barocks und Rokokos auch nicht zu schade, dem Volk das Messgeschehen unter dem dramaturgischen und auch baulichen Motto des »*Theatrum Sacrum*« nahe zu bringen!

Wir erheben dabei keinesfalls den Anspruch, das »Historische Theater« erfunden zu haben – nicht zuletzt die angelsächsischen Museen haben hier seit Jahren, wenn nicht Jahrzehnten Pionierarbeit geleistet. In Nürnberg wurde dieser Ansatz allerdings in einem umfassend angelegten »Feldversuch« Realität. Umfassend auch deshalb, weil wir von Anfang an darauf abgezielt haben, die dem Theater entlehnten Methoden nicht nur im Zusammenhang mit Wechsausstellungen, also nicht nur punktuell anzuwenden, sondern sie zum Standardrepertoire unserer Museen zu machen. Dies war übrigens ein zentraler Grund dafür, neben Schauspielern und »Vorführern« auch für Dauerbetrieb geeignete moderne Technik, »elektronisches Theater« also, einzusetzen. Dabei will ich freilich

nicht verschweigen, dass nach wie vor alle städtischen Museen in Nürnberg auch ganz konventionell, vor allem durch Texterklärungen »gelesen« werden können.

Dem neuen Grundansatz entsprechend wurden folgende Häuser fit gemacht für das 21. Jahrhundert:

Albrecht-Dürer-Haus: Dürers Wohn- und Arbeitsstätte sollte wieder den Künstler Albrecht Dürer in den Mittelpunkt stellen. Unter dem Motto »Zurück zu Dürer« entstand eine komplett neue inhaltliche Konzeption. Heute kann der Besucher nachvollziehen, wie Dürer lebte und arbeitete. Die Not, nur wenige Originalwerke Dürers zu besitzen, wurde dabei zur Tugend. Das Haus zeichnet ein anschauliches Bild Dürers und seiner Zeit. Die Besucher können zum Beispiel in der »lebenden Werkstatt« bei regelmäßigen Vorführungen die Techniken des Kupferstichs und Holzschnitts kennenlernen und auch selbst ausprobieren. Als Einführung ins Thema dient die komplett am Computer generierte, inzwischen mehrfach ausgezeichnete Multivision »Albertus Durer Noricus«. Im Dachgeschoss bietet ein neuer Galerieraum Platz für Ausstellungen mit Dürer-Originalen im Wechsel mit zeitgenössischen Präsentationen.

Zu einer besonderen Attraktion haben sich die Führungen mit Dürers »Ehefrau Agnes« (sowohl über Kopfhörer in vier Sprachen als auch zu bestimmten Zeiten durch historisch kostümierte Schauspielerinnen) entwickelt, die wissenschaftlich fundiert und zugleich unterhaltsam ein anschauliches Bild des Lebens in einem Künstlerhaus der Renaissance entwerfen.

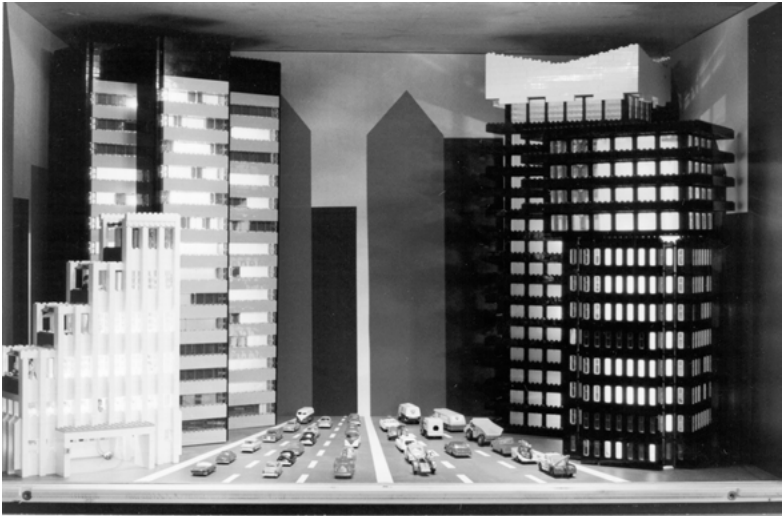
Spielzeugmuseum: Nürnbergs weltberühmtes Spielzeugmuseum kämpfte seit Jahren mit einem besonderen Manko – für Kinder fehlte ein eigener Bereich zum Anfassen und Ausprobieren. Im neuen Dachgeschoss entstand nun unter anderem der Kinderbereich »Kids on top«. Dort präsentiert sich erstmals auch Spielzeuggeschichte von 1945 bis heute, inszeniert in speziell gefertigten Dioramen, die wie Mini-Bühnenbilder wirken. Darin erzählt Spielzeug Geschichte. So entstanden aus dem Systemspielzeug Lego hohe Wolkenkratzer, und Matchbox-Autos füllen die Straßen. Es galt damit zum Beispiel die Fortschrittsbegeisterung und Autofreundlichkeit als Merkmal der 1950er und frühen 1960er Jahre klar herauszustellen.

Abbildung 1: Schauspielerin Inge Bickel als Agnes Dürer im Albrecht-Dürer-Haus



Museum Tucherschloss: Der ehemalige Sommersitz der bedeutenden Patrizierfamilie Tucher liegt am Rande der Nürnberger Altstadt. Viele Einheimische gingen jahrelang daran vorbei, ohne zu ahnen, welch ein Kleinod sich hier befindet. Für das Museum, das die Lebenswelt des Patriziats darstellt, wurde eine zurückhaltende und atmosphärisch stimmige Gestaltung gewählt. Fast wirkt es, als seien die Bewohner nur einmal kurz spazieren gegangen. Das Silberputzzeug der Magd liegt noch auf dem Tisch, die weltweite Korrespondenz des Hausherrn wartet auf den Versand. Tafelmusik und leises Besteckgeräusch anlässlich eines Hochzeitsmahls beschallen sanft die Räume. Die Exponate, vor allem der wertvolle Tischschmuck Wenzel Jamnitzers, wurden – fast spielerisch – in

Abbildung 2: Spielzeugmuseum: Dioramen als Mini-Bühnenbilder



Hochhäuser aus Lego-Bausteinen, Lego- und Matchbox-Autos aus den 1950er und frühen 1960er Jahren

einen Kontext eingebracht, für den sie einst geschaffen wurden. Mit geringem Etat wurde auch hier versucht, Nürnbergs Geschichte wieder lebendig werden zu lassen.

Stadtmuseum Fembohaus: Nürnbergs einziges noch erhaltenes repräsentatives Bürgerhaus aus dem späten 16. Jahrhundert wurde zu einem zentralen Anlaufpunkt im Gefüge der städtischen Museen umgestaltet. An der wichtigsten Tourismusachse der Stadt gelegen, erhalten die Besucher hier einen ersten konzentrierten Überblick über die Geschichte der Stadt und darüber hinaus auch Hinweise auf die anderen Museen, die spezielle Themen und Epochen in großer Ausführlichkeit behandeln. Im Zuge der Neugestaltung des Fembohauses wurden im Erdgeschoss des Gebäudes neue museale Angebote geschaffen. Das *Ausstellungsforum* präsentiert auf rund 200 m² Wechsellausstellungen zur Kunst- und Kulturgeschichte der Stadt. Das Programm des Jahres 2000 umfasste insgesamt fünf Ausstellungen.

Den Auftakt zum eigentlichen Museumsrundgang, der im Dachgeschoss beginnt und im Erdgeschoss endet, markiert das »Tönende Stadtmodell«, eine Licht- und Ton-Schau, die ein großes Alt-

stadtmodell aus dem Jahr 1939 in neuer Form präsentiert. Gerade im Fembohaus erweist sich die neue Museumsdramaturgie als ein wahrer Segen, denn sie bietet die Möglichkeit, auch Unsichtbares sichtbar bzw. hörbar zu machen. Das Nürnberger Religionsgespräch des Jahres 1525 etwa – ein zentraler Wendepunkt der Stadtgeschichte – könnte wegen des gänzlichen Fehlens visueller historischer Quellen unter normalen Umständen nur in Textform erklärt werden. Wir haben uns deshalb dafür entschieden, die wichtigsten theologischen Debatten in einem sechsminütigen *Dramulett* zusammenzufassen, das in einem mit Miniaturpuppen ausgestatteten Modell des Nürnberger Rathaussaals stattfindet, dem historischen Ort der Debatte. Elektronisch gesteuerte Lichtakzente unterstützen die Präsentation.

Ein Novum ist auch die *Noricama-Multivision*, die im September 2000 Premiere hatte und gemeinsam mit dem Fotografen Lajos Keresztes und den Nürnberger Mavis-Studios erarbeitet wurde. In einer fünfzigminütigen Kombination von Dia- und Videoprojektion führen Persönlichkeiten der Nürnberger Geschichte wie Albrecht Dürer, Hans Sachs, Elsbeth Tucher oder der Arbeiterführer Karl Grillenberger durch die Vergangenheit der Stadt.

Museum Industriekultur: Im Gesamtkontext der städtischen Museen stellt dieses Haus die Geschichte der Industrialisierung Nürnbergs dar, einer Epoche, die Nürnberg bis heute nachhaltig prägt. Zentrales Gestaltungselement des Museums ist eine Straße, die durch 150 Jahre Nürnberger Industriegeschichte führt. Neu ist hier die Rekonstruktion eines Nürnberger Kinos aus den 1920er Jahren, dessen Geschichte in einem Film gezeigt wird, den das Bayerische Fernsehen produziert hat. Das Museumstheater mutiert hier zum *Filmtheater*. Die Geschichte des Haushalts und seiner zunehmenden Technisierung ist Thema einer Drehbühne, die mit Licht und Ton in einer imaginären Rahmenhandlung bespielt wird. Die Protagonisten sind Herd, Waschmaschine und Bügeleisen, die sich am Ende gegen die Hausfrau verschwören.

Wie belebend es sein kann, die Grenzen zu anderen Präsentationsformen und Genres, etwa zum Rundfunk und zum Fernsehen, zu überschreiten, zeigt sich im Museum Industriekultur ganz besonders. Dort entstand eine *Technik-Revue* zur Geschichte der Telekommunikation am Beispiel der Nürnberger Traditionsfirma TeKaDe, deren Vorreiterrolle auf dem Gebiet der Rundfunk- und Fernsehtechnik völlig in Vergessenheit geraten ist. In einer neuar-

Abbildung 3: Technik-Revue im Museum Industriekultur



tigen Dramaturgie treten Telefone, Radio- und Fernsehgeräte in einem *Video-Theater* auf. Durch die Geschichte führt der bekannte Rundfunkmoderator Günther Koch. Der Besucher erlebt so nicht nur ein spannendes Kapitel Technikgeschichte, sondern auch ein weit gespanntes Panorama des 20. Jahrhunderts.

Erfolge und Probleme

Die Darstellungsmethoden der *museen der stadt nürnberg* haben sich also völlig gewandelt. Ausstellungsräume fungieren als »Bühnenräume«. Mobiliar, dreidimensionale Gegenstände sind die »Akteure«, die mit unterschiedlichen Mitteln zum Sprechen gebracht werden.

Diese Neukonzeption, die ganz bewusst Erlebnisbereiche im Museum schafft und neben der klassischen Vermittlungsarbeit auf die Verlebendigung von Geschichte setzt, ist nicht zuletzt auch eine Reaktion auf die sich beständig intensivierende Konkurrenzsituation auf dem Freizeitmarkt, die vor allem von kommerziellen Anbietern ausgeht. Ohne sich im Event-Fieber aufreiben zu wollen, gehen die *museen der stadt nürnberg* konsequent den Weg, den Bil-

dungsauftrag des Museums mit Hilfe attraktiver und ungewohnter Vermittlungsangebote zu erfüllen.

Der neue Museumsstil, der eine wissenschaftlich solide und zugleich unterhaltsame, erlebnisorientierte Präsentation verbindet, wird von den Besuchern geschätzt. In allen neu gestalteten Museen sind die Besucherzahlen deutlich, zum Teil um bis zu 100 Prozent gestiegen. Im Dürer-Haus beispielsweise finden an manchen Tagen auf Grund der großen Nachfrage bis zu fünf »Agnes-Führungen« nacheinander, teils sogar zwei gleichzeitig statt, und das mittlerweile auch in Englisch und Französisch. Gerade daran zeigt sich übrigens, dass die Zukunft keinesfalls ausschließlich der medialen, technischen Vermittlung von Museumsinhalten gehört. Die personale Vermittlung hat weiterhin große Bedeutung, vor allem wenn sie sich auf Leistungen konzentriert, die keine klassische Museumsführung (»Hier sehen Sie ...«) und kein Acoustic-Guide zu erbringen vermögen.

Damit bin ich bei der Frage, wie sich künftig das Verhältnis zwischen »Historischem Theater« im Museum und Museumspädagogik überhaupt gestalten soll. Präziser: Wie sollte die pädagogische Vermittlungsarbeit aussehen, wenn die Museen immer »didaktischer« werden und sich nicht zuletzt mit Hilfe moderner Technik zunehmend selbst erklären? Es versteht sich von selbst, dass eine Konkurrenzsituation vermieden werden muss, wie ich sie in Gestalt einer Stadtführerin erlebt habe, die mit Leibeskräften vor ihrer Gruppe gegen ein Hörprogramm unseres Stadtmuseums angeschrien hat, das im Wesentlichen dieselben Informationen vermittelte wie sie selbst, nur weit unterhaltsamer. Ein Stück absurdes Theater!

Die Zukunft kann nur darin liegen, alte und neue Methoden, traditionelle Museumspädagogik und »Historisches Theater« fein aufeinander abzustimmen und so zu kombinieren, dass die Stärken, die beide haben, voll zur Geltung kommen können. Ich plädiere deshalb für eine sinnvolle Arbeitsteilung, und ich plädiere mit Leidenschaft dafür, dass die Museumspädagogik verstärkt auf eine Karte setzt, die nur sie auszuspielen vermag – den Dialog mit dem Publikum. Kein Computer, keine Medieninstallation kann dies leisten. In diesem Sinne sollte, nicht unähnlich den »Gallery Talks« in den angelsächsischen Museen, vermehrt der Diskurs mit den Museumsbesuchern gesucht werden. Der Museumspädagoge agiert hier weniger als Dozent denn als »Talk-Master« und Moderator – eine Vorstellung, über die es sich nachzudenken lohnt!

HANS JOACHIM KLEIN

Wieviel Theater braucht das Museum?

Besucher geben Auskunft

Der Beitrag grenzt den Begriff und das Genre MuseumsTheater ab. Dieses wird im Unterschied zur bloßen Aufführung von bereits existierenden Theaterstücken im Museum als eigenständige Auseinandersetzung und Interpretation der Sammlungsbestände von Museen mit theatralen Mitteln gefasst. Danach werden anhand des Beispiels der Heinrich-Hertz-Ausstellung in Karlsruhe Publikumsbeziehungen, Arten und Merkmale der Rezeption gespielter Szenen im Museum behandelt. Dabei steht die Beziehung von Ausstellungsobjekten und Inszenierung im Vordergrund. Abschließend werden postmodern-intellektuelle Inszenierungen bzw. Kodierungen von denen des »Scientific Theatre« abgegrenzt.



Das Thema, das mir von den Veranstaltern vorgegeben worden ist, legt es nahe, mit dem Kalauer zu beginnen, dass es eigentlich ohnehin in den Museen *genug Theater* gibt. Der Titel aber unterstellt, dass für das Publikum Theaterspiel »gebraucht« würde. Etwas weniger provokativ hätte die Einstiegsfrage ja auch lauten können »Wieviel Theater *verträgt* eine Ausstellung?« oder »Wieviel Theater wünscht sich das Publikum?« Allerdings muss ich dazu sogleich einwenden, dass – in dieser Form gestellt – alle drei Fragen nicht beantwortbar sind. Denn weder gibt es *das* Museum oder *die* Ausstellung noch *den* Besucher. Und natürlich ist auch Theater nicht gleich Theater. Eine ernst gemeinte Betrachtung muss sich also schon auf eine differenziertere Ebene begeben.

Immerhin deuten die etwas zweifelnden Fragen an, dass mir nicht die Rolle eines lobpreisenden Fürsprechers des Museums-Theaters zudedacht worden ist. Vielmehr habe ich den Vorschlag der Veranstalter, eine (selbst-)kritische Betrachtung der Wirkung von Theaterspiel auf Museumsbesucher zu versuchen, gerne aufgenommen. Denn so sympathisch viele Neuerungen, Ideen und Projekte sein mögen: Sie weisen stets nicht nur positive, sondern ebenso auch ambivalente und partiell unerwünschte Qualitäten auf. Diese sollten ebenso wie die unbezweifelbaren Vorzüge konstatiert (und nicht unterdrückt) sowie diskutiert werden.

Einem möglichen Missverständnis möchte ich vorbeugen: Meine Perspektive ist nicht die eines grundsätzlichen Bedenkenträgers oder Theatermuffels. Bereits in den 1980er Jahren konnte ich als Mitglied der VSA (Visitor Studies Association) Kontakte knüpfen zu der damals ebenfalls recht jungen US-amerikanischen *Scientific-Theatre-Bewegung*, die sich um Sondra Quinn vom Science Museum of Minnesota in St. Paul gebildet hatte. Ebenso habe ich selber schon in den 1980er Jahren mit Ausstellungstheater experimentiert und versucht, systematisch Besucherreaktionen aufzuzeichnen. Und was die jüngere Vergangenheit betrifft, darf ich zu meiner weiteren »Entlastung« anführen, dass ich z. B. im Beraterkreis zur Vorbereitung der Landesausstellung zur Badischen Revolution die verantwortlichen Gestalter beschworen und überzeugt habe – was bei deren Aufgeschlossenheit gar nicht schwer fiel –, dass dies ein Thema sei, das nach einer buchstäblich *lebendigen Inszenierung* verlangt und eine kräftige Prise »Action« verträgt. Kurzum: Gerade vor dem Hintergrund eigener positiver Erfahrungen bleibt nicht aus, dass man auch für Grenzen, Fallstricke und Übertreibungen dieser Art musealer Handlungsinszenierung einige Sensibilität entwickeln kann.

Nach diesem persönlichen »outing« möchte ich das Thema mit einem Vorschlag zur Begriffspräzisierung angehen. Unter dem Terminus *MuseumsTheater* kann sehr Verschiedenes verstanden werden. Ich würde mir zwecks besserer Verständigung wünschen, diese Bezeichnung nur auf solche Programme zu beziehen, die eine dem Alltagsbetrieb von Museum und Ausstellungen zugeordnete Inszenierung darstellen. MuseumsTheater als eine eigenständige Produktion entsteht explizit in der Auseinandersetzung mit der Thematik bestimmter Sammlungsbestände oder den Inszenierungsbedürfnissen einer spezifischen Ausstellung. Andere Spielarten, bei denen das Museum als Aufführungsort für inszenierte Stü-

cke, Performances, Happenings usw. fungiert, sich also als temporäre Kulisse andient – aus welchen Gründen auch immer, also z. B. um einer Kooperation willen oder zu Marketing-Zwecken – möchte ich als Theater »im« oder »mit« oder »für« das Museum davon abgrenzen. Der vorgeschlagene eingeeengte Begriff von MuseumsTheater als Sub-Spezies von Museums-Inszenierungen bietet immer noch Raum für sehr viele Erscheinungsformen.

Bei dieser Sichtweise ist also MuseumsTheater der ebenfalls sehr facettenreichen Thematik der Inszenierung zuzurechnen und steht damit häufig synonym zu Bezeichnungen wie Arrangement, Ensemblebildung, Lebensbild (englisch: *setting, environment, period room* usw.), womit ersichtlich wird, dass diese Bezeichnungen vor allem statische Formen von Inszenierung ansprechen. Das entspricht zwar Grundbedingungen musealer Rezeption, ist aber keineswegs zwingend.

Mit vermutlich typisch soziologischer Umständlichkeit habe ich vor einiger Zeit einmal folgende Definition von Museums-Inszenierung versucht: Dies sei (sinngemäß) »jede Art absichtsvoller Konfiguration von Objekten und anderen (meist) nicht-textlichen sinnhaften Komponenten mit dem Ziel einer komplexen Gesamtwirkung« (Klein/Wüsthoff-Schäfer 1990: 5). Wesentliches Merkmal ist dabei die Erzeugung von »Emergenz«, d. h. eines Effekts, der nicht aus den beteiligten Elementen selbst herleitbar ist, sondern diese transzendiert. Diese Definition schließt die Implementierung darzustellender Handlungen durchaus mit ein.

Bisweilen wird behauptet, der museale Vorgang des Zeigens und Vermittelns von Sachen und Themen sei gar nicht nicht-inszeniert realisierbar. Das halte ich für einen durchaus diskutablen Standpunkt. Ergiebiger aber erscheint mir die Auseinandersetzung mit den Fragen, warum und wie (und auch von wem) bei und für Ausstellungen inszeniert wird.

Das meistgebrauchte Argument pro Inszenierung ist die dadurch mögliche Veranschaulichung qua Kontextherstellung bzw. die Rückführung der zum Expositum gewordenen Sache in ursprüngliche Funktionszusammenhänge, wenn auch vielleicht nur andeutungsweise. Mit Inszenierungen soll also eine informationelle Aufwertung der Objekte für den Besucher gefördert, d. h. zur Erleichterung und Anreicherung seines Rezeptionsvorgangs beigetragen werden. Inszenierung kann auch erfolgen, um unscheinbare, aber wichtige Schaustücke stärker zur Geltung zu bringen. Einen besonderen Stellenwert erhalten Inszenierungen, wenn die

tragende Idee einer Ausstellung in Begriffen oder Vorgängen wie Umweltschutz, Krieg, Revolution, Armut usw. besteht, für die Objekte eher exemplarischen Charakter aufweisen und hauptsächlich Zusammenhänge und Geschichten zu transportieren sind.

Daher unterscheide ich idealtypisch drei Arten von Inszenierung:

1. den *rekonstruktiven* Typus (z.B. als begehbare Ensemble, Modell, Diorama),
2. den *dekorativen* Typus (mit ästhetisierenden Licht-, Farb-, Materialeffekten u. Ä.) und
3. den *symbolisierenden* Typus (der Sinnvermittlung durch Reduktion auf Zeichen beinhaltet, die häufig miteinander kombiniert werden und die als evident und/oder vom Besucher dekodierbar unterstellt werden).

Wenn ich diese Taxonomie als »idealtypisch« bezeichnet habe, so gehe ich davon aus, dass de facto Inszenierungen Elemente aller drei Kategorien enthalten.

Vom Thema »MuseumsTheater und Besucher« habe ich mich gar nicht so weit entfernt, wie es vielleicht scheinen mag. Menschen als Handlungsträger nehmen bei Inszenierungen sozialer und kultureller Strukturen und Probleme zentrale »Rollen« ein, »personifizieren« oder »charakterisieren« diese durch verschiedene Darstellungsarten, und im »Rollenspiel« erwachen sie richtig zum Leben. Längst gehört auch der agierende Mensch zum musealen Repertoire, medial als Bewegtbild oder abrufbare Sequenz, Sprecher in einem interaktiven Programm oder »life« als Führer in historischem Kostüm oder Vorführer alter Handwerke und Kunsthandwerke. Von hier ist es nur ein kleiner Schritt zum darstellenden Rollenspiel.

Damit wende ich mich dem Kernpunkt meines Beitrags zu, den Publikumsbeziehungen bzw. Arten und Merkmalen der Rezeption gespielter Szenen im Museum. Eine wichtige Rolle kann, ja muss das Ambiente des Ortes spielen: Was etwa in historischen Räumen als rekonstruktive Ausfüllung der Kulissen angeboten wird, kann in einem modernen Rahmen problematisch sein – oder umgekehrt –, würde aber etwa an einer Gedenkstätte völlig deplatziert erscheinen.

Wie überraschend oder befremdlich »wirkt« also MuseumsTheater an spezifischen Orten auf verschiedene Segmente des Publi-

Abbildung 1: *Fräulein vom Dienst, Deutsches Museum München*



kums? Man sollte sich dazu ins Gedächtnis rufen, dass für die Besichtigungs-Institution Museum (inklusive dort gezeigter Sonderausstellungen) bestimmte verinnerlichte Grundhaltungen einer visuell-objektfixierten Rezeptionsweise unter den Besuchern verbreitet sind, die sich klar von den entsprechenden Erwartungs- und

Abbildung 2: Schaufenstermodell und Fotocollage von Passanten der Nachkriegsjahre, Werkstattausstellung im Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland



Verhaltensstilen unterscheiden, die sich auf den Besuch von Bühnenveranstaltungen oder »Mitmach-Environments« beziehen. Zu diesen Charakteristika gehören etwa der beliebige Zutritt innerhalb der Öffnungszeiten, die freie Laufrouen-Wahl im Raum, die Selbstbestimmbarkeit der Zuwendungsobjekte und der jeweiligen Verweilzeit.

Ebenso kann man in der Regel davon ausgehen, dass die eigene Objektkommunikation durch rücksichtsvolles Verhalten anderer Besucher und Vermeidung unverträglicher Ereignisse nicht gestört wird. Die Selbstverständlichkeit, mit der diese Erwartungskomponenten vorausgesetzt werden, wird an Karikaturen und an Einschränkungen dieser Szenarios ablesbar: wenn die Wahlfreiheiten in Raum und Zeit beschnitten werden, Massenandrang zu Wartezeiten und Engphänomenen führt oder ein enervierender Lärmpegel durch eine Invasion von Schulklassen an Werktagvormittagen vor den Sommerferien Individualbesuche zum Horrortrip machen.

Ein etwas anderes Besuchserlebnis kommt durch eine Führung zu Stande. Diese traditionelle Art der personalen Besucherbetreuung weist gewisse formale Ähnlichkeit zum »Scientific Theatre« auf. Eine (idealtypisch!) kundige, kontaktfähige Person schlüpft in die

Rolle des Führers und bestimmt, was über eine etwa festgelegte Zeit hinweg geschieht. Die geführten = »bespielten« Teilnehmer können mit – meist zögerlich geäußerten – Fragen Ansätze eines Dialoges herbeiführen, doch überwiegend bleibt die Kommunikation asymmetrisch. Ähnlich ist es bei Vorführungen, z. B. von Maschinen in Technikmuseen oder alten (Kunst-)Handwerken in Freilichtmuseen, bei denen »Vorführer« teilweise kostümiert auftreten. Sie demonstrieren Prozesse und Handlungen, die zwar auch nicht von allen Zuschauern vollständig »verstanden« werden, aber durch Anschaulichkeit und Details zumindest Aha-Effekte und Eindrücke vermitteln, die über die statisch-visuelle Rezeption »stummer« Zeitzeugnisse hinausgehen. In beiden Fällen (Führung und Vorführung) bestätigt höflicher oder gar frenetischer Beifall des Publikums als Feedback, dass die »Show« gefallen hat und/oder die Teilnehmer das Gefühl haben, mehr erfahren zu haben, als sie in der gleichen Zeit selbst hätten in Erfahrung bringen können.

Ich hoffe, damit klar gemacht zu haben, dass die Gleichung *MuseumsTheater = Rollenspiel* nicht etwas »unerhört Revolutionäres«, jede museale Konvention Sprengendes bedeutet. Aber, und das möchte ich nun noch herausarbeiten, es beinhaltet eben doch »extra-museale« Momente, welche die Rezeptionstoleranz mancher Besucher strapazieren.

Zur Erläuterung greife ich auf unsere inzwischen fast schon historische Heinrich-Hertz-Einstudierung von 1987/88 zurück. Ich hatte damals die Ehre, sehr kurzfristig eine von der Stadt Karlsruhe und der hiesigen Universität gemeinsam veranstaltete Ausstellung zu organisieren. Der Kernauftrag lautete, einen ziemlich spröden wissenschaftlich-technischen Sachverhalt, nämlich den bahnbrechenden Nachweis der Existenz elektromagnetischer Wellen durch Hertz einhundert Jahre zuvor hier in Karlsruhe für eine breitere Öffentlichkeit möglichst anschaulich zu vermitteln. Die Folgen dieser Pioniertat (Funk, Radio, TV, Radioastronomie, Mikrowelle) boten unendliche Möglichkeiten für eine prächtige Ausstellung, aber für das Schlüsselthema bzw. den Schlüsselvorgang, den unsichtbaren »Hauptdarsteller« Hertz'sche Wellen, bedurfte es des Mittels heraushebender fokussierender Inszenierung. Zum einen standen dafür die authentischen Hertz'schen Experimentalgeräte (ausgeliehen vom Deutschen Museum München) zur Verfügung – zum anderen aber musste etwas »passieren«.

Mit der frischen Erfahrung einer monologischen Umsetzung zum Lebenswerk Marie Curies vor Augen, die mich bei einer Vor-

führung durch eine amerikanische »Museums-Aktrice« auf einer Tagung im British Museum in London nachhaltig beeindruckt hatte, gingen wir ans Werk. »Wir«, das war vor allem mein Freund und damaliger Mitarbeiter Ansgar Häfner, der spontan die Aufgabe übernahm, für drei bis vier sechs- bis achtminütige Sketche die Drehbücher zu verfassen. Von Anfang an schwebte mir vor, mehr »Action« als bei Madame Curie, mehr Dialoge, Kontraste zwischen den Szenen und Personen, mehr expressive Handlungen einzubauen. Natürlich musste unter den drei bis vier Schlüsselszenen des Forscherdaseins von Heinrich Hertz der Augenblick des Genius Loci, das gelungene Experiment, im Mittelpunkt stehen (vgl. Drehbuchauszug am Ende des Beitrages).

Das »Stück« wurde mit einer Regisseurin und einem gemischten Ensemble aus Profis vom Badischen Staatstheater und Laienschauspielern einstudiert und aufgeführt. Auch diese Kooperation war nicht nur zum damaligen Zeitpunkt sehr ungewöhnlich. Gespielt wurde auf kleinen, mitten in der Ausstellung platzierten Bühnen mit wenigen, zweckbetonten Requisiten. Die Sketche kamen an verschiedenen Spielorten im Abstand von ca. zehn Minuten zur Aufführung. An Spieltagen wurde das Programm zwei- bis dreimal durchgespielt, wobei nach der Anfangsphase um die Kerntexte herum mehrfach in verschiedener Weise experimentiert wurde (vgl. Häfner 1988).

Unser Resümee: Alles hat trotz kurzer Einstudierzeit wunderbar geklappt. Idee und Ausführung fanden bei Beteiligten und Publikum überschwängliche Zustimmung. Hinzu trat eine wesentliche Ergänzung: mit dem Stück hatten wir uns unser Testprodukt für Besucherreaktionen selbst geschneidert, denn wir wollten uns die Gelegenheit natürlich nicht entgehen lassen, diese Effekte so genau wie möglich zu evaluieren. Und darüber möchte ich abschließend berichten.

Die überwiegende Mehrheit der befragten BesucherInnen äußerte sich, wie schon angedeutet, pauschal positiv, etwa »das war Geschichte zum Anfassen. Für jemanden, der wenig Vorkenntnisse hat, brachte das eine bildhafte Vorstellung, die länger haftet als viele Texte und Objekte«, »das konnte man auch als Frau und Mutter mit zwei Kindern wunderbar verfolgen« oder »für mich als Physiker sehr vergnüglich. Die Sprache, die Umgangsformen von damals, das hat mir ganz neue Dimensionen aufgezeigt« (zit. n. Almasan et al. 1993: 341).

Von großer Wichtigkeit, was diese vermittelten Inhalte anbe-

Abbildung 3: Szene aus »Scientific Theatre«, Heinrich-Hertz-Ausstellung



trifft, ist, dass diese »Brücken« zu den Objekten und Ausstellungsthemen von den Besuchern auch erkannt und beschriftet werden. Die Funktion des Spiels innerhalb der Ausstellung sollte Information und Animation des Publikums gleichermaßen beinhalten. Auch ein weniger von der Form einer spezifischen Darbietung erbauter Besucher wird von ihm skeptisch beurteilte Aspekte um so eher akzeptieren, als die hinzugefügten Inhalte eines szenischen Spiels mit Aussagen der ausgestellten Objekte korrespondieren oder diese ergänzen. Wir konnten beispielsweise beobachten, dass ein großer Teil der Besucher im Anschluss an jeden der gespielten Sketche sich den Original-Exponaten zuwandte und dass dabei lebhaftere Diskussionen geführt wurden. Die Animation funktionierte also ganz offensichtlich.

Dennoch können, besonders bei nachdenklichen Betrachtern – und vielleicht abgelöst vom unmittelbaren, stark affektuellen Eindruck – Bewertungen und Einschätzungen zum Theaterspiel wie generell zu Inszenierungen beträchtlich von denen eher oberflächlicher Besucher abweichen.

Da ist zum einen die Frage wieviel, wie lange und wie »aufdringlich« Theaterspiel sein darf. Sie hängt eng mit der Akustik und deren Dosierbarkeit zusammen und dies wiederum ist eine Frage

der Raumverhältnisse. Schallemissionen sind unvermeidlich, ebenso die ja erwünschten Publikumsansammlungen, welche die Spielorte temporär als Besichtigungsräume blockieren. Um so wichtiger ist daher ein im doppelten Sinn »sparsamer« Umgang mit Auftritten. Dies wiederum gerät in Konflikt mit dem Anliegen, möglichst allen Besuchern eine Chance zu bieten, die Theaterszenen zu erleben; hier stoßen sich die Bedingungen von Besichtigungs- und Veranstaltungseinrichtung bzw. -nutzung. Ich würde die akustische Kontamination einer Ausstellung durch Theaterspiel auf maximal ein Verhältnis von 1:4 bis 1:3, also pro Stunde 15-20 Minuten oder – bei sieben- bis achtstündiger Öffnungszeit – auf maximal zwei Stunden pro Tag begrenzen. Eine umsichtige Empfehlung würde unter normalen Bedingungen eher noch niedriger liegen, wobei natürlich auch die Länge und Expressivität einzelner Spielszenen sowie die genutzten Räumlichkeiten wichtige Einflussfaktoren sind.

Einen anderen Effekt möchte ich die »Umfunktionierung von Wertigkeiten« nennen. Originalobjekte geraten in Gefahr, über der Faszination des Spiels (prinzipiell jeder effekthaschenden Inszenierung) in die und zur Kulisse abgedrängt zu werden. Dominante Inszenierungen wie Theaterspiel haben die Tendenz, dass allein durch die Selektivität der Thematisierung manipuliert, ja vor allem weniger kundige Besucher indoktriniert werden können. Mit anderen Worten: Theaterspiel-Effekte nehmen überproportionalen Einfluss auf die Gesamteinschätzung von Ausstellungs- und Museumsbesuchen und können die Offenheit für subtilere, selbst zu erarbeitende Eindrücke verschütten. Das ist auch für die sehr intensiven Szenen-Implementationen bei der Landesausstellung zur Badischen Revolution von 1848/49 nicht auszuschließen.

Ähnliches kommt zum Ausdruck, wenn Besucher davon sprechen, dass durch spielerisch agierende, aber plakativ vereinnahmende Rollenträger das Vorstellungsbild, welches man sich eigenständig zusammentragen möchte, a priori einseitig besetzt werde, also subjektive Phantasie durch klischeehafte Stereotype unterdrückt würde (man denke an Karl-May-Phantasie-Welten *vor* und *nach* den mit Lex Barker in Jugoslawien gedrehten Filmen).

Schließlich möchte ich noch auf eine Tendenz hinweisen, Ausstellungstheater zum Vehikel postmodern-intellektueller Kodierungen zu machen. In einem gewissen Gegensatz zum aufklärerischen, informatorischen »Scientific Theatre«, welches der Wahrhaftigkeit und Quellen-Belegtheit seiner Stoffe verpflichtet ist – ohne deshalb dröge sein zu müssen – steht bei jenem anderen, hier

als post-modern apostrophierten Konzept die Lust am Verfremden, Ironisieren, Fabulieren und Hinzuerfinden im Vordergrund. Dabei sind höchst reizvolle – Emergenz erzeugende! – Erlebnispfade und Ideenblitze aus der Verbindung zu ausgestellten Sacharrangements vorstellbar, die allerdings nicht voraussetzungslos genießbar sind – deshalb die Bezeichnung »postmodern-intellektuell«. Wenn man also solche Metaebenen aufspannt, muss man sich im Klaren darüber sein, welche Zielgruppen eines Publikums damit erreicht werden und welche nicht oder wieviele Besucher »gewitzt« und wieviele »düpiert« den Ort des Geschehens verlassen.

Das Publikum liebt MuseumsTheater in angemessener Form, Museen brauchen das Publikum, also brauchen sie auch inspirierendes MuseumsTheater.

Anhang: Auszug aus »Aber die Rohr' doch net, Herr Professor!« von Ansgar Häfner

Spieler: Heinrich Hertz, Institutsmechaniker Amann

Requisiten: Tisch, »Großer Oszillator«, »Resonator«

Ort: Fiktiver Hörsaal der Abteilung für Physik

Zeit: 4. Dezember 1886, vormittags

Trickbedarf: Lichtstroboskop oder pulsierendes Licht zur Simulation der Funkenstrecke

Hertz: Sehen Sie, ich benutze den Draht und die Kugeln als elektrischen Kondensator mit einer sehr kleinen Speicherkraft. Dieser Kondensator wird sich sehr, sehr rasch wieder entladen, wenn er durch den schnellen Funken geladen wird. Der Strom fließt auf diese Weise mehr als vierzig Millionen Mal hin und her. Bei dieser hohen Frequenz erzeugt der Draht kein SCHWACHES Magnetfeld, sondern ein STARKES. Es ist hier im ganzen Raum vorhanden.

Amann: Wenn des wahr isch ...

Hertz: Es ist. Ich will es Ihnen beweisen. [Nimmt einen Resonator in die Hand.] Hier habe ich einen anderen offenen Stromkreis. Sie wissen, dass die Ergebnisse von Faraday unbestritten sind?

Amann: Noi, des wois i net ...

Hertz: So ist es aber. Ich stelle jetzt den Induktor an und versetze dadurch – mit Hilfe des Funkens – den Oszillator in jene schnellen Schwingungen. [Blitzlichtsimulation an der Funkenstrecke] Und jetzt gehen Sie einmal zu mir her. [Geht im Raum etwas auf und ab und beobachtet dabei die kleine Funkenstrecke im Resonator. Hält dann an.] So, hier. Schauen Sie doch einmal ganz genau auf diesen kleinen Spalt im Stromkreis. Was sehen Sie?

Amann: Funge! Es sind kloine Funge im Spalt drin. Des isch jo verrügg! Ohne dass de Strom dorthie kommt?

Hertz: Es kommt eben doch Strom dorthin, das ist es ja! Er kommt nur nicht durch einen Draht hin, sondern durch den Raum. Es ist die elektromagnetische Wirkung, die aus dem Oszillator kommt.

Literatur

- Almasan, Anneliese et al. (1993): Neue Methoden der Ausstellungsplanung in Museen. Abschlußbericht zu einem Projekt der Robert-Bosch-Stiftung, Karlsruhe.
- Häfner, Ansgar (1988): »Aber die Rohr doch net, Herr Professor!« In: Hans Joachim Klein: Unsichtbares ausstellen – (k)ein Problem? In: Funkensprünge – 100 Jahre Radiowellen – Heinrich Hertz, Baden-Württemberg, Themenheft 1.
- Klein, Hans Joachim/Wüsthoff-Schäfer, Barbara (1990): »Inszenierung an Museen und ihre Wirkung auf Besucher«. Materialien aus dem Institut für Museumskunde, Staatliche Museen Preußischer Kulturbesitz, Heft 32, Berlin.

ANDREW ASHMORE

Life Interpretations

Museum Theatre in England

Der Autor geht davon aus, dass Theater im Museum den Exponaten Leben verleihen kann. Er berichtet aus Großbritannien, wo ein an die Zwecke einer Ausstellung angepasstes MuseumsTheater seit einigen Jahren zum Standardrepertoire avanciert ist. Er stellt verschiedene Arten des MuseumsTheaters im Spannungsfeld zwischen Ausstellungszweck und Darbietung vor.

I hope that we are all in agreement with the statement that live interpretation (or museum theatre) really can bring museum collections and historic sites to life, and involve the public interactively, and thus more memorably, with their learning experience. In fact, in the UK perhaps five years ago that was the stage which we had reached: that any form of live interpretation was necessarily a good thing, because, after all, it was live interpretation. Today we have moved on a considerable amount. And we are offering live interpretation solutions, to quote Chris Ford, according to the criterion of »fitness for purpose«. Let me explain: In order to work, the use of the technique needs to be rooted in the mission of your institution, or the perceived objective of a particular exhibition or event. In this way live interpretation becomes meaningful and valuable – and not a frivolous, »additional extra«, adopted simply as the »flavour of the month«.

So what do I mean by live interpretation? It is a serie of techniques for engaging visitors in the collections and associated sub-

ject matter of museums, galleries and historic sites – and thereby enhancing their knowledge, understanding and enjoyment of them, through the medium of a live human being. Live interpretation itself forms a very broad spectrum. It encompasses lectures, guided tours (whether in or out of costume) and the demonstration of skills and processes by craftsmen such as blacksmiths, typesetters and so on. In short, it needn't be »theatrical« at all.

So let's take a run through some different approaches that are to be found in the UK at present. At some sites, you will find interpreters in costume, able to talk about the past and what people used to do, without a specifically theatrical structure to the interaction – examples include *Beamish*. Elsewhere scripted pieces are performed directly on the galleries (such as by *Platform 4 Theatre* at the *National Railway Museum*, York) or in separate dedicated performance spaces (some of the work of the Museum of the Moving Image and *Spectrum Theatre Company* at the *National Museum of Science* for example). In these cases – audiences are aware that there is a performance and of its length, while the performances have a beginning, middle and end.

Another technique involves preparation by school-children for a visit – their experience then involves a deep immersion with several hours in role – this approach is adopted by Clark Hall, Wakefield and the *Bradford Industrial Museum*.

Another form of live interpretation that is popular in terms of spectacle is that of large scale historic re-enactment – perhaps of a Viking battle, as is staged by *Regia Angelorum* in York.

Individual interpreters are often deployed on museum galleries to interact directly with visitors. At the *Museum of the Moving Image* – the actors were first person interpreters, characters who live in the time period they represented and knew nothing beyond that. A visitor would encounter six actors on traversing the museum, ranging from a Victorian magic lanternist to a 1940s cinema commissionaire and usherette. Interactions were unscripted but based on extensive research into the collections, social and film history. Solo interpreters may also work in the third person style, as is utilised by Past Pleasures, at the Tower of London for example.

There are a wide a variety of companies, and approaches, and those mentioned above form just a tiny sample of what is going on. But what is important to recognise is that these approaches set out to deliver different experiences, to match different objectives. The deep immersion technique of Clark Hall, for example, is particular-

ly aimed at schoolchildren, who have had ample opportunity to prepare for the experience, and would not be appropriate for a »drop-in« visitor.

The large-scale re-enactment provides a sense of spectacle, perhaps similar to spectating at a major sporting event, but doesn't allow for visitor participation or the opportunity to ask direct questions.

At one point the live interpretation community was fraught with tension and in-fighting. Which was the way to do it? First person or third person interpretation? Scripted plays where content could be controlled and checked or improvisation? Could you use performers at all? Would they be rigorous enough – or could you only depend on academics and historians? But did they have the necessary performance skills? Were performance skills necessary? Etc, etc.

At last, live interpretation has come of age. As I said at the outset, it is now recognised that there are a wide variety of techniques and their suitability can depend on a number of things – the perceived learning objective, the nature of the collection, the character of the space itself, the composition of the likely audience.

So in presenting best practice as live interpreters we need to address what objectives are to be attained by using live interpretation. Is it to present a self-contained performance highlighting issues to an audience who will leave the performance entertained and enlightened? Will the audience have the chance to ask questions? Should there be some form of direct interaction between the performers and the public? Is the purpose of this interaction to supply information? All of these questions will need to be answered and will influence not only the choice of interpretative methods, but the degree and style of preparation required.

The one characteristic that all forms of live interpretation have in common is their flexibility. Unlike a text panel, that becomes effectively »set in stone« when put in place, or a computer interactive, whose flexibility is similarly fixed by its operating program, live interpreters are uniquely flexible. They can change gear – alter the style of their presentation, depending on who they happen to be addressing. They can vary the content of their information in line with the visitor's interests and agenda. If a change of approach is required curatorially, then this can easily be fed through the interpreters.

The other main characteristic of all forms of live interpretation is the simple fact that they use live performers to tell *stories*. This is

what fascinates visitors and makes museum collections relevant to them. What a visitor seeks to do when they visit a museum is, arguably, to expand their understanding, knowledge or experience – and in order for them to be able to do this they need to be able to place the museum collection within a human context. The most common questions I was asked as a gallery actor at *MoMI* were: »How much did this cost?« »Could everyone afford to do this?« or variations of those themes. Questions very much rooted in human experience.

The way a visitor seeks to make sense of an artefact is by looking at its impact and significance on human experience and understanding. So that if the collection is effectively the »hardware« – be it film cameras or aeroplane engines, the role of the live interpreters is not only to interpret the characteristics of the objects but to supply the human stories, the »software« of history if you like, that makes sense of the objects by giving them context and purpose and explaining what effect they had on people.

So, live interpretation is an established series of techniques, ranging from one-on-one interactions to large scale re-enactments. The selection of a particular mode of live interpretation should be decided by reference to your own collection, site, mission statement, philosophy and desired objective or learning outcome.

Live interpretation may be the flavour of the month, but if you make an informed choice about it, and use it wisely, it will still taste good for many years to come.

LEA WITMONDT

Museum Theatre in the Netherlands

Der Beitrag gibt einen Überblick über die Verwendung von MuseumsTheater in größeren niederländischen Museen. Art und Grad der Anwendung schwanken je nach Art des Museums: Die Autorin unterscheidet fünf unterschiedliche Schwerpunktsetzungen der Museen, die jeweils einen spezifischen Zugang zum Arbeitsfeld MuseumsTheater haben: Lebendige Geschichte, Geschichten erzählen, Galerietheater, geführte Rundgänge und »echtes« Theater. Schließlich stellt die Autorin ihr Unternehmen »Pandemonia Science Theatre Holland« vor.



There are approximately 600 museums in Holland. This figure includes all the small private museums. As far as it is possible to inventory, about 40 museums have made use of some kind of theatre, 16 of them worked together with Pandemonia. These include:

- Art Museums (e.g. Rijksmuseum, Amsterdam)
- Science Museums (NewMetroplis, Museum Boerhaave)
- History Museums (Amsterdams Historisch Museum)
- Maritime Museums (Scheepvaart Museum Amsterdam)
- Anthropology Museums (Museum for the Antique World, Leiden)
- Museum of Communication (PTT Museum Den Haag)
- Military Museums (Airforce Museum, Soesterberg)
- Open Air Museums (Zuiderzee Museum, Enkhuizen)

Different types of theatre have been used. Sometimes there is a discussion about what theatre is. Can the form used in a particular museum be called theatre? Nowadays the overall term used is: museum theatre. As in England you can find more or less five forms of museum theatre in Holland: Living History, Story-telling, Gallery theatre, Guided Tours (promenade theatre), and »Real« plays. In practice these divisions are not watertight. Each location demands its own particular form and this may turn out to be a combination of several styles or even something as yet unheard of!

Living History

As we see the use of this form in Holland (for example in the Maritime Museum Amsterdam, and the Zuiderzee Museum Enkhuizen) museums have different interpretations of how to do this.

The Maritime Museum in Amsterdam uses as decor a replica of a VOC ship. On board the ship, on a daily basis, is a group of amateur actors. There is a daily routine that can be performed by more or less all the actors. Depending on the particular skills of the people scheduled for that day, there is something extra, such as music or dance. Their costumes are historically based, but they make use of modern possibilities. Not all the shoes, belt, hats etc. are perfect replicas. They live the life on board of the ship, but they are very well connected with the audience in modern times.

The Zuiderzee Museum is much more strict about their amateurs. The actors don't »perform« they »live« in a few small houses. Their text is scripted, their costumes and all their props are perfectly historically accurate. The actors display no connection with modern times. Audience members with questions about video or computers are ignored.

Story-telling

This form is not used so often. An actor in a costume tells a story with the audience surrounding him, sometimes with the use of props or small costume changes. For special occasions such as the Museum Weekend museums will offer their audience a storyteller, mostly for young children. The best example, to my knowledge, in Holland is in the Tropical Museum in Amsterdam, where storytellers introduce young children to other cultures, sometimes in a quite elaborate set design.

Gallery theatre

This theatre works well in museums especially when there is no auditorium. An actor in character costume uses an exhibit as decor and interacts with the audience. An advantage of this form is that the public is free to come and go without disrupting the act.

Guided tours

An actor takes a small group of people on a special highlight tour of the museum. The actor may play one character throughout the whole tour, or change character en route – with the addition of a hat or costume.

»Real« Plays

When circumstances permit – an auditorium, with seats, light, sound etc. – a more conventional theatre play can be set up. The final result of course will still depend on a variety of factors – subject-matter, target group, length, finance etc.

About Pandemonia

Pandemonia was founded in 1984 by Tony Maples (artistic director) and Lea Witmond, business director. In 1988 it became Pandemonia Science Theatre Holland. 25 percent of Pandemonia's commissions are from museums, the other 75 percent are universities, governmental organisations, scientific institutions and schools. Currently the emphasis of our work is on touring productions for schools dealing with the impact of new technologies on moral and ethical issues. The productions differ in length (from short ten-minute acts to full length plays) and in target group (children, young people, families, adults, specialist groups). This means that each production is custom-made. Pandemonia has six people on the payroll, ten regular freelancers and every season up to 40 »floating freelancers«. Most of the scripting is done by Tony Maples, although a number of actors write their own material for »one-off« acts. The business side of Pandemonia is run by Lea Witmond.

As of now (spring 2001) Pandemonia is working in five museums: the Maritime Museum, the Dutch Air Force Museum, the

Royal Money Museum, the Dutch Railway Museum, and the Museum Boerhaave History of Medical Science. Pandemonia uses gallery theatre, promenade theatre and storytelling techniques in these locations. Since 1989 Pandemonia produced approximately 45 museum theatre pieces. The amount of performances only in museums is between 2,500 and 3,000.

STELLA CHRYSOULAKI

Back to the Origins

Museum Theatre on Classical Sites¹

1997 vereinte das von der Europäischen Kommission unterstützte Projekt Rafael drei Institutionen in Griechenland, Frankreich und Malta in dem Bestreben, den musealen Werten des Theaters und den theatralen Werten des Museums Gewicht zu verleihen. Der Artikel beschreibt die Ergebnisse dieses Projekts – Ausstellungen, mobile Ausstellungseinheiten, Videos, eine Podiumsdiskussion und Veröffentlichungen – in der Hoffnung, dass sie als Beispiel für eine gelungene Kooperation dienen mögen.

The theatrical act inside the museum is justified either as a modern creative artistic performance inspired by the items on display, or in terms of educational programmes and, more generally, as an interpretative presentation of the museum exhibits. Seen in this light, the views held by Georges-Henri Rivière,² founder of the new museology and president of ICOM (1948-1966), and those expressed in Bertold Brecht's writing about the theatre³ are, in a curious way, identical.

This same approach has long been deployed with archaeological sites, monuments, large building complexes, archaeological parks, and other places of cultural importance.

In European countries such as Sweden or Britain, the phenomenon of attempting a stage-reconstruction of a historical event, an entire period, or the particular use of an artefact, came into vogue immediately after the end of the Second World War. In the muse-

um space, the life of previous periods was reconstructed by means of special structures and scenery, and actors-guides brought various moments and aspects of history to life in front of the eyes of visitors.

The conjunction of the ideas of museum and theatre is more readily apparent in the case of an ancient Greek theatre or a Roman Odeon than in any that of other monument.

Figure 1: Mediation of culture in an ancient Greek theatre



If museums inspire and provide material for the modern artistic creative act, then ancient theatre, both as site and as text, has formed the reference point for dramatic art at all periods, and constitutes the essence of theatre for every country in the western world; it has been the classical (in every sense of the word) theatre of Europe from the 5th century BC to the present day.

Ancient theatres are landmark creations, a visit to which is itself enough to arouse a sense of the common memory of our civilisation, a cultural heritage that we all share. Watching a play on an ancient stage makes the visitors/audience participants in a process that goes to the heart of human existence.

Theatres and Odea, both small and large, well-known like the theatre at Epidavros or tucked away in a hidden corner of the Mediterranean, archaeological sites visited by thousands of tourists or

half-buried hillsides on which a few stone seats can be seen amidst pines – all these monuments are essentially the stage of Dionysos, home to the spirit of the theatre that dwells in and haunts them.

The protection, effective display and interpretation of these sites was the object of the project »Theamon – Ancient Theatre in the Mediterranean«. The project involved a three-way partnership of Greece (Directorate of Antiquities of the Ministry of Culture), France (Musée Reattu, Musée d'Arles Antiques) and Malta (University of Malta, Foundation of Cultural Studies, Kooperativa Universitaria) and was part of the European Commission's *Raphael* programme.

The Theamon project was aimed at promoting collaboration between countries and scholars in the spheres of research and the exchange of experience and expertise, with the object of designing and producing educational materials of an international character and value.

The exhibition entitled »Nothing to do with Dionysos?«, which has been opened in Athens since 1997.

This archaeological-educational exhibition examines the tragic theatre in ancient times, as it flourished within the context of the Classical city.

The exhibition is aimed at the general educated public. The main focus in its design was on schoolteachers, the aim being to assist and develop the teaching of ancient tragedy in schools by setting the text in its historical and archaeological context. The plays are also approached as historical documents, and specific examples of ancient Greek literature are set in their natural context, the Classical theatre building.

The exhibition is based on the principle that the tragic theatre constitutes an aspect of the identity of the democratic city. The major political and social changes that took place at the end of the 6th century BC led to the creation of a new human consciousness. The democratic city gave birth to tragedy not as a literary genre but as an institution that was one amongst other, political and juridical institutions.

During the theatre performance, the city put itself on stage, and studied and questioned social reality, described its values, formulated its fears, recognised deadlocks and, finally, experienced its coherence and indicated which path to take.

The exhibition is divided into three units, each occupying a separate room. In the blue room, tragedy is approached as part of the

new city. In this first unit, the exhibition illustrates theatrical moments connected with public life, using a combination of archaeological evidence, historical documents, inscriptions and ancient Greek literary sources. To this end, faithful copies are displayed of archaeological findings from the ancient Agora and other excavations in Athens.

*Figure 2: Groups of pupils in the special exhibition:
»Nothing to do with Dionysos?«*



The yellow room is devoted to the theatre and stage buildings, and to the machines that could be placed at the service of the plot, such as the *ekkyklema* and the crane. Costumes and masks worn by the actors and chorus and known from Greek painted vases, as well as the paraphernalia of the austere, functional scenery, are evoked by two- or three-dimensional replicas.

In the red room consideration is given to the concept of the tragic – the responsibility of the tragic being, since tragedy begins where the plot ends. In this room are presented the subjects of ancient tragedies drawn from mythology. Through the plays the tragedians give expression to the aspirations of their age and deal with the intellect. The vicissitudes suffered by the tragic heroes engage the emotions of the audience. The sufferings and adventures, the crushing or redemption of the characters in the play, generate distress, fear and sympathy and create a new balance. The exhibi-

tion encourages visitors to think closely about their own lives, to ruffle the waters of daily routine and public life, to turn human relationships upside down, and, through self-knowledge, to achieve a new balance.

The exhibition includes music, the composition and performance of which forms part of the comprehensive approach to this complex, multi-faceted subject. »Eternal Sounds of the Theatre« is the title of a music CD produced for the exhibition, based on the three units, which helps to interpret the archaeological items on display, and sometimes as an exhibit itself, since it includes extracts from the orators and ancient plays.

»Nothing to do with Dionysos?«, the title of the exhibition, poses the question of the dependence of the theatre on Dionysiac rituals, and the relation between tragedy and the worship of the gods. The view expounded as an epilogue to the exhibition is the same as that held by Brecht, who asserted that, »according to Aristotle, the purpose of the theatre was to entertain people. When we say that the theatre is derived from religious rituals, we mean nothing more or less than that it was born from them; it became theatre after it was born. Theatre was never part of the religious mysteries, though it offered the same pleasure that people found in the mysteries. Catharsis, relief through fear and sympathy, is a pure source of joy« (Brecht 1967).

The Greek leadership of the Theamon project devised a mobile exhibition unit called »Theasis: Ancient Theatre and the Democratic City«, which has been housed since August 1997 in the University of Malta. The educational object of this self-contained unit is to take slides, panels and replicas of museum collections to other locations in an easily transportable, versatile unit. The objects are accompanied by documentary material that assists in their interpretation. The unit should thus act as a catalyst to public participation through discussion workshops and the training of animators.

The Educational Department of the Museum at Arles contributed to the project by using an archaeological site as a pedagogical terrain. The endeavour involved 15- to 16-year-old high-school pupils who, working together with a video-operator, made a documentary about the scattered vestiges of Roman theatres in Provence. The idea behind the project, which concentrated mainly on the Roman Odeon in Arles, was to involve young people in care for the preservation of their cultural heritage.

Malta's contribution was a round-table conference held in Va-

letta under the title »Ancient Ritual/Theatrical Spaces: Action and Communication«, held in September 1997, with participants from various parts of the Mediterranean basin. The conference was convened with the aim of bringing together archaeologists and theatre specialists. The proceedings were published by V. A. Cremona, in a special issue of the *Journal of Mediterranean Studies*.⁴

The round table produced a »Malta Document« on the use of non-theatrical spaces for theatrical purposes. This document complements the Segesta declaration (1995) of the European Network of Ancient Theatres and Places of Performance – Council of Europe, and the Charter on the Rise of Ancient Places of Performance (Verona 1997).⁵

The results of the three-partner Raphael project Theamon, funded mainly by the European Union, may be summarised in the following points:

- The museum should inspire in the public a desire to rediscover Classical theatre and renew the relationship between modern dramaturgy and the Greek tragedies.
- Monuments with theatrical associations, such as ancient theatres and odea, public areas and squares in which theatrical rituals took place in the past (e.g. the *comedia del'Arte*) can contribute to an understanding of ancient, medieval and other plays, and serve as »ritual spaces« in which visitors/scholars can feel the essence of the play.
- Museums have an obligation to make the public feel the need to preserve the theatrical heritage for future generations, and to sensitise performers to respect the sites, to which they want to give something back through their performance.
- The aim should be to promote theatre-in-museum as well as museum theatre: that is, to give a proper presentation of the history of the theatre through museum exhibitions, and at the same to use the expressive means of the theatre to promote understanding of museum collections.
- Finally, to place emphasis on the theatrical education of the young, both in the history of the theatre and the study of plays, and on educating young people in the expressive means of the art of the theatre.

»Let us take this opportunity to remind ourselves that the role of the arts is to entertain the children of the age of science by using the senses and the joy of the senses. This does not happen enough for us Germans. For us, everything slips into the incorporeal and the abstract, and we start to talk about the ›vision of the world‹ at the very moment that the world has fainted.«⁶

These words of Brecht, more relevant today than ever, are true of the entire western world. If the museum offers the joy of knowledge, and the theatre the joy of life, let us offer young people the chance to experience both.

Notes

- 1 The author would like to thank Dr. Gabriele Kindler and the *Ba-disches Landesmuseum*, Karlsruhe, for extending an invitation to participate in the very interesting meeting on »Museum Theatre«, and David Hardy for translating the article from Greek into English.
- 2 According to Lévi-Strauss, Georges-Henri Rivière (1989) has devised an avant-garde, puritan, and refined museology, in which the museum exhibit speaks for itself. See also Schaer 1993.
- 3 »It has always been the job of the theatre to entertain. We should not ask it to instruct, except perhaps to teach us the joy of emotions at both the physical and intellectual level« (Brecht 1967).
- 4 *Journal of Mediterranean Studies*, Volume 8, Number 1, 1998.
- 5 *Op. cit.*, reproduced in Appendix I and II, pp. 125-136.
- 6 Bertold Brecht (1967); free translation.

Literature

- Brecht, Bertold (1967): *Kleines Organon für das Theater*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Rivière, Georges-Henri (1989): *La Muséologie*, Paris: Dunod.
- Schaer, Roland (1993): *L'invention des musées*, Paris: Gallimard.

JOHANNES MILLA

Museen contra Markenwelten

Gedanken zwischen Kunst und Kommerz

Der Autor verortet MuseumsTheater im Umfeld einer modernen Ausstellungs- und Erlebniskultur. Er schildert mehrere Projekte seines Unternehmens und die ihnen zu Grunde liegenden Konzepte und Zielsetzungen. Dabei wird deutlich, dass Erfolg oder Misserfolg solcher Projekte weniger vom Investitionsvolumen als vielmehr von ihrer Konzeption abhängen. Im Laufe des Textes wird der in der Überschrift angelegte vermeintliche Gegensatz zwischen Museen und Markenwelten nach und nach aufgelöst und dargestellt, dass beide Kontexte gleichen Anforderungen genügen müssen, um erfolgreich zu sein. Abschließend werden diese Anforderungen in sechs Punkten zusammengefasst.



Über Milla & Partner

Zu Beginn dieses Vortrags möchte ich kurz meine Firma Milla & Partner vorstellen, um meine Perspektive als Außenstehender, der der Museumsbranche sehr nahe steht, zu erläutern:

Milla & Partner gibt es seit 1989, Inhaber sind mein Partner Peter Redlin und ich. Mit 45 fest angestellten MitarbeiterInnen sind wir in der Werbebranche auf jede drei- und vierdimensionale Kommunikation spezialisiert. Das heißt, dass wir keine Printwerbung machen, also keine Anzeigenkampagnen oder Plakate, son-

dem alle Formen der Erlebniskommunikation, wie es leider momentan so modisch genannt wird:

1. Veranstaltungen von Pressekonferenzen bis hin zu großen, bunten Produktschows
2. Messeauftritte und Ausstellungen – also die gesamte Konzeption, Architektur und alles, was auf dem Stand passiert. Bauleistungen vergeben wir an Dritte.
3. Sehr wichtig ist für uns das Thema Medienproduktion: von der CD-ROM bis hin zu Video und Film.

Diese drei Disziplinen verbinden wir in der »Königsdisziplin« der Branche: Markenwelten, Erlebniswelten, Ausstellungen.

Zur Gestaltung von Ausstellungen gehört zunächst die genaue inhaltliche Arbeit, die Recherche, bevor man ans Gestalten geht. Es wird darüber nachgedacht, was wem warum mitgeteilt werden soll. Und hier fühle ich mich nun den AusstellungsgestalterInnen und MuseumskuratorInnen sehr nahe.

Damit sind wir mitten im Thema: Es ist für mich als Geschäftsführer einer Agentur, die gestalterisches Potenzial kommerziell und im Dienst des Marketings einsetzt, äußerst spannend, an dieser Tagung teilzunehmen. In den Vorträgen und Foyergesprächen höre ich immer wieder von dem Konflikt, in dem die GestalterInnen, DirektorInnen und KuratorInnen von Museen sich befinden: Ist eine Inszenierung von Ausstellungen mit den Mitteln der Raumgestaltung, der Inszenierung, des Theaters zulässig oder nicht? Schadet es der Seriosität der Ausstellung? Wird der öffentliche Bildungsauftrag verwässert? Pädagogische, didaktische »reine Lehre« versus Show-Brimborium?

Der Erfolg mancher inszenierter Ausstellungen bei Presse und Publikum gibt zu denken. Hinzu kommen noch die Millioneninvestitionen von Industrieunternehmen in Markenwelten, in Erlebniswelten: Der Volkswagen-Konzern investierte 850 Millionen DM in Wolfsburg, Legoland 300 Millionen DM in Günzburg (Eröffnung 2002). Wird hier den Museen ein großes Besucherpotenzial abgezogen? Die derzeitigen Erfolge kommerzieller Markenwelten geben zu denken:

- Kristallwelten bei Innsbruck – André Hellers Inszenierung für den Glaskristallhersteller Swarovski

- Labo1 der Daimler-Chrysler AG, eine Ausstellung, die als gelungenes Science-Museum durch acht europäische Metropolen tourte und dann auf der EXPO 2000 in Hannover ihre letzte Station fand
- Oceanis in Wilhelmshaven, das wir von Milla & Partner gemeinsam mit den Architekten Lippsmeier & Partner gestaltet haben – mit 300.000 Besuchern in den ersten fünf Monaten
- Autostadt in Wolfsburg. Hierzu schrieb die FAZ zur Eröffnung: »... Jeder Museumsdirektor, Künstler und Kurator muss diese Autostadt gesehen haben. Denn nur wer hautnah erfahren hat, daß gegen eine derart aufwendige Totalinszenierung kein künstlerisches Kraut gewachsen ist, weiß, womit er zukünftig zu konkurrieren hat ... In dieser Stadt, wo alle Autos blitzblank poliert sind und keines – ausgenommen im Film – wirklich fährt, wo es keine Staus und keine Verkehrstoten gibt, wird der Mensch so freundlich und so wohlmeinend betreut, so intensiv und bis zur Schmerzgrenze mit sinnlichen Genüssen versorgt, daß er keinen Grund mehr findet, frei oder gar kritisch sein zu wollen ...« (FAZ, Feuilleton, 12.07.00).

Das klingt für Museumsdirektoren wie eine Bedrohung – ist es wirklich eine? In den ersten Monaten, von Juni bis Dezember 2000, kamen 1,4 Millionen Besucher in die Autostadt. Der Foyer- und Gastronomiebereich ist darüber hinaus zu einem lokalen Treffpunkt geworden.

Dem entgegen stehen enorme Flops – fast schon beruhigend für die Museumsleute?

- »Meteorit« in Essen: André Heller kopierte sich selber und gestaltete dieses Geschenk der RWE AG an ihren Standort Essen. Viel zu wenige Besucher!
- »Opel Live« in Rüsselsheim: Die automobilen Erlebniswelt (Investment 120 Millionen DM) bietet Spiel und Spaß und Lernen rund ums Auto – bloß wollte das fast niemand sehen. Jetzt wird sie geschlossen.
- »Olympic Spirit« in München: Im Olympiapark, im ehemaligen Radstadion, wurde eine interaktive Sporterlebniswelt errichtet, in der man z. B. in einem Simulator eine Wildwasserfahrt erleben konnte. Zu wenige Besucher, pleite und geschlossen.
- »Millennium Dome« in London: Halbwegs gefüllt mit Pflichtbe-

suchen von Millionen Schülern; erhebliche qualitative Schwächen. Die groß angekündigten Themendarstellungen der Fragen und Antworten zur Jahrtausendwende wurden nicht erfüllt.

- Ja, und dann noch die »EXPO 2000« in Hannover: Ich sehe mal davon ab, dass die EXPO aus politischen Gründen eine unrealistische Besuchererwartung von 40 Millionen Besuchern verkündet hatte. Aber die Diskrepanz zwischen inhaltlicher Ankündigungen und weitgehend folkloristischem oder touristischem Entertainment hatte schon eine gewisse Falltiefe. Letztendlich haben nur 30 Pavillons bzw. Themenparkbereiche die selbst gestellten Aufgaben erfüllt. Trotzdem: Diese allein schon haben einen Besuch gelohnt und konnten drei volle Besuchstage reich an bleibenden Eindrücken füllen.

Die Zwischensumme ist deutlich: Erfolg oder Misserfolg ist unabhängig vom Investitionsvolumen.

Sehr interessant für unsere Tagung heute ist jedoch, dass die EXPO sich sehr oft theatralischer Mittel bedient hat. Pavillons mit solchen Inszenierungen gehörten zu den erfolgreichsten.

Und ein weiterer Punkt ist bei Museen und Erlebniswelten zu beachten: Immer weniger MuseumspädagogInnen gestalten Ausstellungen, und immer mehr BühnenbildnerInnen werden mit Ausstellungsgestaltung beauftragt. MuseumsTheater findet insofern längst statt: Ausstellungen als begehbare Bühnenräume.

Ich möchte diese Gedanken anhand von Arbeitsbeispielen aus meinem Unternehmen darstellen: Wie eingangs bereits gesagt, Milla & Partner macht alle Formen dreidimensionaler Kommunikation und ist damit einer der Marktführer. Zur EXPO hatten wir über unser normales Geschäft hinaus eine schöne Sonderkonjunktur. Anlässlich der »EXPO 2000« haben wir fünf Projekte realisiert:

- In Hannover den »Bosch-Pavillon« in Halle 3
- Zwei Drittel des Deutschen Pavillons
- »Oceanis«, Wilhelmshaven
- »Nautica«, Wilhelmshaven
- Besucherzentrum Loreley auf dem Loreley-Plateau

»Oceanis« und »Loreley« sind übrigens ständige Ausstellungen, und Sie können sie nun die nächsten zehn bis hundert Jahre sehen.

Die Robert Bosch GmbH auf der »EXPO 2000«

Bosch ist ein weit verzweigtes Unternehmen – in 48 Ländern arbeiten 190.000 Menschen. Die Produktpalette von Bosch ist ebenfalls weit: Von den jedem bekannten Zündkerzen und Schlagbohrern über Automobilelektronik bis zur Satellitentechnik – und Verpackungsmaschinen sowie Haushaltsgeräte gehören ebenso dazu. Hier besteht bei einer Weltausstellung tendenziell die Gefahr, sich zu verzetteln, und daher kam es zuerst auf einen klaren didaktischen und konzeptionellen Rahmen an.

Bosch zeigte sich auf der »EXPO 2000« erstmals einem breiten öffentlichen Publikum als Weltunternehmen, und nicht nur wie bisher auf Fachausstellungen vor Fachbesuchern der jeweiligen Produktparte. Zielgruppe sind alle Menschen, im Besonderen die Kunden und Fachbesucher und die MitarbeiterInnen. Ein solcher Weltausstellungsauftritt dient ja auch der internen Kommunikation und Identifikation.

Hauptthema war die Telematik, die Verbindung von Telekommunikation, Automobilelektronik und Navigation. Darauf baute unser Kerngedanke, die »Telematische Landschaft« auf. Mit der Telematik öffnen sich dem Menschen ganz neue – vielschichtige und vernetzte, spannende und herausfordernde – Handlungsräume, in denen er in Zukunft agieren wird.

Diese neuen Möglichkeiten und Räume ließ unser Bosch-Pavillon auf ungewöhnliche Weise auferstehen: Der Mensch erlebte sich als Reisender in der Landschaft der Zukunft, der Landschaft der Telematik. Eine Landschaft, in der Nachrichten und ihre Verarbeitung, Bilder und Daten nahtlos zusammenflossen. Unser Gestaltungskonzept basierte auf drei Prämissen, die wir Bosch vorschlugen:

- Es werden keine Produkte gezeigt, sondern nur Nutzen und Wirkungen
- Technologie wird nicht »kalt«, sondern »warm« dargestellt
- Intuitive Schnittstellengestaltung, also keine Tastaturen oder Touch-Screens, sondern Installationen zum Anfassen ohne technische Hemmschwelle

Bosch ist ein sehr ingenieurgeprägtes Unternehmen. Es war daher eine sehr mutige Entscheidung, keine Produkte auszustellen oder

detailliert zu erläutern, sondern sich auf die Wirkung zu beschränken – und das war wichtig für den Erfolg des Pavillons.

Der Würfel als Symbol einer digitalen Einheit und als räumliche Urform war unser konsequentes Gestaltungsprinzip. Alles bestand aus großen und kleinen Würfeln: begehbare große Würfel, transparente Würfel, kleine Würfel zum Anfassen. So zum Beispiel die Darstellung von ESP, dem »Anti-Elch-Mittel«, das durch die Probleme der Mercedes A-Klasse berühmt wurde. Oder die Darstellung des Parkpiloten, eine Einparkhilfe, die häufig von Käufern großer Limousinen gewünscht wird. Nur durch Handbewegungen konnte die BesucherInnen ein Video steuernd ein Auto einparken.

Es gab 40 Interaktionen, davon etwa die Hälfte rechnergesteuert, aber nirgendwo eine Tastatur oder ein Joystick. Nirgendwo merkte man, dass man einen Computer bediente. Und genau darauf kommt es an: Technik soll im Hintergrund sein, einfach funktionieren und dienen. Das gilt für Automobil- und Navigationselektronik ebenso wie für jegliche Ausstellungsexponate.

Enorm wichtig war die Gestaltung der Wandoberflächen, die von den Künstlerinnen Karin Geschke und Marianne Pape hergestellt wurden. Die Themenumsetzungen wurden in unserem Haus erfunden und gestaltet, ergänzt durch Künstler wie Anja Luthle und Wolfgang Seitz.

Licht- und Klangdesign in allen Räumen wirkten suggestiv, lenkten Blicke und Konzentration, schufen atmosphärische Verdichtungen. Die telematische Landschaft von Bosch als begehbare Bühnenraum, in dem der Besucher, die Besucherin, selber Akteur ist.

Interaktive Ausstellung oder schon MuseumsTheater? Sie merken, ich versuche, den Begriff MuseumsTheater nicht nur darauf zu beschränken, dass Schauspieler dem Museumsbesucher etwas vorspielen. Noch weiter geht das im nächsten Beispiel, das Sie sich jetzt permanent und täglich in Wilhelmshaven ansehen können.

»Oceanis – 100 Meter unter Null«

»Oceanis« entstand ursprünglich im Auftrag des Bundeswirtschaftsministeriums als Deutscher Pavillon für die Weltausstellung in Lissabon im Jahr 1998. Gemeinsam mit den Architekten Lippsmeier & Partner gewannen wir hier mit unserem Konzept einer »virtuellen Unterwasserstation« einen Wettbewerb.

Abbildung 1: Der Bosch-Pavillon auf der »EXPO 2000«



Anhand des vorgegebenen Lissabonner Mottos »Ozeane – ein Erbe für die Zukunft« stellte sich uns die Aufgabe, die Kompetenz der deutschen Forschung und Wirtschaft für maritime Themen zu zeigen – das geht vom Umweltschutz bis hin zur Werftindustrie. Und es sollten bestimmte, vorab ausgewählte Firmen ausgestellt werden.

Unsere Gestaltungen kommen nie aus dem Bauch heraus. Intensive Einarbeitung, Recherche und Beratung durch WissenschaftlerInnen ist auch für uns als Marketing-Menschen obligatorisch. Uns Stuttgartern wuchsen bald Schwimmhäute. Inzwischen – durch drei weitere Projekte – ballt sich bei uns eine interdisziplinäre Kompetenz für maritime Themen wie sonst wohl kaum in Deutschland.

So entwickelten wir den Grundgedanken, der Ausstellung eine Geschichte zu geben, eine Gesamtgestalt: Das Publikum betritt eine (tatsächlich nirgendwo existierende) Unterwasser-Forschungsstation »Oceanis« 100 m unter dem Meeresspiegel. Der Pavillon befand sich übrigens 100 m entfernt vom dort sehr breiten Fluß Tejo kurz vor dessen Mündung in den Atlantik, jetzt steht er in Wilhelmshaven unmittelbar am Hafenbecken am Bontekai. Die Ver-

sionen für Lissabon und für Wilhelmshaven sind in den für diesen Vortrag relevanten Punkten identisch.

Schon im Außenbereich wird die Neugier des Besuchers geweckt. Bojen und Wimpel weisen den Weg zu »Oceanis«. Klänge von Meer, Wind und Küste begleiten ihn zum Eingangsbereich. Geheimnisvolle Geräusche tönen dort durch die Luft, der Raum ist eingetaucht in meergrünes Licht. Über den Garderoben hängt Arbeitskleidung von Menschen, die in der Unterwasserstation arbeiten. Ein Video klärt den Besucher über das richtige Verhalten und die Sicherheitsmaßnahmen auf. Er wird zum Aquanauten.

Der Aufzug fährt ihn 100 m in die Tiefe. Durch visuelle und körperlich spürbare Effekte wird die Fahrt realitätsnah simuliert. Projektionen erzeugen den Eindruck großer Geschwindigkeit. Fischschwärme sausen an den Seitenwänden des Fahrstuhls vorbei. Die Wellen schlagen über den Köpfen der Besucher zusammen. Geräusche sowie Temperatur- und Luftdruckveränderungen verstärken das Erlebnis. Mit einem Ruck setzt der Aufzug auf – das Ziel ist erreicht. Die Tür öffnet sich – in Wahrheit ist man nur 25 cm in die Tiefe und dann wieder hinauf gefahren.

Abbildung 2: Oceanis Wilhelmshaven



Der Einstiegstunnel. Es ist kalt. Fluoreszierendes Licht empfängt die AquanautInnen. Bullaugen erlauben den Blick nach außen –

den Blick direkt ins Auge eines vorbeischwimmenden Fisches. Taucherausrüstungen und Messgeräte aus der Meeresforschung unterstützen die unerwartete und geheimnisvolle Atmosphäre.

Der Weg führt weiter in das »Archiv des Meeres«. Dort erleben die Besucher die Kraft des Meeres und die Gezeiten. Von der Decke werden Videos auf mit Wasser gefüllte Tischwannen projiziert. Die Aufmerksamkeit des Publikums ist bei liegenden Bewegtbildern viel höher als bei Videos an der Wand!

Die Forschungszentrale ist das Herzstück der Unterwasserstation. Den Mittelpunkt bildet ein großes Kommandopult. Ständiger Funkverkehr trifft dort von der Oberfläche ein, Fernschreiber ticken, Monitore flimmern, Panoramafenster eröffnen Ausblicke in die Unterwasserwelt. Hier geht es um die Meeresforschung und ihre Perspektiven: Geowissenschaften, Meeresüberwachung, Umweltschutz, Klimaforschung, Forschungsschiffe und Polarforschung. Jeder Aquanaut kann selbst einen Arbeitsplatz einnehmen und Forscher werden.

Der »Oceanis-Jet« bringt die AquanautInnen zurück an die Oberfläche durch eine spektakuläre »Raum-Zeit-Reise«. Dies geschieht in einem mit Simulatortechnik ausgestatteten Kinosaal für 80 Personen. Die Stehplätze befinden sich auf einer Plattform – es wird ein körperlich spürbares Fluggefühl erzeugt. Die AquanautInnen verlassen »Oceanis« und tauchen durch eine spannende Unterwasserwelt, durchbrechen die Wasseroberfläche. Ein Flug über Wilhelmshaven und die nähere Umgebung schließt sich an. Zuletzt taucht der Jet direkt am Bontekai ins Hafenbecken ein und dockt an ein Element der Unterwasserstation an. Die AquanautInnen haben den Ausgangspunkt ihrer Reise wieder erreicht.

So wird eine Geschichte erlebt, deren Akteur der Zuschauer ist. Einerseits ist Oceanis für Menschen jeden Alters ein großer Spaß, andererseits wird dort inhaltlich präzise erarbeitetes Wissen vermittelt, das auch wissenschaftlichem Anspruch gerecht wird.

Der Deutsche Pavillon auf der »EXPO 2000«

Im Zusammenhang mit der schwierigen Vorgeschichte der Architektur wurde schon viel über ihn geschrieben. Ich rede heute von den Inhalten der ersten beiden Teile, die von Milla & Partner sind.

Die Ideenwerkstatt und die Show »Brücken in die Zukunft«

Lesen Sie dazu den sehr schönen Katalog, der von Prof. Christoph Stözl herausgegeben wurde (ISBN 3-00-006166-5, erschienen im Selbstverlag).

Unsere Kernidee der »Ideenwerkstatt Deutschland« war, dass Deutschland unfertig ist, in ständigem Wandel begriffen. Daher das Bild einer Baustelle, einer Bildhauerwerkstatt. 47 Darstellungen von bekannten und unbekanntem Deutschen. Das Publikum bewegt sich auf Gerüsten in unterschiedlichen Ebenen durch eine Landschaft unfertiger Skulpturen. Menschen, die das Land weitergebracht haben oder weiterbringen. Das geht von Petra Kelly über Romy Schneider bis hin zur »Maus« aus »Die Sendung mit der Maus« und dem DDR-Fußballer Jürgen Sparwasser.

Abbildung 3: Ideenwerkstatt des Deutschen Pavillons »EXPO 2000«



Bestandteil der Attraktion waren wohl drei Faktoren:

- Die Form als solche: Im Kontrast zu den meisten Pavillons, die in verdunkelten Medienburgen mit Videos arbeiteten, hier eine ganz analoge, haptische Form der Darstellung. Gleichzeitig ein lächelnder Verweis auf so manche Walhalla und manche Museen der Welt.

- Die überraschende, unerwartete Zusammenstellung der 47 Menschen.
- Das Publikum sah einander in unterschiedlichen Höhen und die Exponate aus unterschiedlichen Höhen und Perspektiven.

Die Show im Deutschen Pavillon: Hier haben wir eine Darstellungsform erfunden, die es so noch nie gab. Gemeinsam mit der KUK Filmproduktion in München haben wir eine Show entwickelt, bei der das Publikum sechs Minuten auf sechs Brücken in unterschiedlichen Höhen stand. Von allen Seiten umgeben von neun Filmleinwänden, eine davon am Boden. In diesem riesigen Raum (HBT 12 x 70 x 25 m) war das Publikum damit also im Film, also »Mittendrin in Deutschland«. Ob in der Mitte eines Berliner Innenhofes, mitten in einem Trabbi bei der Maueröffnung oder in einem Zeppelin über Deutschland schwebend.

Wichtig auch hier: Das Publikum war mittendrin, sah einander auch als Silhouette, und hatte keine räumliche Distanz mehr zum Geschehen. Ein Film und ein begehbare Bühnenbild zugleich. Auch eine Form von MuseumsTheater? Soweit meine Anmerkungen und Erweiterung des Begriffs »MuseumsTheater«.

Noch ein paar abschließende Bemerkungen

1. Zu dem auf dieser Tagung verwendeten, engeren Begriff von MuseumsTheater, wonach SchauspielerInnen innerhalb einer Ausstellung vor oder mit Besuchern agieren: a) So hart es klingt – ich habe Schauspiel in Museen noch nie wirklich gut, wirklich professionell gesehen. Immer nur höchstens auf semi-professionellen Niveau. Auf jeden Fall immer unter dem Niveau der eigentlichen Ausstellung. Das mag an den sehr geringen Budgets liegen, die keinen Einsatz von Profis erlauben. b) Zu oft erlebte ich bei MuseumsTheater den erhobenen Ziegefinger – »Man spürt die Absicht und ist verstimmt«, sagte Tucholsky. c) Zweimal wurde ich peinlich berührt: Man versuchte, mich ins Spiel zu integrieren. Ach, das Mitmachtheater wird oft zum Belästigungstheater.
2. Auf das richtige Interface, die Schnittstelle zwischen Mensch und Botschaft, kommt es an. Wichtig ist immer, dass die Menschen aktiv sein müssen, um die Information zu erhalten. Beispiele habe ich vorhin gegeben.

3. Nur wer sich nicht dem Publikum anbiedert, hat Erfolg. Jede Ausstellung, jede Inszenierung muss noch ein kleines Geheimnis bewahren. Nicht alles muss sinnvoll sein.
4. MuseumsTheater-Inszenierung halte ich auch unter einem anderen Aspekt für sehr wichtig: Als Marketinginstrument ist es gegenüber Publikum und Presse meist wirksam. Provokant gesagt: Auch wenn es streng inhaltlich gesehen nichts Entscheidendes bringt – es bringt mehr Publikum. Und ist damit – sage ich als Marketing-Mensch – bereits legitim.
5. Qualität hat immer ein Publikum. Selbst wenn manche BesucherInnen nicht bewusst wahrnehmen, warum etwas gut ist, sie spüren es.
6. Ohne genaueste inhaltliche Vorarbeit, ohne gute Exponate (ob real oder inszeniert), ohne gute Inszenierung und ohne Liebe und Respekt zum Publikum gibt es keinen Erfolg. Weder für eine kommerzielle Erlebniswelt noch für ein nichtkommerzielles Museum mit öffentlichem Bildungsauftrag.

Diese sechs Punkte sind wichtig für Erfolg oder Misserfolg jeder Form einer Ausstellung. Und insofern sind die von den Museen und hier bei dieser Tagung so gefürchteten Markenwelten und Erlebniswelten den Museen sehr nahe. Wir von Milla & Partner verbinden in unserer Arbeit beide Welten.

WOLFGANG G. SCHMIDT

»Golden Gate« zwischen Theater- und Museumspädagogik

Der Beitrag resümiert die Themen und Ergebnisse der Tagung, wobei insbesondere dargestellt wird, welche Formen und Möglichkeiten MuseumsTheater mit theaterpädagogischem Hintergrund bietet. Vorge stellt werden das Autorentheater, das Stationentheater, das Animations- und Forumstheater, die Schauspielführung, das Mitmachtheater, die Pantomime und animierende Methoden des Tanz- und Körpertheaters. Abschließend werden die grenzüberschreitenden und daher horizonterweiternden Potenziale des MuseumsTheaters und seine besondere Kapazität im Vergleich zu anderen medialen Formen herausgestellt.

Theater im Museum als ein effektives Mittel zur Wissensvermittlung ist der einen oder anderen Person schon bekannt. Wie viele Erfahrungen Museen und Theater in Deutschland mit dieser Form schon gemacht haben und ob bereits methodische Standards und Qualitätsmerkmale bestehen, war bis zur Fachtagung »MuseumsTheater« im Badischen Landesmuseum Karlsruhe unzureichend bekannt. Wer an der Fachtagung teilnahm, konnte feststellen, dass bereits eine ungeheure methodische Vielfalt an theater- und spielpädagogischen Möglichkeiten existiert.

Bereits in den 1960er Jahren hat sich die Spiel- und Erlebnispädagogik auf der Suche nach sinnvollen und wirkungsvollen Lernmodellen für projekt- und aktionsorientierte Ansätze geöffnet. Der

Anspruch, nun ganzheitlicher zu gestalten, zu erfahren und zu verkörpern, führte in den 1970er Jahren Pädagogen dazu, mit den unterschiedlichen Auffassungen ästhetischer Bildung zu experimentieren. Die Frage *Wie und mit welchen Methoden kann ich schwer zugängliche oder kopflastige Themen vermitteln?* stellen sich auch heute oder gerade heutzutage alle, die auf der Suche nach einem optimalen Kommunikationsmedium sind. Wir erinnern uns an das von den einen geliebte und bei den anderen verpönte Rollenspiel im Schulunterricht und müssen wohl zugeben, dass den meisten Pädagoginnen und Pädagogen spannungsvolle Methoden zur spielerischen Auseinandersetzung über das Rollenspiel hinaus bis heute nur unzureichend bekannt sind. Trotzdem hielt das Rollenspiel als effektive Lernmethode in Schulen, Jugend- und Kulturzentren sowie in allen möglichen Bereichen der Erwachsenenbildung und sogar in den kulturellen Institutionen, z. B. den Museen, seinen Einzug. Nur sehr langsam und mühsam hat sich heute die Museumspädagogik in Verbindung mit weiteren gestalterischen Methoden so weit entwickelt, dass sie bereit ist, sich das interaktive Know-how des darstellenden Spiels zu Nutze zu machen. Ursprüngliche Theaterbegriffe, wie Inszenierung, Dramaturgie, Theatralik und Performance sind ohnehin schon längst in Museen und Ausstellungen eingekehrt. Doch der schöngeistige Umgang mit diesen Begriffen führt nicht immer zu einer gelungenen Inszenierung, die die Museumsbesucher von Kopf bis Fuß berühren, begeistern oder bannen soll. Wer das erreichen will, muss über eine praxiserprobte spielpädagogische Methodik verfügen oder besser gleich eine versierte Theaterpädagogin oder ein solcher Theaterpädagoge sein. Wer das nicht ist, kann sich allerdings beraten lassen.

Auf der Fachtagung »MuseumsTheater« war allen Beteiligten klar, dass nicht jedes Ausstellungsthema durch die Methoden des MuseumsTheaters behandelt oder transportiert werden kann. Wenn allerdings ein Museum die Präsentation seiner Themen und Inhalte anhand theaterpädagogischer Möglichkeiten verbessern kann, sollten bestehende Ängste vor grenzüberschreitender Kooperation abgebaut werden. Auch Schauspieler, Regisseure, Theaterpädagogen und Theatermacher haben die Möglichkeit, ihre spielerischen Fähigkeiten zu erweitern und sich dem schauspielerischen Auftrag, Publikumsnähe herzustellen, zu nähern. Nicht nur die Museumspädagogik kann von spannenden und wiederholbaren Schauspielszenen profitieren, auch die einzelne Museumspädagogin bzw. der einzelne Museumspädagoge kann sich durch das kör-

perliche und sprachliche Vermögen der Schauspielkunst sowohl beruflich als auch persönlich weiterentwickeln.

Wer noch immer glaubt, Kunst und Animation würden nicht zusammen passen, ist im letzten Jahrhundert stehen geblieben (vgl. Rellstab 2000). Eine künstlerische Animation schafft Emotionalität, Berührbarkeit, Lebendigkeit und Kontakt. Auf der Suche nach adäquaten Darstellungsmitteln sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Es muss heute nicht mehr begründet werden, warum das Spiel und ganz besonders das darstellende Spiel pädagogisch wertvoll ist, warum das Rollen- und Fiktionsspiel für die Sozialisation und für die Vermittlung von Themen unerlässliche Fähigkeiten schult und warum eine ganzheitliche Erfahrung sich bei den Besuchern eines Museums oder den Teilnehmern eines Workshops tiefer einprägt. Das haben uns bereits viele kooperierende Akteure, u. a. Schauspieler, Ausdruckstänzer, Designer, Architekten und gestaltende Künstler der Avantgarde am Anfang des 20. Jahrhunderts in Dresden-Hellerau, auf der Bauhausbühne, in den Metropolen und sogar in der freien Natur gezeigt. In einer medienbestimmten Welt werden auch Museen nicht darum herum kommen, fantasievolle, wahrhaftige und wirkungsvolle Wege der Vermittlung einzusetzen. Führungspersonen in den Museen dürfen hier nicht zurückschrecken und einen konkurrierenden Dämonen im Museums-Theater sehen. Ganz im Gegenteil! Die Fachtagung hat zu einer positiven Annäherung der theater- und museumspädagogischen Bereiche erfolgreich beigetragen.

Was eine Zusammenarbeit im Einzelnen bewirken kann, muss sich allerdings noch herausstellen. Beispielsweise hat sich das »Museum Theatre« in den USA und in England schon seit einem Jahrzehnt etabliert und wird durch öffentliche und institutionelle Finanzmittel gefördert. Es gibt Anlaufstellen und sogar eine überregionale Geschäftsstelle für die USA und eine Geschäftsstelle des Weltverbandes »IMTAL« (International Museum Theatre Alliance) in Boston. Die europäische Geschäftsstelle befindet sich im »Museum of the Moving Image« in London. Die Theaterwerkstatt Heidelberg ist Mitglied in der »IMTAL Europe« und Ansprechpartner für Deutschland.

Die Fachtagung diente auch dem qualitativen Vergleich der bisherigen Projekte von MuseumsTheater. Es stellte sich heraus, dass die unterschiedlichen Arbeitsformen und Präsentationsstile in den meisten Museen nicht nur von Theaterprofessionellen durchgeführt werden, sondern auch von Amateuren und Laien. Deshalb

sollte bei der Planung immer darauf geachtet werden, welchen Stellenwert der Theatereinsatz im Museum hat. Das Image eines Museums kann durch den Einsatz von Amateuren nicht nur auf-, sondern auch abgewertet werden. Es hat sich herausgestellt, dass der Einsatz von professionellen Theatermachern die Präsentationsstile und den Ruf eines Museums in der Öffentlichkeit ganz enorm erweitern kann. Ein Anstieg der Besucherzahlen um 100 Prozent ist durchaus realisierbar.

Die Fachtagung ermöglichte auch einen methodischen Vergleich theater- und museumspädagogischer Mittel. Die Ideen und Beispiele waren sehr vielseitig und für den einen oder anderen Teilnehmer absolutes Neuland. Weiterhin ermöglichte die Fachtagung den Einblick in theaterpädagogische Arbeitsweisen, deren Vertiefung anhand von Workshops sinnvoll ist. Die Fachtagung zeigte auch anhand einer Vielzahl von praktischen Methoden, was das MuseumsTheater mit einem theaterpädagogischen Hintergrund leisten kann:

Abbildung 1: Autorentheater



Autorentheater ist ein durchinszeniertes Schauspiel mit einem Autorentext, der anhand einer fundierten Recherche z.B. über ein historisches oder modernes Thema entsteht. Die Darbietung kann mit oder ohne Effekte von einer Bühne oder ohne Bühne vor oder mitten in den Ausstellungskulissen präsentiert werden.

Abbildung 2: Stationentheater



Stationentheater ist eine durchgehende Darbietung in mehreren Ausstellungsräumen oder Ausstellungskulissen. Die Besucher können den Schauspielern und somit den Teilen oder Episoden der Handlung durch die Räume folgen.

Abbildung 3: Animations- und Forumtheater



Animations- und Forumtheater ist eine Form, die Besucher in das Geschehen einzubeziehen. Die Zuschauer sollen direkt erreicht werden. Eine spielerische Nähe entsteht, Dialoge zwischen den Schauspielern und den Besuchern führen die Beteiligten meistens aktiv in das Thema ein. Die Besucher reagieren auf bestimmte Fragen, bekommen auf spielerische Weise Handlungsaufgaben oder sogar Texte und Rollen zugeteilt.

Schauspielführung ist eine Museumsführung mit einem oder mehreren Schauspielern. Meistens wird die Besuchergruppe durch einen Schauspieler geführt, der in einer oder mehreren Rollen die Themen erzählt, moderiert und/oder vorspielt. Hier entsteht ebenfalls sehr häufig Nähe zum Publikum, die es möglich macht, Varianten der angegebenen Formen in die Führung einfließen zu lassen.

Abbildung 4: Mitmachtheater-Workshop



Mitmachtheater ist ein Theater, das das Mitspiel einzelner oder sogar aller Besucher bezweckt. Ein oder mehrere Schauspieler befinden sich in ihren Rollen in einer Kulisse, zum Beispiel in einer Wohnung von Migranten. Sie spielen einerseits ihren Tagesablauf vor, beziehen andererseits die Museumsbesucher direkt mit ein.

Mitmachtheater-Workshop-Gruppen, beispielsweise Schulklassen, Geburtstagsgruppen, Event- bzw. Unternehmensgruppen oder Besucher vor Ort, werden nach einer Ankündigung durch einen oder mehrere Theaterpädagogen in einem ein- oder zweistündigen

Workshop theaterpädagogisch angeleitet und erleben die Ausstellungsthemen spielerisch, emotional und interaktiv am eigenen Körper. Die kurzen Workshops können auch als mehrtägige Projekte angeboten werden.

Weitere Formen sind der Einsatz von *Pantomime*, animierende Methoden des *Tanz- und Körpertheaters*, insbesondere der Arbeitsweisen des Ausdruckstanzes und weitere theatralische Ansätze, die bestimmten Epochen zugehören, beispielsweise das Absurde Theater (um dadaistische Themen zu bearbeiten), das Surrealistische Theater usw.

Workshops können dazu genutzt werden, um den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern oder den Besuchern theaterpädagogische Arbeitsweisen zu vermitteln. Zusätzlich können in einem kreativen und spielerischen Ambiente gemeinsam Konzepte erstellt werden. Gegebenenfalls können Laienspieler aus dem Kollegium des Museums theaterpädagogisch eingearbeitet werden.

Theaterpädagogik und Museumspädagogik sind zwei eigene Bereiche. In der pädagogischen Praxis sind sie allerdings verflochten. Im Umgang mit Museumsbesuchern, Schulklassen u. a. kann sich die Museumspädagogik eines theaterpädagogischen Handwerkszeuges bedienen. Theaterpädagogik wurzelt im Spiel. Theaterpädagogen spielen mit sich – mit anderen – für andere (vgl. Rellstab 2000). Im Mittelpunkt der Theaterpädagogik steht das Spiel und der Mensch im Zusammenleben mit anderen. Jeder kann spielen. Das Kind lernt durch das Spiel und verbessert seine individuellen Fähigkeiten. Erwachsene verbessern anhand darstellender und spielerischer Mittel ihr Ausdrucksvermögen und damit ihre soziale Kompetenz in der Interaktion mit anderen und im gesellschaftlichen Zusammenspiel. Die Theaterpädagogik fördert die Persönlichkeit im Sinne einer ganzheitlichen Ausdruckskraft, wodurch Körper und Sprache gleichwertig in ein zielgerichtetes Handeln einbezogen werden. Weil die Theaterpädagogik mit kreativen und ausdrucksstarken Mitteln Lebenszusammenhänge sichtbar, spürbar, nachvollziehbar und begreifbar zu machen sucht, ist sie die optimale Methode zur Verkörperung und Darstellung einer Vielzahl von Themen (vgl. Schmidt/Steinkrüger 1999). Mit praktischen Methoden zeigt die Theaterpädagogik, wie mit allen Sinnen wahrgenommen wird, wie Bewegung, Gefühle und Erinnerungen zugänglich gemacht werden und wie auf spielerische Art und Weise im Umgang mit Fiktion oder Realität Themen, Geschichten und Objekte erkundet werden können.

»Theaterpädagogik schafft vertraute Beziehungen zu Menschen in der Nähe, zu einem Ort, zum Umfeld, zur eigenen Lage, schafft Verwurzelung und Übersicht ... Theaterpädagogik will Animation, will Leben einhauchen, will beleben, will zu einem lebendigeren Leben anregen. Sie animiert das spontane Handeln, Denken und Fühlen. Sie weckt Handlungslust, Schaffenslust, Kreativität« (Rellstab 2000: 1).

Wenn das Museum ein Ort des Erlebens und der Begegnung sein möchte, wird es diesen nicht allein durch technische oder medienwirksame Sensationen heraufbeschwören können. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter werden die Erlebenskunst vorleben müssen und zeigen, dass ihr Museumsteam nicht nur Visionen in die Tat umsetzen kann, sondern mit inszenatorischer Wirkung, atmosphärischer Leichtigkeit und kommunikativer Natürlichkeit seine Besucher vermehrt und auf diesem Wege magnetisch anzieht. Die Fachtagung hat gezeigt, dass die Begegnung zwischen den ursprünglich fremden Bereichen uns einander näher bringt und unseren Horizont erweitert. Wie, das kann uns die Theaterpädagogik als Brückenschlag zwischen Museum und Theater zeigen. Dass dieser Brückenschlag auch auf europäischer Ebene funktioniert, soll die Weiterführung des Themas auf der nächsten Konferenz im September 2001 in London beweisen. Wir freuen uns darauf und auf ein Wiedersehen.

Literatur

- Rellstab, Felix (2000): Handbuch Theaterspielen, Band 4, Theaterpädagogik, Wädenswil/Schweiz: Stutz Druck AG.
- Schmidt, Wolfgang G./Steinkrüger, Babette (1999): »Schauspieler zeigen die Revolution von 1848/49. Was können Theater- und Schauspielpädagogik im Museum leisten?« In: Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.), Inszenierte Geschichte(n). Museumstheater, Aktionsräume, Bildergeschichten, Umfragen, Baden-Baden: Nomos, S. 69-78.

ANDREAS HALLER

Hat MuseumsTheater eine Zukunft?

Nachdenken über MuseumsTheater

Als ich die Einladung erhielt, an der Vorbereitung und Durchführung der Fachtagung MuseumsTheater organisatorisch und inhaltlich mitzuwirken, empfand ich dies als eine positive Herausforderung. Es bereitete mir großes Vergnügen, in einem Team mitzuwirken, das mit MuseumsTheater bereits zahlreiche positive Erfahrungen gesammelt hatte. Vor allem die inhaltlichen Diskussionen, die die Entstehung des Tagungsprogramms begleiteten, machten deutlich, dass das Thema ein intensives Nachdenken erfordert. Der folgende Text dokumentiert diesen Prozess der geistigen Auseinandersetzung aus der Sicht des Autors.

1.

Museen sind in aller Regel Schatzkammern: Skulpturen und Gemälde, Fossilien und Präparate, Stilmöbel und Silberschmuck, technische Relikte und wissenschaftliche Simulationen. Museen sind glücklich zu schätzen, denn sie müssten eigentlich nicht mehr tun, als diese Schätze zu zeigen. Eben dies war im bürgerlichen Zeitalter ein Auftrag, den die Gesellschaft an die Museen erteilt hat. Dieser Auftrag wird gegenwärtig in dieser Eindeutigkeit nicht mehr gestellt. Museen stehen in Konkurrenz zu anderen Institutionen, in denen und mit denen Menschen ihre Freizeit verbringen können. Museen sind deshalb gezwungen, sich in einer Marktsituation, d. h. in Konkurrenz zu anderen Bildungs- oder Freizeiteinrichtungen zu behaupten. Die Vergleichswährung hierfür sind die

Besucherzahlen und die Resonanz in der veröffentlichten Meinung. Beide Währungen zwingen die Museen zur Anpassung an marktökonomische Verhaltensweisen. Die Museen reagieren auf den Wandel, indem sie verstärkt Sonderausstellungen und Events produzieren und diese Produkte professioneller als bisher nach außen kommunizieren.

Aus der Diagnose folgt, dass sich die Museen auf ihre ureigsten Schätze, ihre Sammlungen, allein nicht verlassen können und dürfen. Die Sammlungen reichen als Legitimitätsgrundlage für öffentliche Anerkennung gegenwärtig nicht aus.

2.

Soweit die gegenwärtige Situation der Museen, die im Lichte dieser Aussagen keineswegs alarmierend wirkt. Jedoch besteht auch wenig Anlass, sich beruhigt zurückzulehnen. An dieser Stelle springt das Theater den Museen hilfreich zur Seite, indem es den Museen ein zweifaches Angebot macht. Das erste Angebot besteht darin, die museale Produktpalette durch eine alternative Kunstform anzureichern: Wenn das Kernprodukt von Museen die Ausstellungen sind, wenn die Pflege dieses Kernprodukts nicht ausreicht, um öffentliche Anerkennung zu generieren, dann müssen die Ausstellungen durch weitere Produkte flankiert werden. Theateraufführungen im Museum können eine solche Ergänzung sein. Diesen Sachverhalt nennen wir **Theater im Museum**. Das Theater im Museum ist hier als eine eigenständige Kunstform zu verstehen. Es kommuniziert im Idealfall auf vielfältige Weise mit Ausstellungsthemen und Sammlungsschwerpunkten.

Das zweite Angebot baut auf folgender Argumentation auf: Beim Verzauberungseffekt, den Objekte auf ihre Betrachter ausüben, handelt es sich um eine ungewisse Größe. Es genügt eben in der Mehrheit der Fälle nicht, die Objekte einfach auszustellen. Die vielleicht bittere Wahrheit ist, dass Objekte sich den meisten Betrachtern nicht selbst erklären; sie interpretieren und illustrieren vielmehr einen dahinterliegenden Sinngehalt. Sie sind somit selbst ein Instrument der Vermittlung. Da Objekte jedoch in vielen Fällen nur einen Teilaspekt der verborgenen Sinnebenen verdeutlichen können, benötigen wir in Ausstellungen weitere Instrumente, die in der Lage sind, Sinnebenen zu enthüllen. Das Theater ist ein solches Instrument. Dieses Theater nennen wir **Museums-Theater**.

Letztlich stellten wir uns auf der Fachtagung die Frage, wie Mu-

seen zukünftig mit diesem zweifachen Angebot umgehen sollen. Nachfolgend einige kritische Befunde.

3.

Das erste Angebot stand deshalb nicht im Zentrum der Fachtagung, weil für Museumspädagogen naturgemäß der Vermittlungsaspekt im Vordergrund steht. Dennoch gibt es erste Tendenzen und Zwischenergebnisse zu verzeichnen. Im Vorfeld der Tagung stellten wir nämlich fest, dass sich längst nicht alle Schauspieler und Regisseure von der Idee begeistern ließen, ein Theaterstück im Museum aufzuführen. Befragt, ob es nicht viel auratischer sei, die Medea von Euripides zwischen Originalobjekten oder gar an Originalschauplätzen zu spielen, als zwischen nachgemachten Holzkulissen, war Indifferenz die häufigste Reaktion. Offenbar ist das Theater auf das Museum in keinster Weise angewiesen. Ob sich Regisseure, Dramaturgen und Schauspieler vom Museum als Spielort faszinieren lassen, erschien uns ganz allgemein als eine Frage der persönlichen Begeisterungsfähigkeit. Es ist jedoch keinesfalls zwingend, dass »Gastspiele« im Museum, grundsätzlich anders zu bewerten sind, als Theateraufführungen an irgendeinem anderen Ort. Falls hier doch fundamentale Unterschiede bestehen, so müssten diese zukünftig erst noch thematisiert werden.

Unabhängig davon bleibt aus der Sicht des Museums das erste Angebot des Theaters grundsätzlich interessant. Gerade weil das Theater als eigenständige Kunstform erhalten bleibt, ist es vielleicht in der Lage, komplexe Bezüge zu den Sinnebenen der Ausstellungen aufzubauen und dem Publikum näherzubringen.

4.

Anders verhält es sich mit dem **MuseumsTheater**. Hier erlebten wir im Vorfeld der Tagung bei manchem Theatermacher skeptische Distanz und in Ausnahmefällen sogar blanke Ablehnung. Von MuseumsTheater lassen sich viele Regisseure und Schauspieler offenbar noch weniger überzeugen als von Theater im Museum. Das mag vielleicht daran liegen, dass hier – scheinbar oder auch wirklich – die Kunstform Theater in den Dienst von etwas anderem gestellt wird, nämlich in den Dienst der Vermittlung von Ausstellungsinhalten. Die Instrumentalisierung des Theaters ist geradezu Funktionsbedingung von MuseumsTheater. Denn das Theater in den Räumen der Ausstellung soll das Verständnis der Besucher für die Objekte und Inhalte fördern. Es ist daher zweckgebunden. Of-

fenbar glauben aber nicht wenige, dass die Funktionalisierung von Kunst nur auf Kosten der künstlerischen Qualität zu haben sei.

Wenn darüber hinaus die Aussagen einiger Tagungsteilnehmer stimmen und gerade dieser Mangel an Qualität in Museen empirisch verbreitet sei, dann stellt sich grundsätzlich die Frage nach den Bedingungen für qualitativ überzeugendes MuseumsTheater.

Gerade für Museen ist diese Frage entscheidend, weil Museen zur Einhaltung hoher Qualitätsstandards verpflichtet sind. Qualität jedoch hat seinen Preis: Schauspieler und Museumsmitarbeiter müssen einen beträchtlichen zeitlichen, personalen, aber auch materiellen Aufwand erbringen. Diese Ressourcen werden in der Regel nur von den großen Häusern aufgebracht. Die kleinen Häuser müssen sich hier schon gehörig strecken, wollen sie nicht von vornherein auf MuseumsTheater verzichten.

5.

MuseumsTheater bleibt jedoch nicht auf die Arbeit mit oder von Schauspielern beschränkt. Wir können MuseumsTheater begrifflich weiter fassen. Dann meint MuseumsTheater ganz generell die Emotionalisierung von Ausstellungen durch die Mittel des Theatralischen, also mittels Szenographie und Inszenierung, Animation und Motion. In dieser Definition rücken die Schauspieler vom Kern an den Rand der Betrachtung. Aus diesem Grund haben wir auf der Tagung Workshops angeboten, die vom Theater **ohne** Schauspieler handelten. Erfüllt der Videofilm, der alle fünfzehn Minuten den Besuchern gezeigt wird, nicht eine ähnliche Funktion? Ist die Computeranimation im Science Centre nicht ebenso gut geeignet, Ausstellungsinhalte verständlich zu machen? Folgt die mechanische Märcheninszenierung nicht denselben Funktionsbedingungen? Sind Audioführungen nicht letztlich »Hörspiele« mit dokumentarischen Charakterzügen?

So gesehen hat es MuseumsTheater vielleicht immer schon gegeben. Das Theatralische ist der »stumme Begleiter«, der dem Ausstellungsgeschehen stets und unerbittlich folgt – wie ein Schatten einem festen Körper. Diesen inhärenten Schatten für die Besucher – mal stärker, mal verdeckter – herauszuarbeiten, wäre mithin eine Stilentscheidung der Ausstellungsmacher, der im Idealfall eine durchdachte Absichtserklärung des Direktoriums vorausgeht.

Den Schatten der Theatralik zu berücksichtigen, ist aus der Perspektive der Fachtagung eine eindeutige Forderung an jene, die mit Ausstellungen künftig zu tun haben. Diese Forderung ist nicht res-

sourcenabhängig; sie richtet sich deshalb nicht nur an die großen Häuser, sondern an alle Museen. Denn eine Mitarbeiterin, die Besucher durch die Ausstellung führt, ist letztlich auch Rollenspielerin und theatralisch agierende Vermittlerin von Ausstellungsinhalten.

6.

Schauspieler und Theaterpädagogen werden einwenden, dass es nicht genüge, auf die funktionale Gleichrangigkeit von Schauspiel und Videofilm zu verweisen. Das Theater im engeren Sinn habe durchaus zusätzliche Werte anzubieten, die andere Medien nicht oder nicht genügend transportieren könnten.

Dem ist sicherlich zuzustimmen. Aus diesem Grund muss das zu Beginn erwähnte zweite Angebot des MuseumsTheaters noch einmal reformuliert werden: MuseumsTheater aktiviert die Besucher und bezieht diese in eine Interaktionsmatrix ein, die aus der Trias Objekte, Schauspieler und Besucher besteht. Ausstellungen gewinnen auf diese Weise an Komplexität und bieten somit den Besuchern einen wertvollen Zusatznutzen. Man denke hier vor allem an den persönlichkeitsbildenden oder therapeutischen Effekt von Theater und an die vielfältigen Möglichkeiten, die sich für Museen daraus ergeben können.

Das Angebot deutet auf eine symbiotische Beziehung zwischen Theater und Museumspädagogik hin. Die Theaterpädagogen sehen in den Museen einen Markt, auf dem sie ihre Kenntnisse anbieten können; die museumspädagogischen Abteilungen erweitern mit den theaterpädagogischen Methoden ihre Palette an Vermittlungsangeboten.

Doch was auf dem Papier so einfach aussieht, ist in der Realität oft schwierig umzusetzen. Das erste Problembündel spricht fachliche Belange an. Die meisten Theaterpädagogen sind mit Museen und Inhalten von Ausstellungen nicht genügend vertraut. Es fehlt allerorten an Wissen, wie Besucher von Ausstellungen ins Theaterspiel zu integrieren sind; es fehlt auch an Kenntnissen, wie schauspielerische Intensität herzustellen ist, die auch dann noch bemerkbar ist, wenn der Besucher zwischen den Optionen Objektbetrachtung und Schauspiel wählen kann und nicht – wie im Theaterraum – auf das Bühnengeschehen fixiert ist.

Das zweite Problembündel ist struktureller Art. Nicht jede Ausstellung eignet sich für eine Theatralisierung mit Schauspielern. Sehen wir einmal davon ab, dass bestimmte Museen bereits von ih-

ren räumlichen Bedingungen her das Schauspiel verhindern. Auch der Charakter der Ausstellung entscheidet darüber, ob Museums-Theater sinnvoll oder gänzlich fehl am Platz ist. In einer Ausstellung, sagen wir über Martin Luther oder über das grafische Werk Picassos, könnte MuseumsTheater sinnvoll sein, wenn der Auftrag an das Theaterspiel lautet, z. B. die biographischen Hintergründe der Personen den Besuchern näherzubringen. Aber dann müssten streng genommen die Grafiken so gehängt werden, dass die Hängung mit dem Schauspiel korrespondiert. Wollte man den Gedanken weiterspinnen, käme man recht schnell zum unerfreulichen Szenario, in dem Schauspieler den Kuratoren vorschreiben könnten, wie die Grafiken zu hängen seien.

Keine Sorge, soweit wird es nicht kommen. Allerdings: Mehr praktiziertes Teamworking in der Ausstellungsplanung wird in den meisten Fällen zu besseren Ergebnissen führen. Denn wenn die Rädchen zwischen Schauspiel und Bild- bzw. Objektarrangement nicht frühzeitig ineinander greifen, dann beraubt sich das Museum der Chancen des Theaters und der »return of invest« bleibt aus.

7.

MuseumsTheater, das beweist das große Interesse an der Tagung, hat gegenwärtig Konjunktur. MuseumsTheater ist ein Instrument, dessen Wirkungsmacht sich aber auch abschleifen kann. Je öfter Schauspieler in Museen agieren, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Besucher ihrer überdrüssig werden. Infolgedessen könnten sich nicht wenige wieder auf das Museum als Ort der kreativen Ruhe und Kontemplation besinnen – Hektik und Rummel gebe es schließlich überall.

Mithin muss sich das Museum entscheiden, ob es sich in diesem spezialisierten Marktsegment positionieren möchte. Auch die Museen konkurrieren miteinander. Ein Tourist, der für ein Wochenende eine Großstadt besucht, wird sich für den Besuch eines Museums oder einiger weniger Museen entscheiden. Niemals kann und wird er alle Museen besuchen. Auf welches Museum seine Wahl fällt, hängt einerseits von seinen individuellen Präferenzen, andererseits von der Kommunikation des Museums nach außen ab. Die individuellen Präferenzen potenzieller Besucher können Museen kaum beeinflussen, wohl aber die eigene Außenwirkung. MuseumsTheater hat vor allem dort Zukunft, wo sich das Direktorium dazu bekennt, um auf diese Weise das Profil des Hauses in der Öffentlichkeit zu schärfen. In diesem Sinne ist die Entscheidung für

MuseumsTheater eine Entscheidung, die für das Museumsmarketing relevant ist. Dann aber müssen sich auch die übrigen Abteilungen daran ausrichten. Treffen etwa mehrere Museen in räumlicher Nähe zueinander die gleiche oder eine ähnliche Entscheidung, dann könnte dies unter Umständen der Profilierung des einzelnen Hauses schaden.

8.

MuseumsTheater ist komplex, zeitaufwendig, kostenintensiv und nicht immer erfolgreich. Trotzdem wird MuseumsTheater aller Wahrscheinlichkeit nach zukünftig zu den etablierten Vermittlungsmethoden zählen, wenn es gelingt, die Schwierigkeiten dieser Methode wahrzunehmen und ernsthaft an hohen qualitativen Standards zu arbeiten.

Die Tagung hat einen ersten Schritt unternommen und den Teilnehmern eine Ahnung von dem Potenzial dieser Methode vermittelt. Einen mittel- oder gar langfristigen Impuls wird die Tagung jedoch nur dann geben können, wenn die angesprochenen Probleme ernst genommen, aufgegriffen und konsequent aufgearbeitet werden. Dieser Prozess verlangt den Akteuren einige Anstrengungen ab. Findet dieser Prozess nicht statt, dann besteht die Gefahr, dass das Interesse an dieser Vermittlungsform mittel- und langfristig zurückgeht.

Exploration



Workshops: Übersicht

MICHAEL BRADKE Klangbilder – Bilderklänge: Musik im Museum	133
SIBYLLE BROSI/ELLEN PRALLER Klassische Spielarten des Theaters im Kunstmuseum	134
MARTIN BUBNER/SUSANNE SCHMIDTMANN Bildende Kunst und körperlicher Ausdruck	138
PETRA ERLER-STRIEBEL Prosa und Lyrik vor Originalen im Museum	140
ALFRED GEORG FREI/FOLKER METZGER/ WOLFGANG G. SCHMIDT MuseumsTheater in einer historischen Ausstellung: Die Landesausstellung »1848/49. Revolution der deutschen Demokraten in Baden«	142
MATTHIAS GOMMEL/MARTINA HAITZ/JAN ZAPPE (ROBOTLAB) Zur Verwendung von Robotern im musealen Kontext	148
OLIVER KLAUKIEN/MARKUS A. NIEDEN Die Rolle des Schauspielers im MuseumsTheater	153
ANNE REUTER-RAUTENBERG Literarische Kunstreise in der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe	159
WOLFGANG G. SCHMIDT Die Kunst, im Museum Theater zu spielen – das Handwerkzeug	161
OTTO JOLIAS STEINER Wieviel Erlebnis braucht das Museum? Plädoyer für das Experimentierfeld MuseumsTheater	170
CORDELIA VAERST Praktische Methoden des Mitmachtheaters	172
KARIN ROTTMANN/JÜRGEN VON SCHEMM Tanztheater und Theater im Kunstmuseum	174

Workshops

Erfahrungsberichte und Projektbeschreibungen zu den Workshops der Fachtagung »MuseumsTheater«

Klangbilder – Bilderklänge: Musik im Museum

MICHAEL BRADKE

Publikumsaktivierende Musikanimationen bieten in museumspädagogischen Programmen und Aktionen vielfältige Chancen, die Museumsbesucher zu begeistern und an Exponate und Ausstellungsthemen heranzuführen. Die zumeist stummen Exponate können durch selbst gemachte Geräusche wie Mundmusik oder durch Geräuschwerkzeuge zum Sprechen gebracht und hierdurch Atmosphären geschaffen werden. Abstrakte wie gegenständliche Kunstwerke können manchmal ganze Klanggeschichten erzählen und die Kunstwerke sind durch »Lesen mit Augen und Ohren« manchmal besser zu erschließen als durch reine Verbalisierung von Erfahrungen. Alle Kulturen der Welt haben ihre musikalischen Spiele, alle Landschaften ihre Klänge. Der Umgang mit Musik und Geräuschen ist besonders bei jungen Museumsbesuchern sehr beliebt. So ergeben sich bei der Arbeit mit Schulklassen verschiedene spannende Aspekte:

1. Das Museum wird zur Bühne. Kinder und Jugendliche geben Aufführungen, andere Besucher oder die eigenen Mitschüler werden zum Publikum. Die Aufführenden genießen die Bühnenpräsenz und den Applaus.

2. Die Atmosphäre des Museums und die Aura der Exponate, zusammen mit der Bühnen- und Aufführungssituation, lassen auch mit wenigen Geräuschen oder Klängen den Eindruck echter Musik entstehen.
3. Mit den Museumsexponaten wird aktiv/interaktiv umgegangen – ohne sie zu berühren.
4. Durch Aktivität und Kopplung mit eigenem Ausdruck wird die Merkfähigkeit gesteigert.
5. Hierbei werden häufig Kinder aktiv, die bei rein sprachlichen Vermittlungsmethoden nicht zum Zuge kommen. Ihre hohen »Ausdrucks- und Gestaltungsenergien« wirken in normalen Unterrichtssituationen oftmals eher störend – hier sind sie positiv gefragt. Die Lehrer erleben diesen Rollenwechsel häufig mit großem Staunen und Anerkennung. Das tut wiederum den auf-führenden Individuen wie der ganzen Klasse gut.
6. Das Museum kann so einen Beitrag zu einer polyästhetischen Bildung leisten und darüber hinaus Anregungen für den Musik-unterricht bieten.
7. Das Museum wird zum Erlebnisort!

Kontakt:

Michael Bradke
Fürstenwall 210
40215 Düsseldorf
Tel. (02 11) 37 19 11

Klassische Spielarten des Theaters im Kunstmuseum

SIBYLLE BROSI/ ELLEN PRALLER

Das museumspädagogische Angebot der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe für Schulen beinhaltet alle »klassischen« Spielarten des Theaters im Museum. Mehrere unterschiedliche Erkundungsspiele sind besonders für einen ersten Museumsbesuch geeignet. Der Workshop »Caroline Luise und ihre Kunsthändler« nimmt die in der Kunsthalle vorhandenen alten Meister der niederländischen und französischen Malerei zum Thema und wurde exemplarisch mit den Teilnehmern dieser Tagung durchgeführt.

Caroline Luise von Hessen Darmstadt (1723-1783), seit 1745 mit dem Markgrafen von Baden verheiratet, malte selbst und sammelte

auch Gemälde für ihr so genanntes »Mahlerey-Cabinet«. Ihr besonderes Interesse galt den Werken der niederländischen und französischen Maler des 17. und 18. Jahrhunderts. Zwischen 1760 und 1776 erwarb sie rund 250 Gemälde für ihr Kabinett. Bei ihren Käufen wurde die Fürstin von Kunstagenten in verschiedenen europäischen Städten beraten.

Ähnlich wie beim Besuch einer Schulklasse wurde zunächst das Pastellgemälde des Malers Liotard betrachtet, das die Markgräfin beim Malen zeigt. Nach einem Gespräch über die Fürstin und ihre Sammeltätigkeit zogen die Teilnehmer als Kunstagenten in die Galerie, um sich dort ein Gemälde auszusuchen, das sie der Markgräfin zum Kauf anbieten sollten. Jede Gruppe untersuchte nun eingehend das ausgewählte Kunstwerk. Danach erschienen die Agenten, mit Accessoires und einfacher Kostümierung versehen, zur Audienz der Markgräfin. Die Rolle der Markgräfin sowie die des Hofmalers, der die Markgräfin berät, wird in der Regel von Museumspädagogen übernommen. Zu dem angebotenen Bild stellen nun Markgräfin oder Hofmaler Fragen, erkundigen sich nach Einzelheiten und verwickeln die Kunsthändler in ein Gespräch. Diese müssen sich bemühen, die Markgräfin von den Vorzügen ihres Gemäldes zu überzeugen.

In der anschließenden Besprechung wurde darauf hingewiesen, dass dieses Erkundungsspiel auch in anderen Abteilungen der Staatlichen Kunsthalle durchgeführt wird. (Die Szenen sind entsprechend anders angelegt, wenn es z. B. in den späteren Jahrhunderten der Museumsdirektor war, der die Exponate von Galeristen erwarb.) Es war die einhellige Meinung aller Teilnehmer, dass diese Art des Museumsspiels nicht nur die Möglichkeit bietet, bei einem ersten Besuch mehrere Gemälde kennen zu lernen, sondern dass das szenische Spielen darüber hinaus großen Spaß macht und gerade im »Konkurrenzkampf« mit anderen Gruppen auch noch anspornt, möglichst genaue Beobachtungen anzustellen. Ideenreichtum und Einsatz zahlen sich auch hier aus. Von Vorzug ist ebenfalls, dass sich dieses Prinzip der Erkundung nicht nur auf andere Epochen, sondern auch auf andere Museumsarten übertragen lässt und es damit besonders breit und vielfältig anzuwenden ist.

Im zweiten Teil des Workshops wurde die Umsetzung eines Gemäldes in Papiertheater vorgeführt. Ausgewählt wurde hierfür ein Werk des niederländischen Malers Frans Francken (1581-1642). »Der verlorene Sohn«, um 1630 entstanden, illustriert sehr anschaulich das bekannte Gleichnis des Lukas-Evangeliums. Auf

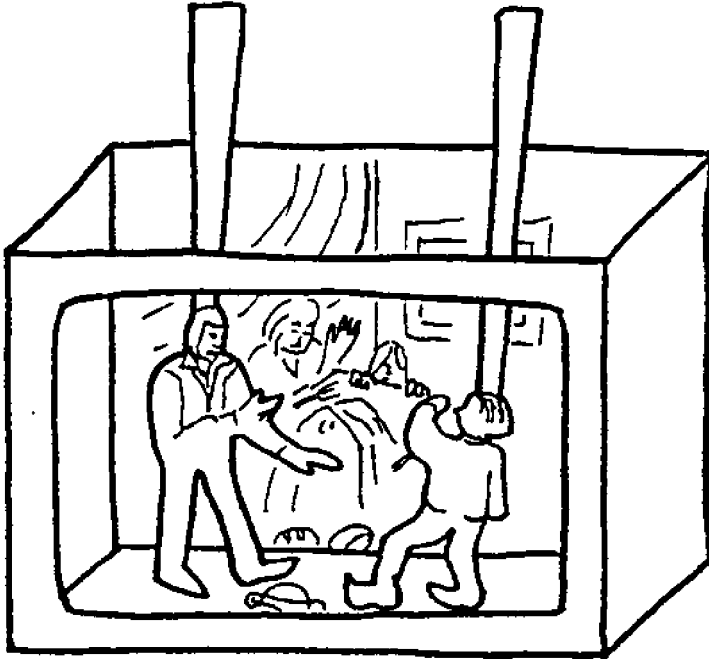
verschiedenen Ebenen erzählt das Bild in sechs Szenen den Werdegang des reichen Sohnes, der sein ganzes Vermögen verprasst und dennoch mit offenen Armen zu Hause wieder aufgenommen wird.

Abbildung 1: Markgräfin (Sibylle Brosi) und Hofmaler (Cora Fischer)



Analog einer Bildbetrachtung mit Schülern wurde das Werk mit den Teilnehmern erarbeitet. Danach wurden mehrere Gruppen gebildet, die die im Papiertheater agierenden Personen in angepasstem Maßstab auf leichten Karton malten und so ausschneiden, dass ein Führungsstab stehen blieb, der die Handhabung von oben im Bühnenkasten ermöglichte.

Abbildung 2: Papiertheater



Nach einer kurzen Phase des Einstudierens spielte jede Gruppe eine Szene der Bildergeschichte des verlorenen Sohnes vor. Dabei konnten Musikinstrumente eingesetzt werden.

Die abschließende Besprechung zeigte, dass das Papiertheater gegenüber dem Puppenspiel und dem szenischen Spiel gewisse praktische Vorzüge bietet, da es jederzeit und überall ohne großen Aufwand durch- und aufgeführt und bei vielen Themen eingesetzt werden kann. Notwendige Materialien dafür sind lediglich ein großer Karton mit zwei ausgeschnittenen Seiten und Papier, Farbstifte sowie Scheren.

Kontakt:

Dr. Sibylle Brosi
 Staatliche Kunsthalle
 Karlsruhe
 Postfach 11 12 53
 76062 Karlsruhe
 Tel. (07 21) 9 26-33 70

Ellen Praller
 Staatliche Kunsthalle
 Karlsruhe
 Postfach 11 12 53
 76062 Karlsruhe
 Tel. (07 21) 9 26-33 70

**Bildende Kunst und körperlicher Ausdruck:
 tout bouge – alles bewegt sich**

MARTIN BUBNER / SUSANNE SCHMIDTMANN

Der Workshop fand in der Orangerie der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe statt. Wir explorierten mit 23 Teilnehmern anhand vorhandener Gemälde innere Dynamik, Rhythmus, Form und Farbe in der bildenden Kunst und ihren Zusammenhang mit eigener körperlicher Bewegung und Ausdruck.

Nach einer einleitenden Vorstellungsrunde, einem Aufwärmen des Körpers und mit Hilfe kleiner Wahrnehmungs- und Konzentrationsübungen wurden die grundlegenden Charakteristiken der vier Elemente untersucht. Die verschiedenen Zustände von Wasser (Meer – ruhig, wiegend, tosend, stürmend), Feuer (schwelend, glimmend, flackernd, lodernd), Erde (Sand, Lehm, Stein) und Luft (Wind – Brise, Böe, Sturm, Tornado) wurden über die persönlichen Assoziationen der Teilnehmer in körperliche Bewegung übertragen. Anschließend wurde in kurzer Diskussion ausgetauscht, welche Dynamik, welches Tempo, welche innere Spannung, Richtung und Raumhöhe das einzelne Element charakterisiert und welche Formen und Farben mit diesem assoziiert werden.

In der folgenden Übung näherten wir uns mit Hilfe der Qualitäten zweier ausgewählter Elemente den Bewegungscharakteristiken der ihnen zugeordneten Farben an. *Wie könnte sich Blau bewegen?* Schließlich wurde zu jeder Farbe eine bezeichnende assoziierte Haltung/Geste eingenommen. Nach einer gegenseitigen Vorstellung der Ergebnisse wurde versucht, zu einem Konsens hinsichtlich Dynamik, Spannung, Tempo, Form und Raumbene einer jeden Farbe zu gelangen. Hierbei gab es erstaunlich große Übereinstimmungen:

GELB lebhaft, spritzig, schnell, hoch
ROT schnell, kurzlebig, mittlere Höhe, wenig raumgreifend
BLAU langsam, tief, träge, eckig
GRÜN langsam, mittlere Höhe und mittleres Tempo, diagonal verlaufend

Im Hauptteil des Workshops ging es nicht um das reine Nachvollziehen des erarbeiteten Materials, sondern vielmehr um die freie Anwendung der eingangs vermittelten Technik des Assoziierens und ihre Umsetzung in die Bewegung anhand eines konkreten Beispiels. Es standen vier Gemälde zur Auswahl, auf die sich die Teilnehmer in Gruppen verteilten. Die Aufgabe bestand darin, besondere Aspekte des Bildes wie Farben, Formen, Licht, innere Spannung, Dynamik, Richtung und Atmosphäre zu wählen und diese in den körperlichen Ausdruck innerhalb einer gemeinsamen Choreographie zu übertragen und darzustellen. Bewegung, Farben, Licht und Linien eines Werkes sollten über die physische Darstellung sichtbar und erlebbar gemacht werden.

Abbildung 3: Eigener körperlicher Ausdruck zu Dynamik, Farbe und Form der Bilder



Die Gemälde von Ino Severini, Emil Nolde, Wassily Kandinsky und Ernst Wilhelm Nay wurden von den Gruppen in kurzen (2-4 Min.) Performances dargestellt und gaben eine Interpretation bestimmter Aspekte des jeweiligen Bildes wieder.

Abschließend wurde von den Teilnehmern insbesondere hervorgehoben, dass über den angebotenen Zugang grundlegende Zusammenhänge zwischen darstellender und bildender Kunst erfahrbar wurden. Die Bilder sind auf eine andere Art wahrgenommen worden, d. h., der Blick auf das jeweilige Werk hat sich verändert und vertieft.

Kontakt:

Martin Bubner
Theater Taktil
Am Rhodenbach 41
51469 Bergisch-Gladbach
Tel. (0 22 02) 3 45 99

Susanne Schmidtman
Theater Taktil
Am Rodenbach 41
51469 Bergisch-Gladbach
Tel. (0 22 02) 3 45 99

Prosa und Lyrik vor Originalen im Museum

PETRA ERLER-STRIEBEL

Der hier vorgestellte Workshop fand in der Abteilung »Moderne« der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe statt.

Gemälde oder Skulpturen eignen sich nicht nur als Gesprächsanlass, sondern auch hervorragend als Impuls zum Schreiben. Über eine spielerische Hinführung zum Kunstwerk entstehen Texte, Geschichten oder Gedichte, die einen unmittelbaren, spannenden und persönlichen Zugang zu moderner Kunst schaffen.

Zunächst wurde eine Auswahl verschiedener Wortkarten verdeckt ausgelegt. Jede Gruppe (2-4 Personen) zog eine Karte, auf deren Rückseite ein bis drei Worte standen. Begriffe wie »mutig«, »Angst«, »breiter Pinsel« oder »Ich selbst« führten die Teilnehmer assoziativ zu einem ihrer Meinung nach dazu passenden Kunstwerk. Im Gespräch vor dem Gemälde oder der Skulptur schälten sich dann wichtige Aspekte und Ideen für die entstehenden Texte heraus.

In den einzelnen Gruppen wurden nun verschiedene Methoden des kreativen Schreibens erprobt, die zu Anfang des Workshops

bereits erläutert worden waren. Die am häufigsten gewählte Textform war das Gedicht. Da die Texte in verteilten Rollen vorgetragen wurden, hatten diese Vorträge durchaus die Qualität einer Performance. Die Teilnehmer waren bewegt und beeindruckt von ihrer bisher unbemerkten Fähigkeit, Gedichte schreiben zu können. Beispielhaft sei hier ein Gedicht zu Antoni Tapies' »Großes Kastanienbraun mit schwarzen Zeichen« von 1961 wiedergegeben:

*braun
die Wand
menschen hinterließen Spuren
schöne und traurige Erlebnisse
geschichte*

Abbildung 4: Großes Kastanienbraun mit schwarzem Zeichen, 1961



Techniken des kreativen Schreibens

Wie »Elfchen«, »Haikus«, innere Monologe und andere Textformen aufgebaut sind, kann an dieser Stelle nicht beschrieben werden. Daher möchte ich zwei Bücher empfehlen, die viele praktische Hinweise enthalten und den Themenbereich des kreativen Schrei-

bens umfassend behandeln: Cremer et al., Fenster zur Kunst. Ideen für kreative Museumsbesuche, 1996, und von Werder, Lehrbuch des Kreativen Schreibens, 1996.

Kontakt:

Petra Erler-Striebel
 Staatliche Kunsthalle Karlsruhe
 Postfach 11 12 53
 76062 Karlsruhe
 Tel. (07 21) 9 26-33 70

**MuseumsTheater in einer historischen Ausstellung:
 Die Landesausstellung »1848/49. Revolution der
 deutschen Demokraten in Baden«**

ALFRED GEORG FREI/FOLKER METZGER/WOLFGANG G. SCHMIDT

Das Badische Landesmuseum ging mit seiner Landesausstellung »1848/49« in vieler Hinsicht neue Wege. Der spektakulärste neue Weg war – in Zusammenarbeit mit der Theaterwerkstatt Heidelberg –, das Theater als Dauerbestandteil dieser historischen Ausstellung zu integrieren. Die Ausstellung war in Form begehrter Bühnenbilder gestaltet. In diesen Bühnenbildern spielte auch die Theaterwerkstatt Heidelberg dauernd Theater. Wie ist dies grundsätzlich mit den Aufgaben der Museen in Einklang zu bringen?

Sammeln, Bewahren, Forschen und Ausstellen – das sind die zentralen Aufgaben der Museen. Museen sammeln und zeigen, was gesellschaftliche Bedeutung hat. Da dies subjektive Entscheidungen beinhaltet, suchen die Museen nach dem intersubjektiven Konsens und drücken ihn auch aus (Waidacher 2000). So gibt es Zeiten, die vor allem eine Gardeuniform für aufbewahrenswert und vorzeigbar halten, andere Zeiten stellen vor allem eine Kittelschürze der Bäuerin aus.

Über das Theater zu sprechen, fällt leichter: Das Theater will ausdrücken, was in der Vergangenheit und in der Gegenwart stattfand und stattfindet, um damit Möglichkeiten, Bilder der Zukunft aufscheinen zu lassen. Beide Einrichtungen wollen somit Besucher und Zuschauer bilden. Sie haben dabei – im Prinzip – den ganzen Menschen im Auge, sie wollen ihn oder sie ansprechen, anregen, aufregen, Anstöße zum Nachdenken geben, Herz und Verstand

Abbildung 5: Ausstellung mit begehbaren Bühnenbildern
im Badischen Landesmuseum Karlsruhe



aufschließen, seine und ihre Kognition und Emotion bewegen. Theater inszenieren, Museen inszenieren auch, selbst wenn sie das nicht immer zugeben. Museen müssen sogar inszenieren, da sie immer bloß Fragmente einer komplexen Wirklichkeit sammeln, bewahren, erforschen und ausstellen können. Geschichtsbilder und Zukunftsbilder müssen beide Einrichtungen inszenieren. Der Historiker ist, so Walter Benjamin, ein *rückwärtsgewandter Prophet*.

Bei Theatern ist es selbstverständlich, dass sie inszenieren und sich nicht darauf beschränken, die Schauspieler ihren Text aufzusagen zu lassen. Museen sind dabei, sich dieser Aufgabe zu stellen. Wir wollen uns nun mit drei Gegenargumenten auseinandersetzen, die hin und wieder gegen eine umfassende Inszenierung vorgebracht werden:

1. Erstes Gegenargument: *Die Exponate stehen im Mittelpunkt, sie werden durch Inszenierungen gestört.* In fast allen Museumssparten stellen Exponate bloß Fragmente der Wirklichkeit dar. Nicht inszenierte Exponate gibt es nicht, andernfalls sind sie nur einer kleinen Minderheit zugänglich. Exponate kommen durch eine Inszenierung erst richtig zur Geltung, werden zu Ankerpunkten für Bilder der Geschichte und der Gegenwart. Exponate stehen zwar tatsächlich im Mittelpunkt, sie sind im Grunde das Ei. Aber richtig sprechen und leben können sie nur, wenn wir eine vorgestellte Henne darum herum inszenieren. Und die Henne muss stimmen: Wir hatten bei der Landesausstellung »1848/49« das Glück, dass wir sowohl einen Designer hatten, der unsere Geschichtsbilder passgenau umsetzte – sozusagen das Gefieder und den Körper der Henne schuf – als auch die gelungene Kooperation mit der Theaterwerkstatt Heidelberg. Sie brachte die Henne richtig zum Gackern, und diese gackerte nach einem perfekten Drehbuch, geschrieben von Babette Steinkrüger: Sie setzte genau die Geschichtsbilder um, die wir mit der Ausstellung vermitteln wollten.
2. Es gibt ein weiteres Gegenargument: *Schauspieler stören das konzentrierte Versenken der Bildungsbürger in die Kunstwerke und Exponate.* Hier schwingt der Traum vom alten, klassischen Museum mit, in dem eine soziale Gruppe noch unter sich war. Aber dies ist eine Illusion: Die Geheimräte und Reserveoffiziere haben genauso über Kaiser und Kadetten geredet, wie heutzutage Steuerberater und Aktienbroker über Dollars und Dividenden schwatzen – allenfalls etwas strammer und männlicher ging es damals vielleicht zu. Die Szenen der Theaterwerkstatt konzentrierten sich auf die wichtigsten Exponate und Inszenierungen und sorgten durch diese thematische Breite auch für die Rezeption von solchen Stellen, die etwas abseits vom sonstigen Führungsrundgang gelegen waren, beispielsweise zum Thema der beginnenden industriellen Revolution. Versenken war zwischen den Spielpausen möglich. »Geknirscht« hat es bloß manchmal mit den Führerinnen und Führern, die um die Konzentration ihrer Gruppen fürchteten, wenn der »leibhaftige« Friedrich Hecker oder eine Amalie Struve auftraten.
3. Ein drittes Gegenargument lautet: *Alles war nur fun und event, die historische Wahrheit blieb auf der Strecke.* Wir setzen hier bewusst dagegen: Ein Museum, das sich davor verschließt, dass ein Museumsbesuch ein Ereignis, ein *event*, für Herz und für

Verstand darstellt, ist ein verstaubtes Museum (vgl. Frei 1999a). Es wäre gut, wenn solche Museen, von denen es durchaus noch einige gibt, ihre Mittel für die Aufsichten einsparen und der Betreuung der Sammlungen zuführen. Die Sammlungsdepots dieser Häuser können an einzelnen Tagen begehbar gemacht werden; für wissenschaftliche Zwecke ist in der Regel die digitale Dokumentation ausreichend. Das entspricht natürlich nicht unserem Verständnis von einem aktiven Museum. Ein aktives Museum ist sowohl zugänglich und verständlich – im Fall unserer Ausstellung »1848/49« hauptsächlich durch die Schauspieler, als auch thematisch ganz nahe bei den Menschen, in unserem Fall eben durch die ausgezeichnete Schauspieler-Inszenierung auf Grundlage des herausragenden Drehbuchs. Aber auch durch die Aktualisierungssäulen in der Ausstellung und durch den Aktionsraum wurde das Thema lebendig vermittelt (vgl. Metzger/Kindler 1999, Schmidt/Steinkrüger 1999, Frei 1999b). Vergnügen und emotionale Teilnahme auszuschließen, wurde wohl nirgends so konsequent umgesetzt wie bei den deutschen Museen, angefangen im Kaiserreich. Dagegen gilt: Nahe bei den Menschen sein – das ist sowohl die Erklärung des Erfolgs der bürgerlichen Museen in der Zeit der Aufklärung, als sie sich zur Emanzipation des Bürgertums bekannten, als auch das Erfolgsrezept gegenwärtig sehr erfolgreicher Museen. Als Beispiel sei das Simon-Wiesenthal-Center in Los Angeles angeführt, das nicht zufällig als *Museum of Tolerance* agiert, indem es laufend Sonderausstellungen zur Geschichte des Emanzipationskampfes der Afroamerikaner, der Frauen und über die Vernichtung der Juden durch das faschistische Deutschland präsentiert. Natürlich kommt das Simon-Wiesenthal-Center an keiner Stelle ohne filmischen, schauspielerischen und den Einsatz von Computern aus.

Das einzige bedenkenswerte Gegenargument ist folgendes: Es ist nicht auszuschließen, dass diese Form der Rezeption eine kritische Haltung zu den dargestellten Geschichten verstellt. Dies spricht jedoch nicht grundsätzlich gegen das MuseumsTheater. So könnte für die Zukunft überlegt werden, nicht nur das museal Gezeigte zu verstärken und sinnvoll zu ergänzen, sondern bewusst Formen und Inhalte zu entwickeln, die wieder eine Distanz entstehen lassen, Gesehenes und Gehörtes in Frage stellen und auch die Fremdheit und das Nicht-Verstehen-Können unterstreichen. Die Darstellung

*Abbildung 6: Nahe bei den Menschen sein –
MuseumsTheater im Badischen Landesmuseum Karlsruhe*



mit Schauspielern verstärkt jedoch den narrativen, den erzählenden Charakter der Geschichtsschreibung, der ohnehin besteht. Viele Tatsachen wären stumm ohne einen Erzähler – oder einen Schauspieler. Beim Einsatz von Schauspielern geht es um den Umgang mit Geschichte.

Nach dieser Auseinandersetzung mit Argumenten gegen Schauspieler in der Ausstellung führen wir ein positives Argument an:

- Theater vollbringt immer wieder das Kunststück, eine Gemeinschaft herzustellen: eine Gemeinschaft mit den Zuschauern. Auch im Museum bewirkt Theater Kommunikation. Die Museumsbesucher werden in ihren Gefühlen ernst genommen, wenn sie, gebannt oder auch gelangweilt, die Aufführungen zwischen den Exponaten verfolgen. Das Museum wird zur Bühne und lebt vom Dialog, dem Einbringen der Besucherinnen und Besucher. Deswegen bekennen wir uns – nicht nur aus finanziellen und technischen Gründen – immer zu den Führerinnen und Führern in der Ausstellung. Auch diese machen Kommunikation möglich. Schauspieler und Führer bekennen sich zur Subjektivität. Der Erfolg gibt ihnen recht – auch wenn sich in den Museen immer noch die Verteidiger der Fiktion einer

standpunktlosen, objektiven wissenschaftlichen Wahrheit verschanziert halten.

Wir fassen zusammen:

1. Schauspielerinnen und Schauspieler stellen die zwangsläufig fragmentarischen Exponate in ein Geschichtsbild, verschaffen ihnen sozusagen einen Körper und ein Gefieder, bringen sie zum Sprechen.
2. Schauspielerinnen und Schauspieler verschaffen den Exponaten Aufmerksamkeit.
3. Schauspielerinnen und Schauspieler machen den Museumsbesuch zu einem demokratischen Ereignis, zu einem *event*.
4. Schauspielerinnen und Schauspieler unterstreichen den narrativen Charakter von Geschichtsschreibung.
5. Schauspielerinnen und Schauspieler nehmen die Besucherinnen und Besucher ernst. Sie beenden die Fiktion wissenschaftlicher Objektivität.

Schauspielerinnen und Schauspieler machen deutlich, dass Geschichte allen gehört. Wenn sie »allen gehört,« sagte der ehemalige Bundespräsident Gustav Heinemann 1974, »dann muss sie auch allen zugänglich sein« (zit. nach Frei 1993: 6). Dabei stehen Schauspielerinnen und Schauspieler an erster Stelle. Das Experiment in der Landesausstellung 1998 ist gelungen.

Kontakt:

Dr. Alfred Frei
Stadt Singen
Hohgarten 2
78224 Singen
E-Mail: kultur-koor.
stadt@singen.de

Folker Metzger
Hygiene-Museum
Lingnerplatz 1
01069 Dresden
Tel. (03 51) 4 84 60

Wolfgang G. Schmidt
Theaterwerkstatt Heidelberg
Klingenteichstraße 6c
69117 Heidelberg
Tel. (0 62 21) 18 14 82
E-Mail: wolfgang.schmidt@debitel.net
<http://www.theaterwerkstatt-heidelberg.de>

Roboter: Zur Verwendung von Maschinen im musealen Kontext

MATTHIAS GOMMEL / MARTINA HAITZ / JAN ZAPPE (ROBOTLAB)

Die in den vergangenen Jahren weltweit beobachtbaren Entwicklungen im Roboterbereich können Unkundige in Erstaunen versetzen. In der Robotik, der Industrie, aber auch in den Bereichen der Unterhaltung und der Kunst entstehen immer neue und unterschiedliche Robotertypen, die sich schon durch ihre Größe, vom mikroskopisch kleinen Nanoroboter bis zum gebäudegroßen Portalroboter, so extrem unterscheiden, dass ein Überblick sich als Kuriositätensammlung darstellt (von Randow 1998).¹ Insbesondere wenn Roboter mit immer komplexeren Steuerungen versehen werden, bekommen sie zunehmend Eigenschaften von Lebewesen, die sich flexibel an ihre Umgebung anpassen. Die bekanntesten Forschungseinrichtungen auf diesem Gebiet befinden sich in den USA an der Carnegie Mellon University in Pittsburgh und am Massachusetts Institute of Technology (MIT). Die in der weltweiten Forschung entwickelten Roboter sind meistens individuelle Einzelstücke. Im Unterschied zu diesen hochsensiblen Maschinen werden die vergleichsweise robusten Industrieroboter bereits lange in großen Stückzahlen hergestellt, so dass sie heute den weit größten Anteil der bestehenden Roboterpopulation ausmachen. Dennoch bleibt ihre Präsenz bislang meist auf den Bereich der industriellen Produktion beschränkt.

Aus unterschiedlichen Richtungen dringen Roboter zunehmend auch in Museen und andere Ausstellungskontexte vor: Service-roboter empfangen Besucher in Museen und geben Informationen,² Maschinen tragen in Roboterolympiaden oder Gladiatorenspielen vor Publikum gegeneinander Wettkämpfe aus und Künstler entwickeln oder verwenden Roboter für Installationen, Performances oder Aktionen (vgl. Menzel/D'Aluisio 2000).

Die immer noch selten anzutreffenden Roboter, die als Symbole für Fortschritt und Zukunft gelten, ziehen durch den ungewohnten Anblick Aufmerksamkeit auf sich. Sie faszinieren durch ihre Bewegung, wecken anthropomorphe Assoziationen und bieten sich in weit höherem Maße als unbewegte Objekte oder triviale Maschinen als Identifikationsobjekte an. Als Darsteller können Roboter durch

den Wechsel ihrer Bewegungsmuster in verschiedenste Rollen schlüpfen.

Roboter lassen sich daher als Medien verstehen. Sie können zwischen Menschen und ihrer Umwelt vermitteln – sei es allgemein durch Dienstleistungen und durch Mitgestaltung der Umwelt über die Produktion oder aber speziell etwa durch Inszenierungen in Museen. Ihr Einsatz im Museum stellt heute jedoch nach wie vor einen Einzelfall dar. Für die direkte Anwendung von Robotern im MuseumsTheater ist uns kein Fall bekannt, wohl aber gibt es angrenzende Bereiche, in denen die Roboter ähnliche Funktionen übernehmen.

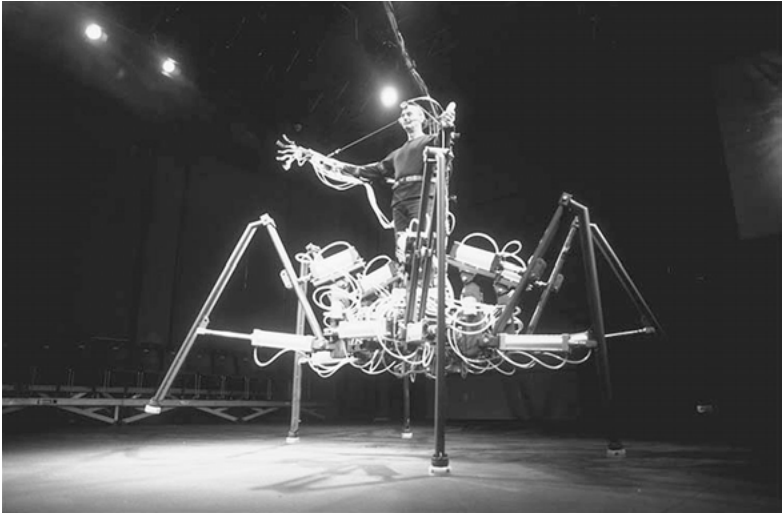
Abbildung 7: Drei Serviceroboter im Museum für Kommunikation in Berlin, 1999



So wurde im Bereich des Service schon mit etlichen Roboter-Prototypen experimentiert. Da ihre Interaktionsmöglichkeiten jedoch noch sehr begrenzt sind, sind sie bislang nicht in der Lage, die an sie gestellten hohen Anforderungen zufriedenstellend zu erfüllen. Beispielsweise sollen Serviceroboter im Museum Besucher durch Sprachausgabe informieren und auch auf spezielle Interessen eingehen können. Für solche oder ähnliche Probleme muss der Roboter über eine Sensibilität verfügen, die mit heutiger Sensorik

und künstlich-intelligenter Steuerung nur eingeschränkt zu erreichen ist. Zudem sollte der Roboter mobil sein und sich in der Museumsarchitektur orientieren können. Die Probleme der Roboter liegen also zunächst weniger im pädagogischen als im technischen Bereich. Einer der unbestreitbaren Vorteile von Robotern aber ist, dass sie wie alle Computer sehr schnell auf große Informationsmengen zugreifen können. Dies versetzt sie in die Lage, Anfragen von Interessenten praktisch jederzeit und unermüdlich zu beantworten. Doch zeigt sich auch was diese Funktion betrifft, dass derzeit die meisten Museumsbesucher nach wie vor noch lieber von Menschen als von Maschinen informiert und durch Ausstellungen geführt werden.

Abbildung 8: Performance »Exoskeleton«, Hamburg 1998



Der australische Künstler Stelarc erweitert seinen Körper mit einem Roboter-Spinnenskelett der Künstlergruppe f18 aus Hamburg

Im Bereich der künstlerisch eingesetzten Roboter sind die an sie gestellten Anforderungen meist spezieller und daher oftmals leichter zu realisieren. Den Robotern werden hier in der Regel weit weniger komplexe Fähigkeiten abverlangt als im Servicebereich. Doch sind diese Ausstellungsprojekte deutlich spektakulärer, denkt man beispielsweise an die Performance »Exoskeleton« des australischen Medienkünstlers Stelarc. Der theatralische Effekt lässt sich jedoch auch zur Darstellung und Vermittlung von anderen Inhalten nut-

zen. Auf der »Sieben Hügel«-Ausstellung in Berlin 2000 fanden mit dem Sony-Spielhund »Aibo« und dem humanoiden Honda-Roboter »P3« Technikvorführungen statt. Auch werden Roboter bisweilen zur Produktpräsentation verwendet. Beispielsweise bewegte auf der Mailänder Möbelmesse 1999 ein Knickarmroboter Stühle für die Firma *Kartell*. Für solche und ähnliche Anwendungen sind Industrieroboter gut geeignet, da sie beliebige Objekte in fast jede Position im Raum bewegen und ihnen dadurch eine interessante Dynamik verleihen können.

Für die Verwendung von Robotern im Museum scheinen zwar viele Möglichkeiten auf, doch ist der praktische Erfahrungsschatz bisher eher gering. Hierbei spielt auch eine große Rolle, dass bei selbstgesteuerten Einsätzen im Raum viele schwer zu kalkulierende Risiken berücksichtigt werden müssen. Da ihre Aktionen letztendlich mit unserem Repertoire von Verhaltenserwartungen kaum zu berechnen sind, löst man diese Probleme, indem man ihre Beweglichkeit extrem reduziert, wie im Fall der Serviceroboter, oder man trifft äußere Sicherheitsvorkehrungen wie Absperrungen, Lichtschranken oder ständiges Wachpersonal.

Über die genannten praktischen Aspekte der Verwendung von Robotern im Museum hinaus ist noch eine wesentliche Erfahrung zu berücksichtigen: Heutzutage sind kaum Szenerien mit Robotern denkbar, ohne dass die Maschinen auf sich selbst verweisen. Besucher werden auf grundlegende Fragen gestoßen – was Roboter sind, welche Entwicklungen stattfinden und welche Konsequenzen in der Zukunft daraus hervorgehen könnten. Bisher verläuft die Roboterentwicklung unauffällig, aber rasant in Spezialistenkreisen. Vergleichbar der Entwicklung der Massenmedien, die die heutigen Bedingungen gesellschaftlichen Lebens und seiner Realitätsdefinitionen maßgeblich bestimmen, könnte zukünftig eine Roboterkultur entstehen, die verschiedene gesellschaftliche Bereiche nach und nach durchdringt. Insofern lenkt der gegenwärtig beobachtbare experimentelle Einsatz von Robotern im Museum die Aufmerksamkeit auch immer auf die kulturellen Aspekte dieser Technologie und erlaubt das frühzeitige Nachdenken. Mit der zukünftig zu erwartenden selbstverständlichen Anwesenheit von Robotern im menschlichen Umfeld wird sich auch die Wahrnehmung dieser Maschinen im Museum verändern.

Anmerkungen

- 1 Siehe auch die Linklisten auf der Website *www.robotlab.de*.
- 2 Derzeit findet man z.B. im Museum für Post und Kommunikation in Berlin Serviceroboter im Ausstellungsbereich (vgl. Graf et al. 2000 sowie Schraft/Schmierer 1998).

Werkverzeichnis von robotlab

Februar 2000: »aesthetics and power«, öffentl. Experimentierlabor, ZKM Karlsruhe.

Juli 2000: »in memoriam gene kelly«, Performance, IWKA-Hauptversammlung, Stadthalle Karlsruhe.

September 2000: »Roboter im musealen Kontext«, Workshop, int. Fachtagung »MuseumsTheater«, Badisches Landesmuseum, Karlsruhe.

September 2000: »home positions«, Installation, KUKA-Hausmesse, Augsburg.

November 2000: »empathizer«, Installation, Hygienemuseum, Dresden.

Dezember 2000: »convergence homMach«, Installation, Festival »interférences«, Belfort.

Januar 2001: »juke_bots«, Soundinstallation, Staatl. Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe.

April 2001: »spirograph«, Installation, Hannovermesse, Hannover.

Juni 2001: »juke_bots«, Soundperformance, Sonar Festival, Barcelona.

Kontakt:

robotlab/Dr. Jan Zappe
 ZKM|Zentrum für Kunst
 und Medientechnologie
 Lorenzstraße 19
 76135 Karlsruhe
 E-Mail: zappe@robotlab.de
<http://www.robotlab.de>

Die Rolle des Schauspielers im MuseumsTheater

OLIVER KLAUKIEN / MARKUS A. NIEDEN

Die Arbeit des Schauspielers in Museen erfordert auf Grund des besonderen Spielortes ein eigenes methodisches Repertoire. Im Workshop wurden Spielarten der Schauspielkunst gezeigt, die sich bei ihren Aufführungen auf der Museumsbühne bewährt haben. Neben den Besonderheiten bei der Darstellung historischer Persönlichkeiten, die einen Anspruch von Authentizität in der Rollenarbeit erfordert, sind es insbesondere Fertigkeiten wie Improvisationsgeschick und Flexibilität, die zum kommunikativen Austausch mit den Museumsbesuchern befähigen. Auch wurde der Begriff »Bildungsauftrag« durchleuchtet und es wurden verschiedene mögliche Wege der Projektplanung und -durchführung besprochen.

Theater im Museum zeichnet sich dadurch aus, dass ein Bildungsauftrag von der Wissenschaft an die Theatergruppe weitergegeben wird. Die Schauspieler sollen den Besuchern aus einer vergangenen Zeit unterhaltend berichten und dabei möglichst Authentizität bewahren. Im Zusammenspiel mit Exponaten werden sie quasi als Vehikel zum Transport von Gedanken und Emotionen von Personen aus vergangenen Epochen eingesetzt, um dabei ein möglichst komplexes Geschichtsbild zu vermitteln. Dabei sollen sie mit schauspielerischen Mitteln versuchen, eine Brücke von der Wissenschaft zu den Museumsbesuchern zu bauen und als Vermittler zu wirken.

Der Workshop sollte auf die spezifische Situation des Schauspielers an der »Besucherfront« eingehen, wobei unser Beitrag auf die Besonderheiten des Spiels im Museum abstellte. Dabei konzentrierten wir uns auf Rollenarbeit an historischen Persönlichkeiten, Präsenz auf der Bühne und verschiedene Möglichkeiten der stilisierten Darstellung von historischen Ereignissen.

Das Museum als Schauspiel- und Publikumsbühne

Eine der wichtigsten Erfahrungen während unseres Einsatzes in Ausstellungen, insbesondere während der ca. 370 Aufführungen zur Landesausstellung »1848/49. Revolution der deutschen Demokraten in Baden« war, dass wir mit den schauspieltechnischen Möglichkeiten des Bühnenschauspiels nur unzureichend arbeiten

Abbildung 9: »Historische Personen« spielen historische Ereignisse



Bäuerin Josepha und Schneider Zwickel alias Julia Worm und Oliver Klaukien zeigen, was sie von der Steuerreform anno 1848 halten.

konnten. In der Regel wurde zwischen den Besuchern gespielt, was zu unserer eigenen (positiven) Überraschung dazu führte, dass die Zuschauer begannen, selbst mitzuspielen. Gerade »antiquierte« Themen der Revolution wie soziale Gerechtigkeit, progressive Versteuern und Frauenrechte führten, noch dazu im Jahr der Bundestagswahl 1998, zu lebhaften Diskussionen unter den Zuschauern und Spielern. Der Kollege, der in der Rolle des Polizeispitzels den Metternich'schen Unterdrückungsapparat darzustellen hatte, war z. T. nicht nur Pöbeleien, sondern auch (zum Glück gespielten) Handgreiflichkeiten des Publikums ausgesetzt. Was für jede Bühneninszenierung ein Albtraum ist, stellte sich als Glücksgriff für die Ausstellungsmacher heraus, die an einer lebendigen Reflexion des Themas durch die Zuschauer interessiert waren.

Die Verschiedenheit der Besuchergruppen erforderte ebenfalls einen flexiblen Umgang mit dem Autorentext und der Inszenierung: Busladungen von Schulklassen haben andere Rezeptionsgewohnheiten als Firmenleiter und ihre Angestellten beim Betriebsausflug; die Mitglieder des ortsansässigen Blindenvereins konnten durch das Berühren unserer Kostüme und Requisiten mehr Erfahrungen mit nach Hause nehmen, als wir je durch Gesten hätten

vermitteln können. Aus diesen und anderen Anforderungen entstand die Notwendigkeit, einen eigenen schauspielerischen Stil zu entwickeln.

Das Schauspiel im Museum erfordert demnach einen hohen Grad an Improvisationsfähigkeit und Flexibilität, aufeinander eingespielte Akteure und etwas, was ich als Ensemblegeist bezeichnen möchte: die Bereitschaft, sich gegenseitig als Schauspieler zu unterstützen, sich »die Bälle zuzuwerfen« und dabei noch immer die Gesamtwirkung der Darstellung im Blick zu behalten. Schranzentum ist Gift im Ensemble. Ein Schauspieler des Typs »Einzelkämpfer«, der am liebsten *gegen* seine Kollegen um die Wette spielt und um die Gunst des Zuschauers buhlt, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Er blockiert sich damit in seiner Leichtigkeit und Improvisationsfähigkeit und verliert den Kontakt zu Publikum und Kollegen.

Reanimation historischer Persönlichkeiten

Die Rollenarbeit des Schauspielers in der Geschichtsdidaktik ähnelt in einigen Gesichtspunkten der methodischen Arbeit eines Historikers: Er versucht, die historische Gestalt, die er zu spielen hat, zu rekonstruieren. Anhand einer großen Anzahl von Daten und Fakten (Quellenstudium) erschafft er sich ein möglichst differenziertes Bild über die Person (Modellbildung) und versucht, es im Probenverlauf und während der Aufführung auf seine Stimmigkeit im Beziehungsfeld zu den anderen Charakteren zu überprüfen (Hypothesentest). Er ist im Rahmen des Bildungsauftrages des Museums zu dem verpflichtet, was in der Wissenschaft als »Wahrheit« bezeichnet wird, d. h., er verpflichtet sich einer historischen Authentizität. Das schränkt ihn zwar in seiner künstlerischen Freiheit ein, vermittelt ihm aber gleichzeitig Menschenkenntnis und, durch die Reflexion auf seine eigene Biographie, ein gutes Stück an Selbsterkenntnis.

Natürlich fokussiert der Schauspieler beim Biographiestudium auf ganz andere Dinge als der Historiker. Durch ein analytisches und empathisches »sich in die Person hineinversetzen« versucht er, die Wesenszüge eines Menschen zu erkennen und nutzt dabei einen ganz eigenen differenzialdiagnostischen Schlüssel: Wie ist die Gestalt körperlich, zeitgenössisch und privatbiographisch geprägt worden? Welche inneren Impulse bewegten den Menschen? Wovor hatte er möglicherweise Angst? Was für ein Naturell entspricht ihm am ehesten, ist er zum Beispiel eher cholerisch oder

phlegmatisch, rigide oder hysterisch? Was für »Ticks« sind überliefert? Welche Brüche zeigt der Charakter in seinen Handlungen? Was ist seine Liebesspeise? Weitere Daten zur Rollenarbeit kann der Mime den Verhaltensregeln der jeweiligen Epoche entnehmen. Auf der Grundlage einer klar verankerten Rollenarbeit und im Zusammenspiel mit dem Wissen über die historischen Ereignisse stellt sich der Schauspieler souverän dem wissenshungrigen Publikum und verlässt auch einmal den Pfad der festgelegten Inszenierung.

Die rettenden Helfer im Ozean der Menschenmenge

Wichtig erscheint uns auch, was wir Schauspieler als »Bühnenpräsenz« bezeichnen. Die zufällige Ansammlung von Menschen in Ausstellungsräumen zu einem Publikum zu machen, ist immer eine schwierige Sache. Wir müssen ihnen schon etwas anbieten, was über die reine Wissensvermittlung hinausgeht, z. B. eine Atmosphäre, in die sich der Besucher gern hineinbegibt, den Klang eines Liedes oder Gedichtes, ein Mitreißen in eine Emotion, eine ausgebildete und deutlich artikulierende Stimme etc. Einer der größten Fehler ist es aber, sich einen Zuschauer zu irgendeiner Aktion einfach aus dem Publikum zu ziehen. Der Besucher muss angezogen und nicht eingesammelt werden.

Zur Erzeugung von Atmosphäre und Präsenz gibt es zahlreiche schauspieltechnische Mittel. Wer allerdings versucht, sich mit der entsprechenden Literatur – von Tschechow bis Strasberg – einzuarbeiten, wird feststellen, dass nur sehr wenig Übereinstimmung darüber besteht, wie Bühnenpräsenz zu erzeugen ist. Hier ist die Regie aufgefordert, neben einem breiten Spektrum von schauspieltechnischen Kenntnissen auch Experimentierfreudigkeit zu zeigen, denn letztendlich gilt immer: Erlaubt ist, was gefällt.

Die Raumbezogenheit von Stimme und Bewegungen, Körperhaltungen, Rhythmik der Sprache und organischem Spiel, um nur einzelne Punkte zu nennen, erleichtert den Umgang mit großen Menschenansammlungen. Inszenatorische Tricks wiederum helfen, komplizierte und schwer darstellbare Ereignisse in das Schauspiel einzuflechten. Historische Schlachten z. B., bei denen Hunderte von Menschen sterben, lassen sich mit einer Kleinstbesetzung von Schauspielern kaum original stellen. Zum Handwerkszeug jedes Schauspielers, auf der Bühne wie im Museum, gehört das Vermögen, auf naturalistische Darstellungen zu verzichten und Szenen vor dem inneren Auge des Zuschauers ablaufen lassen zu

Abbildung 10: Oliver Klaukien mit TeilnehmerInnen des Workshops



können. Er benutzt dazu Metaphern und zeigt eher das »wie« als das »was«; den Rest besorgt die Imaginations- und Assoziationsfähigkeit des Betrachters. So kann er z.B. zur Darstellung von Kriegsgewalt ein einstudiertes Repertoire an kleinen Stunts nutzen, das die Leidenswege der Opfer umschreibt. Ein Walzer kann zum Festball werden oder ein passendes Gedicht lyrisch-umschreibend von einer Szene in die andere überleiten.

Zum Schluss noch ein Tipp für diejenigen, die täglich mehrere Auftritte zu meistern haben: trotz aller Auszehrung nicht die Leichtigkeit im Spiel verlieren, gut mit sich selbst umgehen und die Freude an dem, was man tut, nicht verlieren. Die einzelnen Mitglieder des Ensembles, dazu zählen selbstverständlich auch Regie,

Texter und Dramaturgen, brauchen die Unterstützung und Hilfe der Gemeinschaft.

Der Schauspieler als integraler Bestandteil des Ausstellungswesens

Anhand dieser Beschreibungen wird deutlich, dass eine erfolgreiche Realisierung von MuseumsTheater in vielen Händen liegt. Hier sei dazu aufgerufen, mit allen Beteiligten schon in der Planungsphase interdisziplinär zusammenzuarbeiten. Wissenschaftler, Museumspädagogen, Regisseure, Autoren, Dramaturgen und Schauspieler haben ein gemeinsames Ziel, aber verschiedene Erfahrungsbereiche. Hier zeigt sich, wie in vielen anderen Sparten des freien Theaters auch, dass nur Teamarbeit eine kontinuierliche Qualität und einen reibungslosen Ablauf eines Projektes garantiert.

Der Workshop hatte leider, auf Grund der knapp bemessenen Zeit, nur einen kleinen Einblick in unsere Arbeitsweise geben können. An dieser Stelle möchte ich sagen, dass unsere Art und Weise, auf der Museumsbühne zu spielen, aus ganz eigenen und subjektiven Erfahrungen herrührt. Wir wenden schauspieltechnisches Handwerk zwar an, verwerfen aber auch wieder Grundregeln der Kunst, um eigenen kreativen Entdeckungen Raum zu geben. Die oben genannten Arbeitsweisen sollen also bitte nicht als eine Art »Regelwerk zur Durchführung von Museumstheatralik« verstanden werden.

Dennoch beraten der Theaterpädagogische Dienst und die Theaterwerkstatt Heidelberg auf Grund ihrer langjährigen Erfahrungen mit Schauspiel im Museum auch Fremdprojekte anderer Gruppen und Museen (vgl. dazu auch den Beitrag von Wolfgang Schmidt in diesem Band S. 161). Die Beratungen beziehen sich dabei nicht nur auf inszenatorische, dramaturgische und schauspieltechnische Fragen, sondern wir sind auch immer wieder Ansprechpartner für Vertragsrecht, Kostenkalkulation, Projektplanung und Durchführung.

Obwohl der Aufgabenbereich MuseumsTheater in der Museumslandschaft Deutschlands noch ein Mauerblümchendasein fristet, sehen wir als Schauspieler ein großes Potenzial darin, nicht nur der Unterhaltung zu dienen, sondern auch für die wissenschaftliche Vermittlung zu arbeiten. Es ist aber noch einiges an Aufbauleistung zu bewerkstelligen, bis wir uns, wie in anderen europäischen Ländern, institutionalisiert haben. Zum Beispiel ist der Begriff des »*médiateur scientifique*« in Frankreich eine klar umrissene Berufs-

bezeichnung. Ob Schauspieler verbeamtet werden wollen oder nicht, ist ihnen selbst überlassen, und ob sie als Patentrezept gegen schlecht besuchte Ausstellungen einzusetzen sind, ist mehr als zweifelhaft. Dennoch hoffe ich, da auch ich wiederholt Museen besuche, auf eine zunehmend lebendige Vermittlung von Wissen.

Kontakt:

Oliver Klaukien
Rheinhäuserstraße 11a
68165 Mannheim
Tel. (01 72) 6 32 52 94

Markus A. Nieden
Theaterwerkstatt Heidelberg
Klingenteichstraße 6c
69117 Heidelberg
<http://www.theaterwerkstatt-heidelberg.de>

**Literarische Kunstreise in der
Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe**

ANNE REUTER-RAUTENBERG

Die literarische Kunstreise verbindet Literatur, Kunst und lebende Bilder. Sie wird für den Literaturunterricht der 11. und 12. Klassen angeboten. Absicht ist, Zusammenhänge inhaltlicher und stilistischer Art zwischen Kunst und Literatur bewusst zu machen.

Zur Vorbereitung des Unterrichts ist eine enge Zusammenarbeit zwischen Schule und Museum notwendig. Die Auswahl der Texte erfolgt in den meisten Fällen durch den Lehrer, andernfalls macht das Museum Vorschläge.

Während des Unterrichts im Museum werden die vorgesehenen Gemälde gemeinschaftlich von der Klasse betrachtet und, angeleitet vom Lehrer, auf ihre stilistischen Eigenheiten hin untersucht. Nach der Bildbetrachtung wird der vorbereitete literarische Text gelesen, anschließend interpretiert und mit dem Gemälde in Verbindung gesetzt.

Zum Schluss folgt die Vorbereitung zu den »lebenden Bildern«. Die Schüler schlüpfen in Kostüme, umgeben sich mit entsprechenden Requisiten und posieren als lebendes Bild vor dem Gemälde. Der zugehörige Text kann noch einmal gelesen werden. Vor allem das Stellen der lebenden Bilder belebt den Unterricht und wirkt sehr beeindruckend auf die Schüler.

Abbildung 11: Literarische Kunstreise



Kontakt:

Dr. Anne Reuter-Rautenberg

Staatliche Kunsthalle

Karlsruhe

Postfach 11 12 53

76062 Karlsruhe

Tel. (07 21) 9 26-33 70

Die Kunst, im Museum Theater zu spielen – das Handwerkzeug

WOLFGANG G. SCHMIDT

Der Workshop soll ein theaterpädagogisches Handwerkszeug vorstellen, das die praktische Anwendung unterschiedlicher Ansätze von MuseumsTheater vermittelt:

- Mitmachtheater als spielerische Animation
- Darstellendes Spiel
- Schauspielführung
- Professionelles Theater im Museum

Es waren 24 Teilnehmer anwesend, die, um erst einmal anzukommen, sich in einem großen Stuhlkreis setzen konnten. Mit kurzen Einzelgesprächen empfing ich die Teilnehmer und begann, sie zu interviewen, was sie erwarten. Ein Großteil wünschte sich, etwas über praktische Methoden der Spielhinführung zu erfahren. Ein weiterer Teil interessierte sich für Möglichkeiten, wie man Schulklassen zu einer längerwährenden Aufnahmebereitschaft und zur aktiven Auseinandersetzung mit den Themen und Objekten des Museums führen kann.

Moderation und Anleitung

**»Ein Mensch bewegt sich im Raum und jemand schaut zu.
Das ist Theater.« (nach Peter Brook 1994)**

Theater im Museum beginnt nicht erst dann, wenn eine Gruppe spielt, sondern mit und bei der anleitenden Person selbst. Für den Beginn einer Darbietung heißt das, sich erst einmal der Lage, in der ich mich befinde und der Merkmale und Mittel – Körpersprache, stimmliche Modulation, aber auch eigene Schwächen – bewusst zu werden. Demnach sehen wir bereits die anleitende Person in einer Rolle mit bestimmten Aufgaben. Ob diese Rolle von einer Führungsperson oder einem Schauspieler ausgeführt wird, bleibt sich gleich. Ziel ist es, anhand verschiedener Wege das Konzentrationsniveau einer Gruppe zu steigern. Dabei sollte der anleitenden Person bewusst sein, dass es nicht ausreicht, sich vor eine Gruppe zu stellen und die Führung bzw. den Workshop zu eröffnen, als sei dies ein Privatgespräch. Ohne darauf zu achten, wie ich wirke und wie ich Wirkung erziele, bewirke ich in der Regel nur sehr wenig.

Jeder kann eine natürliche Ausstrahlung erlernen und spielerische Elemente in seine Darbietung mit einbeziehen, anstatt mit Raffinesse oder Angst anzuleiten. Ebenfalls bemerken wir zu Beginn einer Anleitung nur bedingt den Spannungszustand einer Gruppe oder die im Raum vorherrschende Atmosphäre. Wenn Sie mit Ihrer Darbietung (sei es eine Führung, ein Vortrag, eine spielerische Animation oder eine Inszenierung) einen Spannungsbogen gestalten oder das Thema begeisternd vermitteln wollen, ist es ratsam, eine Atmosphäre zu schaffen und eine Stimmung vorzubereiten, die Sie für eine optimale Darstellung benötigen. Zum Beispiel: Ist der Raum relativ dunkel, strahlen Sie Helligkeit aus; ist der Raum relativ groß, strahlen Sie durch Blickführung und körperliche Botschaften aus, wo sich das jeweilige Raumzentrum (Punkt der Konzentration) befindet. Um sein Ziel zu erreichen, muss ein Schauspieler sich aus den alltäglichen Verhaltensweisen herauswandeln und sein Handwerkszeug so einsetzen, dass er sämtliche Stimmungen und Gestaltungsmomente bewegt und somit keine Brüche entstehen. Auch wenn plötzlich Dinge passieren sollten, die nicht zur Gesamtatmosphäre der Darbietung gehören, versucht der Schauspieler in seiner Rolle zu reagieren. Er schafft eine (Arbeits-) Atmosphäre und baut diese auch für den weiteren Erhalt der Konzentration aus, anstatt sie mit Ablenkungen zu schwächen.

»Ein Theaterpädagoge spielt mit sich, für andere, mit anderen.« (Felix Rellstab 2000)

Theater will erreichen, dass Unsichtbares sichtbar wird und dass das Unsichtbare mit den verschiedensten Mitteln persönlicher Ausdrucksmöglichkeiten transportiert wird. Im Theater lernen wir, dass durchaus alles darstellbar ist und damit ganzheitlich erfahrbar wird. Erinnern Sie sich, was Sie als Kind im So-als-ob-Spiel alles verkörpert haben? Bestandteil von MuseumsTheater können Geschichten, Exponate und Eigenschaften sein, aber auch Fähigkeiten, wie zum Beispiel die zu begeistern. Will ich im Theater eine Eigenschaft verkörpern, muss ich diese anhand einer inneren und einer äußeren Handlung in Bewegung umsetzen. Dazu muss ich wahrnehmen, in welcher Lage ich mich befinde und wie ich diese anhand von Bewegung in Verbindung mit einer inneren Haltung (Motiv, Vorstellung, Emotion u. a.) der gewünschten Situation anpasse. Nicht zuletzt sollten die Teilnehmenden von Anfang an wissen, auf welche Art und Weise ich mit ihnen in Kontakt treten werde, wo ich sie abhole und wo ich sie hinführen werde. Wie beginne

ich mit einer Gruppe, die ich noch nicht kenne, um eine *gemeinsame* schöpferische Ausdrucksgestaltung zu erfahren?

Spielmethoden

Aufwärmphase

Das Theaterspiel mit Laien sollte anhand einer Aufwärmphase gut vorbereitet sein. Die Eigen- und die Fremdwahrnehmung muss sensibilisiert und die psychophysische Ausdrucksmöglichkeit bewusst verstärkt werden. Spielbereitschaft entsteht bei den Teilnehmern nur dann, wenn sich Offenheit, Fantasie und Ausdrucksfreude in der Gruppe bewertungsfrei entwickeln können.

Folgende Übungen sind als Einstieg in das Mitmachtheater oder in das Darstellende Spiel in leicht abgewandelter Form mit jeder Altersgruppe ab acht Jahren möglich. (Laien mögen denken, dass es in den öffentlichen Räumen eines Museums für unbeteiligte Besucher zu laut werden könnte. In den meisten Fällen wurden allerdings keine Störungen beklagt.)

Die Gruppe steht im Kreis. Alle beginnen in die Hände zu klatschen. Ich erläutere anhand des Zusammenklatschens der Hände den Begriff Ausdruck (Aus und Druck): Jede Bewegung folgt einem inneren Impuls, also einer Innenbewegung, die wir praktisch verdeutlichen, indem wir gemeinsam die Hände vor dem Körper zusammenführen, die Hände und die Arme am Körper vor- und hochbewegen und mit bereits ausgestreckten Armen zielgerichtet und dynamisch in die Hände klatschen. Nun klatsche ich zu meinem Partner zur Linken und richte den Klatschimpuls direkt in seine Augen. Es entsteht ein ausdrucksstarker Kontakt mit meinem Nachbarn, der sogleich dieselbe Handlung an seine Nachbarin weitergibt. So setzt sich der Klatschimpuls im Kreis fort, bis er wieder bei mir ankommt. Ich mache darauf aufmerksam, dass sich alle ersichtlich unterschiedlich und individuell ausdrücken. Der Klatschkreis beginnt erneut. Er wird nicht mehr unterbrochen. Das Klatschen wird immer schneller weitergegeben, bis die Dynamik aller Teilnehmenden sehr ausdrucksstark ist. Nun wird das Klatschen in die andere Richtung fortgesetzt. Es wird also rückwärts geklatscht und häufig ist es so, dass die Ausdruckskraft erheblich schwächer ist als beim vorherigen (Vorwärts-)Klatschen. Es haben sich alle an die Richtung und an ihren Nachbarn gewöhnt. Nach einer Minute kann jede/r die Richtung ändern, wie es behagt, nur dynamisch soll

es bleiben. Wir entdecken eine gesteigerte Ausdrucksfreude aller Beteiligten. Wir nehmen etwas Text dazu und sprechen – während wir mit dem Klatschspiel weitermachen – die Wörter »Ja« oder »Nein«. Es entstehen spannende Szenen nur auf Grund der Wechselwirkung und der unterschiedlichen Verhaltensweisen. Jemand klatscht plötzlich und hebt dabei die Stimme an und sagt mit dem Körper vordringend »Nein«, der Nachbar zur rechten Seite gibt erst nach einem kurzen Zögern ein senkendes »Ja« an diese Person zurück. Alle lachen. Die Ausgangsperson gibt ein kräftiges »Ja« an die links platzierte Person ab, und die gibt einen kräftigen schnip-pischen Klatschimpuls an die Ausgangsperson (die in der Mitte zwischen den beiden Antagonisten steht) zurück. Alle schauen gebannt zu, lachen oder reagieren erregt. Was passiert da? Der Klatschimpuls wird nicht mehr wie zuvor im Kreis weitergegeben. Drei Personen kommen ins Spiel. Sie agieren und reagieren aufeinander. Eine Improvisation entsteht. Wir stoppen die Übung ab, um zu erklären, dass das Ergebnis des Spiels ein praktisches Beispiel für die Entstehung des Dramadriecks ist. Der Protagonist in der Mitte, zwei Antagonisten links und rechts positioniert. Ein Spiel entsteht. Da wir keine weiteren Wörter, außer »Ja« und »Nein« benutzt haben, ist es interessant zu sehen, dass allein schon das Hin- und Herspiel, Aktion – Reaktion, Zug um Zug alle Beteiligten und auch das Publikum bannen kann. Es entstehen kleine Geschichten anhand einer sehr einfachen Darstellung. Hier könnten bereits konkrete Themen eingefädelt werden (z. B. Revolution, die alten und die neuen Götter, die Reibung zweier Farben, ein dialektisches Thema u. v. a.).

Experimentierphase

Nun spielen wir! Alle teilen sich zunächst in zwei Gruppen auf, dann in drei und in vier, bis zu dritt mit dem vorherigen Klatschspiel (Ausdrucksimpuls) improvisiert wird. Es entsteht eine Fülle von kleinen Szenen. Nach ein bis zwei Minuten kommen wir wieder im großen Kreis zusammen. Das Klatschspiel wird ein paar Sekunden fortgesetzt, um im großen Kreis die ursprüngliche Dynamik wieder zu erleben und dann abgewandelt, indem ich an meinen Nachbarn und allen weiteren im Kreis Rollen verteile. Diese Rollen können mit dem Ausstellungsthema zu tun haben oder sich auf fik-tive Themen und Objekte beziehen. Zum Beispiel: Ein Teilnehmer verkörpert einen Toaster mit einem Design der 1950er Jahre, eine Teilnehmerin eine antike griechische Vase, eine weitere Person

eine mittelalterliche Skulptur und jemand anders ein Gemälde oder einen Bildausschnitt Kandinskys. Alle weiteren im Kreis suchen sich ein Exponat oder ein Thema aus der aktuellen Ausstellung ihres Museums aus und stellen dieses dar. Nun reagieren und agieren wir in den unterschiedlichsten Rollen. Das Klatschen hat sein Ziel erreicht, nämlich dass alle ausdrucksstark spielen. Insofern können wir jetzt auf das Klatschen verzichten und beginnen, mit den Methoden der Improvisation die unterschiedlichsten Reaktionsmöglichkeiten des Exponats spielerisch auszuprobieren.

Aktionsphase

Das Spiel wird nun nicht mehr im Kreis fortgesetzt, sondern in Paaren. Die Partner stellen Zug um Zug (Aktion – Reaktion oder Frage – Antwort) das Exponat sehr expressiv dar. Das heißt, Person A bewegt sich ca. acht Takte und stoppt ab, dann Person B, die nach ca. acht Takten ebenso abstoppt. Dann wieder Person A. Es wird im Wechselspiel improvisiert. Die Paare stellen nun ihre jeweiligen Exponate, deren Eigenschaften oder Geschichten ohne Wort und Sprache dar. Ein paar Sekunden später soll die Biographie des Exponats verkörpert werden. Wir schauen hinter die Fassade des Exponats und sehen zum Beispiel, unter welchen Umständen es entsteht und wie es in den unterschiedlichsten Situationen reagiert. Nach einem kurzen Vorspiel werden weitere Varianten erprobt. Je nach Exponat, Thema oder Schwerpunkt des Museums sehen wir eine Vielzahl an Darstellungsmöglichkeiten. Es wird gelacht, gestaunt und applaudiert. Wir reflektieren darüber, wozu diese Übungen verwendet werden und wo sie hinführen können. Wir stellen fest, dass diese Übungen variabel eingesetzt werden können und die Teilnehmer dazu animieren, fast jedes Thema kreativ zu behandeln. Situativ kann mit Tempowechsel in Zeitlupe oder betont rhythmisch verfahren werden.

Standardübungen

Führen und Folgen

Für das Mitmachtheater sind Führen- und Folgenübungen das A und O einer methodischen Spielhinführung. Führen und Folgen heißt, dass sich beispielsweise Paare miteinander bewegen und sich dabei spiegeln oder neben- bzw. hintereinander in Bewegung schattieren. Sind sich die Teilnehmer absolut fremd und äußern

Abbildung 12: »Ein Mensch bewegt sich im Raum und jemand schaut zu. Das ist Theater.« Wolfgang Schmidt bei der Arbeit



eine gewisse Scheu, Nähe zum Partner zu entwickeln, beginnen wir mit Übungen, die eine gewisse räumliche Distanz bewahren. Es können in diese Übungen, die der Spielhinführung dienen, die unterschiedlichsten Themen einfließen. Es werden gleichzeitig eine antike mythologische Geschichte und weitere abstrakte Themen dargestellt. Eine Gruppe mit sieben Teilnehmern stellt eine Hälfte eines Gemäldes dar und fordert die zuschauenden Teilnehmer auf zu erraten, wie die zweite Hälfte aussehen könnte. Die Zuschauer teilen sich zuerst verbal mit, müssen dann allerdings die zweite Hälfte des Gemäldes auch körperlich darstellen. Die Teilnehmer bewegen sich nun freier, das heißt ohne detaillierte Vorgaben der Anleitung. Sollte sich eine Person dabei nicht wohl fühlen, können folgende Aufgaben helfen, wieder in das Spiel zu kommen:

- Bewegungsabläufe mit einem deutlichen Raumbezug (Oben, Mitte, Unten),
- Führen und Folgen: Die »unsichere« Person folgt einer »bewe-

gungssicheren« Person als Schatten und macht die Bewegungen der ersten Person nach,

- Führen und Folgen mit drei, vier oder mehreren Teilnehmern.

Als nächstes stellen wir uns in einer Formation mit vier Personen auf, Sternformation genannt. Eine Person steht vorne und bildet den führenden Kopf. In der Anleitung mit Kindern bedarf es in der Regel einer bildlicheren Sprache. Insofern können wir auch Vogelkopf sagen. Zwei Personen stellen sich einen halben Meter hinter der führenden Person auf und bilden jeweils den rechten und den linken Flügel. Die vierte Person stellt sich an das Ende. Wir können auch vermitteln, dass die vier Personen einen Vogel, ein Kreuz, ein Pluszeichen oder ein Karo darstellen. Drei Personen folgen immer mit demselben Abstand (ein halber Meter) einer führenden Person. Die vordere Person beginnt mit freien Bewegungen zu führen. Sie kann nach einer Weile und nach eigenem Ermessen die Führung durch eine Vierteldrehung an ihren Partner abgeben. Der ehemalige Flügel wird durch die Richtungsänderung zum führenden Kopf der Formation und bestimmt nun das Geschehen. Nachdem die Übung bekannt geworden ist, kann die Gruppe die strukturierte Formation langsam auflösen. Die Gruppe bleibt jedoch als Gruppe zusammen. Die Führung kann für eine Weile unbestimmt bleiben, muss aber in der Regel spätestens bei Unklarheiten wieder von einer Person übernommen werden. Nun kann eine Aufgabe verteilt werden, die anregt, ein Thema oder ein Objekt zu verkörpern. Das Ergebnis der Gruppenimprovisation zeigt, dass bereits die Raumebenen unterschiedliche Darstellungsmöglichkeiten ergeben. Die nach unten gerichteten Bewegungen führen uns in schwere oder auch emotionale Situationen, wobei die nach oben gerichteten Bewegungen etwas Göttliches oder sehr Leichtes vermitteln.

Die Gruppen erhalten eine weitere Aufgabe, nämlich sich vorzustellen, in unterschiedlichen Landschaften zu improvisieren. Eine Bewegungslandschaft zum Beispiel in der Antike, die nächste Gruppe im Mittelalter, eine weitere im 19. Jahrhundert und eine vierte Gruppe in der heutigen Zeit. Nach einigen Minuten entsteht ein vielseitiges und spannendes Szenario. Daraufhin werden kurze Texte an jede Gruppe verteilt. Eine Gruppe erhält Dialoge unterschiedlicher Personen aus der »Revolution 1848/49«, eine weitere Texte über »Goethes Naturbetrachtungen«, die dritte Gruppe er-

hält Texte aus »Antike Lebensarten« und eine weitere Gruppe beschäftigt sich mit dem Expressionisten »Kirchner«. Anhand der oben beschriebenen Methoden können sich alle Gruppen in eine improvisierte Szene einarbeiten, die nach einer Probe von ca. zehn Minuten vorgespielt wird.

Tableau und Aufstellungen

Generell ist die Methode des Stellens sehr effektiv. Überall ist es möglich, für einen Moment ein Thema oder ein Exponat für ein paar Sekunden bzw. Minuten als ein Standbild darzustellen. Dieses dargestellte bewegungslose Double eines Exponats (wir sagen auch eine eingefrorene Skulptur, Foto oder Figur) kann über die Körperwahrnehmung das Objekt oder Thema ganzheitlicher erspüren. Gleichzeitig können sich weitere Personen zu einem Tableau, Fresko oder einer Situation aufstellen. Die gesamte Gruppe ist mit involviert. Die Aufstellung kann in Bewegung übergehen und in einer nächsten abgestoppten Aufstellung (Bild) enden und wieder fortgesetzt werden. Die Bewegungsabläufe können von den Teilnehmern/innen spontan vorgenommen werden. Sollte die Übung so frei nicht funktionieren, kann eine Reihenfolge der sich bewegendenden Personen durch die Vergabe von Nummern entstehen. Erst bewegt sich Person eins, wenn diese abstoppt, Person zwei, bis sich alle wieder in einer gemeinsamen Aufstellung befinden. Dann beginnt das Bewegungsspiel wieder mit der ersten Person usw. Das Spiel kann sich als Improvisation frei entwickeln. Es ist auch möglich, bestimmte Aufstellungen (Bilder, Situationen oder Themen) festzulegen und sich dann von einer Situation zur nächsten zu bewegen. Es entsteht eine Inszenierung. Das Spiel und die spielerische Erfahrung können der anleitenden Person als Grundlage für weitere Gespräche und zur Reflektion dienen.

Abschlussgespräch

Haben Sie Mut, den Teilnehmern oder Besuchern durchaus auch Rollen zuzuteilen und geben Sie Ihrer Fantasie häufiger die Möglichkeit, das eine oder andere in die Tat umzusetzen. Im Gesprächskreis werden weitere Varianten der genannten Grundübungen besprochen und Beispiele vorgeführt, wie mit unkonzentrierten Schülern oder mit Senioren gearbeitet werden kann. Eine große Anzahl von Übungen sind auch in dem Buch »Theaterpäda-

gogik« von Felix Rellstab (2000) zu finden. Wir stellen fest, dass neben der Kenntnis einer fundierten Methodik auch ein situatives Vorgehen und ein spontanes Intervenieren notwendig sind. Der praktische Teil des Workshops hat gezeigt, dass Museumspädagogen sich durchaus ein kleines theaterpädagogisches Repertoire aneignen können. Regelmäßige theaterpädagogische Fortbildungen in Museen können die Wirkung und das Wirkungsfeld von Führungspersonen enorm erweitern und helfen, das Erscheinungsbild eines Museums qualitativ zu verbessern.

Kooperation von Museumspädagogik und Theaterpädagogik

Eine Schauspielführung mit einem Schauspieler kann in den unterschiedlichsten Variationen ausgeführt werden. Andrew Ashmore weist in seinem Beitrag darauf hin. Dass eine Schauspielführung zusammen mit einer Führungsperson möglich ist, kommt allerdings seltener vor. Im Badischen Landesmuseum Karlsruhe haben wir sehr gute Erfahrungen mit dieser Kooperation gemacht. Schauspiel und Führung sind nicht konkurrierend, sondern durchaus sehr effektiv miteinander. Besonders, wenn ein Wechselspiel zwischen der Informationsvermittlung der Führungsperson und dem Schauspiel stattfindet, erleben die Besucher eine spannende, erlebnisreiche Präsentation. Die Workshops und das Mitmachtheater werden nicht nur für Schüler und Besuchergruppen angeboten, sondern beispielsweise auch für Unternehmensgruppen, die ihre Wahrnehmung und ihr Verhaltensrepertoire erweitern wollen.

Vorspiel

Der Auftritt eines ganzen Ensembles von Schauspielern im Museum ist eine delikate Angelegenheit und setzt Erfahrung und Professionalität voraus (vgl. Wolfgang G. Schmidt 1999). Wenn sich ein Museum dazu entscheidet, ein Ausstellungsthema mit theatralischen Mitteln inszenieren zu lassen, bedarf es einer fachkundigen Beratung. Neben den darstellenden und künstlerischen sind die organisatorischen und logistischen Aspekte ebenfalls zu beachten. Ein Ensemble, das zum Beispiel in eine Ausstellung integriert ist und täglich aufführt, sollte nicht nur gut zusammenarbeiten können, sondern aus zeitlichen und gesundheitlichen Gründen müssen

die Rollen auch mehrfach besetzt sein. Eine spielerische und organisatorische Kontinuität kann ebenfalls nur so gewährleistet werden. Ein Museum ist kein Theater. Insofern ist die Zusammenarbeit mit theaterpädagogisch versierten Schauspielern effektiver. Theaterpädagogen interessieren sich neben den schauspielerischen und künstlerischen Qualitäten auch für den pädagogischen Wert einer Arbeit im Museum. Wenn das Museum nicht über einen eigenen Theaterpädagogen verfügt, ist es ratsam, mit einer erfahrenen Institution im Bereich MuseumsTheater zu kooperieren.

Kontakt:

Wolfgang G. Schmidt
 Theaterwerkstatt Heidelberg
 Abt. MuseumsTheater
 Klingenteichstraße 6c
 69117 Heidelberg
 Tel. (0 62 21) 18 14 82
 Fax (0 62 21) 18 98 50
 E-Mail: wolfgang.schmidt@debitel.net
<http://www.theaterwerkstatt-heidelberg.de>

Wieviel Erlebnis braucht das Museum?

Plädoyer für das Experimentierfeld MuseumsTheater

OTTO JOLIAS STEINER

Markus Beyr von Kraftwerk Entertainment aus Wels in Österreich und Otto Steiner aus Sarnen in der Schweiz zeigten anhand von Beispielen, wie sie in ihren Produktionen Themen in lebendige mechanische Theater umsetzen und mit diesen Mitteln breite Bevölkerungsschichten erreichen. Sie nutzen dieses Instrument, um komplexe Inhalte verständlich zu machen. Dramaturgie und Szenografie dienen dabei als zeitlicher und visueller Rahmen, in dem Bewegungselemente als Emotionsträger Inhalte vermitteln. Mit zeitlicher Distanz zum Workshop erinnert sich Otto Steiner an das eigenartige Grundgefühl, das die engagierte Diskussion bei ihm hervorrief.

Mich erstaunte die tief wurzelnde Skepsis der jungen Museumsleute gegenüber dieser Technik, die aus den Unterhaltungsparks er-

wachsen ist. Wieder einmal entlud sich die alte Diskussion um die Frage: Darf man das heilige Original inszenieren? Oder spricht das Original für sich? In unseren Beispielen schilderten wir die Erfahrung mit Themen, die weder den Sarg des Tutenchamun noch den Goldschatz der Kelten betrafen, denn wertvolle Objekte sprechen selbstverständlich für sich. Handelt es sich aber um Alltagskultur, um Themen des einfachen Lebens, handelt es sich also darum, »Restposten« aufzuarbeiten, die die Geschichte vergessen hat, braucht es eine Kontexterklärung. Es braucht eine Zuordnung und Eingliederung, das Bruchstückhafte muss in einen Zusammenhang gesetzt werden. Und diese Deutungsarbeit muss heute die Möglichkeiten nutzen, die das ganz spezielle Medium Raum bietet. Weder Lesetafeln noch Bildschirme können eine atmosphärische Gesamt-rauminszenierung ersetzen. Wir alle haben wenig Erfahrungen in diesem Bereich und sollten dieses Medium deshalb forschend ausloten. Und dabei müssen wir – und es macht sogar Spaß – weiter übers Ziel hinausschießen, um eine treffende Sprache zu finden.

In der Diskussion fand ich mich unversehens auf der Seite des »Bösen« wieder. Dabei hatte ich in den letzten zwei Jahren den Eindruck gehabt, dass sich die Diskussion um die Museumssprache aus dem Jammertal hin zur aktiven Suche nach neuen Museumsansätzen entwickeln würde. Plötzlich holte uns die unsinnige »entweder Original oder Disney«-Diskussion wieder ein. Und zwar nicht aus der Perspektive der Alten, die Pfründe zu verteidigen hätten. Die Jungen legten sich ins Zeug für Pfründe, die sie offensichtlich belegen wollen. Erstaunlich.

Mag sein, dass unsere Beispiele, die hohe Investitionen in die Vermittlungstechniken verlangen, die Diskussion prägten. Mag sein, dass die jeweilige Alltagsperspektive mit kleinen Besucherzahlen und bescheidenen Budgets nicht gegen Massenmedien wie mechanische Theater, audiovisuelle Präsentationen und spektakuläre Erlebniswelten ankamen. Mag sein, dass die Schreckensgespenster der künstlichen Erlebniswelten, die ohne Wurzeln inzwischen in jedem Bergdorf geplant werden, im Hintergrund mit-schwangen. All diese Argumente und Prägungen kann ich stehen lassen. Aber eigentlich hätte uns eine Auseinandersetzung über Qualitätsfragen interessiert: Wann sind räumliche Massenmedien dienlich, was können sie und wo versagen sie?

Ich gebe zu: Auch für mich ist es am schönsten, mit einem interessanten Führer – oder noch lieber mit einer intelligenten Führerin – alleine durch verwunschene Sammlungshinterhöfe geführt

und exemplarische Beispiele auf meine Person hin geschildert zu bekommen. Diese Erfahrung möchte ich aber am liebsten möglichst vielen Menschen zugänglich machen. Wie, ist hier die Frage, schaffen wir das?

Wie schaffen wir es, wenn wir in einer Stunde 800 Personen mit einem Thema verzaubern müssen? Geht dies und wann? Wie verhindern wir erzählerisches Fast Food?

Die Welt der Wahrnehmung hat sich definitiv verändert. Falls sich vor vielen Jahren die Besucher noch anständig hinstellten und belehren lassen wollten (was ich sehr bezweifle), dann ist das heute ganz bestimmt nicht mehr der Fall. Wenn nicht nur Spezialisten und Freunde angesprochen, sondern ganz gewöhnliche Menschen begeistert werden sollen, gilt es sie abzuholen und ins Thema hineinzubegleiten. Und dafür braucht es Phantasie, Gestaltungskraft und dramaturgisches Denken.

Ich wünsche den Museumspädagogen mehr Querdenken und mehr Mut zum Unmöglichen. Versperrt Euch den Kopf nicht damit, was alles nicht geht. Schlagt mehr geistige Purzelbäume, nicht nur, weil so das Leben gesünder ist, sondern auch, weil nur so neue Sprachformen entstehen. Plötzlich öffnen sich nämlich Türen zu ganz neuen und bisher nicht gedachten Darstellungsformen.

Kontakt:

Markus Beyr	Otto Jolias Steiner
Kraftwerk Entertainment Group	STEINER SARNEN
Maria-Theresia-Straße 49	AG für Kommunikation
A-4600 Wels	Pilatusstraße 18
E-Mail: mbe@kraftwerk.de	CH-6060 Sarnen
	Tel. +41 (4 16) 60 83 30

Praktische Methoden des Mitmachtheaters

CORDELIA VAERST

Ziel des Workshops war es zu erproben, wie sich der museumspädagogische Alltag mit einfachem theaterpädagogischem Handwerk bereichern lässt.

Die Frage, mit der Museumspädagogen in ihrem Arbeitsalltag konfrontiert werden, bezieht sich auf die Interpretation von Kunst-

werken und Objekten. Daher wählte ich das Gemälde »Die Hand« von Georg Baselitz zur Bearbeitung aus. Es hängt im Original in der Kunsthalle Karlsruhe, in der auch der Workshop stattfand. Die zur Verfügung stehende Zeit betrug 90 Minuten, davon haben wir ca. 20 Minuten für ein *warming up* zum Thema und zum gegenseitigen Kennenlernen benötigt. Diese »Erwärmungsphase« war genau auf die Zielgruppe (praktizierende MuseumspädagogInnen) zugeschnitten. In der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen kann man die Erwärmung auch weglassen.

Hiernach suchte sich jeder Teilnehmer einen Gegenstand auf dem Bild aus, den er in der ersten Person Singular – ich bin der Gegenstand – mit Hilfe der W-Fragen (wer bin ich, was bin ich, woher komme ich, wohin will ich) beschreiben sollte. Diese Beschreibung wurde dann in einem bestimmten Gefühl wiederholt. Das Ergebnis waren kurze Geschichten über die Gegenstände, die einen persönlichen Bezug zu dem Bild ermöglichten. Dieses Spiel macht Kindern ab ca. acht Jahren sehr viel Spaß.

Abbildung 13: Interpretation einer Workshop-Teilnehmerin zu Baselitz' »Hand«



Danach brachte ich noch einen theaterpädagogischen Ansatz einer Bildinterpretation ins Spiel, den man gut mit Jugendlichen machen kann: Jugendliche definieren sich häufig über das Gegen-etwas-

sein; diese Erfahrung nutze ich oft in meinen Führungen und versuche, diese Haltung in die Interpretation von Kunstwerken zu integrieren. Im Bild »Die Hand« von Baselitz geht es um Krieg und um Widerstände. Daraus ergab sich die Aufgabe, in der Gruppe Parolen zu überlegen, die aussagen sollten, wogegen das Bild stehen kann.

Das Ergebnis war: Die Teilnehmer kamen bei der Präsentation des Workshops am nächsten Tag mit einer freien künstlerischen Bearbeitung des Bildes »Die Hand« und mit ihren Parolen in den Raum gestürmt, stellten das Bild auf, setzten sich in das Forum zwischen die Zuschauer und erzählten aus der »Ich«-Position ihre Geschichten zu den einzelnen Gegenständen auf dem Bild.

Ich war selber erstaunt, welche Wirkung unser kurzer Beitrag hatte und wie es uns in 90 Minuten gelang, einen persönlichen Zugang zu dem Bild zu finden, der in der Präsentation einen erkennbaren ästhetischen Wert hatte. Das bestätigt meine Überzeugung, dass zu jeder Kunst ein persönlicher Zugang gehört, sowohl im Entstehungsprozess als auch in der Adaption des Rezipienten. Bei der Erschließung dieses Zugangs können die Mittel der Theaterpädagogik eine sinnliche Erweiterung des museumspädagogischen Repertoires bilden.

Kontakt:

Cordelia Vaerst
Am Püttkamp 58
40629 Düsseldorf
Tel. (02 11) 29 14 92 27

Tanztheater und Theater im Kunstmuseum

KARIN ROTTMANN / JÜRGEN VON SCHEMM

Um die Grenzen und Möglichkeiten der Kooperation von Kunstmuseum, Tanztheater und Theater aufzuzeigen, wurden folgende Beispiele aus dem Wallraf-Richartz-Museum in Köln und der Kunsthalle in Mannheim vorgestellt:

1. »Szenische Bildinterpretationen mit Jugendlichen«;
2. »Tanz und Skulptur«. Zeitgenössischer Tanz im Dialog mit Bild-

hauerei; und »Inspirationen«. Zeitgenössischer Tanz im Dialog mit Bildender Kunst;

3. »Ein Bild wird lebendig«. Besucher stellen die Szenerie des Gemäldes von Anselm Feuerbach: »Hafis vor der Schenke«, 1852.

Abbildung 14: Szenenbild des Schattenspieltheaters:
»Himmel und Hölle«



Szenische Interpretation einer 6. Realschulklasse zu Stefan Lochners »Weltgericht« aus dem Wallraf-Richartz-Museum, aufgeführt in der Jakulthalle der Kinderoper der Stadt Köln.

Von den vorgestellten Projekten aus Köln ist hier die szenische Interpretation des Gemäldes von Stephan Lochner »Weltgericht«, ca. 1435, im Foto dokumentiert. Die Kinder interpretierten im freien Spiel Lochners Vision »werkgerecht« in einem Schattentheaterspiel, das sie musikalisch begleiteten. Die Regie übernahm ein Theaterpädagoge.

In der Kunsthalle Mannheim wurden in den Jahren 1999 und 2000 Kooperationsprojekte mit dem Ballett des Nationaltheaters durchgeführt. 1999 wurden zu je einer Skulptur von Auguste Rodin, Ernesto de Fiori und Max Ernst mit dem Thema: »Mann«, »Frau« und »Familie« Choreographien geschaffen. Bei den drei Inszenie-

Abbildung 15: Inszenierung zu A. Feuerbach:
 »Hafis vor der Schenke«



Das Motto »Ein Bild wird lebendig« bezog sich in diesem Fall auf wechselnde Inszenierungen mit insgesamt 121 Besuchern in einer maßstabsgetreu gebauten Kulisse nach dem Bild von Anselm Feuerbach »Hafis vor der Schenke«, 1852. Die Akteure wurden jeweils ergänzt um ein professionelles Aktmodell und bei weniger als drei Personen um die passenden Schablonenfiguren, so dass bei den mit der Digitalkamera gemachten Fotos eine perfekte Bildillusion entstand. Da dem Gemälde von Feuerbach ursprünglich eine entsprechende »Inszenierung« zu Grunde lag, ist diese Aktion auch keine beliebige Indienstnahme von Kunst, sondern hinführend und verständnisvertiefend.

rungen, die um kunsthistorische Ausführungen zur jeweiligen Skulptur ergänzt wurden, stellte sich die tänzerische Interpretation eher unvermittelt dar, da das Ballett die Skulpturen vor allem als »Spielanlass« und »Kulisse« nutzte. Im Unterschied dazu handelte es sich bei den Inszenierungen im Folgejahr um bereits bestehende Choreographien des Nationaltheaterballetts mit den Titeln »Der Seiltänzer«, »Schwanengesang« und »Schamanen«. Zu den Aufführungen in der Kunsthalle wurden nun Werke der Malerei, Skulptur und Grafik präsentiert, die es ermöglichten, im Wechsel zwischen Tanz und Kunstinterpretationen inhaltliche Bezüge aufzuzeigen,

die sich vor allem beim Thema »Seiltänzer« mit Fragen von Balance und Gleichgewicht sehr anschaulich verdeutlichen ließen.

Das Programm der Museumsnacht 2000 stand in der Kunsthalle Mannheim unter dem Motto: »Ein Bild wird lebendig«. Zu diesem Thema wurde u. a. Feuerbachs Gemälde als vergrößerte Kulisse gebaut. Die Besucher konnten sich hier als Bildfiguren in bildadäquater Weise so einfügen, dass in den mit einer Digitalkamera gemachten Fotos eine verblüffende Bildillusion entstand. Wer mitspielte oder zuschaute und das Foto als Farbausdruck oder auf Diskette erwarb, um es in alle Welt zu verschicken, wird das Gemälde sicher nicht mehr vergessen.

Die Diskussionen im Workshop verdeutlichten, dass eine Kooperation von Theater- und Museumspädagogik nur dann Vorteile für die Bildungsarbeit in Museen hat, wenn Strategien genutzt werden, das Werk- und Kontextverständnis der Rezipienten für die Kunstwerke zu fördern.

Kontakt:

Karin Rottmann	Jürgen von Schemm
Museumspädagogischer Dienst	Städtische Kunsthalle
Richardtstraße 2-4	Mannheim
50667 Köln	Moltkestraße 9
Tel. (02 21) 2 21-2 41 79	68165 Mannheim
E-Mail: rottmannjak	Tel. (06 21) 2 93-64 40
@cbn.net.id	Fax (06 21) 2 93 47-64 40
	E-Mail: juergen.schemm
	@mannheim.de

Literatur zu den Workshop-Beiträgen

- Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.) (1999): *Insenzierte Geschichte(n)*, Baden-Baden: Nomos.
- Brook, Peter (1994): *Der leere Raum*, Berlin: Alexander Verlag.
- Cremer, Claudia et al. (1996): *Fenster zur Kunst. Ideen für kreative Museumsbesuche*, Berlin.
- Frei, Alfred G. (Hg.) (1993): *Friedrich Hecker in den USA. Eine deutsch-amerikanische Spurensicherung*, Konstanz: Stadler.
- Frei, Alfred G. (1999a): »Für Jubiläen mit Haut und Knochen«. In: *Kulturpolitische Mitteilungen* 86 (III/1999), S. 51-53.
- Frei, Alfred G. (1999b): »Insenzierte Geschichte(n). Bilanz der Landes-

- ausstellung ›1848/49. Revolution der deutschen Demokraten in Baden«». In: Badisches Landesmuseum (Hg.), *Inszenierte Geschichte(n). Museumstheater, Aktionsräume, Bildergeschichten, Umfragen, Baden-Baden: Nomos.*
- Graf, B./Baum, W./Traub, A./Schraft, R.D. (2000): »Konzeption dreier Roboter zur Unterhaltung der Besucher eines Museums«. *VDI-Berichte* 1552, S. 529-536.
- Menzel, Peter/D'Aluisio, Faith (2000): *Robo Sapiens. Evolution of a New Species*, Cambridge/MA: MIT Press.
- Metzger, Folker/Kindler, Gabriele (1999): *Museumspädagogik in der Landesausstellung*. In: Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.), *Inszenierte Geschichte(n)*, Baden-Baden: Nomos, S. 59-68.
- Nickel, Hans-Wolfgang/Schneegass, Christian, (Hg.) (1998): *Symposium Spieltheorie. LAG-Materialien*, Berlin: Akademie der Künste.
- Praller, Ellen/Schroth, Gertraud (1997): *Theaterspielen nach Bildern im Museum. Eine Dokumentation*, Staatliche Kunsthalle Karlsruhe.
- von Randow, Gero (1998): *Roboter – unsere nächsten Verwandten*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Reilstab, Felix (2000): *Handbuch Theaterspielen. Band 4, Theaterpädagogik*, Wädenswil/Schweiz: Stutz Druck AG.
- Schmidt, Wolfgang G./Steinkrüger, Babette (1999): »Schauspieler zeigen die Revolution 1848/49. Was können Theater- und Schauspielpädagogik in der Ausstellung leisten?« In: Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.), *Inszenierte Geschichte(n)*, Baden-Baden: Nomos, S. 69-78.
- Schraft, Rolf D./Schmierer, Gernot (1998): *Serviceroboter. Produkte, Szenarien, Visionen*, Berlin: Springer.
- Staatliche Kunsthalle Karlsruhe (1997): *Kinder im Museum. Arbeitsmaterialien für den fächerübergreifenden Unterricht im Museum Nr. 11.7. 2. Aufl.*, Karlsruhe.
- Waidacher, Friedrich (2000): »Vom Wert der Museen«. In: *Museologie Online* 2 1-20 (<http://www.hco.hagen.de/museen/m-online/00/001.pdf>).
- Werder, Lutz von (1996): *Lehrbuch des Kreativen Schreibens*, Berlin.

Ideenmarkt*

Realisierungsbeispiele von MuseumsTheater-Projekten,
präsentiert auf der Fachtagung »MuseumsTheater«**

Bühnenbildnerische Gestaltung in der Deutschen Arbeitsschutzausstellung (DASA), Dortmund

Realisierungsbeispiele (Bildpräsentation ohne Text).

Haitger M. Böken (Bühnenbildner und Ausstellungsgestalter, DASA
Dortmund)

Theater und Spektakel. Mögliche Aktivitäten im Deutschen Museum, München

Das Deutsche Museum beabsichtigt, langfristig Aktivitäten und
Veranstaltungen in Form von Theater, Shows, Performances und
Pantomime durchzuführen. Anhand konkreter Beispiele wurde ein
Überblick über die schon eingeleiteten und über zukünftig geplante
Aktivitäten gegeben.

Davy Champion (Volontär, Deutsches Museum/Abteilung Pro-
gramme, München)

* Organisation und Moderation: Udo Liebelt

** Die Angaben wurden den Selbstbeschreibungen der Projekte
entnommen.

Geschichte spielerisch. Szenen mit dem Theater »Taktik« in der Dauerausstellung des Hauses der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Bonn

Schauspieler nutzen für wenige Minuten einen Ausstellungsbe- reich als historischen Ort. Sie lassen den Alltag der 1940er Jahre, frühe Parlamentsdebatten im Deutschen Bundestag und die Seh- sucht nach Italien in den 1950er Jahren lebendig werden. Besu- cherreaktionen werden provoziert. Der Beitrag skizzierte Entste- hung und Verlauf des Theaterprojektes.

Dorothee Dennert (Museumspädagogin, Stiftung Haus der Ge- schichte der Bundesrepublik Deutschland, Bonn)

Kunstfigur »Oskar Schlemmer«

Museumspädagogisches Projekt mit Grundschulern zum Men- schenbild Oskar Schlemmers (Mensch-Maschine): Reliefs, tänzeri- sche Improvisationen, Form-Farbe-Bewegung, Kostümtanz.

Edi Keller (Kunst- und Museumspädagoge, Museumspädagogischer Dienst/ Werkstatt, Stuttgart)

Das szenographische Konzept der Deutschen Arbeitsschutzausstellung (DASA), Dortmund

Nicht die Illustration der Sammlungen, sondern die Gestaltung von Themen durch Raumbildung und -folgen bestimmt das Vermitt- lungskonzept der DASA. Anhand von Beispielen wie Elementar- räumen, begehbarem Hörspiel, Inszenierung mit Pflanzen und künstlerischen Artefakten werden neue Konzepte aufgezeigt, Büh- nenbildnerische Methoden auf Ausstellungen anzuwenden.

Dr. Gerhard Kilger (Direktor und Professor, DASA Dortmund)

Kinder führen

Im Kunstmuseum Wolfsburg führen Kinder durch die aktuellen Ausstellungen. Dabei präsentieren sie ihre Kenntnisse und Ge- schichten nicht im monologischen Vortrag, sondern als szenisches Spiel an unterschiedlichen Orten, in dem Dialog, Gesang und Mu- sik, Performance und Aktion zum Einsatz kommen.

Ute Lefarth (Kustodin für Visuelle Bildung, Kunstmuseum Wolfs- burg)

Transformances im Museum am Beispiel von »weiss...schwarz«

Vorgestellt wurde eine Transformance von »Koinzi-Dance«, die speziell für einen Saal des Kasseler Museums für Sepulkralkultur

inszeniert wurde: Kostüme und Ausstattung sowie der thematische Schwerpunkt. Inspirationen aus Jean Cocteau's Film »Orphée« fü- gen sich chamäleonartig in den Raum ein.

Nele Lipp (Transdisziplinäre Künstlerin, Leiterin von »Koinzi- Dance«, Hamburg)

Oskar Schlemmer, »Triadisches Ballett« – Form und Farbe, Figur und Raum. Dante / Botticelli, »Die göttliche Komödie«

Vorgestellt wurde ein Konzept, das zwei unterschiedliche Projekte integriert: Die Verknüpfung der Ausstellung mit eigener bildnerischer Auseinandersetzung zum Thema und das Begreifen von Körper-Raum-Beziehungen in der dreidimensionalen »theatralischen« Darstellung.

Harald Polzin (Regisseur, Berlin)

Der fliegende Teppich. Eine imaginäre Reise in den Orient

Die Kinder-Mitmach-Ausstellung setzte sich auf animative Weise drei Monate lang mit der Welt des Orients auseinander. Auf einem Basar lernten die Kinder, die orientalische Schrift zu schreiben, sie bemalten ihre Haut mit Henna, erlernten orientalisches Kunsthandwerk, musizierten und tanzten. Bei einem Glas Pfefferminztee lauschten sie den Märchen aus 1001 Nacht.

Cordelia Vaerst (Freischaffende Theaterpädagogin und Schauspieler- in, Düsseldorf)

Straßentheater zum Museumsfest

Im Treptower Tor, einem Bau der Backsteingotik, werden alljähr- lich Straßentheateraufführungen zu unterschiedlichen Themen der Stadtgeschichte aufgeführt, so z. B. »Adorantinnen« (1999) und »Im Sinne des Erfinders« (2000). Vorbereitet und präsentiert werden die Stücke von der Theatergruppe »Folksdragee«.

Dr. Rolf Voß (Direktor, Regionalmuseum Neubrandenburg)

Barock – was ist denn das? Ein Erlebnisrundgang für Kinder

Fulda, während der Barockzeit: Mit Maria Margarethe Genoveva Hoys, der Frau eines Handwerkers, tauchen die Kinder ein in das Leben am Hof und in der Stadt. Mit ihr probieren sie einen höfi- schen Tanz im Schlossgarten aus, ziehen mit ihrem beladenen Handkarren durch die Straßen, bieten ihre Waren lauthals auf dem Markt an, löschen Feuer mit Ledereimern, laufen auf einer un- gepflasterten, mit Pferdeäpfeln übersäten Straße etc.

Kornelia Wagner (Museumspädagogin, Tourismus- und Kongressmanagement der Stadt Fulda)

Märchen im Museum

Schauspieler präsentieren an ausgewählten Orten im Museum Geschichten, die speziell für dieses Programm geschrieben oder umgeschrieben werden. Über die Erzählung öffnet sich den Kindern (und auch den Erwachsenen) ein unterhaltsamer Zugang zu einzelnen Exponaten oder ganzen Ausstellungen.

Traudel Weber (Museumspädagogin, Deutsches Museum, München)

Theaterarbeit im Museum.

Kompetenztraining mit Kindern und Jugendlichen

Durchführung von Theaterprojekten zu historischen und aktuellen Themen, in Zusammenarbeit mit Schauspielern, Theaterpädagogen und Wissenschaftlern. Die Projekte basieren auf realen (lokal-)historischen Ereignissen und verfolgen das Ziel, jungen Menschen einen eigenen Zugang zur Geschichte zu erschließen, sich selbst in der Geschichte wiederzufinden, Geschichte »machen« zu können.

Petra Zwaka (Museumsleiterin, Jugendmuseum Schöneberg, Berlin)

Diskussion



Podiumsdiskussion*

MuseumsTheater an der Schwelle zum 21. Jahrhundert
Badisches Landesmuseum Karlsruhe, 24.9.2000

Die Teilnehmer:

Harald Siebenmorgen, Direktor des Badischen Landesmuseums Karlsruhe; **Hans Jakob Ammann**, Intendant der Städtischen Bühnen Freiburg; **Folker Metzger**, Museumspädagoge, Deutsches Hygiene-Museum Dresden; **Dorothee Dennert**, Museumspädagogin, Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Bonn; **Wolfgang G. Schmidt**, Leiter der Theaterwerkstatt Heidelberg.

Harald Siebenmorgen:

Liebe Kolleginnen und Kollegen, ich darf Sie willkommen heißen zur Abschlussdiskussion unserer Fachtagung.

Dabei geht es mir zunächst noch einmal um das Grundsätzliche: *Wie sind eigentlich die Beziehungen zwischen Theater und Museen und was lässt sich davon aufgreifen für die Zukunft?* Damit kommen wir als eine Art Resümee der Tagung zu den pragmatischen Fragen. Wie beurteilen wir bestimmte neue Möglichkeiten, die sich aus dieser Zusammenarbeit, aus dem Aufnehmen neuer Impulse der theatralischen Arbeit für das Museum ergeben? Zunächst darf ich Ihnen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Diskussion hier am Podium vorstellen.

Ich beginne mit unserem Gast: **Hans Jakob Ammann**, Inten-



* moderiert und bearbeitet von Harald Siebenmorgen

dant des Stadttheaters in Freiburg. In den 1970er Jahren war er dort bereits Chefdramaturg und ging dann als Intendant nach Konstanz, wo er darüber hinaus im Rosgartenmuseum sehr erfolgreich Theater gespielt hat. Er war in der Direktion verschiedener Bühnen tätig, in Berlin an der Schaubühne und dem Schillertheater und schließlich in Bonn. Seit 1993 ist er Intendant des Stadttheaters in Freiburg.

Des Weiteren begrüße ich **Dorothee Dennert**. Seit 25 Jahren ist sie in der Museumspädagogik tätig, davon 14 Jahre am Landesmuseum in Koblenz, und seit neun Jahren ist sie Leiterin der Museumspädagogik am Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland in Bonn.

Ebenso herzlich begrüße ich **Folker Metzger**. Er ist seit einem Jahr Leiter der Museumspädagogik am Deutschen Hygiene-Museum Dresden. Auch ein Haus, das zu den meistbeachteten kulturgeschichtlichen Museen in Deutschland gehört. Herr Metzger war lange Zeit hier im Badischen Landesmuseum tätig, wo er sich vielerlei Verdienste erworben hat, u. a. durch die museumspädagogische Betreuung der Landesausstellung über die badische Revolution 1848/49.

Durch die Tagung wohl bekannt ist Ihnen **Wolfgang Schmidt**, Leiter der Theaterwerkstatt Heidelberg, mit dem das Badische Landesmuseum bei seinen Aktivitäten in punkto Museum und Theater zusammenarbeitet.

Zu Beginn möchte ich allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern im Podium eine persönliche Frage stellen: Wie ist eigentlich Ihr Verhältnis zur jeweils anderen Sparte? Welche Beziehung haben die Theaterleute zum kulturellen Medium Museum? Und umgekehrt, welchen Bezug haben die im Museum Tätigen zum Theater?

Hans Jakob Ammann:

Meine Beziehung zu Museen ist, man könnte sagen, vollkommen organisch. Ich habe in Basel Kunstgeschichte studiert, wo das Studium in einem der bekanntesten Museen Europas stattfindet. So habe ich mich fast täglich im Museum aufgehalten, wodurch meine Beziehung zur bildenden Kunst selbstverständlich über das Studium erwuchs. Damals, in den 1960er Jahren, erlebte ich die Begegnung mit diesen Bildern als meditativen Akt, vergleichbar der Begegnung eines einzelnen Zuschauers mit den Geschehnissen auf der Bühne. Unterschiedlich ist die Dialogform. Die Zeiterfahrung im Theater ist eine andere als im Museum. Der Dialog mit dem Bild



wird vom Betrachter zeitlich selbst bestimmt, denn die Verweildauer vor einem Objekt bleibt jedem selbst überlassen. Das ist im Zuschauerraum anders, weil man die zeitliche Bewegung auf der Bühne verfolgen muss. Theater und bildende Kunst, sprich Museum, hängen über eine unterschiedliche Zeiterfahrung miteinander zusammen, was mich immer interessiert hat.

Anzumerken ist auch, dass Museums- und Theaterbauten verwandt sind. Theater und Museen kommen aus einem bürgerlichen Kulturverständnis, das tief im 19. Jahrhundert verwurzelt ist, das sich natürlich außerordentlich gewandelt hat, und diesen Wandel gilt es zu diskutieren.

Harald Siebenmorgen:

Frau Dennert, an Sie umgekehrt die Frage: Wie ist Ihre Beziehung zum Theater und wirkt sich diese Beziehung auf Ihre Arbeit in Ihrem Haus fruchtbar aus?

Dorothee Dennert:

Meine persönliche Beziehung zum Theater ist sehr gut. Sie entsteht durch eine Faszination, die einerseits von den visuellen Eindrücken des Bühnenbildes ausgeht und andererseits über die Theaterstücke selbst erfolgt, denn sie vermitteln persönliche oder große Geschichte. Das Theater bietet mir die Möglichkeit, das, was wir im Museum als Objekte zeigen, dramatisiert, karikiert oder komödiantisch dargestellt zu sehen.

Mein besonderes Interesse gilt dem choreographischen Tanztheater, in dem die Umsetzung von Gefühl, von Erlebnis, von Emotionen in Bewegung, untermalt durch Musik oder durch wenige schauspielerische Elemente, im Mittelpunkt steht.

Harald Siebenmorgen:

Herr Schmidt, die Affinitäten zwischen Museum und Theater werden ja heute nicht zum ersten Mal diskutiert. Es gab schon Visionen der Bezugnahme von Theater und Museum, z. B. beim Bauhaus oder auf dem Monte Verità. An dieser Stelle ist auch das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe als Einrichtung zu nennen, wo – nach der Vision von Heinrich Klotz – die neuen Künste, die bildenden Künste, die Medienkünste, die neue Musik und ein neues Theater aufeinander bezogen werden sollten.



Wolfgang G. Schmidt:

Meine persönlichen Erfahrungen reichen weit zurück. In Dresden-Hellerau stellte ich fest, dass es schon Gebäude gab, in denen sich bereichsübergreifend Theater, Museum, Tanz, bildende Künste usw. trafen. Es hat mich fasziniert, im Merzbau im Sprengel Museum zu sein und eben, wie Herr Ammann sagte, per Meditation Bilder zu erhalten. In meiner Imagination beginnen dann Figuren zu sprechen, Texte kommen auf und es entsteht das Bedürfnis, dies durch das eigene Spiel sichtbar werden zu lassen. So entstand mein Kontakt zum Museum. Wie Herr Ammann schon sagte, gibt es sehr viele Berührungspunkte. Wir haben mit Schauspielern und Tänzern immer wieder versucht, im Museum unterschiedliche Aufgabenstellungen auch körperlich sichtbar zu machen. Theater und Museum können sich viel geben und es kann ein wirklich interessanter Austausch stattfinden, jetzt, nachdem durch die beiden Weltkriege die Entwicklungen, z. B. die der Bauhausbühne, unterbrochen worden waren.

Harald Siebenmorgen:

Herr Metzger, Sie sind für die museumspädagogische und didaktische Vermittlung in einem Museum verantwortlich, von dem man sagt, und ich glaube auch Sie selber sagen: *Bei uns kommt es nicht in erster Linie auf die Objekte an. Wir sind eine Volksbildungsanstalt, in diesem Sinne sind wir gegründet worden.* Ist deshalb das Bedürfnis nach Darbietungsformen analog denen eines Theaters größer als an den Häusern, in denen die Objekte im Vordergrund stehen?

Folker Metzger:

Ich denke nicht, dass allein daraus eine nähere Anbindung an das MuseumsTheater vorhanden ist. Unser Haus arbeitet jedoch schon immer mit Bühnenbildnern, z. B. mit Fred Bernd aus Berlin, und mit Dramaturgen zusammen. Das Hygiene-Museum definiert sich nicht durch etwas Bestimmendes, sondern eher durch die Suche und das Experiment, Neues zu machen. Darin liegen die strukturellen Merkmale.

Hans Jakob Ammann:

Man sollte untersuchen, welche Schwierigkeiten Museen und Theater im Dialog mit dem Publikum haben. Sie sind aus meiner Sicht verwandt. Beide Institutionen sind in den letzten 20 Jahren in enorme Legitimationsprobleme geraten, und wir müssen damit

umgehen, weil sich unsere Rezipienten in ihrem Denken, in ihrem Erleben, in ihrer Lebensfähigkeit, in ihrem Zeitbewusstsein entscheidend verändert haben. Das ist, glaube ich, der Ausgangspunkt auch einer Debatte über die Verwandtschaft zwischen Theater und Museum.

Harald Siebenmorgen:

Das leitet eigentlich schon auf meine zweite Frage über, die letztlich auch damit zu tun hat, welche Affinitäten es zwischen Museen und Theatern gibt. Der gewandelte Anspruch, das gewandelte Bedürfnis des Publikums ist sicherlich ein Faktor der Gemeinsamkeit. Zunächst möchte ich aber an die Begrüßung von Robert Wilson durch unseren Intendanten, Herrn Fieber, erinnern, der sagte, er wisse gar nicht so recht, was wir uns unter MuseumsTheater vorstellen. Natürlich könne man überall Theater spielen, auch in einem Museum. Er fragte, was es denn sonst für Beziehungen gäbe? Wenn man dem Theater Musealität nachsagen würde, dann müsse man dringend seine Arbeit überdenken. Ein Theater wolle kein Theatermuseum sein, sondern lebendiges Theater. Darauf habe ich repliziert, dass auch die Museen eigentlich keine musealen Museen mehr sein wollen, sondern eben auch produzierende Kulturanstalten mit aktuellen Fragestellungen für heute und morgen. Eine weitere Frage kann damit verknüpft werden: Verfügen wir eigentlich über die personellen und organisatorischen Strukturen, die dafür notwendig sind?

Wenn ich den Vergleich zwischen Museum und Theater weiterdenken darf: Auch wir sind Produktionsanstalten mit soundsovielen Premieren – sprich: Ausstellungseröffnungen – im Jahr. Ausstellungen sollten wie die Inszenierung eines Stücks über eine eigene Dramaturgie und ein Drehbuch verfügen, fern den Instrumenten eines wissenschaftlichen Diskurses. So wie bei der Inszenierung eines Stücks der Dramaturg dafür sorgt, dass der Sinngehalt des Stücks möglichst auch auf der Basis der neuesten literaturwissenschaftlichen Erkenntnis in die Inszenierung einfließt, dass die Theaterpädagogik tätig wird und der Bühnenbildner analog zu einem Ausstellungsarchitekten oder Ausstellungsgestalter arbeitet, so haben wir eigentlich auch in den Museen letztlich immer eine Teamstruktur, die eine Ausstellung erarbeitet. Ich frage mich nur oft: *Wer nimmt den Part des Regisseurs ein?* Manchmal ist es der Wissenschaftler, obwohl der eigentlich den Dramaturgen spielen sollte, manchmal der Ausstellungsgestalter, wenn er eine

starke Persönlichkeit ist und die Wissenschaftler so trimmt, dass sie ihm zuliefern. Da ist in den Museen eine Leerstelle. Es gibt keine Ausbildung, die darauf ausgerichtet wäre, analog zu der eines Regisseurs Ausstellungsmacher auszubilden, und so verfügt die Museumslandschaft oder Ausstellungslandschaft nur über ein paar Naturtalente wie Harald Szeemann oder Kaspar König.

Wie weitgehend sind die Affinitäten zwischen Theaterarbeit und Museumsarbeit? Darüber müssen wir uns erst einmal Rechenschaft ablegen, bevor wir dann fragen: Kann man in Zukunft noch mehr miteinander tun als es bislang schon der Fall ist? Da will ich Sie, Frau Dennert, zuerst ansprechen.

Dorothee Dennert:

Herr Siebenmorgen, Sie haben durch die Wortwahl schon darauf verwiesen, dass viele Instrumentarien des Theaters inzwischen auch in den Museen greifen. Wir haben eben Ausstellungsszenarien und nicht mehr auratisch ausgestellte Objekte. Es gibt, wenn ich z.B. an das Haus der Geschichte denke, in Szene gesetzte Objekte, die sich durch dieses »Zusammenstellen« dem Besucher selbst erklären. Es gibt so etwas wie ein Drehbuch für eine Ausstellung, das auch Ausstellungsbotschaften und wichtige Vermittlungshinweise enthält. Es gibt die Zusammenarbeit der verschiedenen Sparten, eben der Ausstellungsgestaltung, der wissenschaftlichen Erforschung und der pädagogischen Begleitung. All das sind Dinge, die im Theater zu einer Inszenierung gehören. Wie Sie sagten, sollte vielleicht der Ausstellungsleiter die Rolle des Regisseurs einnehmen.

Harald Siebenmorgen:

Herr Schmidt, Sie haben gesagt, dass heute der Regisseur im Theater die Hauptrolle und die Schauspieler untergeordnete Rollen spielen würden. Das war in der Geschichte schon einmal anders. Sind die Schauspieler das kostbare Kapital des Theaters, so wie die Sammlungsobjekte in einem Museum?

Wolfgang G. Schmidt:

Es ist zum Glück nicht immer so. Im Grunde rotiert das Dreieck »Regisseur – Schauspieler – Autor« ständig. Es gibt natürlich einen Starkult der Regisseure usw. Vor einigen Jahren stand der Autor oben, es war auch mal der Schauspieler, jedoch viel zu selten, denn

der Schauspieler hat nun mal den direkten Kontakt zum Publikum. Das Handwerkszeug der Schauspielkunst hat methodisch-didaktisch viel anzubieten – auch in theaterpädagogischer Hinsicht, wobei dies nicht als Kinder- und Jugendtheater missverstanden werden darf. Gemeint sind vielmehr theaterpädagogische Methoden, die in einem Museum genutzt werden können, die ein Museum bereichern. In diesem Bereich fehlen Personen, eben auch Regisseure in den Museen, die die Methoden und die Didaktik kennen. Es würde mich freuen, wenn sich dieses Handwerkszeug verbreiten würde. Dazu braucht es im wahrsten Sinn des Wortes auch Regisseure, wie es die Theaterwerkstatt Heidelberg praktiziert. Wir sind eine Nischenprojektwerkstatt; wir versuchen, Theaterelemente im Museum wirkungsvoll einzusetzen. Ja, Regisseure werden in den Museen gebraucht.

Harald Siebenmorgen:

Herr Ammann, der Museumsverband Baden-Württemberg hat gerade eine sehr gut geglückte Wanderausstellung zur Museumslandschaft Baden-Württemberg auf die Reise geschickt. Etwas verwundert hat mich dabei der Satz, der sinngemäß lautet: »Wir machen unsere Museumsarbeit, ohne dass wir Events brauchen.« Das Theater ist doch im Prinzip jeden Tag Event, dort hat man doch gar keine Probleme mit diesem Begriff, oder?

Hans Jakob Ammann:

Natürlich ist jeder Theaterabend ein Event. Der Eventbegriff ist eine heftige Diskussion wert, so wie sich die Ausstellungspolitik in der bildenden Kunst im Moment geriert und wie das Theater sich geriert. Man müsste die Verwandtschaft überprüfen zum so genannten Regietheater, d. h. den Theaterproduktionen, die den Text gleichsam verlassen und eine eigene Autonomie anstreben über den Text hinaus. Dies wäre jedoch eine eigene Diskussion wert. In unserer Diskussion will ich zunächst nur dafür plädieren, dass man die Dinge nicht fahrlässig vermischt, da es grundsätzliche strukturelle Unterschiede zwischen einer Theateraufführung gibt und dem, was das Museum unter Theater oder Theatralisierung versteht. Wir produzieren an jedem Abend Gegenwart. Eine Aufführung ist eine bestimmte Form von Gegenwart und das ist ein gewaltiger Unterschied zu dem, was die Museen transportieren, denn dort gibt es den Gegenstand schon und dieser muss vermittelt wer-

den. Daneben müssen wir Theater auch vermitteln. Sie wissen, dass die Theater nicht mehr auskommen ohne z. B. ausführliche Gastronomiezone, Informationstheken und Shops.

Harald Siebenmorgen:

Museen auch nicht.

Hans Jakob Ammann:

Ja. Durch diese Dinge soll das Publikum hingeführt oder verführt werden, an dem Kulturprodukt teilzunehmen. Aber das Wesen des Produktes ist verschieden. Das darf man nicht vergessen. Wenn es gelingt, zwischen Theatern und Museen eine nicht nur vermittelnde, sondern eine künstlerische Verwandtschaft herzustellen, dann liegt das auch auf einer anderen Ebene. Das beginnt, wenn z. B. Räume des Museums in eine bestimmte Regiekonzeption integriert werden, wenn Schauspieler versuchen, mit einem Bild bestimmte Textbeziehungen aufzunehmen wie zwischen Körper und Sprache. Es sollten nicht nur kunsthistorische Inhalte illustrierend vermittelt, sondern auch ein künstlerischer Zusammenhang zwischen Museum und Theater hergestellt werden. Das sind zwei verschiedene Dinge.

Harald Siebenmorgen:

Frau Dennert, als Vertreterin eines Hauses, von dem man ja zu Recht sagen kann: *Sie wählen sich Ihre Ausstellungsthemen auch nach Aktualitätskriterien*, sehen Sie den Unterschied genauso? Wir müssen hierbei wohl unterscheiden zwischen unseren so genannten Dauerausstellungen, über die die Häuser auch in unterschiedlichem Maß verfügen, und dem Ausstellungsprogramm. Produzieren wir mit unseren Ausstellungen eventuell auch Gegenwart? Sagen wir nicht bei soundsovielen Themen: *Das liegt nicht in der Luft, das ist im Moment kein Thema, zu dem sich eine Sonderausstellung lohnen würde?* Gibt es hier nicht auch zumindest kulturpolitisch Analogien?

Dorothee Dennert:

Zuerst würde ich gerne noch etwas sagen zu Herrn Ammanns Äußerung über den Gegensatz von Museumsarbeit und Theater, den er im Gegenwartsbezug der Aufführung sieht, während im Museum die Gegenstände schon vorhanden sind: Eine Ausstellung wird jedoch durch den Besucher gegenwärtig und aktuell. In dem Mo-

ment, in dem sich der Besucher mit der Vergangenheit auseinandersetzt, holt er sie in die Gegenwart und er bezieht das, was er aus der Vergangenheit sieht, auf seine persönliche Gegenwart. Insofern ist auch ein Ausstellungsbesuch sehr aktuell und konkret in der Gegenwart anzusiedeln und auch die Wirkung eines Ausstellungsbesuches. So wie die Wirkung eines Theaterbesuches eben auch an einen bestimmten Tag und eine bestimmte Stimmung, an ein persönliches Erleben gebunden ist.

Herr Siebenmorgen, Sie sprachen eben von der Arbeit im Haus der Geschichte und der Auswahl der Ausstellungsthemen in Bezug auf ihre Tagesaktualität. Auch ein zeitgeschichtliches Museum ist ein geschichtliches Museum. Was immer die Geschichte seit 1945, seit dem Ende des Weltkrieges aufgreift, und sei es als tagesaktuelles Thema, es werden Bezüge erst mal zur Vergangenheit aufgezeigt und dann wird vielleicht zum Schluss die Brücke in die Gegenwart geschlagen. Oftmals ist der Besucher angehalten, diese Brücke in die Gegenwart zu schlagen, indem die Anregungen aus der Vergangenheit ihn zur Auseinandersetzung mit gegenwärtigen Phänomenen anregen sollen. Tagesaktuell ist unsere Ausstellungsentscheidung natürlich auch nicht. Schwerpunktmäßig ist sie jedoch immer bezogen auf die Zeit von 1945 bis heute.

Harald Siebenmorgen:

Ich möchte einmal behaupten, ein Gegenstand der Vergangenheit, den ich nicht in die Gegenwart führen kann, gehört mit Würde ins Magazin. Da wird er gehegt, gepflegt und erforscht, aber es gibt keinen Bedarf, ihn auch öffentlich auszustellen. Denn auch ein Archiv, das Schriftgut sammelt, hat nicht den Drang, alle gesammelten Archivalien auszustellen, die kein Mensch sehen will.

Arbeitet nicht Ihr Haus so, Herr Metzger? Bei Ihnen spielen die Sonderausstellungen mit aktuellen Fragestellungen die absolut dominante Rolle. Die Dinge, die im Haus gesammelt wurden und die für die Museumspolitik eine geringe Rolle spielen, stehen in den Magazinen.

Folker Metzger:

Vielleicht kann man sagen, dass das Deutsche Hygiene-Museum auch das Glück hat, keine lange Sammlungstradition zu besitzen und sich daher fragen kann, was eigentlich aktuelle Fragestellungen sind. Wer sind die Besucher von heute, was hat sich geändert und wie sind die Bedürfnisse?

Die Mitarbeiter des Museums sollten sich mit Experten von außen, aus den unterschiedlichsten Bereichen der Gesellschaft, beraten und sich so vergewissern, wo wirklich aktuelle Diskurse oder Bedürfnisse liegen, ohne dabei die Depots im Kopf zu haben. Dann werden auf jeden Fall auch die Musealien, und ich sage bewusst »Musealien«, auch eine sehr wichtige Rolle spielen bei der Darstellung des Themas.

Man muss sich immer wieder neu vergewissern. Deswegen spielen interessanterweise auch immer mehr die Künste eine Rolle, um Themen interessant für den Besucher zu gestalten. So kann Neues und Spannendes entstehen, ohne dass dabei das Museum instrumentalisiert wird und ohne dass es die Distanz verliert zu dem, was vielleicht die Wirtschaft und die Politik wollen. Es kann nicht nur um das *Push Public Understanding of Science and Humanities* gehen, sondern es müssen dabei z. B. auch die Auswirkungen der modernen Wissenschaften auf den Alltag begreifbar gemacht werden – durchaus auch auf einer Metaebene. Ich denke, damit können sich alle Museen beschäftigen, die vielleicht auch nicht das Glück haben, große Sammlungen zu besitzen.

Harald Siebenmorgen:

Ich möchte noch eine letzte Frage an die Podiumsteilnehmer richten, bevor wir die Diskussion für das Publikum eröffnen: Gibt es im Sinne von Novalis und seinem Begriff von der Universalpoesie Formen, durch die alle Künste in einem stärkeren Maße aufeinander bezogen werden können, und stellt das MuseumsTheater eine der Möglichkeiten dar? Ist es eine Utopie, Kulturhäuser zu schaffen, in denen all das gleichzeitig stattfindet und aufeinander bezogen wird, wo die Spartenentrennungen sich auflösen? Herr Metzger hat angesprochen, dass in Frankreich oder in anderen Ländern z. B. diese unsäglichen akademischen Spartenbildungen zwischen Volkskunde, Kunstgeschichte, Archäologie und Landesgeschichte nicht die Rolle spielen, die sie in Deutschland haben. Wobei wir auch hier im Haus bei unseren künftigen Präsentationen zu dieser interdisziplinären Verbindung übergehen werden. Kann man sich aber auch umgekehrt vorstellen, dass Museumsleute Theater machen?

Hans Jakob Ammann:

Das kommt auf die Begabung an. Ich will nochmals betonen, dass die Diskussionspunkte sich nicht vermischen dürfen. Es gibt eine

Theatralisierung bei der Vermittlung von Museumsarbeit. Der Gegenstand wird quasi theatralisch vermittelt und es gibt eine Theatralisierung der bildenden Kunst insgesamt. Das kann man feststellen, wenn man sich z.B. die Fluxus-Bewegung anschaut. Auch Beuys verfügt über eine hohe theatralische Kraft. Es gibt Rauminstallationen, die in die Nähe des Theaters reichen. Es gibt Räume in Museen, die ich gerne auf der Bühne sehen und mit einem Text verbinden würde. Die Eroberung des Raumes in der bildenden Kunst ist eine ganz eigenartige und hochgegenwärtige, spannende Angelegenheit, die mit dem Theater zutiefst zusammenhängt. Es gibt ja sehr viele bildende Künstler, die auch Bühnenbildner sind, und möglicherweise gehen wir da in die Richtung, die Harald Siebenmorgen anvisiert, also in den Bereich der Verschmelzung von verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten. Das hängt durchaus mit den enormen Veränderungen im Bewusstsein der Menschen zusammen, mit dem vernetzten Denken, der Geschwindigkeit des Denkens, des Bewusstseins und unserer medialen Prägung.

Diese Veränderung kann man in der bildenden Kunst und am Theater ablesen. Eine immer größere Rolle am Theater spielen Videoinstallationen und medial eingespielte Bildwelten. Dennoch denke ich nicht, dass es zu einer grundsätzlichen Durchmischung kommt, weil die jeweils eigenen Ausdrucksmittel ein starkes Eigengewicht haben, das nicht aufzulösen ist. Ein Schauspieler im Raum mit Licht ist nicht zu ersetzen durch irgendetwas anderes, und das bleibt auch so.

Harald Siebenmorgen:

Ich will jetzt zum Schluss noch eine Frage zum Selbstverständnis der Theaterleute stellen, die mir im Mosaik noch zu fehlen scheint. Gerade wenn Hans Ammann sagt: *Theater ist nur dann relevant, wenn es Gegenwart produziert*, dann drängt sich die Frage auf, in welchem Maße sich Theater verpflichtet sehen, auch theater- oder literaturgeschichtliches Bildungswissen zu produzieren. Ebenso wie man den Museen nachsagt, sie seien dazu da, kulturgeschichtliches, historisches oder kunstgeschichtliches Wissen zu transportieren. Somit wäre ein Stück nicht danach zu bewerten, ob es aktuelle Aussagen zu machen hat, sondern müsste nur dem historischen Bildungsbedürfnis genügen, indem man zeigt, wie Theater im 16. und im 17. Jahrhundert gespielt wurde. Ich frage danach, weil man derzeit gegen das Theater, das aktuell sein will, einen Gegentrend beobachtet. Ich nenne das Stichwort Globe-Theatre, in

das die Menschen strömen, um einfach mal kennen zu lernen, wie das Theater zur Zeit Shakespeares funktioniert hat. Wie ist dazu die theaterpolitische oder theaterkonzeptionelle Diskussion?

Hans Jakob Ammann:

Ich möchte nochmals auf den Gegenwartsbezug des Theaters zurückkommen, um ein begriffliches Missverständnis aufzuklären. Die Theateraufführung selbst, egal wie relevant sie ist, ist Gegenwart, weil Theater quasi aus dem Moment heraus produziert wird. Das ist der wesensmäßige Unterschied zu einem Bild, das möglicherweise jahrhundertlang an der Wand hängt. Dieses Bild hat eine Gegenwart in sich aufgehoben, die transportiert wird über die Zeit. Eine Inszenierung ist in diesem Sinne produzierte Gegenwart, was nichts mit inhaltlicher Relevanz zu tun hat. Globe-Theatres sind sinnlose Unternehmungen: Man kann sie zwar historisch rekonstruieren, aber es sind doch immer Gegenwartsmenschen, die das Gebäude dann füllen. Ich würde das eine museale Bestrebung nennen, die eben nicht ins Zentrum der Dinge führt. Wir befinden uns natürlich vor allem mit Kulturpolitikern immer in dieser Debatte, insbesondere wenn es die Legitimationsfrage der Kultureinrichtungen betrifft.

Wolfgang G. Schmidt:

Ich stimme Ihnen zu, Herr Ammann. Uns geht es auch nicht darum, wenn wir im Museum spielen, so etwas wie das Globe-Theatre wiederzubeleben. Auch wenn es um geschichtsträchtige Themen geht, versuchen wir, es ins Gegenwärtige zu holen. Das ist auf jeden Fall ein Punkt, der im Museum nicht nur diskutiert werden kann, sondern der dazu führen sollte, dass Theater- und Museumsleute zusammenkommen. Schon bei der Ideen- und Konzeptentwicklung könnte gemeinsam gearbeitet werden. Hier gibt es ein großes Potenzial, das Türen öffnen könnte.

Harald Siebenmorgen:

Meine Zielsetzungen, Museumsarbeit, zumindest Ausstellungsarbeit, mit der Theaterarbeit eng zu verzahnen, sind wohl hundertprozentig nicht erfüllbar. Das habe ich auch nicht erwartet. Aber mir ging es darum herauszulocken, wie weit nun die Überlagerungen und die Verwandtschaften sind. Frau Dennert, würden Sie uns noch Ihre Meinung zur Kraft der Objekte sagen?

Dorothee Dennert:

Wie gesagt, möchte ich das Besondere der Kultureinrichtungen bei aller Annäherung der Sparten erhalten. Ich möchte noch einmal dafür plädieren, dass das Besondere des Museums ist, Objekte, Materialien für die Nachwelt zu erhalten und zu bewahren. Welche Bedeutung sie auch immer für die Nachwelt haben werden, das wissen wir noch nicht. Wir müssen in unserer Zeit, für unsere Besucher, für die Menschen, die jetzt leben, versuchen, diese Objekte so zu vermitteln, dass sie eine Bedeutung für sie erlangen. Sonst sind wir uninteressant, sonst ist es langweilig, sonst kommt kein Mensch ins Museum. Auch die Annäherung zwischen den einzelnen Sparten dient dazu; sie ist ein Vermittlungsinstrument.

Die Methode des Theaters ist spannend und sie kann genutzt werden, um im Museum mit der Vermittlungsarbeit weiterzukommen. Wir haben auf der Tagung festgestellt, dass es viele Probleme und spannende Fragestellungen gibt, die weiterführen. Braucht z. B. eine interaktiv angelegte Ausstellung noch Schauspieler? Sind die Medien nicht ausreichend, um diese Interaktivität einzuschalten? Wobei ich hier selbst sagen würde, dass gerade für die emotionalen Bezüge Schauspieler Gewinn bringend eingesetzt werden können. Eine weitere Frage wäre, wo das Theater im Museum stattfinden soll. Ist es nur Begleitprogramm zu einer Ausstellung oder reduziert sich die Ausstellung einfach zur Kulisse für das Theater? Verkommen vielleicht unsere authentischen Objekte, das Wesentliche unserer Museumsarbeit, zu Requisiten? Vermitteln die Schauspieler wirklich die Inhalte der Ausstellung, die wir hier zeigen, oder vermitteln sie etwas ganz anderes? Welche Zielgruppe wird eigentlich angesprochen? Vielleicht nur junge Besucher? Oder alle Besucher? Es gibt unendlich viele weitere Fragen. Aber gerade dies führt weiter. Wenn man fragt, nutzt man das Medium Theater, um im Museum mehr auf den Punkt zu kommen, gegenwartsbezogener zu sein, die Menschen bei ihren Gefühlen zu packen, nicht nur bei ihrem meditativen Zugang zum Museum.

Harald Siebenmorgen:

Vielen Dank. Jetzt sind wir bei den konkreten Fragen.

Hans Jakob Ammann:

Ich möchte nur noch mit einer kurzen Anmerkung auf das Verschwinden der Gegenstände quasi ins Requisitenhafte zu sprechen kommen. Bei der Ausstellung »Sieben Hügel« in Berlin stellte ich

einen Bezug zum Regietheater fest. Es gab Abteilungen, in denen der Gegenstand quasi verschwunden war durch die Inszenierung. Das halte ich für eine völlig falsche Theatralisierung, denn hierbei ist der Vermittlungsgedanke ins Absurde gesteigert zu Gunsten der Verkaufbarkeit einer Sache.

Harald Siebenmorgen:

Die meisten Anwesenden hier sind sich darüber bewusst, dass in den allermeisten Häusern keine Selbstläuferobjekte existent sind. Keine »Mona Lisa«, kein Meisterwerk der Antike, das von vornherein die Besucher beibringt. Im Prinzip muss jedes Objekt vermittelt sein, auf welche Art auch immer, um es überhaupt zum Sprechen zu bringen. Erst dann kann es mit Besuchern, die erst einmal kommen müssen, kommunizieren. Ich bitte jetzt auch um Beiträge aus dem Publikum.

Udo Liebelt (Publikum):

Herr Siebenmorgen, von Ihrem Ausstellungsgestalter weiß ich, dass er davon träumt, auch einmal eine Museumsinszenierung machen zu dürfen, die ganz ohne die Objekte der Sammlung auskommt. In der Inszenierung zu Ihrer Sonderausstellung »Ernst Ludwig Kirchner«, die den Beiträgen der Theaterleute gewidmet ist, scheint mir das fast schon gelungen zu sein: Die Originalentwürfe des Künstlers, die von ihm entworfenen Vorhänge, die die Ausstellung ringsum präsentiert, bilden gewissermaßen die Kulissen für den Akt der Theaterleute, der sich in einem separaten, autonomen Raum vollzieht. Gäbe es nicht die authentischen Zitate aus dem »Brücke«-Manifest, dann fehlte die Klammer zwischen der Ausstellung der Originale und dem Theatergeschehen fast ganz.

Es ist hier von dem »Regisseur« gesprochen worden, der die beiden Seiten zusammenbringen müsse, das Theater *und* das Museum. Mir erscheint das als eine ferne Vision, wenn sogar in diesem Haus, das sich so engagiert dem MuseumsTheater verschreibt, die Stücke weniger von den Schauspielern und den Museumsleuten gemeinsam erarbeitet werden. Das darf nicht an den fachlichen Inhalten und Intentionen der Wissenschaftler vorbeilaufen. Dieser Dialog zwischen Theater als Kunst und Museum als Forschungsstelle *und* Erlebnisort, und zwar im Umgang mit originalen Objekten, der müsste erst einmal geführt werden. Als bloßes Event ist MuseumsTheater überflüssig.

Dorothee Dennert:

Ich finde, dieses Forum ist eine wunderbare Möglichkeit, um sich auszutauschen und an konkreten Beispielen zu lernen, wie Projekte zu entwickeln sind. Es geht ja nicht um grundsätzlich falsch oder richtig, sondern um das Finden eines Weges zur Entwicklung dahin. Wir sind z. B. zu der Erkenntnis gekommen, dass wir nur ganz kurze, knappe Stücke, nicht länger als acht Minuten, brauchen, um den Besucher anschließend wieder hinzuführen zur Beschäftigung mit der Ausstellung; dass er frei wählen kann, ob er seine Rolle wechselt, ob er Ausstellungsbetrachter bleiben möchte oder Theaterzuschauer werden will. Diese Stücke stehen, und damit antworte ich auch Udo Liebelt, in sehr engem Zusammenhang mit der wissenschaftlichen Arbeit. Das Drehbuch wird auf die präzise historische Aussage hin geprüft. Wir möchten nicht irgendwelche Fantasiestücke in unserer Ausstellung zeigen.

Zur Kirchner-Inszenierung möchte ich Folgendes sagen: Es ist natürlich einfach, wenn man etwas Fertiges vor sich hat, bessere Wege zu finden. Ich kann keine Rezepte vergeben. Aber für mich wurde nicht genügend zu den Objekten hingeführt. Es entstand nicht genug Motivation, sich mit den Objekten zu befassen. Es war zu perfekt inszeniert. Ich hätte gerne Bruchstücke gehabt, die es mir erlaubt hätten, einen Teil der Objekte auch mal anzusehen und dann vielleicht wieder zurückzukommen zum Theater.

Wolfgang G. Schmidt:

Ich bin Ihnen sehr dankbar für Ihre Kritik an unserer Inszenierung. Genau das gehört eben zu dem, was ich unter gemeinsamer Entwicklung verstehe. Es war übrigens pure Absicht, dass wir dieses Stück ausgewählt haben. Wir haben ja noch ca. 20 Variationen und Themen auf Lager. Ein Stück, das innerhalb von zwei Wochen entstanden ist mit nur 2.500 Mark Vorfinanzierung. Wir haben es mit Absicht auf diese Bühne gestellt. Wir haben leider nicht immer die Möglichkeit, wie z. B. bei der Inszenierung in der Landesausstellung »Revolution 1848/49«, länger miteinander zu recherchieren und zu sprechen. Damals ist ein hervorragender Autorentext entstanden. Wir hatten zwar für die Theaterseite nur eine Vorlaufzeit samt Recherche von nicht mal ganz sechs Monaten, während die Ausstellungsarbeit schon vier Jahre zuvor begonnen hatte. Hier appelliere ich einfach: Lasst uns früher ins Gespräch kommen und gemeinsam arbeiten.

Harald Siebenmorgen:

Die Innovationen in den Museen sind eigentlich immer aus den kleineren und mittleren Häusern gekommen, denn die großen stehen unter einem so gnadenlosen Produktionszwang, auch Produktionszwang hoher Besucherzahlen im sechsstelligen Bereich – da geht es manchmal auch etwas schnell zu. Ich möchte dazu noch einmal Hans Ammann fragen. Er hat in den 1980er Jahren im Rosgartenmuseum ganze Stücke im Museum gespielt, dessen Räume als Kulisse dienten. Würde er das heute genauso machen oder würde er auch an Formen der Verknüpfung von Museum und Theater denken?

Hans Jakob Ammann:

Natürlich würde ich wieder Aufführungen in Museen machen, das ist gar keine Frage. Es könnte auch sein, dass z. B. nur ein Gegenstand in einem ansonsten leeren Museumsraum ein wunderbarer Bezugspunkt sein könnte für bestimmte Texte. Wie ich jetzt herausgehört habe, muss man ausgesprochen sorgfältig mit dem Gegenstand selbst umgehen. Man sollte sehr genau dramaturgisch, inhaltlich, fachbezogen, also kunsthistorisch usw. damit arbeiten. Ich kenne das Problem, dass man nie die Zeit hat, nie die äußeren Voraussetzungen. Aber die muss man natürlich schaffen, wenn man überzeugend sein will.

Harald Siebenmorgen:

Herr Schmidt, teilen Sie die Ansicht, dass wir immer noch Lerntheater machen und uns nicht trauen, auch zu unterhalten?

Wolfgang G. Schmidt:

Also ganz und gar nicht. Ich möchte einen alten Schauspieler zitieren, Herrn Kaiser aus Mannheim: Unterhaltung ist auch dazu da, dass es unter die Haltung geht. Damit ist der Körper gemeint, was ich da erlebe. Es ist also wirkungsvoll und ausdrucksstark, es geht eben tiefer. Die Unterhaltung war sicherlich einmal so gedacht und natürlich können wir mit diesen geringen Mitteln, die wir hier haben, nicht immer in eine gut vorbereitete Tiefe gehen. Trotz alledem muss es sicherlich noch mehr Informationen darüber geben, was für Stilmittel und Methoden eingesetzt werden können. Wir haben hier im Haus Pantomime, Ballett, Tanz, freien Tanz zusammengeführt. Wir haben den »Weissenburger Bilderbogen« dargestellt, pantomimisch, tänzerisch etc. Es gibt viele Ideen. Bei Kirch-

ner hatten wir übrigens auch Maskenimprovisationen. Die Masken waren den Farben der Bilder und Teppiche entsprechend gestaltet. Was ich besonders schön fand: dass Kinder und Erwachsene plötzlich mitmachten und dass die Menschen auch noch nach Wochen, Monaten usw. über die Sache redeten, die sie da erlebt haben. Das ist doch was.

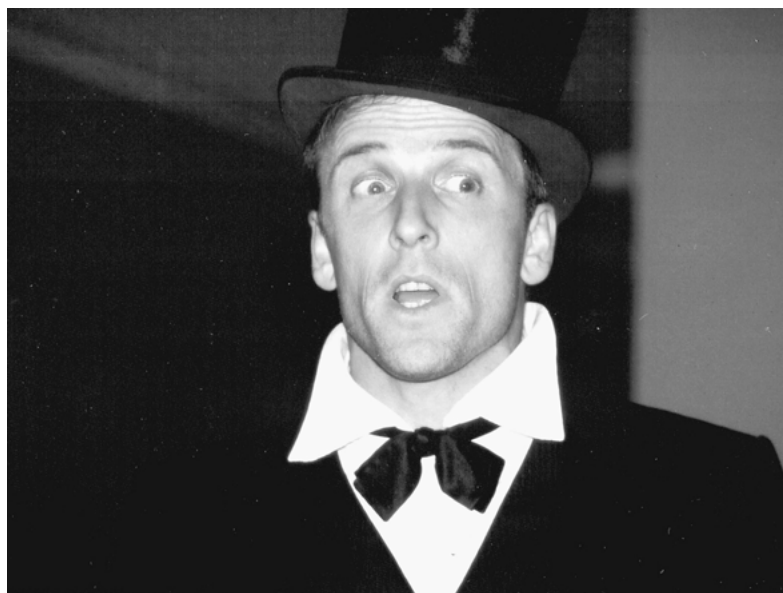
Bea Commandeur (Publikum):

Weil ich auch schon Ausstellungen gemacht habe, ist mir im Verlauf der Tagung aufgegangen, dass es besonders wichtig ist, vorab die Zielsetzung der Theateraufführung zu klären. Denn es kann einmal ein pädagogisches Mittel sein oder es kann etwas Neues schaffen – aus zwei verschiedenen Kunstrichtungen. Man darf nur nicht alles wollen, und man muss es vorher geklärt haben, denn wenn es eine pädagogische Sache sein soll, muss man viel enger im Vorfeld miteinander arbeiten. Ist es eine Theateraufführung so ist das Wichtigste, dies vorher ganz klar zu definieren. Dann kommen wir auch nicht in Zwänge zu sagen: *Na ja, das war jetzt irgendwie ganz schlechte Pädagogik oder ganz schlechtes Theater, weil es pädagogisch war.*

Harald Siebenmorgen:

Ich glaube, das ist ein geeignetes Schlusswort Ihrer neuen Vorsitzenden gewesen. Nämlich in dem Sinne, dass man differenzieren muss und dass man verschiedene Formen von Theater und Museum, sprich von MuseumsTheater, ins Blickfeld nehmen kann. Wir haben von den universalen Fantasien und Utopien gesprochen, des Gesamtkunstwerks aller Künste, die eigenständige Form eben auch von bildender Kunst, Visualität und Theater oder Ballett als Form eines künstlerischen Produkts. Wir haben über die Affinitäten zwischen Theater und Museen gesprochen, möglicherweise auch in den Berufsbildern, im Selbstverständnis, in der Art und Weise unserer Produktionen, und wir haben ganz konkret über den Einsatz von Theater im Museum gesprochen: sei es, dass Ausstellungen, Museumspräsentationen immer theatralischer werden, inszenierter mit bühnenbildnerischen Mitteln arbeiten, über den didaktischen und pädagogischen Einsatz von Schauspiel, von Theater, im Sinne von Rollenspielen, in Form von Veranstaltungen im Museum und über den permanenten Schauspielereinsatz zur Vermittlung oder zur Attraktivitätssteigerung dessen, was Museen ansonsten mit leblosen Objekten darzubieten haben.

Anhang



Bibliographie zu MuseumsTheater*

Die Literatúrauswahl zum Themenbereich »MuseumsTheater« nennt hauptsächlich Titel aus den 1980er und 1990er Jahren. Im englischsprachigen Raum – beispielsweise in den Vereinigten Staaten und Großbritannien – hat diese Art der Vermittlung eine lange Tradition. Deshalb sind auch internationale Publikationen aufgeführt. »MuseumsTheater« betrifft jedoch nicht nur »Schauspiel und Museum«, sondern hat viele Facetten. Publikationen über »historisches Spiel/Rollenspiel«, »Lebende Bilder«, »Pantomime/Tanz und Museum« sowie »Puppentheater« wurden daher gleichwertig berücksichtigt.

Die Bibliographie ist in einen Zeitschriftenteil sowie einen theoretischen und einen praktischen Literaturteil gegliedert. Im Zeitschriftenteil ermöglichen Themenhefte der Leserin/dem Leser einen Einstieg in die Thematik. Der theoretische Teil benennt allgemeine Literatur zur Theaterpädagogik ebenso wie Handbücher und Dokumentationen. Im praktischen Teil lassen sich schließlich Projekte und Museen abrufen, die sich bereits erfolgreich mit »MuseumsTheater« auseinandersetzt(en).

Die Literaturliste erhebt keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit. Die Herausgeber nehmen Anregungen, Hinweise, Erfahrungen gerne entgegen: museumspaedagogik@landesmuseum.de

* zusammengestellt von Hildegard Schmid

Zeitschriften und Schriftenreihen

IMTAL INSIGHTS (seit 1991). Newsletter für Mitglieder der International Museums Theatre Alliance, Boston/MA: Museum of Science.

Korrespondenzen (seit 1984). Zeitschrift für Theaterpädagogik, Köln: Bundesverband Theaterpädagogik e.V., Themenheft (16 [35/36] 2000): »What's on? Es tut sich was (Internationales) in der Theaterpädagogik«:

- Fröhlich, Antje: »Spiel- und Theaterpädagogik im internationalen Diskurs«.
- Galka, Peter: »Eurovisionen – Die Vernetzung theaterpädagogischer Arbeit in Europa«.
- Rouse, John: »The Association for Theatre in Higher Education«.
- Görlich, Angela: »An- Ab- Ein- Aus-Sichten«.
- Mieruch, Gunter/Beckers, Caren: »Encounter-Meeting-Festival«.
- Schmidt, Wolfgang G.: »Museumstheater: Inszenierte Geschichte(n) am Beispiel der Revolution 1848/49«.
- Meyer, Anke: »Panoptikum – Kindertheaterfestival in Nürnberg«.

Kunst und Unterricht (seit 1968). Zeitschrift für Kunstpädagogik, Hannover: Friedrich Verlag, Themenheft (54, 1979): »Darstellendes Spiel – Figurenspiel«:

- Freiberg, Henning: »Vom spontanen Rollenspiel zur bildhaften szenischen Darstellung«.
- Steinmann, P. K.: »Gedanken zu Wesen und Wirkung der Puppen«.
- Nickel, Hans-Wolfgang: »Schauspiel und Figur«.
- Wied, Ulrike: »Stabmarionetten«.
- Judith, Horst: »Traumerlebnis«.
- Eid, Klaus: »Fantoche oder die Wirksamkeit des Analogiezaubers«.
- Zietz, Anne/Podehl, Enno: »Ein Marionettenspielprojekt«.
- Manthey, Hilmar: »Der Übergang ...«.
- Jodeit, Anita et al.: »Figurentheater als ästhetisches Ereignis«.

Museum (seit 1986). Museumspädagogik für Schulen der Region Basel, Museumspädagogik Basel: Amt für Museen und Archäologie, Themenheft (15, 1991): »Spiel im Museum«.

Museum News (seit 1924). Mitgliederzeitschrift der American Association of Museums, Washington/DC.

New Research in Museum Studies (seit 1990). An International Series. Schriftenreihe, London: Athlone Press.

Spiel und Theater (seit 1970). Die Zeitschrift für Theater von und mit Jugendlichen, Weinheim/Bergstr.: Deutscher Theaterverlag.

Standbein Spielbein. Museumspädagogik aktuell (seit 1985), Hamburg: Bundesverband Museumspädagogik e.V., Themenheft (42, 1995): »Historisches Spiel«:

- Joerßen, Peter: »Historisches Spiel: Eine Form der Geschichtsvermittlung«.
- Fabian, Olaf: »Tausend Jahre sind wie ein Tag. Gegenwart und Vergangenheit im Historischen Spiel«.
- Fabian, Olaf: »Ohne Drehbuch geht es nicht«.
- Scheda, Nicole: »Rolle, Raum und Requisiten«.
- Mangold, Josef: »Haben Sie mal 'ne Wagenladung Lehm für mich? oder: Wie organisiere ich ein historisches Spiel?«.
- Ehlers-Drecoll, Hans-Georg: »Stade im Mittelalter oder: Wie es gelang, ein großes museumspädagogisches ›low-cost-Projekt‹ auf die Beine zu stellen, und warum dann doch nichts Rechtes daraus wurde«.

The Journal of Museum Education (seit 1976), Roundtable Reports, Washington/DC: Museum Education Roundtable (MER), Themenheft (15/2 1990): »Museum Theatre«:

- Oestreicher, Lee: »Museum Theatre: Coming of Age«.
- Rutowski, Patricia: »Theatre Techniques in an Aquarium or Natural History Museum«.
- Stillmann, Diana Brandt: »Living History in an Art Museum«.
- Forbes, Maggie: »Museum Theatre in a Children's Museum«.
- La Ville-Havelin, Jim: »Role Playing in a Children's Museum«.

MuseumsTheater: Theorie

Geschichte

Jeske, Marlis et al. (Hg.) (1993): Geschichte(n) der Theaterpädagogik. Zwischen Anspruch, Legitimation und Praxis. Materialien zur 6. Bundestagung in Lingen/Ems, Münster, Hamburg: Lit.

Jooss, Birgit (1999): *Lebende Bilder. Körperliche Nachahmung von Kunstwerken in der Goethezeit 1750–1830*, Berlin: Reimer.

Methoden / Dokumentationen

- Baier, Eberhard/Frei, Alfred Georg (1990): *Geschichte spielen. Ein Handbuch für historische Stadtspiele*, Pfaffenweiler: Centaurus.
- Broich, Josef (2001): *ABC der Theaterpädagogik. 1. Ausgabe 2001/2002*, Köln: Maternus.
- Collins, Zipporah W. (Hg.) (1981): *Museums, Adults and the Humanities. A Guide for Educational Programming*, Washington/DC: American Association of Museums.
- Dürst, H. (1988): *Sehen-Verstehen-Erleben. Das Museum als Gesamterlebnis. Vom Einzelprojekt zur Animation. Ein Bildbericht*, Solothurn/Schweiz: Verband der Museen der Schweiz.
- Forester, Horst (Hg.) (1992): *Theoretische Grundlagen theaterpädagogischer Praxis in der kulturellen und ästhetischen Bildung. Dargestellt anhand exemplarischer Arbeit in Belgien, Holland, Kanada, Schweden, Türkei und Deutschland. Dokumentation der wissenschaftlichen Fachtagung vom 30. Oktober bis 1. November 1992*: Bundesverband Theaterpädagogik e.V.
- Harper, Lynette/Graff, Tom (1984): *Museum on Stage Readers and Musicians Theatre. A Handbook for Theatre Companies, Museums and Heritage Organizations*, Vancouver: The Vancouver Museum.
- Klein Hans-Joachim/Wüsthoff-Schäfer, Barbara (1990): *Inszenierung an Museen und ihre Wirkung auf Besucher*, Berlin: Materialien aus dem Institut für Museumskunde, Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz.
- Klein, Hans-Joachim (1996): »Neue Methoden der Ausstellungsplanung für Museen«. *Standbein Spielbein* 45, S. 11-17.
- Knoch, Peter (1990): »Aktionsformen im Museum. Eine Bestandsaufnahme«. *Standbein Spielbein* 26, S. 34-37.
- Kurzenberger, Hajo (1994): *Interkulturelles Theater und Theaterpädagogik. Dokumentation der Tagung und des Festivals an der Universität Hildesheim und in der Kulturfabrik Löseke, November 1993*, Hildesheim: Universität Hildesheim.
- Landy, Robert (Hg.) (1993): *Handbook of Educational Drama and Theatre*, Westport/CT: Greenwood Press.
- Müller-Droste, Gerd (Hg.) (1991): *Theaterpädagogik in Deutschland. Hessisch-thüringische Theaterwerkstatt und weitere Mo-*

delle, Initiativen, Projekte, Frankfurt/Main: Bundesvereinigung kulturelle Jugendbildung.

Nickel, Hans-Wolfgang/Schneegass, Christian (Hg.) (1998): Symposion Spieltheorie. LAG-Materialien, Berlin: Akademie der Künste.

Nickel, Hans-Wolfgang (Hg.) (1999): Symposion Theatertheorie. LAG-Materialien, Berlin: Akademie der Künste.

Nold, Wilfried (Hg.) (1976): Ägypten. Aktionen mit Kindern im Liebighaus, Museum alter Plastik. Museumspädagogik und Figurentheater. Eine Bilddokumentation, Frankfurt/Main: Verlag Puppen & Masken.

Paatsch, Ulrich (1990): Konzept Inszenierung: Inszenierte Ausstellungen – ein neuer Zugang für Bildung im Museum? Ein Leitfa- den, Heidelberg: Arbeitsgruppe für empirische Bildungsfor- schung e.V.

Praller, Ellen/Schroth, Gertraud (1997): Theaterspielen nach Bil- dern im Museum. Eine Dokumentation, Karlsruhe: Referat Mu- seumspädagogik der Staatliche Kunsthalle Karlsruhe .

Rellstab, Felix (2000): Handbuch Theaterspielen (Bd. 4). Theater- pädagogik, Wädenswil/Schweiz: Stutz Druck.

Ruping, Bernd (Hg.) (1993): Gebrauch das Theater. Die Vorschläge Augusto Boals. Erfahrungen, Varianten, Kritik, Münster: Lit.

Schopf, Sylvia (1993): Burg-Theater. Geschichte erspielen. Metho- de und Praxis des Erlebnistheaters, Mainz: Matthias Grüne- wald.

Tatsch, Claudia (2001): »Museum + Theater = Museumstheater« – oder: Lässt sich als (Schau-)Spiel erfahrbar machen?«. Informa- tionen für den Geschichts- und Gemeinschaftskundelehrer, Heft 62 (im Erscheinen).

Ullmann, Titus/Dohnen, Sylvia (1989): »Planungsschema für histo- rische Spielveranstaltungen«. *Standbein Spielbein* 25, S. 28-29.

Weitzner, Peter (1993). Objekttheater. Zur Dramaturgie der Bilder und Figuren, Frankfurt/Main: Nold.

Wuszow, Angelika (Hg.) (1996): Jahrmarkt der Möglichkeiten. Mo- bile Museumsaktion. Schaustellerkünste um 1900. Projektbuch für Schulen, Essen: Ruhrlandmuseum.

Berichte

- Alsford, Stephen/Parry, David (1991): »Interpretive Theatre: a Role in Museums?«. *International Journal of Museum Management and Curatorship* 10, S. 8-23.
- American Association of Museums (Hg.) (1993): Technical Information Service's FORUM. Theatre in Museums, Washington/DC.
- A *Museum* interview (1991): »Animation in Museum – Did someone say ›android?«. *Museum. Vierteljahreszeitschrift der UNESCO* 172, S. 197-201.
- Bedworth, Jacalyn/Quinn, Sondra (1987): »Science Theatre. An Affective Interpretive Technique in Museums«. In: *Communicating Science to the Public*, Chichester: John Wiley & Sons, S. 161-174.
- Benker, Susanne (2000): »Im Reich der Etrusker«. *Museumsworkshop. ManagerSeminare* 41, S. 61-63.
- Benson, Susan et al. (Hg.) (1986): *Presenting the Past. Essays on History and the Public*, Philadelphia: Temple University Press.
- Bicknell, Sandra/Xerxes, Mazda (1993), »Enlightening or Embarrassing. An Evaluation of Drama in the Science Museum«, London: National Museum of Science and Industry.
- Blackall, Simon/Meek, Jan (1992): *Marketing the Arts. Every Vital Aspect of Museum Management*, Paris: ICOM.
- Blatti, Jo (Hg.) (1987): *Past meets Present. Essays about Historic Interpretation and Public Audiences*, Washington/DC: Smithsonian Institution Press.
- Blais, Jean-Marc (1997): *Les langages de l'interprétation personnalisée. L'animation dans les musées*, Hull/Québec: Musée Canadienne des Civilisations.
- Breithaupt, Julia (1994): »Bilder hinter Bildern. Didaktische Ausstellungen zur modernen Kunst«. *Standbein Spielbein* 40, S. 34-37.
- Bridal, Tessa (1994): *Raising the Stakes. The Museum as a Forum*, Washington/DC: American Association of Museums.
- Bridal, Tessa (1989): »Center Stage in the Museum. Using Theatre to Present the Issues«. *The Journal of Museum Education* 14/1, S. 19-21.
- Bridal, Tessa (1989): »Interpretation through Theatre«. *Journal of the International Association of Zoo Education* 22, S. 7-9.
- Brown, Martyn (1982): »One Museum's Drama Experience«. *Museums Journal* 18/4, S. 208-209.

- Cannizzo, Jeanne/Parry, David (1992) *Museum Theatre in the 1990's: Trail-Blazer or Camp-Follower? New Research in Museum Studies*, London: Athlone-Press.
- Chryssoulaki, Stella et al. (1998): »An Exhibition on Tragic Theatre«. *Journal of Mediterranean Studies* 8/1, S. 116-121.
- Clive, Sue/Wilson, Lucy (1988): »Communicating the Message. Drama and Role play in Art Galleries«. *The Journal of Museum Education* 9, S. 14-17.
- Craig, Tracey Linton (1988): »The Play's the Thing. Using Theatre as an Interpretive Technique«. *Museum News* 66/5, S. 58-59.
- Deuter, Ulrich (1999): »Die Kunstwohlfahrtmaschine. Performance-Art-Festival ›Home & Away‹. Kunstverein und Expo-Café Hannover«. *Theater der Zeit* 54/6, S. 67-68.
- Farmelo, Graham (1993): »Drama on the Galleries«. In: Technical Information Service's FORUM, Theatre in Museums, Washington/DC: American Association of Museums, S. 51-56.
- Filisky, Michael (1989): *Science on Stage. The Users of Theatre in Science Museums*, Cambridge/MA: Educational Services.
- Graft, Conny C. (1996): »Vermittlung, Evaluation und Besucherentwicklung an historischen Stätten«. In: Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (Hg.), *Museen und ihre Besucher. Herausforderungen in der Zukunft*, Bonn, Berlin: Argon, S. 233-245.
- Hughes, Catherine (1998): *Museum Theatre. Communicating with Visitors Through Drama*, Portsmouth/NH: Heinemann.
- Jones, Dale (1991): »Making Your Interpretation Vibrant. Living History and Drama in Museums«. *Tagungsbericht: National Association of Interpretation*, S. 173-177.
- Kavanagh, Gaynor (1986): »Melodram, Pantomime or Portrayal?« *International Journal of Museum Management and Curatorship* 6, S. 173-179.
- Kindler, Gabriele (2000): »MuseumsTheater«. *Standbein Spielbein* 58, S. 31-33.
- Klein, Hans-Joachim (1989): »Schauspielszenen in Ausstellungen – lebendige Präsentation von Kontexten«. In: Hermann Auer (Hg.), *Museologie. Neue Wege – neue Ziele. Bericht über ein internationales Symposium veranstaltet von den ICOM-Nationalkomitees der Bundesrepublik Deutschland, Österreichs und der Schweiz vom 11. bis 14. Mai 1988 am Bodensee, München et al.*: K. G. Saur, S. 261-273.

- Metzger, Folker (1999): »Gesprochene Texte in der Ausstellung – Schauspieler in der Ausstellung«. *Museumsblatt* 26, S. 15-16.
- Miller, Stuart D. (1991): »Expectations for Interpretive Theatre: Using Prior Research as a Guide«. *IMTAL INSIGHTS* 2, S. 1-3.
- Parry, David (1992): *Surprising the Visitor. Interpretive Theatre at the Canadian Museum of Civilization*. Tagungsbericht, Sydney: Museum Educational Association of Australia.
- Pitman-Gelles, Bonnie (1981): »Role Playing and Theatre«. In: *Museums, Magic and Children: Youth in Museums*, Washington/DC: Association of Science Technology Centres, S. 71-77.
- Quinn, Sondra (1981): »Theatre Techniques as a Method of Interpretation for Adults«. In: Zipporah W. Collins (Hg.), *Museums, Adults and the Humanities. A Guide for Educational Programming*, Washington/DC: American Association of Museums.
- Rottmann, Karin/Otto, Gunter (1997): »Museumspädagogik. Über Aktion, Kommunikation und Interaktion im Museum«. *Kunst und Unterricht* 210, S. 20-37.
- Schindel, Dorothy Napp/Hayes, Jennifer Fells (1994): *Pioneer Journeys. Drama in Museum Education*, Charlottesville/VA: New Plays Books.
- Schmidt, Wolfgang G./Steinkrüger, Babette (1999): »Schauspieler zeigen die Revolution von 1848/49. Was können Theater- und Schauspielpädagogik im Museum leisten?«. In: *Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.), Inszenierte Geschichte(n). Museumstheater, Aktionsräume, Bildergeschichten, Umfragen*, Baden-Baden: Nomos, S. 69-78.
- Seifert, Ina (1991): »Grundsätzliches zum historischen Rollenspiel im Museum«. In: *Arbeitskreis Museumspädagogik Norddeutschland e. V. (Hg.), Vermittlung im Museum*, Bonn: Verlag Denkbar/Lesbar, S. 208-210.
- Senft, Angelika (2000): »Theaterspielen als museumspädagogische Maßnahme der Wissensvermittlung«. *Fortbildung der Theaterwerkstatt Heidelberg für das Referat Museumspädagogik des Badischen Landesmuseums Karlsruhe am 31.01.2000*, unveröffentlichtes Manuskript.
- Shevtsova, M. (1993): *Theatre and Cultural Interaction*, Sydney: University of Sydney.
- Stillmann, Diana Brandt (1992): *Art from Art. Paintings and Sculptures Thicken the Plot*, Washington/DC: American Association of Museums.

Sternberg, Susan (1989): »The Art of Participation«. In: Nancy Berry (Hg.), *Museum Education. History, Theory and Practice*, Reston/VA: The National Art Education Association, S. 154-171.

MuseumsTheater: Praxis

Projekte

Alsford, Stephen/MacDonald, George F. (1989): *A Museum for the Global Villages*. The Canadian Museum of Civilization, Hull: Canadian Museum of Civilization.

Alsford, Stephen/MacDonald, George F. (1990): »Das kanadische Zivilisationsmuseum. Das Museum von morgen für die Geschichte der Menschheit entsteht heute«. *Neue Museumskunde* 3, S. 172-180.

Ausstellungskatalog (1990): *Skulptur und Tanz – Robert Cordone*. Wilhelm-Lehmbruck-Museum der Stadt Duisburg, Museum Morsbroich Leverkusen, Kunstmuseum Düsseldorf, Duisburg: Wilhelm Lehmbruck-Museum.

Bielenberg, Ina (1999): »Geschichte erleben. Historische Projekte für Kinder und Jugendliche«. *Standbein Spielbein* 55, S. 10-12.

Brosi, Sibylle (1995): *Kinder von heut' spielen Karlsruher Leut'*. Die Weinbrenner-Zeit 1800-1830, Karlsruhe: Referat Museumspädagogik Staatliche Kunsthalle.

Bunte, Barbara (1996): »Wenn Bilder lebendig werden. Ein Fest bei Hofe. Schülerinnen und Schüler spielen Geschichte«. In: Constanze Kirchner/Johannes Kirschenmann (Hg.): »Wenn Bilder lebendig werden ...«. *Anstöße zum Umgang mit Kunstwerken*, Hannover: BDK, S. 52-55.

Fabian, Olaf (1993): »Elf Tage leben wie im Mittelalter. Erinnerungen an ein historisches Spiel oder ›Es ist ja ganz nett, aber es stört die Gemütlichkeit‹«. *Standbein Spielbein* 35, S. 22-25.

Fabian, Olaf (1998): *Die Megedeborch. Ein historisches Spiel zur Geschichte des Mittelalters im Kulturhistorischen Museum Magdeburg und anderswo*, Magdeburg: Scriptorium.

Heinje, Silvia (1990): »›Echt geil, der Krieg‹. Schulklassenführungen auf der Lenzburg/Schweiz«. *Standbein Spielbein* 26, S. 7-9.

- Helmig, Eta (1990): »Der bewaffnete Mensch. Szenen im Historischen Museum Aargau, Schloß Lenzburg/Schweiz«. *Standbein Spielbein* 26, S. 7-9.
- Joerißen, Peter (1990): »Den Krieg ausstellen. Das neue Imperial War Museum in London«. *Standbein Spielbein* 26, S. 19-21.
- Jürgensen, Frank (1994): »Auswanderung als szenisches Spiel«. Ein Projekt am Museum für Hamburgerische Geschichte. *Standbein Spielbein* 39, S. 42-47
- Kapels, Anke (1989): »Kintopp mit Knöpfchen. Das Museum of the Moving Image in London«. *Standbein Spielbein* 25, S. 12-13.
- Kern, Ursula (1998): »Ich fühlte mich wie ein Opa ...«. Ein Spielprojekt zum Thema Alltagsleben um 1900. *Standbein Spielbein* 51, S. 33-37.
- Kruse, Matthias et al. (1998): »Samson und Dalila – eine szenische Annäherung an Bild und Musik für den fächerübergreifenden Unterricht«. *Spiel und Theater* 161, S. 29-30.
- Lipp, Nele/Meyer-Rogge, Christiane (1994): Bodybuildings. Tanzarchitekturen und Architekturtänze zum Gebäude der Hamburger Börse, Hamburg: Museumspädagogischer Dienst.
- Lipp, Nele (1990): Ertanzte Bilder, Hamburg: Museumspädagogischer Dienst.
- Mangold, Josef (1995): »Der kann uns doch nicht einfach verkaufen ... Linn um 1400. Historische Spiele als Möglichkeit der Geschichtsvermittlung«. In: *Volkskundliche Grenzgänge*, Erkelenz: Kehren, S. 265-279
- Müllner, Bruni (Hg.) (1991): Theater im Heimatmuseum, oder: Als Opa noch kurze Hosen trug, Lingen/Ems: Theaterpädagogisches Zentrum der Emsländischen Landschaft e.V.
- Nold, Wilfried (1980): Museumstheater mit Kindern im Liebighaus, Museum alter Plastik, Frankfurt/Main: Verlag Puppen & Masken.
- Rottmann, Karin (1998): »Anleitung zu einer Choreographie des Betrachtens. Museums- und theaterpädagogische Anmerkungen zur Rauschenberg-Retrospektive des Kölner Museums Ludwig«. *Kölner Museums Bulletin* 4, S. 72-81.
- Rottmann, Karin (2000): »Das Rauschenberg-Projekt. Wie sich Jugendliche mit einer Sonderausstellung des Museums Ludwig auseinandersetzen«. *Standbein Spielbein* 57, S. 36-39.
- Staatliche Kunsthalle Karlsruhe (Hg.) (1988): Aus dem Rahmen gefallen. Bilder erleben in lebenden Bildern, Karlsruhe.

- Staatliche Kunsthalle Karlsruhe (Hg.) (1995): Disputation zwischen Martin Luther und Johannes Eck auf der Pleißenburg zu Leipzig im Jahre 1519. Nach dem 1867 entstandenen Gemälde Carl Friedrich Lessings. Programm und Text zur Aufführung am 1. Februar 1995, Karlsruhe.
- Stiller, Jürgen/Wulf, Rüdiger (1986): »Wir lassen die Puppen tanzen. Puppen bauen und Theater spielen zum Thema Adel und Bauern im Feudalismus. Ein historisches Spiel für Jungen und Mädchen im Alter von 9–10 Jahren«. *Kunst und Unterricht* 101, S. 24.
- Tritscher, Sonja (1999): »Theater als neue Vermittlungsmethode. ›Die Theaterkunst von Benois und Bakst‹ – Schauspieler erwecken im Museum für Kunsthandwerk Frankfurt vergangene Bühnenwelten neu«. *Standbein Spielbein* 55, S. 20-21.
- Wagenaar, Edzard (1999): »Fiktion und Authentizität im historischen Spiel. ›Die Inspektion‹ – eine lebendige Zeitreise ins preußische Ostfriesland. Ein soziokulturelles Geschichtsprojekt«. *Standbein Spielbein* 53, S. 4-7.
- Weber, Gunter (1990): Fest-Spiel-Museum. Das historische Massenspiel »Landshuter Fürstenhochzeit 1475« zwischen musealer und fiktionaler Inszenierung des Spätmittelalters, Universität Erlangen-Nürnberg: Magisterarbeit.
- Wegener, Antje (1999): »Schwarzes Theater in der Moritzburg«. *Standbein Spielbein* 55, S. 21-23.
- Wuszow, Angelika (2000): »Jahrmarkt der Möglichkeiten. Schau-stellerkünste um 1900. Museumspädagogisches Projekt mit Schulklassen und mobile Museumsaktionen«. In: Thomas Meier/Hans Reust (Hg.), *Medium Museum: Kommunikation und Vermittlung in Museen für Kunst und Geschichte*, Bern et al.: Haupt, S. 107-119.
- Zwacka, Petra (1998): »Jugendmuseum Schöneberg, Berlin«. *Standbein Spielbein* 52, S. 12-13.

Zu den Beiträgerinnen und Beiträgern

Hans Jakob Ammann

Intendant der Städtischen Bühnen Freiburg i.Br.; Studium der Germanistik, Geschichte, Kunstgeschichte in Basel; 1969-71 Regieassistent an den Basler Theatern; 1972-75 Dramaturg an den Basler Theatern; 1976-80 Chefdramaturg an den Städtischen Bühnen Freiburg; 1980-88 Intendant am Stadttheater Konstanz; 1988-93 Mitarbeit in den Leitungsteams der Schaubühne, des Schiller Theaters und des Schauspiels Bonn.

Andrew Ashmore

Leiter der Schauspielgruppe am Museum of the Moving Image in London; Jurastudium und Besuch der Schauspielschule; »live interpreter« am Museum of the Moving Image mit zahlreichen Schauspielensembles; Gründungsmitglied der IMTAL (International Museum Theatre Alliance).

Michael Bradke

Musikpädagoge und Klangkünstler; arbeitet seit 1984 im Schnittfeld zwischen Klangkunst und Kultur- /Museumspädagogik; entwickelt Programme und Klangskulpturen, die die Museumsbesucher zum aktiven Umgang mit Musik und Geräuschen animieren; seit 1993 Konzeption und Bau von interaktiven Klanginstallationen für Museen.

Dr. Sibylle Brosi

Museumspädagogin an der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe; Studium der Kunstgeschichte sowie der klassischen und ur- und frühgeschichtlichen Archäologie.

Martin Bubner

Architekt; Tätigkeit als Schauspieler und Autor bei verschiedenen Theaterproduktionen; Ausbildung an der »École Internationale de Théâtre Lassaad« in Brüssel; seit 1994 Ergotherapie mit Kindern; Gründung des »Theater Taktil« mit Susanne Schmidtmann.

Dr. Stella Chryssoulaki

Archäologin; Leiterin der Abteilung Unterrichtsprogramme in der Direktion Prähistorische und Klassische Altertümer im Griechischen Kultusministerium in Athen; Studium an den Philosophischen Fakultäten Grenoble und Sorbonne; archäologische Projekte in Griechenland; 1985-95 Direktion des minoischen Forschungsprogramms in Kreta; Leitung verschiedener Ausstellungen in Athen.

Dorothee Dennert

Museumspädagogin am Landesmuseum Koblenz und am Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland in Bonn; seit 1983 Mitarbeit bei internationalen ICOM/CECA Tagungen; 1992-98 im Vorstand; 1986-92 Vorstandsmitglied im ICOM-Nationalkomitee und seit 1987 Vorstandsmitglied im Deutschen Museumsbund; zahlreiche museumspädagogische Veröffentlichungen.

Petra Erler-Striebel

Museumspädagogin an der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe; Studium der ästhetischen Erziehung und visuellen Kommunikation für die Sekundarstufe I in Gießen; Praktikum beim Museumspädagogischen Dienst in Köln.

Pavel Fieber

Generalintendant am Badischen Staatstheater Karlsruhe; Intendant der Luisen-Fest-Festspiele Wunsiedel; Studium am Max-Reinhardt-Seminar in Wien (Schauspiel, Regie Musical); Schauspieler und Regisseur an renommierten Theatern im deutschsprachigen Raum; als Intendant in Ulm und Kaiserslautern tätig.

Heidi Fischer M. A.

Museumspädagogin am Badischen Landesmuseum Karlsruhe; Magisterstudium der Kunstgeschichte, Literaturwissenschaft und Mediävistik.

Dr. Alfred Georg Frei

Historiker; Vertretungsprofessur für Kulturgeschichte an der FH Merseburg; Kulturkoordinator der Stadt Singen (Hohentwiel); 1995-98 Ausstellungsleiter der Landesausstellung »1848/49. Revolution der deutschen Demokraten in Baden« im Badischen Landesmuseum Karlsruhe.

Matthias Gommel

Ausstellungsgestalter; Studium Produktdesign und Szenographie an der HfG Karlsruhe; zahlreiche Ausstellungen, z. B. für den Deutschen Pavillon der Expo 2000.

Dr. Nele Güntheroth

Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Museum der Kindheit und Jugend, Stadtmuseum Berlin; Vorsitzende des Bundesverbandes Museumspädagogik e.V. Studium an der Humboldt-Universität zu Berlin; Promotion zur Schulgeschichte; seit 1994 im Vorstand des Bundesverbandes Museumspädagogik e.V.

Martina Haitz

Robotikingenieurin; Lehrauftrag für Medienkunst an der HfG Karlsruhe; verschiedene Forschungs- und Ausstellungsprojekte.

Andreas Haller

Marketingmanagement für das Zweigmuseum des Badischen Landesmuseums Karlsruhe, Schloss Neuenbürg; Studium der Geschichte, Religions- und Sozialwissenschaften in Tübingen und Berlin; 1998 erste Ausstellungserfahrung an der TU Berlin; 1999 Museumspädagoge am Badischen Landesmuseum; Mitorganisator der Fachtagung MuseumsTheater.

Dr. Ulrike Hentschel

Theaterpädagogin und wissenschaftliche Assistentin an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig; Studium der Erziehungs- und Sozialwissenschaften, Theaterwissenschaft/Theaterpädagogik; 1990-95 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für

Spiel- und Theaterpädagogik an der Hochschule der Künste Berlin; 1995-99 Dozentin für »Darstellendes Spiel« in der Lehrerweiterbildung in Brandenburg.

Dr. Joachim Kallinich

Direktor des Museums für Post und Kommunikation Berlin; davor museumspädagogischer Mitarbeiter im Württembergischen Landesmuseum; Konservator am Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim; Tätigkeit in der Lehrerausbildung und -fortbildung; freier wissenschaftlicher Mitarbeiter in einem Architekturbüro.

Dr. Gabriele Kindler

Oberkonservatorin am Badischen Landesmuseum Karlsruhe; Leitung des Referats Museumspädagogik; Studium der Kunsterziehung und der Kunstgeschichte; Tätigkeit als Kunsterzieherin, wissenschaftliche Mitarbeiterin, Museumspädagogin, seit 1986 am Badischen Landesmuseum; 1997 Konzeption und Organisation einer Ausstellung über die Italiensehnsucht der Deutschen.

Oliver Klaukien

Schauspieler und Prähistoriker M.A.; freiberufliche Theaterarbeit im Ensemble der Theaterwerkstatt Heidelberg; angestellt am Reiss-Museum Mannheim, Abteilung Archäologische Bodendenkmalpflege; Ausbildung an der »École de Mime et Clowne« in Limoges/Frankreich; Studium der Vor- und Frühgeschichte, Anthropologie und Ethnologie an der Universität Hamburg; Mitbegründer des Bundesarbeitskreises MuseumsTheater e.V.

Prof. Dr. Hans-Joachim Klein

Akademischer Direktor; Professor für Soziologie an der Universität Karlsruhe; Mitglied des Interfakultativen Instituts für Angewandte Kulturwissenschaft; Mitglied des Instituts für Regionalwissenschaften; 1964 Technischer Dipl. Volkswirt; 1970 Dr. rer. pol. (techn.) in Karlsruhe; 1980 Dr. habil., Karlsruhe, Soziologe; Hrsg. zahlreicher Schriften zur Besucherforschung und Evaluation.

Dr. Udo Liebelt

Galerist, Kunsterzieher, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Städtischen Kunstmuseum Bonn; seit 1997 freiberuflich tätig als Ausstellungskurator, Museumsberater und Lehrbeauftragter. Studium der

Theologie und der Kunstgeschichte; 1978-97 Kustos für Bildung und Kommunikation am Sprengel Museum Hannover; Lehraufträge für Museumsdidaktik im In- und Ausland; Autor diverser Kunstausstellungskataloge u. a. Publikationen.

Folker Metzger

Leiter der museumspädagogischen Abteilung am Hygiene-Museum in Dresden; Studium an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe (Geschichte, Deutsch, Geographie), 2. Staatsexamen; verantwortlich für die Museumspädagogik in der Landesausstellung »Revolution der deutschen Demokraten in Baden« im Badisches Landesmuseum Karlsruhe.

Johannes Milla

Geschäftsführer der Agentur Milla & Partner in Stuttgart; Studium der Theaterwissenschaften in München; Messeauftritte, Events, Filmproduktionen, Multimedia; Gestaltung des Deutschen Pavillons auf der EXPO 1998 in Lissabon sowie des Bosch-Pavillons und von Teilen des Deutschen Pavillons auf der EXPO 2000 in Hannover.

Markus A. Nieden

Schauspieler und freischaffender Künstler; seit 1996 Mitglied des Ensembles der Theaterwerkstatt Heidelberg; Studium an der Akademie der Künste in Karlsruhe.

Ellen Praller

Freie Mitarbeiterin im Referat Museumspädagogik der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe; Studium der Malerei; an vielen Projekten in der Kunsthalle Karlsruhe beteiligt, u. a. an »Theaterspielen nach Bildern im Museum« (Dokumentation, hrsg. vom Referat Museumspädagogik, Staatliche Kunsthalle Karlsruhe).

Dr. Anne Reuter-Rautenberg

1969-97 Leiterin des Referates für Museumspädagogik und Öffentlichkeitsarbeit der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe; 1970 Gründung der Kindermalstube; 1973 Gründung des Kindermuseums der Staatlichen Kunsthalle.

Karin Rottmann

Referentin in der Lehrerfortbildung; Autorentätigkeit; freie Mitarbeit in verschiedenen Museen; Leitung der Kursarbeit der Städtischen Museen im Museumdienst Köln. Studium der Kunstwissenschaft und Germanistik mit 1. und 2. Staatsexamen; verschiedene Publikationen für Fachzeitschriften, Schulbuchverlage und Museen.

Jürgen von Schemm

Leiter der Museumspädagogik an der Städtischen Kunsthalle Mannheim; Studium der Kunstpädagogik, Kunstgeschichte, Germanistik und Psychologie; 1976-78 Tätigkeit als Realschullehrer; 1979-83 museumspädagogische Tätigkeit im Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen; Publikationen in Fachzeitschriften; Kinderbuch zur Plastik des 20. Jahrhunderts und zu Paul Klee.

Hildegard Schmid M. A.

Seit 1998 als freie museumspädagogische Mitarbeiterin am Badischen Landesmuseum Karlsruhe; Magisterstudium der Kunstgeschichte, Geschichte und Philosophie an der Universität Fridericiana in Karlsruhe.

Wolfgang G. Schmidt

Theater- und Schauspielpädagogie; Leiter der Theaterwerkstatt Heidelberg; 1984 Gründung des Projektstudiums Theaterpädagogik der FHS Hannover; als Regisseur, Schauspiel- und Theaterpädagoge in den USA und Europa tätig. Die Theaterwerkstatt Heidelberg ist ein anerkanntes Bildungsinstitut für Theaterpädagogik und auf »MuseumsTheater« spezialisiert.

Susanne Schmidtman

Schauspielerin und Therapeutin; Ausbildung an der »École Internationale de Théâtre Lassaad« in Brüssel; seit 1994 Ergotherapie mit Kindern; 1995 Gründung des »Theater Taktil« mit M. Bubner. Durch die Zusammenarbeit u. a. mit dem Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland hat sich die Inszenierung in Museen zum Schwerpunkt der Arbeit des »Theater Taktil« entwickelt.

Prof. Dr. Harald Siebenmorgen

Direktor des Badischen Landesmuseums; Studium der Kunstgeschichte, Germanistik, Archäologie und Soziologie; 1979-81 wissen-

schaftlicher Mitarbeiter am Städt. Reiß-Museum Mannheim; 1981-96 stellvertretender Leiter der niedersächsischen Landesausstellung »Stadt im Wandel«; 1986-91 Direktor des Hällisch-Fränkischen Museums und seit 1989 auch der Städtischen Galerie in Schwäbisch-Hall; 1991-93 Präsident des Museumsverbandes Baden-Württemberg, seitdem Vorstandsmitglied; seit 1992 Direktor des Badischen Landesmuseums mit Berufung zum Professor; seit 1992 Sprecher des »Karlsruher Kulturkreises«.

Michael Sieber

Staatssekretär im Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg; seit 1984 Abgeordneter im baden-württembergischen Landtag; Mitglied in zahlreichen Gremien; Studium der politischen Wissenschaften und Rechtswissenschaften in Heidelberg und Mannheim; 1977-84 im Ministerium für Landwirtschaft und Umwelt und in der Landesvertretung Baden-Württemberg in Bonn; 1971-89 im Gemeinderat in Rauenberg und ca. zehn Jahre Vorsitzender der CDU-Gemeinderatsfraktion; 1988 Kulturpolitischer Sprecher und Vorsitzender des Arbeitskreises Umwelt; 1991-98 stellvertretender Vorsitzender der CDU-Landtagsfraktion; zehn Jahre Vorsitzender der Kunststiftung Baden-Württemberg.

Dr. Franz Sonnenberger

Direktor der *museen der stadt nürnberg*; Studium der Geschichte an den Universitäten Münden und an der Emory University in Atlanta; 1981-91 Abteilungsleiter am Centrum Industriekultur Nürnberg; 1991-94 persönlicher Referent des Oberbürgermeisters der Stadt Nürnberg.

Otto Jolias Steiner

Eklektiker; Ausstellungsgestalter; Leiter der Agentur für Kommunikation, Sarnen/Schweiz; Ausbildung zum Fotografen; Psychologiestudium; Leitung eines Audiovision-Studiums; mehrfacher Preisträger im AV-Bereich; Europäischer Museumspreis mit der Glashütte Hergiswil; Einrichtungsgestaltung des Zweigmuseums des Badischen Landesmuseums im Schloss Neuenbürg bei Pforzheim.

Cordelia Vaerst

Schauspielerin; Theaterpädagogin; Studium der Kunst- und Theaterwissenschaft in München, Bochum und Köln; Ausbildung zur

Theaterpädagogin in Köln, Remscheid, Unna und an der FH Osnabrück; seit 1996 als freie Museums- und Theaterpädagogin tätig.

Lea Witmond

Dozentin für Niederländisch und Kunstgeschichte; Leiterin des Pandemonia Science Theatre in Amsterdam; mit T. Maples leitet sie eine Theatergruppe von 25 Personen, die in fünf niederländischen Museen auftritt.

Robert Wilson

Künstler; Theaterautor; Kultregisseur der Postmoderne: »Meister des Stillstandes«; Studium der Malerei in Paris; 1968 Gründung der Byrd Hoffman School of Byrds; ab 1969 internationale Theaterarbeit, u. a. Einstein on the Beach (1976); Death Destruction & Detroit I/II(1979/1987); CIVIL warS (1984); The Black Rider (1991); Alice (1992); Hamlet (1995); Das Rheingold (2000); Zusammenarbeit mit international renommierten Künstlern, u. a. mit Heiner Müller, Tom Waits, William S. Burroughs.

Dr. Jan Zappe

Physikochemiker; Geisteswissenschaftler; freier Mitarbeiter am ZKM in Karlsruhe; Lehrauftrag für Philosophie an der Universität Karlsruhe.

Abbildungsnachweis

Alle Fotografien, sofern nicht anders angegeben: Fachtagung »MuseumsTheater«, Badisches Landesmuseum Karlsruhe; Ingrid Moor

- S. 13, 25, 118, 119, 143, 146, 154, 183 und 203: Theaterwerkstatt Heidelberg
- S. 2: ARTIS Pressefoto; Uli Deck (Szene mit den Schauspielern Markus Nieden, Andrea Weber und Oliver Klaukien [von links], Theaterwerkstatt Heidelberg)
- S. 33: oben: Robert Wilson
- S. 33: unten: Martin Bough
- S. 34, 36: Robert Wilson
- S. 42: Tilde de Tullio
- S. 59: Landesmuseum für Technik und Arbeit, Mannheim
- S. 61: Museum für Kommunikation Berlin; Grahl
- S. 69: Museen der Stadt Nürnberg; Christian Höhn
- S. 70: Spielzeugmuseum Nürnberg
- S. 71: Museen der Stadt Nürnberg; Herbert Liedel
- S. 79, 80 und 83: Hans Joachim Klein
- S. 96 und 98: Stella Chryssoulaki
- S. 108, 110 und 112: Milla & Partner GmbH, Stuttgart
- S. 141: Staatliche Kunsthalle Karlsruhe
- S. 149: Museum für Kommunikation Berlin/Fraunhofer Institut für Produktionstechnik und Automatisierung (IPA); Christoph Schaeffer

- S. 150: f18 Hamburg; Dominik Landwehr
S. 160: Staatliche Kunsthalle Karlsruhe
S. 175: Museumspädagogischer Dienst Köln; Karin Rottmann
S. 176: Kunsthalle Mannheim; Margita Wickenhäuser

Die Titel dieser Reihe

Compania Media (Hg.)

Der Museumsshop

Positionen – Strategien –
Sortimente.

Ein Praxisführer

1999, 384 Seiten, ca. 100 Abb., kart., 78 DM
ISBN 3-933127-02-5

Susann Qubeck

Museumsmarketing im Internet

Grundlagen – Anwendungen –
Potentiale

1999, 172 Seiten, 3 Abb., kart., 38 DM
ISBN 3-933127-39-4

Hartmut John (Hg.)

Shops und kommerzielle Warenangebote

Publikumsorientierte
Instrumente zur Steigerung der
Museumsattraktivität

2000, 132 Seiten, kart., 39,80 DM
ISBN 3-933127-55-6

Bernd Günter

Hartmut John (Hg.)

Besucher zu Stammgästen machen

Neue und kreative Wege
zur Besucherbindung

2000, 140 Seiten, kart., 39,80 DM
ISBN 3-933127-57-2

Frühjahr 2001

Claudia Gemmeke

Hartmut John

Harald Krämer (Hg.)

euphorie digital?

Aspekte der
Wissensvermittlung in Kunst,
Kultur und Technologie

Frühjahr 2001, 260 Seiten,
kart., 42,00 DM
ISBN 3-933127-56-4

Hans Scheurer (Hg.)

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit für Kultureinrichtungen

Ein Praxisführer

Frühjahr 2001, 178 Seiten,
kart., zahl. Abb., 49,80 DM
ISBN 3-933127-67-X

Stefan Brüggerhoff

Ruth Tschäpe (Hg.)

Qualitätsmanagement im Museum?!

Qualitätssicherung im
Spannungsfeld zwischen
Regelwerk und Kreativität.
Europäische Entwicklungen

Frühjahr 2001, 236 Seiten,
kart., 42,00 DM
ISBN 3-933127-69-6

Die Titel dieser Reihe

Gabriele Kindler (Hg.)

MuseumsTheater

Theatrale Inszenierungen
in der Ausstellungspraxis

Frühjahr 2001, 228 Seiten,
kart., 42,00 DM
ISBN 3-933127-70-X

Hartmut John

Susanne Kopp-Sievers (Hg.)

Sicherheit für Kulturgut

Innovative Entwicklungen und
Verfahren für Museen und
Ausstellungen

Frühjahr 2001, 170 Seiten,
kart., 39,80 DM
ISBN 3-933127-68-8

Herbst 2001

Andrea Hausmann

Besucherorientierung von Museen unter Einsatz des Benchmarking

Herbst 2001, 346 Seiten,
kart., 49,80 DM

Hans-H. Clemens

Inventur im Museum

Rekonstruktion und
Modernisierung traditioneller
Sammlungsverwaltung

Herbst 2001, ca. 200 Seiten,
kart., ca. 39,80 DM

Frühjahr 2002

Dagmar Mack

Kreativmotor Internet – Antrieb auch für das Theatermanagement?

Ein Ratgeber

Frühjahr 2002, ca. 250 Seiten,
kart., ca. 39,80 DM