

HANS JOACHIM KLEIN

## Wieviel Theater braucht das Museum?

### Besucher geben Auskunft

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Daher unterscheide ich idealtypisch drei Arten von Inszenierung:

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

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

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Von großer Wichtigkeit, was diese vermittelten Inhalte anbe-

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

Spieler: Heinrich Hertz, Institutsmechaniker Amann

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

Ort: Fiktiver Hörsaal der Abteilung für Physik

Zeit: 4. Dezember 1886, vormittags

Trickbedarf: Lichtstroboskop oder pulsierendes Licht zur Simulation der Funkenstrecke

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

**Amann:** Wenn des wahr isch ...

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

**Amann:** Noi, des wois i net ...

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

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

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

**Literatur**

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