

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 öffentlich-rechtlicher 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 variiere 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 Wechselausstellungen, 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!

