

## darstellen/agieren

---

*Angelika Doppelbauer*

Die in diesem Kapitel vorgestellten performativen Methoden schließen eine Handlung, ein körperliches Agieren mit ein. Der bewusste Einsatz des eigenen Körpers bewirkt ein hohes Maß an persönlicher Involviertheit und bietet die Möglichkeit, Erfahrungen auf der Körperebene zu integrieren. Die Bandbreite reicht vom klassischen Rollenspiel bis zu kurzen, dargestellten Szenen, welche Sprache, Bewegung, Haltungen, Mimik, Gestik, Requisiten und Raum einbeziehen oder einzelne Teilaspekte herausarbeiten. Vermittler:innen können hierbei die Darstellenden durch Regieanweisungen und Impulse unterstützen.<sup>1</sup> Diese Techniken werden nicht als Selbstzweck genutzt, sondern immer mit einem bestimmten Ziel eingesetzt. Im Fokus können das eigene Spielen und Erleben stehen, es finden sich jedoch auch Methoden, im Rahmen derer die Teilnehmenden entweder als Publikum einem Rollenspiel zusehen oder partiell miteinbezogen werden.

Viele der im Folgenden beschriebenen Methoden fallen in den Bereich des Rollenspiels, wobei Protagonist:innen in die Rolle einer anderen Person, eines Tieres oder eines Objekts schlüpfen. Dadurch eröffnet sich die Möglichkeit, die Gefühle der dargestellten Figur selbst zu erleben beziehungsweise nachzuvollziehen und Erfahrungen zu sammeln. Die Bandbreite reicht hier von frei assoziierten, spontanen Spielen bis zu einzelnen Szenen, die nach zuvor definierten Regeln ablaufen oder einem bestimmten Plot folgen. Die Rollen müssen charakterisiert werden, die Handlung sollte jedoch die Spielenden nicht zu sehr einschränken und Raum für Spontaneität bieten. Innerhalb eines gewissen Handlungsrahmens sollte man sich frei bewegen können. Inhalte und Argumente können zur Verfügung gestellt, gemeinsam erarbeitet oder frei assoziiert werden. Es ist auch möglich, vorab lediglich zu

---

<sup>1</sup> [xponat.net](https://xponat.net), Dietz, Szenisches Spiel.

entscheiden, wie eine Szene ausgehen soll.<sup>2</sup> Insgesamt sollten die gespielten Sequenzen nicht allzu lange dauern.<sup>3</sup>

Das Rollenspiel bietet unterschiedliche Vorteile und Qualitäten. Indem die Protagonist:innen die Rolle einer anderen Person übernehmen, entsteht ein sicherer Raum, in dem Meinungen geäußert werden können, die nicht die eigenen sind, oder, was vielleicht noch wichtiger sein kann, nicht als die eigenen deklariert werden müssen. Menschen sind also nicht gezwungen, sich zu outen, wenn sie zum Beispiel den Eindruck haben, mit ihrer Meinung nicht der Meinung der Gruppe zu entsprechen und dafür vielleicht kritisiert oder belächelt zu werden. Sie können somit eine Person repräsentieren, die ihre Meinung vertritt, Argumente und Gegenargumente sammeln und das wertschätzende Diskutieren über divergierende Ansichten üben. Eventuelle Kritik wendet sich dann nicht gegen sie persönlich, sondern gegen die fiktive Person, die sie darstellen. Auf diese Weise können auch kontroversielle Themen mit einer gewissen Distanz diskutiert werden. Rollenspiele können aber auch mit dem Ziel eingesetzt werden, die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Objekt zu lenken, indem es entweder in das Spiel integriert wird, Gespräche mit Exponaten oder über diese inszeniert werden oder das Objekt selbst zum Sprechen gebracht wird.

Bevor man mit einer Darstellung oder einem Rollenspiel beginnt, empfiehlt es sich, mit einigen Aufwärmübungen den Alltag hinter sich zu lassen und sich einzustimmen. Beim Aufwärmen ist es wichtig, dass auch die Vermittler:innen mitmachen. Man kann mit Gähnen beginnen, sich ausschüttern oder den Körper ausklopfen, einfache Stimmübungen machen wie zum Beispiel sich auf die Brust klopfen und dabei nacheinander alle Vokale sprechen. Weitere Möglichkeiten sind zum Beispiel, dass alle durch den Raum gehen und auf ein bestimmtes Zeichen hin ›einfrieren‹ oder jemand eine Bewegung vormacht und alle anderen machen sie nach. Eine weitere beliebte Aufwärmübung ist das sogenannte Zombiespiel. Dabei gibt es so viele Stühle wie Personen im Raum. Eine Person ist der Zombie und bewegt sich von der anderen Seite des Raumes auf den leeren Stuhl zu. Alle anderen versuchen,

---

2 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.257-258.

3 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.261. Die Autoren gehen in ihrem Handbuch Museumspädagogik noch von tatsächlichen Theateraufführungen im Museum aus. Solch langfristige Projekte scheinen heutzutage wenig praktikabel. Wir empfehlen vielmehr kurze Sequenzen ohne aufwändige Kostüme und Inszenierungen.

das zu verhindern, indem sie ihre Plätze wechseln und sich auf den jeweils leeren Stuhl setzen. Dabei soll nicht gesprochen werden.

Nach dem theatralen Impuls sollen die Teilnehmenden sich ausschütteln, um sich nach den etwaigen unnatürlichen Anspannungen wieder zu lockern und auch, um die gespielten Emotionen wieder loszuwerden.<sup>4</sup>

### Historisches Spiel

Beim Nachspielen eines historischen Ereignisses handelt es sich um eine Methode, die sich intensiv mit den damals beteiligten Personen beschäftigt, den Teilnehmenden erlaubt, sich mit den geschichtlichen Rahmenbedingungen von Exponaten und Ereignissen auseinanderzusetzen und persönliche Erfahrungen in diesem Kontext zu sammeln.<sup>5</sup> Um keine falschen Vorstellungen von der historischen Situation zu wecken, müssen die vorhandenen Quellen und Informationen vorab zur Verfügung gestellt werden. Die Szene sollte auf die historischen Gegebenheiten, Kostüme und Requisiten möglichst abgestimmt sein, und es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass es sich um eine hypothetische Annäherung handelt.

Auch Darstellungen auf Objekten, Vasen, Reliefs, Mosaiken oder Gemälden können Anlass für eine theatrale Umsetzung bieten. Die dargestellte Szene ist dann Teil einer Geschichte, die daraus entwickelt wird. Die Teilnehmenden spielen die Rolle einer dargestellten Person oder eines Gegenstandes.<sup>6</sup> Die Geschichte kann fiktiv aus der Phantasie entstehen oder auf zur Verfügung gestellten Fakten basieren.

Eine abgeschwächte Variante des historischen Spiels, welche in zahlreichen Museen praktiziert wird, versucht, ein Gespür für vergangene Epochen mit Hilfe historischer Kleidungs- und Ausstattungsstücke beziehungsweise deren Repliken zu vermitteln.<sup>7</sup> Authentische Nachbildungen, beispielsweise aus der experimentellen Archäologie, sind – falls möglich – billigen Fälschungsartikeln immer vorzuziehen. Wenn man einmal ein nachgefertigtes Kettenhemd hochgehoben hat, wird man wohl nicht mehr vergessen, wie schwer es sich angefühlt hat, und wer einmal eine römische Toga getragen

4 Draxler/Schelle 2014, S.5.

5 Czech/Kirmeier/ Sgoff 2014, S.216.

6 MuK, Nr.63, Badisches Landesmuseum Karlsruhe; Bertscheit 2001, S.81; Dürr Reinhard 2000, Nr.47.

7 MuK, Nr.32, Badisches Landesmuseum Karlsruhe.

hat, dem muss man nicht mehr erklären, dass man mit diesem Kleidungsstück kein Feld bestellen konnte. Ein Vergleich mit der eigenen Kleidung und der aktuellen Lebensrealität der Teilnehmenden lässt Unterschiede bewusster werden. Diese Gegenstände erlauben ein Erleben mit allen Sinnen. Zusätzlich können gezielte Fragen die Wahrnehmung auf verschiedene Ebenen lenken und die Vorstellung anregen: Wie fühlst Du Dich in der Rolle dieser Person, was denkst Du, was siehst Du, was hörst Du, was riechst und schmeckst Du? Wenn es aus zeitlichen Gründen nicht möglich ist, dass alle Teilnehmenden einer Gruppe ein Kleidungsstück oder eine Kopfbedeckung ausprobieren, kann dies auch eine Person exemplarisch übernehmen.

### **Wachsen wie eine Pflanze**

Diese Methode lässt das Wachstum einer Pflanze durch den Einsatz des eigenen Körpers nacherleben. Diese Erfahrung könnte im Rahmen einer Naturausstellung für jüngere Kinder hilfreich sein. Ähnlich einer Pantomime brauchen die Teilnehmenden dabei nicht zu sprechen. Es empfiehlt sich, die einzelnen Schritte zuerst zu beschreiben und vorzuzeigen, um sie dann gemeinsam auszuführen. Die Pflanze entwickelt sich aus einem kleinen Samen: Alle gehen in die Hocke und machen sich so klein wie möglich. Aus dem Samen wachsen Stiel und Blätter, die Teilnehmenden richten sich langsam auf. Um das Wachstum der Wurzeln darzustellen, können alle auf den Boden stampfen. Wenn die Pflanze zu blühen beginnt, strecken sie den Kopf zum Himmel. Danach bildet die Pflanze eine Frucht, die Teilnehmenden schließen die Arme zu einem Kreis über dem Kopf. Anschließend kann der Kreislauf wieder von vorne beginnen. Um den Eindruck zu intensivieren, besteht die Möglichkeit, den Teilnehmenden als Einstieg einen Pflanzensamen in die Hand zu geben, um zu demonstrieren, wie klein dieser ist.<sup>8</sup>

### **In Tierschritten durchs Museum**

Diese Methode nutzt jene Wege, welche oft innerhalb eines Vermittlungsprogramms zurückgelegt werden müssen, für bestimmte Ziele. Wenn sich Teilnehmende in Ameisenschritten durch einen Raum bewegen, kann das unterschiedliche Effekte haben: Durch die kleinen Schritte wird verhindert, dass eine Gruppe junger Menschen durch das Museum rennt und sich und Objekte gefährdet. Die Methode kann aber auch dazu benutzt werden, sich

---

8 MuK, Nr.64, Klassik Stiftung Weimar.

unterschiedliche Größenverhältnisse bewusst zu machen, sich in ein anderes Lebewesen hineinzusetzen und Hindernisse vielleicht anders wahrzunehmen. Sie kann aber auch einfach eine lustige Art und Weise sein, sich von A nach B zu bewegen, ohne dass Langeweile aufkommt. In Museen, in denen auch belastende Inhalte gezeigt werden, die für bestimmte Gruppen nicht geeignet sind, kann diese Methode dabei helfen, die Aufmerksamkeit von gewissen Exponaten abzulenken, indem man z. B. in Elefantenschritten an einem Objekt vorbeigeht (**#wahrnehmen**).

### **Weg in die Vergangenheit**

Vergleichbar mit der Methode der Tierschritte kann ein Weg auch dazu benutzt werden, eine Zeitspanne zu visualisieren. Eine Treppe in ein anderes Stockwerk kann so beispielsweise Schritt für Schritt in die Vergangenheit und beim Rückweg wieder in die Gegenwart führen (**#kontextualisieren**).

### **Historische Tänze**

Das Performen historischer Tänze kann ein eindrückliches Erlebnis darstellen, wobei die Musik der Zeit und der jeweilige Tanzstil eine intensive Erfahrung ermöglichen können.<sup>9</sup>

### **Schattenspiel**

Eine Variante des Rollenspiels ist das Schattentheater, bei dem Schatten auf eine beleuchtete Fläche geworfen werden. Dies kann eine leere Wand genauso sein wie ein Stück gespannter Stoff. Es bedarf dazu einer starken Lichtquelle. Die Schatten können durch zweidimensionale Spielfiguren, die auf einem Stab geführt werden, oder den eigenen Körper der Teilnehmenden beziehungsweise nur durch deren Hände erzeugt werden. Je nach Vermittlungsziel können die Teilnehmenden mit vorgefertigten Figuren spielen, selbst Figuren herstellen oder als Publikum einer Aufführung beiwohnen.<sup>10</sup>

### **Objekttheater**

Das Objekttheater ist eine Methode, um auf spielerische und kreative Weise museale Objekte in den Vordergrund zu rücken und lebendig zu machen. Es ist vergleichbar mit einem Puppentheater, bei dem statt Puppen (Museums)

9 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.272.

10 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.229.

Objekte eingesetzt werden. Diese werden zu Charakteren, treten miteinander in den Dialog und erzählen über sich. Die »Puppenspieler:innen«, die mit den Objekten agieren, lassen sich von deren Aussehen, Material, Funktion und Geschichte inspirieren und agieren mit den Bewegungsmöglichkeiten des Objektes. Sie können es aus dem Hintergrund animieren oder mit ihm als Partner:in agieren. Die Museumsobjekte müssen dazu nicht verändert, mit Gesichtern oder Augen ausgestattet werden, sie bleiben völlig unverändert. Eine Schere könnte beispielsweise auf langen Beinen marschieren, oder die Schneidebewegung wird als Auf- und Zuklappen des Mundes oder Schnabls beim Sprechen interpretiert. Das Sich-Hineinversetzen in die Möglichkeiten und den Charakter des Objekts führt zu einer intensiven Beobachtung und Auseinandersetzung. Die Szene kann frei assoziiert oder vorab besprochen werden, die Puppenspieler:innen können mit dem Objekt in bestimmte Rollen schlüpfen oder berichten, wie es ihm im Museum so geht. Es besteht die Möglichkeit, die Teilnehmenden zuerst mit Hintergrundinformationen zu den Objekten zu versorgen, oder aber auch die Methode als Einstieg zu nutzen, um rein von der visuellen Wahrnehmung des Objektes auszugehen oder die Fantasie spielen zu lassen<sup>11</sup> (**#das Museum vermitteln**).

### Objekt-Interview

Vergleichbar mit dem Objekttheater spricht beim Objekt-Interview eine Person für das Objekt oder für die in einem Bild dargestellte Person, während eine zweite in die Rolle des/der Fragenden schlüpft. Die Fragen können von der eigenen Neugierde und dem eigenen Interesse geleitet sein (**#fragen und diskutieren**). Die Antworten können faktenbasiert sein, frei assoziiert oder vorab in der Gruppe erarbeitet werden. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Gruppe Fragen stellt und die Vermittler:innen für das Objekt sprechen und so Hintergrundwissen einbringen. Diese Interviewsituation hat die Form eines Rollenspiels. Ein Mikrophon als Requisit erleichtert das Einnehmen der Rollen, man kann jedoch das Interview auch tatsächlich aufnehmen. Anstelle eines Objektes können sich die Fragen auch an Personen richten, die in einem Gemälde oder auf einem Foto dargestellt sind oder als Statue im Raum stehen<sup>12</sup> (**#Texte und Bilder produzieren**).

11 Koch/Streisand 2003.

12 MuK, Nr.31, Kunstmuseum Bonn; Bertscheit 2001, S.84.

### Expert:innen sprechen

Das Expert:innen-Gespräch ist eine Variante des Objekt-Interviews. Hierbei wird eine typische Szene im Umgang mit einem (historischen) Objekt nachgespielt. Dabei kann es sich um ein Interview mit Expert:innen handeln, die über das Objekt sprechen, oder zum Beispiel um eine fiktive Kunstauktion.<sup>13</sup> Der Reiz dieser Methode reicht von dem Spiel mit unterschiedlichen sprachlichen Registern bis hin zur völligen Überzeichnung und Parodie. Die dazu nötigen Informationen über die Objekte können durch eigene Beobachtung generiert oder durch Zusatzinformationen zu den Exponaten zur Verfügung gestellt werden. Die Methode kann auch dazu dienen, die Sprache so mancher Ausstellungstexte zu thematisieren, welche mit Fachausdrücken und Fremdwörtern gespickt sind. Sich selbst solcher Wörter zu bedienen, kann einen Effekt der Selbstermächtigung bewirken und gleichzeitig die Möglichkeit bieten, die Bedeutung der Fremdwörter auf lustvolle Weise zu erkunden und diese selbst anzuwenden (**#Worte finden**).

Eine Variante dieses Zugangs besteht darin, das museale Objekt als Konsumgegenstand zu interpretieren und darüber ein Gespräch von Produkttester:innen zu führen. Teilnehmende erhalten in Kleingruppen einen alltäglichen Gegenstand, den sie gemeinsam erkunden. Sie sprechen über Material, Gewicht, Gestaltung, Verwendungszweck usw. Es empfiehlt sich, dazu eine kleine Checkliste mit jenen Aspekten zu verfassen, welche behandelt werden können. Ein Mitglied der Kleingruppe stellt den Gegenstand daraufhin in der Manier eines/einer Produkttester:in der gesamten Gruppe vor. Auch hier geht es um die Veränderung sowohl der Wahrnehmung als auch der Sprache, die einem Alltagsgegenstand plötzlich eine völlig unübliche, detaillierte Aufmerksamkeit schenkt, welche durch eine bestimmte Fachsprache kommuniziert wird.<sup>14</sup> Dieser Effekt tritt auch bei Objekten ein, die in eine museale Sammlung aufgenommen werden und vom Alltagsobjekt zum »Exponat« mutieren (**#neue Blickwinkel schaffen**).

### Wissenschaftler:in oder Poet:in

Folgende Methode versucht, den Unterschied zwischen subjektiver und objektiver Betrachtungsweise, welcher besonders für jüngere Kinder schwer zu fassen ist, mit Hilfe eines Rollenspiels zu veranschaulichen. Die Teilneh-

<sup>13</sup> Czech/Kirmeier/Sgoff 2014, S.211.

<sup>14</sup> xponat.net, Reither, Praxis Check.

menden schlüpfen in die Rolle von Wissenschaftler:innen, indem sie sich durch ein passendes Requisit oder Kleidungsstück in solche verwandeln. In dieser Aufmachung beschreiben sie ein Objekt ganz sachlich nach objektiven Kriterien. Durch einen Kostümwechsel können sie die Betrachtungsweise ändern. Mit einem anderen Requisit oder Kleidungsstück werden sie zu Poet:innen. In dieser Rolle interpretieren sie das Objekt nach subjektiven Gesichtspunkten oder erzählen eine Geschichte darüber. Die beiden Herangehensweisen können danach in einem Gespräch verglichen werden. Es ist wichtig, zu betonen, dass es sich um eine Vereinfachung handelt und sowohl Wissenschaftler:innen als auch Poet:innen sehr unterschiedlich aussehen und unterschiedliche Charaktere haben können. Statt diesen beiden kann die Gruppe auch Personen aus ihrem Umfeld darstellen, die entweder eher sachlich oder fantasievoll sind. Nach der exemplarischen Vorstellung der Methode kann die Gruppe paarweise ausschwärmen, um sich ein Objekt in der Ausstellung zu suchen und es aus diesen beiden Blickwinkeln zu betrachten. Nach einer gewissen Vorbereitungszeit stellen die Paare die von ihnen gewählten Objekte der gesamten Gruppe sowohl unter objektiven ›wissenschaftlichen‹ als auch subjektiven ›poetischen‹ Gesichtspunkten vor.<sup>15</sup>

### Tratschen, lügen, meckern

Diese Methode thematisiert das Sprechen über Kunst oder museale Objekte auf humorvolle Art und Weise. Die Teilnehmenden wählen allein oder in Kleingruppen aus einem Fundus an Papierstreifen mit Bezeichnungen für unterschiedliche Sprechweisen einen aus. Dieses Wort legen sie vor jenes Objekt, über das sie mehr erfahren möchten. Beim darauffolgenden gemeinsamen Rundgang wird vor diesem Objekt dann in der gewählten Sprechweise geplaudert, getuschelt oder referiert<sup>16</sup> (**#Worte finden**).

### Streitgespräch

Es gibt viele Situationen, in denen Streitgespräche im Zusammenhang mit Objekten stattfinden können. Mit Hilfe eines Rollenspiels werden zum Beispiel im Weltmuseum Wien kontroversielle Aspekte einer Restitutionsdebatte thematisiert.<sup>17</sup> Dazu geben die Vermittler:innen zuerst einen Überblick

15 Hildebrand/Kravagna/u. a. 1987, S.30-31.

16 Ehgartner 2014b, S.7-8.

17 Beigetragen vom Team Weltmuseum Wien; Razenberger 2021, S.335.

über das Objekt und zeigen verschiedene Sichtweisen bezüglich einer Restitution auf. Danach diskutieren die Teilnehmenden im Format einer Late-Night-Show aus dem Fernsehen miteinander. Sie wählen selbst die Position, die sie vertreten wollen, die Vermittler:innen moderieren die Diskussion. So können zum Beispiel folgende Personen an der Diskussion über einen altmexikanischen Federschmuck teilnehmen: die mexikanische Kulturbotschafterin, die Restauratorin, die den Federkopfschmuck restauriert hat, eine Person aus Mexiko, die den Kopfschmuck gerne sehen möchte, eine Person aus Wien oder auch historische Personen, wie zum Beispiel der/die Hersteller:in des Federschmucks aus dem alten Mexiko. Es besteht die Möglichkeit, eine Person durch zwei Teilnehmende darstellen zu lassen.

Bei der einfachsten Variante eines Streitgesprächs vertreten die Teilnehmenden zwei unterschiedliche Ansichten zu einem Thema. Die Argumente können vorab in der Gruppe gesammelt werden.

Auch in anderen Zusammenhängen können Vermittler:innen entgegengesetzte Positionen moderieren, wenn zum Beispiel eine Galeristin mit einem Kunstkritiker streitet, eine Museumsdirektorin mit einem Restaurator oder ein Forscher mit einer Investorin.<sup>18</sup> Gerade bei kontroversiellen Themen ist diese Methode sehr hilfreich, um auf einer sachlichen Ebene zu bleiben. Niemand muss die eigene Meinung äußern, alle spielen eine Rolle. Die Protagonist:innen können dabei intensiv nachvollziehen, wie sich einer der möglichen Standpunkte anfühlt und sich so unvoreingenommen und neutral mit den unterschiedlichen Meinungen auseinandersetzen.

Ein Streitgespräch kann sich aber auch beispielsweise bezüglich der Qualität eines Kunstwerks entwickeln. Verschiedenste Szenarien sind denkbar: Zwei Besucher:innen sind unterschiedlicher Meinung, ein/e Museumsdirektor:in ist anderer Ansicht als eine Aufsichtsperson, zwei Expert:innen streiten sich und der Rest der Gruppe bildet die Jury, die am Ende über den Ankauf des Werkes entscheidet.<sup>19</sup>

Das Sprechen über ein Exponat muss jedoch keinesfalls immer kontroversiell ablaufen. Genauso gut denkbar sind etwa ein informelles Gespräch unter Freund:innen, Formate wie eine Talkshow, Expert:innenrunden oder eine Person, die über ein Objekt eine Rede hält.<sup>20</sup> Teilnehmende können sich in die auf

---

18 xponat.net, Brosch, Streitgespräch; Dürr Reinhard 2000, Nr.17.

19 Bertscheit 2001, S.83.

20 Weschenfelder/Zacharias 1992, S.260.

einem Bild dargestellten Personen hineinversetzen und als solche ein Gespräch führen<sup>21</sup> (**#neue Blickwinkel schaffen**).

## Körperaktionen

Bei ausgedehnteren darstellerischen Sequenzen oder wenn Gruppenmitglieder einander nicht kennen, kann es sinnvoll sein, als Einstieg vor dem Rollenspiel eine kurze Übung zur gemeinsamen Auflockerung einzuplanen. Diese Körperaktionen, einfache Bewegungsspiele und Experimente mit dem eigenen Körper beziehungsweise seinen Ausdrucksmöglichkeiten können auch generell zwischendurch als aktivierende Impulse eingesetzt werden.

Alle Teilnehmenden gehen locker durch den Raum, bis der/die Spielleiter:in ein Ereignis vorgibt, das dargestellt werden soll, zum Beispiel: »Du hast in der Lotterie gewonnen, sei schüchtern, sei eine Marionette, fühl Dich wie ein Wackelpudding oder trag einen schweren Koffer.«<sup>22</sup> Die körperlichen Aktionen können auch im Zusammenhang mit dem Inhalt der Ausstellungen stehen, etwa wenn die Teilnehmenden schreiten wie ein/e König:in, im Takt der Maschinen tanzen oder rückwärts in die Vergangenheit gehen.<sup>23</sup> Sie können sich aber auch auf Mimik oder Gestik beschränken: Alle stellen sich im Kreis auf und die erste Person blickt ihre/n Nachbar:in mit einem ausdrucksvollen Gesicht an. Der/die Nachbarin übernimmt den Gesichtsausdruck, dreht den Kopf langsam zur Mitte, sodass alle den Gesichtsausdruck sehen können, wird neutral und wendet sich mit einem neuen, eigenen Gesichtsausdruck zur anderen Seite und so fort. Es kann in jeder Laufrichtung eine Runde gespielt werden.<sup>24</sup>

\*\*\*

Bei den folgenden Methoden nehmen die Besucher:innen nicht aktiv am Rollenspiel teil. Sie sind das rezipierende Publikum, das jedoch auch in einen Dialog miteinbezogen werden kann. Das Rollenspiel führt die Gruppe in eine andere Zeit, an einen anderen Ort beziehungsweise nutzt das theatrale

21 Dürr Reinhard 2000, Nr.14.

22 Vlcek 2023, S.36.

23 MuK, Nr.2, tim – Staatliches Textil- und Industriemuseum Augsburg.

24 Vlcek 2023, S.48.

Element, um Inhalte lebendig werden zu lassen und zur Kommunikation anzuregen.

### Performativer Rundgang

Der performative Rundgang wird vom Team der Kunstvermittlung im Universalmuseum Joanneum genutzt, um das Publikum in ein Gespräch über ausgestellte Werke zu involvieren. Um den Einstieg zu erleichtern, ist die Vermittlungssituation als Dialog aufgebaut. Zwei Vermittler:innen sprechen vor ausgewählten Werken miteinander und nehmen dabei bewusst konträre Positionen ein. Bei der internen Vorbereitung vereinbaren sie einen groben Ablauf des Rundgangs und definieren ihre Rollen. Eine Vermittlerin schlüpft zum Beispiel in die Rolle der ernsthaften Frau Mayer, die alles gut organisiert, die Zeit im Blick behält und Informationen zu den ausgestellten Werken liefert. Die andere Vermittlerin wird intern als Frau Tralala bezeichnet. Sie ist energiegeladener, abenteuerlustig und verräumt. Im Dialog miteinander eröffnen sie dem Publikum neue, lebhaftere Perspektiven auf die ausgewählten Objekte. Für jede Station des Rundgangs wird eine Szene konzipiert und dargestellt, die die Besuchenden involvieren möchte. Obwohl die Vermittler:innen Vermittler:innen darstellen und das theatrale Moment nicht auf den ersten Blick sichtbar ist, kommt es zu dem Effekt, dass manche Besucher:innen in der Dynamik der Situation auch Rollen einnehmen und quasi mitspielen. Für die Vermittler:innen kann es hilfreich sein, ein bestimmtes Kleidungsstück anzuziehen, um sich gut mit der Rolle identifizieren zu können. Es können auch Requisiten verwendet oder die Vermittlungsaktion in eine Rahmenhandlung mit einem Spannungsbogen eingebettet werden<sup>25</sup> (**#von Kunst ausgehen**).

### Fiktive Erzählfigur

Bei dieser Methode, die in unterschiedlichen Kontexten eingesetzt werden kann, schlüpfen Vermittler:innen in die Rolle einer fiktiven Person, die eine Geschichte erzählt. Historische Persönlichkeiten aus der Zeit der Exponate bieten sich dafür genauso an wie Personen, die in der Ausstellung thematisiert werden, oder Charaktere aus einem Kunstwerk.<sup>26</sup> Die Person, die erzählt, wird

25 Beigetragen von Katrin Ebner, Antonia Heigl, Jana Kirchengast, Kunsthaus Graz, UMI, angeregt durch eine Fortbildung mit Simon Windisch.

26 MuK, Nr.13, Klassik Stiftung Weimar und Nr. 29, Badisches Landesmuseum Karlsruhe.

durch ein Kostüm, ein Bild oder eine/n Stellvertreter:in visualisiert. Dies kann eine Spielfigur, eine Handpuppe oder Marionette sein, welche als Bindeglied zwischen Exponat und Thema dient und aktiv die Vermittlung übernimmt.<sup>27</sup> Vermittler:innen können durch die Figur sprechen oder mit ihr in Dialog treten. Dadurch entsteht ein Eindruck von Unmittelbarkeit und Authentizität, auch wenn es sich zum Beispiel nur um einen Plüschhund handelt. Tritt die fiktive Erzählfigur nicht von Anfang an beziehungsweise durchgehend auf, muss der Wechsel der Sprecher:innenrolle zwischen Vermittler:in und Figur immer offensichtlich gemacht werden. Dies kann mithilfe eines Requisits geschehen, indem der/die Vermittler:in zum Beispiel immer dann einen Hut aufsetzt, wenn er/sie in die Rolle der fiktiven Person schlüpft. Dadurch wird für das Publikum klar, wer gerade spricht, entweder der/die Vermittler:in mit dem Anspruch auf objektive und distanzierte Darstellung oder die Figur mit ihrer bewusst subjektiven Wahrnehmung und ihrem Standpunkt zu einer Zeit, in der historische Entwicklungen eventuell noch nicht absehbar waren. Statt die Person durch ein Rollenspiel auftreten zu lassen, kann ihre Geschichte auch vorgelesen oder erzählt werden. Hierzu kann ein passendes Buch verwendet oder selbst eine Geschichte verfasst werden, welche mehrere Exponate in einen erzählerischen Zusammenhang bringt<sup>28</sup> (**#neue Blickwinkel schaffen**).

Fiktive Erzählfiguren werden dafür eingesetzt, Wissen auf eine unterhaltsame und packende Art und Weise zu vermitteln, können aber auch gut unterschiedliche subjektive Perspektiven veranschaulichen. Der Einsatz einer Erzählfigur kann die Identifikation mit den Inhalten erleichtern und eine Anbindung an die eigene Lebensrealität schaffen, wenn zum Beispiel ein Kind einer Gruppe von Kindern aus seiner Perspektive erzählt und so einen Standpunkt einnimmt, welcher der Gruppe aus der eigenen Erfahrung vertraut ist.

\*\*\*

Im Gegensatz zu den bisher angeführten Methoden stellen die nun folgenden keine bewegte, sondern eine statische Umsetzung bestimmter Szenen in den Mittelpunkt.

27 xponat.net, Schweigart, Figurenspiel.

28 MuK, Nr.16, tim – Staatliches Textil- und Industriemuseum Augsburg.

## Tableau vivant

Unter dem sogenannten Tableau vivant, wörtlich ›lebendes Bild‹, versteht man das Nachstellen eines Bildes, einer Skulptur beziehungsweise Plastik oder der Darstellung auf Vasen, Mosaiken oder Reliefs durch Personen. Diese Methode erfreut sich schon seit langem großer Beliebtheit.<sup>29</sup> Ursprünglich wurde sie als Gesellschaftsspiel praktiziert. Eine Gruppe teilte sich, ein Teil stellte ein Werk möglichst detailgenau dar, jede Person übernahm die Rolle einer im Werk dargestellten Person und versuchte, sie in Haltung, Geste, Ausdruck und Kostüm möglichst exakt nachzustellen. Die zweite Hälfte der Gruppe, das Publikum, versuchte herauszufinden, welches Werk nachgestellt wurde und bewertete, wie gut die Darstellung gelungen war. Dann wechselten die Gruppen die Rollen.

Im vermittlerischen Kontext spielt das kompetitive Element meist keine Rolle. Oft wird ein Bild direkt neben dem Original nachgestellt. Dabei geht es nicht um das Erraten, sondern darum, besonders genau wahrzunehmen, Körperhaltungen exakt zu übernehmen, eine besondere Mimik zu beachten und räumliche Situationen zu analysieren. Das Publikum kann sich unterstützend einbringen. Kostüme, Requisiten und besondere Orte können den Eindruck noch verstärken, sind aber nicht unbedingt notwendig. Das Nachstellen kann spontan geschehen oder nach festen Regeln inszeniert werden. Den Teilnehmenden stehen unterschiedliche Rollen zur Verfügung: Sie können Darsteller:innen, Publikum oder Regisseur:innen sein, die die Darstellenden aufstellen und den Überblick von außen behalten. Dies führt zu einer intensiven Beschäftigung mit dem Original. Der Prozess des Nachstellens bringt Aufbau und Komposition des Werkes ebenso eindringlich ins Bewusstsein aller Beteiligten wie die Interaktionen zwischen den dargestellten Figuren, deren Blicke und Körperhaltungen.<sup>30</sup>

Die Darsteller:innen haben die Möglichkeit, sich intensiv in die dargestellten Figuren hineinzusetzen. Man kann sie beispielsweise fragen, wie sie sich in der speziellen Körperhaltung, mit diesem Blick und dieser Geste fühlen, was ihnen in den Sinn kommt, was wohl in der Szene gesagt werden könnte. Selbstverständlich kann das Tableau vivant erweitert werden, indem

29 Das Tableau vivant als gesellschaftliche Unterhaltung entwickelte sich in den 1770er Jahren in Frankreich und verbreitete sich Anfang des 19. Jahrhunderts auch im deutschsprachigen Raum. Siehe hierzu Bättschmann 2023, S.80–81.

30 Bertscheit 2001, S.61 und 81; xponat.net, Schröder, Nachstellen; Draxler/Schelle 2014, S.17; Czech 2020, S.116–121; Czech 2014, S.215; xponat.net, Rudnicki, Filmstill; Dürr Reinhard 2000, Nr.33 und Nr.40.

man überlegt, was vorher oder nachher passiert sein könnte, oder man kann es nach eigenen Vorstellungen umgestalten.

## Standbilder

Eine Variante des Tableau vivant, die auch im Haus der Geschichte Österreich praktiziert wird, geht nicht von einem Kunstwerk aus, das nachgestellt wird, sondern von einem Begriff.<sup>31</sup> In einem Workshop, der die Menschenrechte thematisiert, wählen die Teilnehmenden in Kleingruppen ein Menschenrecht verdeckt aus und überlegen innerhalb eines gewissen Zeitrahmens, wie sie dieses als Standbild darstellen könnten. Die anderen versuchen, es zu erraten. Wenn das Standbild die Verletzung des jeweiligen Menschenrechtes zeigt, werden die anderen Teilnehmenden aufgefordert, das Standbild so umzubauen, dass es nicht mehr verletzt wird. Das jeweilige Motiv und seine Bedeutung werden dabei besprochen. Anschließend kommt die nächste Gruppe an die Reihe.

Als Variante kann auch ein/e Regisseur:in Schritt für Schritt ein Standbild aus den Körpern von Teilnehmenden bilden und damit die eigene Sichtweise auf ein Thema zum Ausdruck bringen. Die Teilnehmenden, die aufgestellt werden, nehmen die vom Regisseur/von der Regisseurin angegebene Haltung ein, einschließlich Mimik und Gestik. Alle nehmen das Entstehen des Standbildes sinnlich wahr, ohne sich dazu zu äußern. Im Anschluss daran wird die Situation diskutiert. Zuerst beschreiben die Zuschauer:innen das Bild und interpretieren es, dann sprechen die Darstellenden über ihre Empfindungen, am Ende spricht der/die Regisseur:in. Danach kann das Bild verändert oder neu aufgestellt werden. Beziehungen von Personen zueinander, Haltungen, Einstellungen und Gefühle werden dadurch ohne Worte visualisiert.<sup>32</sup>

Es empfiehlt sich, diese Methode in einem geschützten Raum durchzuführen, damit sich die Gruppen nicht beobachtet fühlen. Außerdem sollte man mit auflockernden Übungen beginnen, zum Beispiel indem am Anfang alle Gruppen lustige Begriffe nachstellen, wie einen Blumenstrauß oder ein Riesenrad. Als Vorübungen kann man die Teilnehmenden bitten, sich durch den Raum zu bewegen und auf Zuruf oder, wenn die Musik aufhört, entweder ›einzufrieren‹ oder eine bestimmte Emotion darzustellen wie Wut, Angst oder Freude. Weitere Varianten wären eine Berufsgruppe darzustellen, zum Bei-

31 Beigetragen von Eva Meran, hdgö, auf Anregung von Schlager 2020, S.37.

32 Scholz 2020, Standbild Nr.38 und 39.

spiel Lehrer:innen, Politiker:innen oder Kulturvermittler:innen, oder die Teilnehmenden teilen sich in Zweiergruppen auf, von denen immer eine Person die andere zu einem vorgegebenen Begriff aufstellt. Dann wird gewechselt. Eine Vorübung, die alle einbezieht, besteht darin, dass alle auf Zuruf gemeinsam einen Begriff darstellen wie Demokratie, Macht oder Unterdrückung.

Manchen Personen ist diese Art des Performativen unangenehm, daher ist es wichtig, zu vermitteln, dass es kein Richtig oder Falsch gibt. Meist lassen sich die Teilnehmenden dann gut auf das Experiment ein. Das Besondere an dieser Methode ist, dass das Thema nicht nur auf einer kognitiven Ebene behandelt wird, sondern sich mit einer körperlichen Erfahrung verbindet, sodass sich die Teilnehmenden sprichwörtlich hineinversetzen können.

### **Inszenierte Fotografie**

Bei dieser Methode fotografieren sich die Teilnehmenden gegenseitig an einem bestimmten Ort und in einem gewissen Setting. Hierbei geht es darum, eine bestimmte Aussage oder Emotion durch Pose, Gesichtsausdruck, Ort, Interaktion mit anderen oder einen speziellen Blickwinkel zu erzeugen. Kostüme und Requisiten können die Wirkung verstärken. Für die durchkomponierten Fotos empfiehlt es sich, verschiedene Rollen zu vergeben und die Fotos in Gruppen entstehen zu lassen. Es bedarf einer Person, die als Regisseur:in den Überblick über die Szene behält, sowie eines oder mehrerer Modelle und eines/einer Fotograf:in. Die Inszenierung sollte vorab gut geplant und überlegt sein. Zu dem Thema surreale Kunst können beispielsweise absurde Szenen konzipiert werden.<sup>33</sup>

---

33 Rauber 2013, S.110.

# das Museum vermitteln

