

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 aufführenden Individuen wie der ganzen Klasse gut.
6. Das Museum kann so einen Beitrag zu einer polyästhetischen Bildung leisten und darüber hinaus Anregungen für den Musikunterricht 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 Museumpädagogen 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

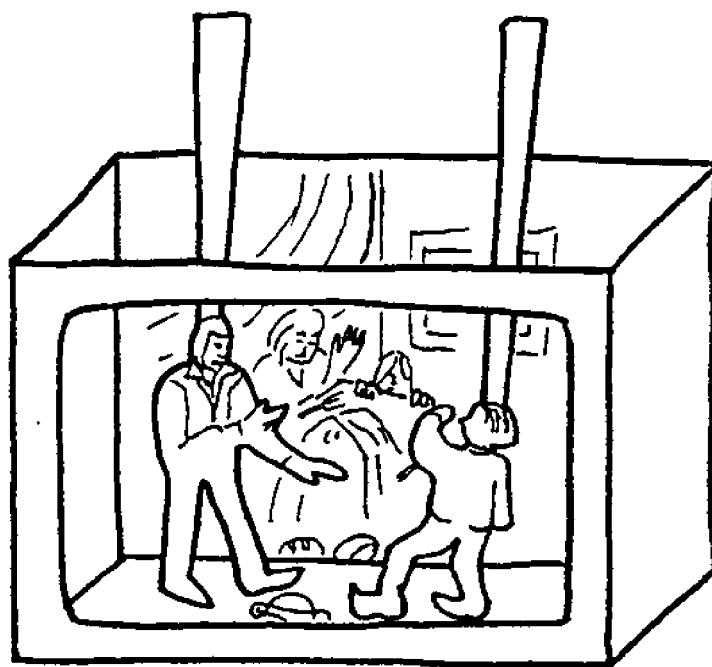
verschiedenen Ebenen erzählt das Bild in sechs Szenen den Werdegang des reichen Sohnes, der sein ganzes Vermögen verprasst und dennoch mit offenen Armen zu Hause wieder aufgenommen wird.

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 ausschnitten, 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 Vorteile 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 Raumebene 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	Susanne Schmidtmann
Theater Taktil	Theater Taktil
Am Rhodenbach 41	Am Rodenbach 41
51469 Bergisch-Gladbach	51469 Bergisch-Gladbach
Tel. (0 22 02) 3 45 99	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 Schreibens erweitern.

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 begehbarer 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 aufzuscheinen 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 aufzagen 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 Museums- sparten 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 Landesaus- stellung »1848/49« das Glück, dass wir sowohl einen Designer hatten, der unsere Geschichtsbilder passgenau umsetzte – sozu- sagen das Gefieder und den Körper der Henne schuf – als auch die gelungene Kooperation mit der Theaterwerkstatt Heidel- berg. 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 Dividen- den schwatzen – allenfalls etwas strammer und männlicher ging es damals vielleicht zu. Die Szenen der Theaterwerkstatt kon- zentrierten sich auf die wichtigsten Exponate und Inszenierun- gen 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 zwi- schen den Spielpausen möglich. »Geknirscht« hat es bloß manchmal mit den Führerinnen und Führern, die um die Kon- zentration 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 versteckt. 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 verstrkt jedoch den narrativen, den erzhlen- den Charakter der Geschichtsschreibung, der ohnehin besteht. Viele Tatsachen wren stumm ohne einen Erzhler – oder einen Schauspieler. Beim Einsatz von Schauspielern geht es um den Um- gang mit Geschichte.

Nach dieser Auseinandersetzung mit Argumenten gegen Schau- spieler in der Ausstellung fhren wir ein positives Argument an:

- Theater vollbringt immer wieder das Kunststck, eine Gemein- schaft herzustellen: eine Gemeinschaft mit den Zuschauern. Auch im Museum bewirkt Theater Kommunikation. Die Mu- seumsbesucher werden in ihren Gefhlen ernst genommen, wenn sie, gebannt oder auch gelangweilt, die Auffhrungen zwischen den Exponaten verfolgen. Das Museum wird zur Bhne und lebt vom Dialog, dem Einbringen der Besucherinnen und Besucher. Deswegen bekennen wir uns – nicht nur aus fi- nanziellen und technischen Grnden – immer zu den Fhrerinnen und Fhrern in der Ausstellung. Auch diese machen Kom- munikation mglich. Schauspieler und Fhrer bekennen sich zur Subjektivitt. Der Erfolg gibt ihnen recht – auch wenn sich in den Museen immer noch die Verteidiger der Fiktion einer

standpunktlosen, objektiven wissenschaftlichen Wahrheit verschanzt 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	Folker Metzger
Stadt Singen	Hygiene-Museum
Hohgarten 2	Lingnerplatz 1
78224 Singen	01069 Dresden
E-Mail: kultur-koor. stadt@singen.de	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 Portalrobopter, so extrem unterscheiden, dass ein Überblick sich als Kuriositätensammlung darstellt (von Rando 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: Serviceroboter 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.

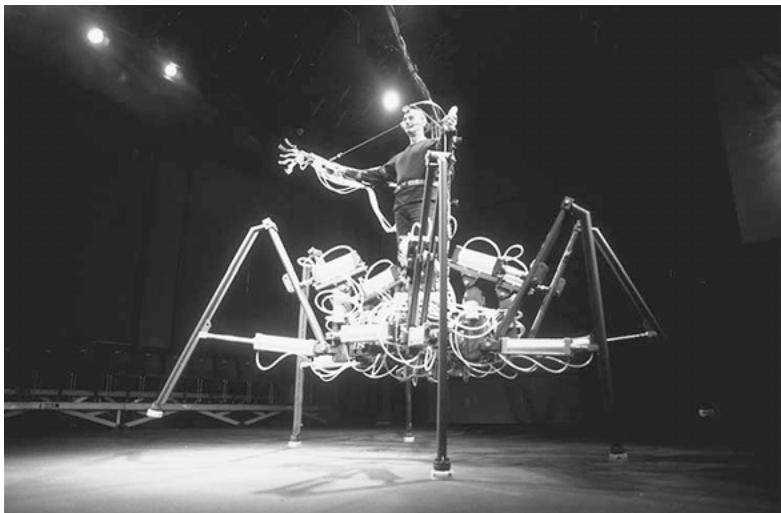
Abbildung 7: Drei Serviceroboter im Museum für Kommunikation in Berlin, 1999



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 abstelle. 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 Versteuerungen 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. Schranken-
tum 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 choleric oder

phlegmatisch, rigide oder hysterisch? Was für »Ticks« sind überliefert? Welche Brüche zeigt der Charakter in seinen Handlungen? Was ist seine Lieblingsspeise? 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, Körpertypen, 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 Handwerkzeug 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 »médiaiteur scientifical« 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 Führungsfigur 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 erzeile, 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 Reillstab 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 vorpreschend »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 schnipischen 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 Dramadreiecks 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 Hind- 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 fiktive 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 bewegenden 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 Gesamtrauminszenierung 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 Schreckengespenster 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 Kun-

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 Repertoirs 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 Schattentheater-Spiel, 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 ermöglichen, 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
Richardzstraße 2-4	Mannheim
50667 Köln	Moltkestraße 9
Tel. (02 21) 2 21-2 41 79	68165 Mannheim
E-Mail: rottmannjak @cbn.net.id	Tel. (06 21) 2 93-64 40 Fax (06 21) 2 93 47-64 40 E-Mail: juergen.schemm @mannheim.de

Literatur zu den Workshop-Beiträgen

- Badisches Landesmuseum Karlsruhe (Hg.) (1999): *Inszenierte 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): »Inszenierte 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 Radow, Gero (1998): *Roboter – unsere nächsten Verwandten*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Rellstab, 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 Schauspiel-pädagogik 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/oo/oo1.pdf>).
- Werder, Lutz von (1996): *Lehrbuch des Kreativen Schreibens*, Berlin.