

/ecm 2016–18

MASTER THESIS

„Immersive Theatre“

Ein Vermittlungsformat zwischen
Unterhaltung, Partizipation und
Wissensgeneration

VERFASSERIN

RENATE PÖLZL

BETREUERINNEN

MONIKA SOMMER UND RENATE HÖLLWART

Wien, Mai 2018

Abstract

Diese Arbeit untersucht das Vermittlungsformat des „Immersive Theatre“ auf seine Vorgänger und Einflüsse.

Historische Orte umgibt eine museale Aura. Sie werden touristisch genutzt und die Besuchenden erwarten ein Erlebnis. Eine Aktualisierung für unsere heutige Zeit bleiben sie oft schuldig.

Die Ambiguität zwischen Museum und Theater bietet eine Möglichkeit, die Mittel des anderen Mediums für sich zu nutzen. Beide verhandeln gesellschaftsrelevante Themen. Das Theater ermöglicht einen Proberaum für Handlungen während das Museum die realen Auswirkungen aufzeigt.

Diese Arbeit analysiert das „Immersive Theatre“ auf seine konstituierenden Elemente und zeigt, dass diese nicht neu für den Gebrauch im Ausstellungswesen sind. Theater hat sich in den unterschiedlichen Formen des Museumstheaters in den letzten Jahrzehnten einen Platz in der Vermittlung gesichert. Die immersive Nutzung der Ausstellungsumgebung nutzt bereits das Panorama des späten 18. Jahrhunderts. Und Wissensvermittlung findet sowohl im Museum als auch im Theater seit seinen Anfängen statt.

Durch die Kombination aller dieser Elemente ermöglicht das „Immersive Theatre“ einen neuen Zugang zu historischen Themen, indem es die Besucherinnen und Besucher bei der Wissensproduktion ins Zentrum stellt.

English Abstract

This thesis examines „Immersive Theatre“ not only as an educational tool at heritage sites but as well relating to forerunners and actual influences.

Heritage sites implement a museal aura. They are often part of the touristic industry as well and visitors are longing for a special experience. But hardly, these sites connect to our present living.

In this way, the ambiguity of museum and theatre offers a possibility to use the tactics of the other medium for itself. Both negotiate topics relevant to society. As therein the theatre allows to try and test consequences, the museum shows the real impact on life.

This thesis analyses “Immersive Theatre” on its constituent elements and shows that they are not new ways in exhibition concepts. Theatre in its various formats has found its use in educational practices in the last decades. The immersive use of exhibition environments can already be seen in panoramas of the late 18th century. And knowledge has been transferred to a public in museums and theatres from their beginnings as well.

The combination of all these elements enables a new approach to historic topics as it places the visitors in the centre of the production of knowledge.

Inhalt

I. Das Erlebnis	1
II. Was mich bewegt	4
II.1. Forschungsstand	4
III. Analyse des Vermittlungsformats „Immersive Theatre“	6
III.1. Die Umgebung	11
III.2. Re-enactment.....	13
III.3 Museumstheater	14
III.3.1. Der Vermittlungsaspekt des Museumstheaters	20
III.3.2. Partizipation im Museumstheater.....	25
III.3.3. Der Unterhaltungsaspekt im Museumstheater	28
III.3.4 Exkurs: Museumstheater in Wien	30
IV. Analyse von „The People’s Revolt“	33
V. Schlussfolgerung	37
VI. Literaturverzeichnis	39
Lebenslauf	43

I. Das Erlebnis

Im Oktober 2017 nahm ich an „The People’s Revolt“, einem „Immersive Theatre“ im Tower of London teil. Dieses Vermittlungsformat wurde wie folgt beworben:

The People’s Revolt!

Do you have what it takes to make history?

The People’s Revolt is an immersive, interactive experience from ground-breaking theatre company differenceEngine in collaboration with Historic Royal Palaces.

Set in the near future, events mirror those of the Peasants Revolt of 1381 led by revolutionary Wat Tyler, when people’s protest turned to violent revolt over taxes, austerity and unstable leadership.

Experience what it’s like to be at the centre of a critical moment in this nation's past, live the build-up through digital storytelling then let the lines between history and reality blur as you storm the Tower and decide the fate of the nation.¹

Die Theaterwissenschaftlerin in mir wollte wissen, was „Immersive Theatre“ ist, die Kulturvermittlerin in mir neue Wege zur Wissensweitergabe finden. Also buchte ich meinen Platz. Drei Tage vor dem Event kam ein neuerliches Mail.

Welcome Revolter,

This is your link to SIGNAL <http://watchforthesignal.io>
This is our secure online system of communication and organisation.

We will only require two pieces of information from you: an email address and a mobile phone number.

You have been assigned to the revolt cell: IRON LOOP, your cell is now active on SIGNAL.

Username:

Initial Password:

DO NOT USE REAL NAMES. Your codename from now on is your SIGNAL username:

The activation datetime of your mission is 07:25PM on 17 Oct.

10 minutes before your mission, you must meet our contact at The Girl with the Dolphin Statue, on the bank of the river, roughly 15 mins walk from Tower Hill tube station.

The contact will be holding a yellow umbrella. Approach them cautiously, and repeat the passphrase 'I hear the sky will be GREEN tomorrow'.

They will respond with the passphrase: 'The news says it'll be GREY. Welcome to IRON LOOP', and give you your instructions.

Give them your codename, then carry out your mission.

Each revolt cell has an essential task to carry out. Good luck, [username]. You'll need it.

#watchforthesignal²

¹ Ankündigungsmaail von Relevance 2017 <relevance2017@hrp.org.uk> erhalten am 12.10.2017.

² Mail von revolt@watchforthesignal.io erhalten am 14.10.2017; die Log-in-Daten wurden von mir gelöscht.

Der Log-in Link verwies auf eine Website im Darknet-Stil und enthielt Informationen zu vorangehenden Ereignissen und bot auch die Möglichkeit eines Chats. Man musste sich mit einer Mail-Adresse und seiner Mobilnummer verifizieren.

Ich fand mich am Veranstaltungstag beim angegebenen Treffpunkt ein und wurde von der Kontaktperson zu zwei weiteren Mitspielern geführt. Wir sollten uns einen Grund für unseren nächtlichen Aufenthalt im Tower ausdenken. Nach einem kurzen Austausch wurden wir mit einer weiteren Kleingruppe zusammengeführt und tauschten uns hier aus. Insgesamt nahmen etwa 15 Personen teil. Abschließend schwor uns unsere Kontaktperson mit der Suche nach einem gemeinsamen Kampfspruch ein und wir sollten schnellstmöglich zur Tower Bridge folgen.

Dort wurden wir mit unserer Aufgabe konfrontiert: Wir sollten den Weg für die Bevölkerung in den Tower ebnen. Wir riefen nochmals unseren Kampfspruch und wurden zu einem Lagereingang bei den Gebäuden rund um den Tower gebracht. Unsere Kontaktperson übergab uns an ein weiteres Mitglied der Revolte und diese instruierte uns in dem Lagerraum mit unserer Aufgabe. Durch den Burggraben sollten wir uns dem Eingang nähern und als Publikum für eine Fernsehfragestunde mit dem Lord Chancellor eingeschleust werden. Die Akkreditierung als Publikum sollte über Fotos der Teilnehmer geschehen, daher wurde ein Mitspieler beauftragt mit einem Smartphone alle einzeln zu fotografieren. Ein paar Freiwillige sollten uns nicht in den Tower folgen, sondern Rätsel lösen und damit das große Tor zum Tower öffnen.

Wachen wurden abgelenkt, unsere Akkreditierung wurde akzeptiert und auf der Burgmauer erwartete uns schon der Lord Chancellor, der sich sehr medienwirksam für Selfies zur Verfügung stellte. Wir betraten den mittelalterlichen Gebäudeteil des Tower und in einer kleinen Halle fand die Fernsehdiskussion statt. Im Vorfeld hatten sich vier Mitspielerinnen und Mitspieler zwei neutrale Fragen zur Lage der Nation und zwei anklagende Fragen ausgedacht. Mit diesen konfrontiert, versuchte sich der Lord Chancellor zu verteidigen, bevor er erbost den Raum verließ. Es stellte sich heraus, dass der Aufnahmeleiter auch zum Kreis der Revoltierenden gehörte und mit diesem stellten wir den Lord Chancellor in einer weiteren Halle und versuchten ihn mit weiteren Anschuldigungen zum Rücktritt zu bewegen. Wieder wurde mit dem Smartphone mitgefilmt.

Es gelang uns nicht, den Lord Chancellor aus dem Amt zu vertreiben, daher beschloss der Aufnahmeleiter uns aus dem Tower wieder hinaus zu schleusen, um uns nicht weiter zu

gefährden. Außerhalb der Burgmauern trafen wir auch wieder auf die Mitspieler, die das Rätsel lösen sollten.

Und plötzlich klingelten alle unsere Smartphones. Raven, der Anführer der Revolte, wollte in einem Konferenz-Call über die Lage Bescheid wissen und lotste uns schlussendlich in ein Pub in der Nähe. Raven entpuppte sich als unser erster Kontaktmann und begann die Ereignisse nachzubesprechen. Da wir in unserer Mission gescheitert waren, hatte er schlechte Nachrichten für uns: Die Akkreditierungsfotos wurden gehackt und wurden im Internet als Fahndungsfotos publiziert. Wir sollten das Land nach einem letzten Beisammensein hier besser verlassen.

II. Was mich bewegt

Ich beschäftige mich schon länger mit der Darstellung von Geschichte in Museen und Ausstellungen. Ich suche schon länger die Gemeinsamkeiten zwischen Theater und Museum und ich suche das Theatrale im Museum. In diesem „Immersive Theatre“ waren alle drei Themen vereint.

Geschichte ist ein abstrakter Begriff, der sich nur an einzelnen Fakten oder Objekten festmachen lässt. Nichtsdestoweniger ist Geschichte ein wichtiger Faktor in unserer Gesellschaft. Einerseits definiert sich eine Gesellschaft über ihre Geschichte, andererseits stellt sich heute oft die Frage, inwiefern Ereignisse aus einem früheren Jahrhundert noch relevant für uns sind.

Diese Arbeit möchte das Vermittlungsformat „Immersive Theatre“ auf seine Herkunft, seine Einflüsse und seine Einsetzbarkeit in der Vermittlung an kulturhistorischen Orten untersuchen. Lässt es Geschichte lebendig und erlebbar werden? Ermöglicht „Immersive Theatre“ Partizipation in kulturhistorischen Museen und Ausstellungen?

Dazu wird es nötig sein, die museale Vermittlung in eine Relation zum Theatralen zu setzen, sowie Museumstheater und „Immersive Theatre“ in ihren Bedingungen und Produktionsweisen zu charakterisieren und zu definieren.

II.1. Forschungsstand

Museumstheater in seiner heutigen Form hat seinen Ausgangspunkt im englischsprachigen Raum genommen und wird daher auch hauptsächlich dort rezipiert.

Tessa Bridal liefert mit ihrem „Exploring Museum Theatre“³ einen Leitfaden zur Konzeption und Durchführung von Museumstheater. Sie liefert einen kurzen historischen Überblick über die Entstehung und Formen dieses Vermittlungsformats.

Claire Hughes schildert in „Museum Theatre. Communicating with Visitors Through Drama“⁴ ebenfalls aus der Praxis ihre Erfahrungen mit dem Format.

³ Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre. Walnut Creek: AltaMira Press 2004.

⁴ Catherine HUGHES: Museum Theatre. Communicating with Visitors Through Drama. Portsmouth: Heinemann 1998.

“Performing Heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation”⁵ wurde von Anthony Jackson und Jenny Kidd als Sammelband für „The Performance, Learning and Heritage Project“ herausgegeben, das sich über dreieinhalb Jahre mit der Beobachtung, Dokumentierung und Analyse von performativer Vermittlung in Museen und kulturhistorischen Stätten beschäftigt hat.

Wolfgang Hochbruck versucht mit seinem „Geschichtstheater“⁶ eine Annäherung an dieses Thema im deutschsprachigen Raum. Museumstheater ist hier nur ein Teilaspekt und er stellt es in den Kontext der medialen Darstellung von Geschichte. Hochbruck greift aber ebenfalls auf Beispiele aus Großbritannien, den USA und Kanada zurück.

Jerome de Groot versucht in „Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture“⁷ ähnlich wie Wolfgang Hochbruck die Nutzung und Verarbeitung von Geschichte in der Gesellschaft zu untersuchen. Er sieht Geschichte als ein Produkt, dass in verschiedenen Formen vermarktet und konsumiert werden kann.

„Immersive Theatre“ ist eine relative neue Bezeichnung im darstellenden Bereich und ein Diskurs darüber hat sich erst in den letzten Jahren entwickelt. Auch hier sind es meist Sammelbände, die sehr empirisch verschiedene Beispiele untersuchen und dadurch Charakteristika oder eine Definition für diese Theaterform finden möchten.

Eine Auseinandersetzung mit den Einflüssen und Auswirkungen des Museumstheaters und „Immersive Theatre“ findet in einigen Blogs statt. Der interessanteste erscheint mir in diesem Zusammenhang der Blog von Ed Roley „Thinking about Museums“.⁸

Wie die meisten der vorgenannten Untersuchungen werde ich eine empirische Methode verwenden, die versucht, einen Kontext zu bestehenden Formen zu bilden. Da es sich bei „Immersive Theatre“ und dessen musealer Verwendung um ein relativ neuartiges Format handelt, möchte ich bei einer Analyse aus dem eigenen Erlebnis heraus verbleiben.

Ich werde in dieser Arbeit großteils die englischsprachigen Fachtermini beibehalten, da sich deutschsprachige Begriffe oft noch nicht ausgebildet haben und Übersetzungen das Spektrum meist nicht abdecken.

⁵ Anthony JACKSON/ Jenny KIDD (Ed.): Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation. Manchester: Manchester University Press 2011.

⁶ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater. Formen der >>Living History<<. Eine Typologie. Bielefeld: transcript 2013.

⁷ Jerome DE GROOT: Consuming history. Historians and heritage in contemporary and popular culture. London, New York: Routledge 2016.

⁸ Ed RODLEY: <https://thinkingaboutmuseums.com>, Stand: 16.4.2018.

III. Analyse des Vermittlungsformats „Immersive Theatre“

Immersive Vermittlungsmethoden sind in Kunstmuseen mit Workshops schon lange ein wichtiger Bestandteil des Auftretens nach außen. Im kulturhistorischen Museum sowie in Ausstellungen mit historischen Themen sind sie im deutschsprachigen Raum eher eine Seltenheit.

Was versteht man aber unter immersiven Vermittlungsmethoden?

Immersiv bedeutet ein Eintauchen, eine Vertiefung in ein Themengebiet. Eine immersive Vermittlungsmethode ermöglicht es daher, sich intensiv zu befassen und eine physische Erfahrung zu machen. Im Kunstmuseum bietet ein Workshop, die Möglichkeit, sich mit einem künstlerischen Prozess auseinanderzusetzen oder ihn zu erlernen. Die Teilnehmerin und der Teilnehmer sind aktiv an einem Gestaltungsprozess beteiligt. Durch die Benutzung der künstlerischen Techniken wird ein Reflexionsprozess in Gang gesetzt, der eine partizipative Wissensproduktion ermöglicht.

Wie kann aber Geschichte partizipativ und immersiv erfahren werden?

Historische Orte in Form von Burgen, Schlössern, historischen Häusern sind eng mit Geschichte und Geschichten verbunden. Im Gegensatz zu einer Kunst- oder auch naturwissenschaftlichen Ausstellung ist Geschichte etwas Abstraktes, nicht fassbares, das nur in einer Rekonstruktion wiedergegeben werden kann. Historische Orte besitzen neben ihrer musealen Funktion meist auch eine touristische und sind daher nicht nur ein Ort der Wissensgenerierung, sondern auch in der Freizeitgestaltung verankert, die ein zeitweiliges Heraustreten aus der realen Lebenswelt beabsichtigt. Dieses Herausragen aus der alltäglichen Ästhetik ist mit dem Wunsch und der Forderung nach Erlebnissen verbunden, wie sie Gerhard Schulze definiert. Seine Erlebnisgesellschaft ist auch eng mit unserer heutigen Konsumgesellschaft verbunden, die vor allem in der Freizeit eine möglichst große Fülle von positiven Erlebnissen einfordert.⁹ Für das Subjekt steht seine Innenorientierung im Vordergrund, das eigene Denken und Handeln soll positiv erfahren werden.¹⁰ Erlebnisorientierung beeinflusst auch die eigene Positionierung in der Gesellschaft.

Das Erlebnis Geschichte ist weit mehr als jedes Alltagserlebnis durch Verarbeitung¹¹ geprägt. Geschichte muss zu allererst konstruiert werden, um überhaupt konsumiert zu werden. Erst die Ausbildung von Narrativen ermöglicht eine gesellschaftliche und subjektive Relevanz.

⁹ Gerhard SCHULZE: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt/Main, New York: Campus Verlag 1993, S. 39.

¹⁰ Vgl. ebenda, S. 35.

¹¹ ebenda, S. 43-46.

Historische Narrative begegnen uns heute in verschiedenen Medien. Sie kommen zu uns nach Hause in Form von Fernsehserien, Historiendramen, Kostümfilmern, Dokumentationen oder sind im WorldWideWeb abrufbar. Sie schwanken zwischen einem freien Umgang mit der Geschichte bis hin zur historisch genauen Rekonstruktion. So werden in Kostümdramen Stimmungsbilder einer vergangenen Zeit imaginiert, während Dokus museale Inhalte präsentieren, die sehr oft durch Spielszenen ergänzt werden. Eines ist allen diesen Medien gemein, sie evozieren durch ihre Darstellung eine gewisse aktuelle Teilnahme am Geschehen.

Diese Medien haben in ihrer bildlichen und kontextualisierten Darstellung oft mehr Möglichkeiten Geschichte zu vermitteln als der historische Ort selbst, der gegenüber dieser Bilderflut der darstellenden Medien manchmal leblos erscheint.

Trotzdem stellt Brigitte Kaiser fest: „Museale Ausstellungen sind Erlebnisorte, die sich durch eine bestimmte Erfahrungsqualität auszeichnen.“¹² Diese funktioniert nicht nur durch die kognitiv-diskursive Möglichkeit, sondern auch über emotionelle Aneignung der Geschichte.¹³ Des Weiteren bedeutet ein Museumsbesuch eine körperliche Erfahrung.

Museen und Theater waren immer schon wichtige Komponenten, um sich kulturell und historisch zu positionieren. Sie haben meist auch eine touristische Funktion und lassen historische Themen zu Marken werden, die in der Freizeitkultur genutzt werden. „As components of the cultural landscape, theatres and museums alike play a role in creating and enacting place-based identity. No wonder then, that so many cities in the world have turned to them in order to sell their brand, both at home and abroad.“¹⁴

Vor allem kulturhistorische Museen und museale Institutionen wie Herrschaftshäuser und historisch-bedeutende Orte tragen zu diesem Branding bei. “In an era when citizens’ greatest value to society can easily be reduced to our function as “consumers,” museum offerings are often just another item on the consumption menu.“¹⁵

Reiseziele werden oft deshalb ausgesucht, da bereits eine emotionale Bindung zu einem speziellen Thema dieser Region besteht. Diese wurde beispielsweise durch Dokus, historische Romane, Fernsehserien, Kostümfilme evoziert. Auch der Tourismus hat erkannt. „[...] that tourists construct their own variations, assemblages and sociability from the attractions on offer, and subject the sites they visit to their own narratives, relations, associations and

¹² Brigitte KAISER: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen. Museale Kommunikation in kunstpädagogischer Perspektive. Bielefeld: transcript 2006, S. 61.

¹³ ebenda, S. 65.

¹⁴ Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre, S. 3.

¹⁵ ebenda, S. 6.

reconstructions.“¹⁶ Im Zusammenhang mit dem Tourismus erwartet die „Erlebnisgesellschaft“¹⁷ dann auch diesen Mehrwert, eine für das Subjekt befriedigende Erfahrung. So „erwartet der erlebnisorientierte Mensch, Informationen spannend aufbereitet konsumieren zu können.“¹⁸

Traditional museum audiences see the museum/heritage visit as a relaxed, informal social outing, providing an opportunity both to learn and to enjoy oneself. However, surveys also show that the demand of these audiences are growing rapidly, as educational and mobility levels rise and as people have increased experience of other locations and other types of leisure facilities.¹⁹

Historische Orte und deren Handlungsräume erschließen sich den Besucherinnen und Besuchern oft nicht so einfach. Sie bedürfen der Vermittlung, vor allem, wenn es sich um komplexe historische Themen handelt. Dazu bedienen sich diese Orte verschiedener Strategien, die sie aus anderen Medien für ihre Zwecke adaptieren. Gerade das Museum und das Theater haben immer wieder gezeigt, dass sich der Blick auf andere Medien lohnt. „Beide Medien arbeiten vor allem mit Raum und Licht. Doch sie besitzen auch die Fähigkeit, sich alle anderen existierenden Medien und Präsentationstechnologien einzuverleiben und diese in ihre Dienste zu stellen.“²⁰

Das Museum und die Ausstellung haben sich immer schon gerne der Mittel des Theaters bedient, denn beide Medien zeigen historische Ereignisse, arbeiten diese auf und interpretieren sie. Sie ermöglichen neue Blickwinkel auf die Geschichte. „They demonstrate that in dramatising history the author can investigate, undermine and challenge structures of thought in effective ways; and this interrogation can be an integral part of the form of the piece, and more subversive as a consequence in what it is saying.“²¹

Das Theater als Ort des Versuchs ohne direkte Auswirkungen auf die Realität hat mehr Spielraum, um ein Narrativ zu schaffen.²² Im Theater wie im Museum können auch mehrere Narrative gleichzeitig bestehen, das Theater arbeitet aber deren Verwobenheit heraus. Die museale Institution mit ihren Objekten ist durch ihre direkte historische Beteiligung im wissenschaftlichen Sinn weniger flexibel. Gerade wegen des freieren Umgangs und der

¹⁶ Phil SMITH: Turning Tourists into Performers: Revaluing agency, action and space in sites of heritage tourism. in: Performance Research. A Journal of the Performing Arts, 18:2, 2013, S. 104-105.

¹⁷ Vgl. Gerhard SCHULZE: Die Erlebnisgesellschaft, S. 34-53.

¹⁸ Brigitte KAISER: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen, S. 54.

¹⁹ Graham BLACK: The Engaging Museum. Developing Museums for Visitor Involvement, New York: Routledge 2005, S. 23.

²⁰ Werner HANAK-LETTNER: Die Ausstellung als Drama. Wie das Museum aus dem Theater entstand. Bielefeld transcript 2011, S. 121.

²¹ Jerome DE GROOT: Consuming history, S. 135.

²² Vgl. Andreas KOTTE: Theaterwissenschaft. Eine Einführung. Köln, Weimar, Wien: Böhlau 2012 (2. Aufl.), S. 53.

interpretierenden Position im Theater ist es interessant, den Handlungsraum auf Machtverhältnisse hin zu untersuchen. Das Publikum ist hier aber trotz seiner Anwesenheit nur passiver Rezipient.

Das „Immersive Theatre“ geht über diese interpretative Darstellung hinaus und ermöglicht den Besucherinnen und Besuchern eine aktive Partizipation. Es zielt auf ein Gesamterlebnis ab, das nicht an einen anderen beliebigen Ort verpflanzt werden kann.

Seit etwa zwei Jahrzehnten gibt es den Terminus „Immersive Theatre“, der im Englischen auch eine Gattungsbezeichnung ist. Dennoch ist eine Definition wegen seiner Heterogenität schwierig. „‘Immersive Theatre‘ has become a widely adopted term to designate a trend for performances which use installations and expansive environments, which have mobile audiences, and which invite audience participation.”²³

„Immersive Theatre“ bezeichnet also eine Theaterform, die über die Aufführungsumgebung wirkt und das Publikum auffordert, Teil der Aufführung zu werden. “It is likely to be multisensory, making use of exploratory experiences of space and relationship to performers, but sometimes also in addressing the senses of touch and smell [...] which are not normally significantly part of the semiotics of theatre.”²⁴ Es geht um ein multisensorisches Erlebnis, das die traditionellen Mittel des Theaters ausnützt und erweitert, um dem Publikum eine körperliche Erfahrung mit der Handlung zu ermöglichen. „Immersive Theatre“ fordert von den Besucherinnen und Besuchern aktive Teilnahme und Mitgestaltung der Handlung.

Es ist allein dadurch ein partizipatives Format, da es die Anwesenheit des Publikums anerkennt.²⁵

Die Wurzeln des „Immersive Theatre“ liegen einerseits in den Performances und Happenings der Kunstszenen der 1950er und 60er Jahre. Bereits hier wurde die Distanz zwischen Publikum und Kunst aufgebrochen. Die Performance erstreckt sich in den physischen Raum der Zuschauerin und des Zuschauers, beansprucht ihre reale Zeit und verstärkt die Partizipation an der Konstruktion des Ereignisses.

Von der bildenden Kunst her gesehen stellt sich die Performance Art als Erweiterung der bildlichen oder objekthaften Darstellung von Realität durch die *Dimension der Zeit* dar. Dauer, Momenthaftigkeit, Simultanität, Unwiederholbarkeit werden Zeiterfahrungen in einer Kunst, die sich nicht mehr darauf beschränkt, das endliche Resultat ihres heimlichen Schaffens zu präsentieren, sondern den Zeit-Prozess der Bildwerdung als >>theatralen<< Vorgang zu valorisieren. Die Aufgabe des Zuschauers ist nicht mehr die mentale Rekonstruktion, das Wiedererschaffen und geduldige Nachzeichnen des fixierten Bilds, sondern die Mobilisierung

²³ Gareth WHITE: On Immersive Theatre. In: Theatre Research International, 37:3, 2012, S. 1.

²⁴ ebenda, S. 2.

²⁵ Wojtek ZIEMILSKI: “Partizipation, and Some Discontent” in: Anna R. BURZYNSKA (Ed.): Audience Participation in Theatre. Berlin: Alexander Verlag 2016, S. 170.

der eigenen Reaktions- und Erlebnisfähigkeit, und die offerierte Teilnahme am Prozeß zu verwirklichen.²⁶

„Immersive Theatre“ wird aber sicher auch von den verschiedenen Gaming-Formaten beeinflusst. Die Freude am Rollenspiel und das Vorantreiben der Handlung durch selbständige, bewusste Entscheidungen charakterisieren diese Theaterform ebenfalls. Dieser spielerische Zugang setzt eine Hemmschwelle herab und spricht Besucherschichten an, die die museale Institution als zu erzieherisch wahrnehmen. „Museums can create that balance of fun and meaning making, beyond the Disney experience but remaining independent of formal education.“²⁷

Es ist sicher von Vorteil, wenn die Besucherin oder der Besucher bereits die Grundzüge der Handlung kennt. Die Form der Fabel erleichtert aber die Verfolgung der Storyline auch bei Nicht-Kenntnis.

Als Form des Museumstheaters eignet sich „Immersive Theatre“ besonders für museale Orte, wie historische Häuser, Schlösser und Burgen. Mehr noch als ein Museum bietet ein historischer Ort bereits eine immersive Grundstimmung und Geschichte(n) ist/sind ihm immanent.

A historic house communicates an extraordinary sense of ‘the past’ as strange, awesome, perhaps rather forbidding and the bearer of secrets that are hard to unlock without the help of experts. The museum – in its impressive, often rather old-fashioned and intimidating premises – will seem to many to be authoritative source of all knowledge about the content of its collection which in turn may well seem remote, evoking a far-off or long-ago world from which the visitor has momentarily turned.²⁸

Das Museumstheater und das „Immersive Theatre“ können sich Aspekte der Geschichte zu nutzen machen, eine neue Geschichte daraus bauen, aber trotzdem den Fakten treu bleiben. Das dramatische Narrativ ermöglicht es, den musealen Ort in seiner ursprünglichen Funktion zu nutzen und zu begreifen wie es Franklin Vagnone in seinem „Anarchist’s Guide to the House Museum“ fordert.²⁹

[...] they [the spaces, Anm. RP] provide ready-made exploratory landscapes, redolent of other histories, into which performances can be scattered, and in which engagement with the environment can be an important part of the audience experience.³⁰

²⁶ Hans-Thies LEHMANN: Postdramatisches Theater. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren 1999, S. 242.

²⁷ Cathrine HUGHES: Museum Theatre, S.27.

²⁸ Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning. Art or Instrument. Manchester: Manchester University Press 2007, S. 233.

²⁹ Franklin VAGNONE: Anarchist’s Guide to the House Museum. New York: Routledge 2016, S. 114.

³⁰ Garth WHITE: On Immersive Theatre, S. 5.

Das „Immersive Theatre“ nutzt wie hier skizziert sehr viele verschiedene Ebenen der Darstellung. Es erscheint mir daher sinnvoll, diese getrennt zu analysieren und museums- und theatergeschichtliche Kontexte herzustellen.

III.1. Die Umgebung

„Immersive Theatre“ ist eng mit dem Ort der Aufführung verbunden. Es benutzt die Umgebung, um eine Atmosphäre zu schaffen, die über die eines Bühnenbildes hinausgeht. „Was die postmoderne Medienwelt einfordert, sind, vordergründig betrachtet, bunte Bilder. Dahinter steht etwas Verständliches: die Einforderung von Anschaulichkeit als Prinzip und Vorstellung.“³¹

Immersive theatrale Formen der bildlichen Vermittlung von historischen Fakten sind keine Erfindung des 21. Jahrhunderts. Bereits Ende des 18. Jahrhunderts entwickelte sich mit den Panoramen ein immersives Vermittlungsformat. Diese Rundhorizonte vermittelten den Besucherinnen und Besuchern Reisen in fremde Städte, Landschaften und zu historischen Ereignissen. In Österreich sind noch das Panorama der Stadt Salzburg (1829)³² und des Tiroler Freiheitskampf vom 13. August 1809 am Fuß des Bergisel³³ erhalten.

Die Besucherin oder der Besucher hat sich mitten im Geschehen befunden, da sie die bildliche Darstellung der Landschaft oder der Schlacht von einer erhöhten Plattform aus der Mitte heraus betrachten konnten, ohne an eine optische Grenze gebunden zu sein.³⁴ Das Verschwimmen der Grenzen wurde durch eine Lichtregie ermöglicht. Die Ausleuchtung verdunkelte sich zur Mitte und dem Publikum hin, um den imaginierten räumlichen Eindruck zu verstärken. Auch hier geht es um das Erleben einer Atmosphäre.

Diese Panoramen waren mobil und konnten daher an verschiedenen Orten präsentiert werden. Sie ermöglichen die Erzeugung einer Atmosphäre, eines physisch an einem anderen Ort oder in einer anderen Zeit Sein. Sie sind sowohl ein theatrales als auch ein museales Medium. „Yet on the other hand, as medium, and more specifically as the medium which we are immersed as a collectivity and which we internalise through respiration, atmosphere seem

³¹ Wolfgang HOCHBRUCK: *Geschichtstheater*, S. 30.

³² Das Panorama der Stadt Salzburg ist in der Neuen Residenz Salzburg zu besichtigen <http://www.salzburgmuseum.at/index.php?id=panoramamuseum0>, Stand 15.02.2018.

³³ Das Berg Isel-Panorama befindet sich in Innsbruck als Außenstelle des Tiroler Landesmuseum <http://www.tiroler-landesmuseen.at/page.cfm?vpath=haeuser/das-tirol-panorama-mit-kjm-/haus>, Stand 15.02.2018.

³⁴ Wolfgang HOCHBRUCK: *Geschichtstheater*, S. 22-23.

to be the agency that promises distance's overcoming and hence spatial connection."³⁵ Es wird hier nicht nur die Distanz zwischen weit auseinanderliegenden Orten überwunden, sondern auch die Distanz zum Narrativ. In dem sich die Besucherin oder der Besucher in die Mitte des Raumes begibt, begibt sie oder er sich auch ins Zentrum der Handlung.

Eine kleinere theatrale Form der musealen Präsentation stellen die Dioramen vor, die seit dem Beginn des 19. Jahrhunderts Verwendung finden. Sie besitzen im Gegensatz zum Panorama eine Dreidimensionalität, also eine tatsächliche Räumlichkeit. Hier werden museale Objekte in einen Sinnzusammenhang gesetzt. Sie helfen vor allem in naturwissenschaftlichen Museen, eine inszenierte Umgebung der Objekte (z. B. Tierpräparate in ihrem natürlichen Habitat) zu zeigen. In Form von Guckkästen zeigen sie kulturhistorische Szenen und Analogien zur Guckkastenbühne. Selbst die „Gute Stube“ lässt sich in diesem Sinne verstehen. Obwohl das Diorama statisch ist, besitzt es einen starken performativen Charakter. Das Diorama benutzt die räumliche Umgebung in der Form eines Bühnenbildes und enthält ein Narrativ. So erzählt die „Gute Stube“ zum Beispiel von gesellschaftlichen Strukturen und Gepflogenheiten aus einer zeitlichen Distanz heraus.

Ende des 19. und zu Beginn des 20. Jahrhundert fusioniert das Ausstellungswesen das Panorama und das Diorama weiter. Es wird den Besucherinnen und Besuchern ermöglicht, diese Dioramen auch zu begehen. Bei den Weltausstellungen in London, Paris und Wien werden „exotische“ Lebensweisen begehbar gemacht. So werden dort Dörfer mit afrikanischen Bewohnerinnen und Bewohnern errichtet und besucht. Von dort geht dieser lebensweltliche Eindruck zurück ins Museum, das sich nun zunehmend sozialen Themen zuwendet.

Heute benutzen Museen und Ausstellungen für diese erfahrbaren lebensweltlichen Darstellungen oft den Ausdruck „Storytelling“. Dies erfolgt hier nicht durch personelle Vermittlung, sondern durch starke Raumbilder, die das Narrativ bilden. Storytelling ist so wie die Kunst- und Wunderkammer ein kuratorisch-vermittelndes Konzept. „Storytelling erzeugt ein performatives Zusammenwirken von Objekten und Vermittlungstexten (Raumtexten oder speziellen Vermittlungsprogrammen), die durch theatrale Mittel zu sehr starken Akteuren werden.“³⁶

Ausstellungen können durch die Gestaltung im Sinne von Bühnenbildern Geschichte(n) begehbar machen. Im Deutschen Auswandererhaus in Bremerhaven können die Besucherinnen und Besucher sich auf die Reise in ein neues Leben nach Amerika begeben. Sie nehmen an der

³⁵ Mark DORRIAN: Museum atmospheres: notes in aura distance ad affect. In: The Journal of Architecture, 19:2 25. 4. 2014, S. 195.

³⁶ Renate PÖLZL: Geschichte eine Bühne geben. Theatrale Elemente in Museen anhand des Sisi Museums und der Kaiserappartements in der Wiener Hofburg. Diss., Univ. Wien 2017, S. 98.

Kaje Abschied von den Verwandten und Freunden, betreten das Schiff und gehen in Ellis Island wieder von Bord.³⁷

Eine neue Form des Panoramas bieten die digitalen Medien. Virtual Reality ermöglicht einen weiteren Einsatz von Storytelling und nonverbaler theatraler Vermittlung. Auch hier befindet man sich in der Mitte eines konstruierten Raumes, kann sich aber Details nähern. Die Umgebung wird nicht nur flächlich erlebt, sondern es entsteht der Eindruck eines räumlichen, physischen Erlebnisses.

Allen diesen Formen ist ein körperliches Erlebnis des Raumes inne. Vor allem das Panorama und Virtual Reality besitzen starken immersiven Charakter, da sich die Besucherin und der Besucher auf die Umgebung einlassen müssen.

III.2. Re-enactment

Die kulturelle Vermittlung eines historischen Ortes und seiner Geschichte findet bereits im Re-enactment statt.

Als Hybrid zwischen musealer Vermittlung und Museumstheater entstand das Re-enactment in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts.³⁸ Diese sind nicht an eine museale Institution gebunden, sondern zeichnen sich auf Grund der historischen Akribie der Teilnehmenden als Geschichtstheater nach Hochbruck oder als Museumstheater aus.

Am bekanntesten sind die Re-enactments von großen Bürgerkriegsschlachten in den USA, die man aber mittlerweile auch in Europa vor allem im Zusammenhang mit den Napoleonischen Kriegen veranstaltet. Sie finden möglichst nahe an den Originalschauplätzen statt. Aber auch aktuelle, soziale Ereignisse finden ihren Niederschlag. Mit der „Battle of Orgreave“ rekonstruierte und dokumentierte Jeremy Deller 2001 das Zusammentreffen streikender Bergarbeiter mit der Polizei im Jahr 1984.³⁹ Hierdurch fand nicht nur eine Wiederaufführung statt, sondern auch eine Aufarbeitung der Ereignisse.

Neben der Rekonstruktion des historischen Geschehens dominiert auch hier die räumliche Ausrichtung. Es geht ebenfalls um, ein körperliches Erleben. Es hat sich hier eine eigene Community gebildet, deren Ziel es ist, die historischen Ereignisse möglichst getreu zu reproduzieren. Es ist damit ein sehr wissenschaftliches Format, das Publikum zwar nicht

³⁷ Vgl. Renate PÖLZL: Geschichte eine Bühne geben, S. 101-104.

³⁸ Vgl. Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre, S. 12.

³⁹ Vgl. Jerome DE GROOT: Consuming History, S. 144-145.

ausschließt, aber auch nicht zwingend notwendig macht. Um in Hochbrucks Terminologie zu bleiben, sehe ich im Re-enactment vielmehr eine Form der experimentellen Archäologie als des Museumstheaters. Trotz der genauen historischen Kenntnis sucht es weniger den Wissenstransfer. Wissenschaftliche Erkenntnisse werden hier auf ihre Gültigkeit und praktische Umsetzung überprüft. Das persönliche Erleben der Mitwirkenden steht im Vordergrund.⁴⁰

Re-enactment ist insofern Museumstheater, da es die historischen und wissenschaftlichen Informationen praktisch umsetzt. Trotzdem kann es nur eine Rekonstruktion hervorbringen. Die persönliche Motivation der historischen Beteiligten, die Handlungen, Dialoge können nur durch die theatralen Mittel erzeugt werden. Es ist zwar eine immersive performative Form, diese Immersion ist aber nur den Akteuren vorbehalten ist. Ein Publikum ist bei dieser Art der Geschichtsrekonstruktion aber nur im Sinne eines Theaterpublikums passiv beteiligt.

III.3 Museumstheater

Die Grenze zwischen Re-enactment und Museumstheater ist sehr fließend und wird unterschiedlich behandelt. Je nach Autor sind sie unterschiedliche Formen oder das Re-enactment wird als Museumstheater gesehen. Da das Museumstheater verstärkt auf ein Publikum hin ausgerichtet ist, es stärker theatralen Strukturen verhaftet ist, ist es für mich ein eigenständiges Format.

Nichtsdestoweniger ist es schwierig, Museumstheater zu definieren. "There are, in fact, so many styles of museum theatre, encompassing such a wide array of subjects, that the term itself has come into question. Do the words museum theatre cover any kind of interpretation utilizing theatrical techniques?"⁴¹

Im angelsächsischen Raum ist auch der Begriff „Theatre in Education“ (TIE) in Verwendung, das sich neben dem schulischen Gebrauch auch im Museumstheater wiederfindet. Auch hier gibt es unterschiedliche Ausformungen. Anthony Jackson unterscheidet sechs Formen: „Theatre as propaganda“, „Theatre as wake-up call“, „The didactic theatre“, „Interventionist theatre“, „The dialogic theatre“ und „The playful theatre“.⁴² Hier zeigt sich der stark auf ein Publikum und auf die Wirkung und Mitwirkung des Publikums ausgerichtete

⁴⁰ Vgl. Wolfgang HOCHBRUCK: *Geschichtstheater*, S. 93.

⁴¹ Tessa BRIDAL: *Exploring Museum Theatre*, S. 1.

⁴² Vgl. Anthony JACKSON: *Theatre, Education and the Making of Meaning*, S. 15-16.

Charakter. Bei Anthony Jackson ist „Theatre in Education“ ein sehr partizipatives Format. Wenn das Publikum nicht in die Handlung direkt eingreifen kann, dann wird meist in Form von anschließenden Workshops das Thema nochmals aufgegriffen.

„Education“ ist im englischen Sprachraum nicht nur im schulischen Kontext zu sehen. Auch die Vermittlungsabteilung in Museen wird oft als „Education Departement“ bezeichnet. Lernen kann überall stattfinden, wir lernen unser ganzes Leben lang und vor allem durch verschiedene Erfahrungen in den unterschiedlichsten Situationen. Vor allem museale Einrichtungen und Theater werden mit informellen – also außerschulischen – Lernangeboten verbunden.⁴³

Museum und Theater sind beides Medien, die kulturelle Muster verhandeln und produzieren. Museumstheater ist ein Hybrid zwischen der dramatischen Darstellung von Ereignissen und musealer Vermittlung. Als dramatische Form steht der interpretative Aspekt des westlich-traditionellen Theaters im Vordergrund. Als Vermittlungsform soll es dem Publikum eine Hilfestellung bei der Aneignung von Wissen sein. Es vereint damit zwei Möglichkeiten, sich in der Gesellschaft zu positionieren.

Auch wenn das Museumstheater sich mittlerweile als Vermittlungsprogramm etabliert hat, bleibt die Frage nach dem Einsatz der dramaturgischen Mittel für Lernzwecke offen.

Interactive theatre is being used increasingly and in a variety of ways at heritage sites and museums – in the UK and USA especially but in many other countries too – in order to interpret, and arouse curiosity about, the past or aspects of the collections being exhibited. The practice raises interesting questions about the ways drama is used in cultural expression and redefinition and as a medium of learning.⁴⁴

Das Theater war vor allem im späten 18. Jahrhundert genauso wie die, sich zeitlich in der heutigen Form herausbildenden, Museen ein Lernort, nicht unbedingt des Wissens, aber der gesellschaftlichen Konventionen und deren Überwindung. Die Absicht des Theaters ist weniger faktische Wissensproduktion als vielmehr das aktuelle Wissen aus anderen Blickwinkeln zu betrachten. „The theatre had not so much *taught* me, in the sense of conveying new information, but had thrown new light on something I thought I knew already. It had *dramatically* enhanced my understanding.“⁴⁵

Den Beginn personeller theatraler Vermittlungsformen sehen sowohl Wolfgang Hochbruck als auch Tessa Bridal in der „Living History Interpretation“, „jene historisch seit dem späten 19. Jahrhundert verwendete geschichtspädagogische Praxis, bei der

⁴³ Vgl. Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning, S. 41.

⁴⁴ ebenda, S. 20.

⁴⁵ ebenda, S. 32.

Museumsmitarbeiter oder Mitglieder von Living History-Gruppen in materiell der historischen Periode angenäherter Kostümierung Fertigkeiten oder Verhältnisse einer von ihnen präsentierten Periode darstellen und erläutern.“⁴⁶

Für mich ist hier der Begriff „geschichtspädagogisch“ zentral. Dies zeigt auf, dass bei Museumstheater immer ein pädagogischer beziehungsweise vermittlerischer Zweck mitschwingt.

Arthur Hazelius bediente sich als erster dieser Methode. 1881 gründete er das erste Freilichtmuseum – ein Museumsdorf mit Bauernhöfen und Schulgebäuden – in Skansen, Schweden. Hazelius genügte aber nicht nur die Konservierung der Häuser, sondern er wollte auch die vergangene Lebenswelt mit ihren Handwerkspraktiken begreifbar machen. Er war der Meinung, dass Artefakte ihre Bedeutung nur im Kontext ihrer ursprünglichen Funktion aufzeigen konnten. Bereits um 1890 war „Living History“ ein wichtiger Bestandteil seiner Präsentation.⁴⁷

„Living History Interpretation“ kann ebenfalls als experimentelle Archäologie⁴⁸ bezeichnet werden. Im Vordergrund steht, historische Erkenntnisse praktisch umzusetzen. Die theatrale Funktion manifestiert sich dadurch, dass die Handlungen und Fertigung von Gütern nicht einem gesellschaftlichen oder wirtschaftlichen Zweck dienen, sondern Demonstrationen sind und prototypisch für diese stehen.

In diesem Zusammenhang kann man auch Workshop, die diese Produktionsformen lehren, als theatrale Vermittlung bezeichnen. Auch hier kann die Besucherin oder der Besucher sich einfach ausprobieren. Ob diese Produktionsweisen schlussendlich auch im realen Leben nützlich sind, ist nicht ausschlaggebend.

„Living History Interpretation“ wird als „Third Person Interpretation“ und von Wolfgang Hochbruck als Figurenbericht bezeichnet.⁴⁹ Durch diese Bezeichnung wird dieses Format sehr gut charakterisiert. Die Figur ist kein Charakter im theatralen Sinn, sondern ein Typus, ein Stellvertreter für eine Gesellschaftsschicht, eine Zeit. Eine klassische Führung wird hier durch die historische Dimension auf ein theatrales Niveau gehoben. Es geht hier nicht mehr rein um die Fakten und Wissensvermittlung. Es wird ein atmosphärisches Erlebnis evoziert. Das Heraustreten aus dem Zeitraum des Publikums ermöglicht persönliche Stellungnahme und Interpretation. Es ermöglicht der Vermittlerin oder dem Vermittler durch dialogische Momente, eine Stellungnahme der Besucherin oder des Besuchers zu evozieren, ohne sie zu überfordern.

⁴⁶ Wolfgang HOCHBRUCK: *Geschichtstheater*, S. 42.

⁴⁷ Vgl. Tessa BRIDAL: *Exploring Museum Theatre*, S. 12.

⁴⁸ Vgl. Wolfgang HOCHBRUCK: *Geschichtstheater*, S. 46.

⁴⁹ Vgl. ebenda, S. 49.

Ähnlich wie die Songs in den Stücken von Bertolt Brecht, bieten sie dem Publikum die Möglichkeit der Reflexion über die gewonnenen Erkenntnisse während der Führung.

Der Typus kann aber auch durch eine (historische) Figur ersetzt werden und wird dann zur „First Person Interpretation“. Diese Figur wird zum Vermittler oder Vermittlerin des Inhaltes und nimmt einen bestimmten Blickwinkel ein. Dieses Vermittlungsformat zeigt die größte Nähe zum Theater. Manchmal wird sie auch nicht von Einzelpersonen durchgeführt, sondern es gibt kurze Interaktionen zwischen verschiedenen Figuren, die dann von einem Einzelcharakter in der Rolle kommentiert werden. Diese Charaktere verstärken das Authentizitätsgefühl bei den Besucherinnen und Besuchern.

Sie sind nostalgische Identifikationsfiguren und Platzhalter für eine Periode der Geschichte, die in der Regel durch das ihr überformte Narrativ herangeholt und scheinbar vertrauter gemacht wird, und mit der eine Auseinandersetzung stattfindet, ohne dass man dafür irgendwelche Unannehmlichkeiten der dargestellten Periode in Kauf nehmen müsste.⁵⁰

Die „First Person Interpretation“ als auch die „Third Person Interpretation“ ist ein sehr wissenschaftliches Theater und erfüllt die Anforderungen an ein gesellschaftlich relevantes Theater im Sinne Bertolt Brechts. Das Publikum ist hier aber immer noch passiv an der Wissensproduktion beteiligt.

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ändert sich der Zugang zu Museumsinhalten. Die Ausbildung von „Children’s Museums“ und ihre Hands-on Objekte, die auch in naturwissenschaftlichen Ausstellungen Eingang finden, haben eine Interaktion zwischen den Inhalten und den Besucherinnen und Besuchern gefördert. Der Wunsch, das Wissen durch Partizipation selbst mitzugenerieren, resultiert wohl auch aus diesem neuen Umgang mit den Objekten. Durch die spielerische Art der Wissensvermittlung können Handlungsmuster oder technische Vorgänge ausprobiert werden. Storytelling als mündliche Form der Vermittlung spielt hier eine wichtige Rolle.

Für mich ist Museumstheater ein eigenes Vermittlungsformat, das zwar eng mit den vorab beschriebenen theatralen Vermittlungskonzepten verbunden ist, sich aber dennoch von diesen unterscheidet. Hier wird ein Aspekt der Ausstellung durch eine dramatische – nicht nur performative – Bearbeitung dem Publikum nähergebracht. Museumstheater geht noch über die „First Person Interpretation“ hinaus, aber auch hier sind die Grenzen verschwimmend. Museumstheater nutzt den Freiraum, sich dem Thema oder einem Teilaspekt des Themas in einer sehr persönlichen Weise zu nähern. Es unterscheidet sich von der Performance, die als künstlerischer Akt selbst gilt und sich den Raum in einer bildenden Weise nähert und ein

⁵⁰ Wolfgang HOCHBRUCK: *Geschichtstheater*, S. 181.

eigenständiges Kunstwerk schafft. In der Wechselwirkung kann das Museumstheater starke Anleihen an die Performance nehmen.

Museumstheater entsteht zwar in Abstimmung mit der Vermittlungsabteilung, wird aber von professionellen Autoren geschrieben und von Berufsschauspielerinnen und -schauspielern gespielt. Das erste derartige Stück wurde 1961 in Old Sturbridge Village aufgeführt und hatte den Titel „The Pangs of Liberty“⁵¹ Mit der Gründung der International Museum Theatre Alliance und des Museum Theatre Professional Interest Council in den USA und der Gruppe Past Pleasures in Großbritannien in den 1990er Jahren vertiefte sich die Spezialisierung für diese dramatischen Vermittlungsformate.⁵² Der Begriff des „Museum Theatre“ hat sich seit dem Beginn der 1980er Jahre vom englischsprachigen Raum aus etabliert.

Es sind die Produktionsbedingungen, die dieses Vermittlungsformat zu einer Theaterform machen. Museumstheater verlangt einerseits nach (Schau-) Spielerinnen oder Spielern als auch nach einem Publikum. Diese müssen sich auch als solche definieren. Vor allem das Publikum muss sich seiner Rolle bewusst sein.

Museumstheater hält sich an historische Fakten, interpretiert und verdichtet diese aber nach den Regeln eines Dramas. Es begibt sich damit über die reine Informationsweitergabe hinaus und erlaubt persönliche Stellungnahme. Museumstheater nimmt die Zuschauerinnen und Zuschauer auf eine andere Zeit- oder Wirklichkeitsebene mit und erzeugt einen eigenen, aber von der Ausstellung beeinflussten Handlungsraum. Die Wissensvermittlung spielt hier eine stärkere Rolle als in der klassischen Theateraufführung. „Allgemeingut ist mittlerweile, dass Geschichtstheater neben der spielerischen auch eine wissensgenerative und eine didaktische Komponente hat.“⁵³

Museumstheater konzentriert sich auf eine einzige Geschichte aus dem Museums- oder Ausstellungskontext und entwickelt daraus ein neues Narrativ, über welches sich das Publikum mit dem Thema auseinandersetzen kann. Über diesen Zugang wird das Lernen erleichtert. Diese theatrale Form benötigt keinen abgegrenzten Bühnenraum, sondern arbeitet mit der vorhandenen Umgebung. “It tends to be a highly portable form of theatre, using minimal sets and lighting (if any), but practised by specialist professional companies who aim to bring high-quality performance work into the classroom, school hall or other venue. Above all, it will usually involve some element of interaction with the audience [...]”⁵⁴

⁵¹ Vgl. Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre, S. 15.

⁵² Vgl. ebenda, S. 17; Vgl. <http://pastpleasures.co.uk/>, Zugriff am 18.5.2017.

⁵³ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater, S. 34.

⁵⁴ Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning, S. 133.

Da die Zuschauerinnen und Zuschauer sich auf derselben Ebene wie der Spielraum befinden, sind sie in die Handlung eingebunden. Museumstheater besitzt daher oft auch einen partizipativen Charakter, da die Spielerinnen und Spieler mit dem Publikum interagieren, es direkt ansprechen und involvieren können. Es ermöglicht die Überwindung einer möglichen Zeit- oder auch Ortsdifferenz (wenn es im kulturhistorischen Museum und nicht am historischen Ort Einsatz findet), ohne diese ansprechen zu müssen. Durch den theatralen Rahmen haben sich sowohl die Akteurinnen und die Akteure als auch die Zuschauerinnen und Zuschauer auf ein Einlassen auf die Situation geeinigt. Es erfüllt dadurch das Charakteristikums des Theaters, eine parallele Wirklichkeitsebene zu erzeugen. Dies ermöglicht stärker als bei einer Führung eine Geschichte zu erzählen und über Emotionen leichter auf die Zuschauerinnen und Zuschauer zu übertragen.⁵⁵ „Der Erzählrahmen ist gleichwohl räumlich bedingt, und das in stärkerem Maße als in einem >normalen< Theater, insofern der bespielte Raum die historische Zeitebene der Darstellung unterstützen muss: [...]“⁵⁶ Objekte werden zu Theaterrequisiten, auch wenn sie durch den musealen Schutz nicht berührt werden können oder physisch gar nicht anwesend sind und nur Bezug auf sie genommen wird.

In modernen Museumsräumen, in Schulen etc., werden Geschichtstheaterprogramme deshalb nicht unmöglich: sie erfordern dann nur ein weitergehendes Verständnis von Performanz und Theatralität. Diese Ausweitung enthält allerdings den von der Ebene des Schauspielerischen gesehen eher nebensächlichen Unterschied zwischen *Living History Interpretation* und Museumstheater: *Living History Interpretation* ist in der Regel räumlich/situationell eingebunden und meistens die szenische/erläuternde Ebene vor den Gegenständen bzw. historischen Bedingun-gen [sic!], während Museumstheater dieselbe Eingebundenheit nicht notwendig aufweist: Die Objekte sind zwar da, können aber in den Vitrinen bleiben, das Szenario wird in einem dafür hergerichteten Theaterraum des Museums oder einem Seminarraum/Klassenzimmer gespielt, wobei Text und Spiel im Zentrum der Zuschauererfahrung stehen – wo sie nicht überhaupt direkt mit einbezogen werden, oder das Spiel mit ihnen entwickelt worden ist.⁵⁷

Durch das Museumstheater erfahren die Objekte und Themen eine Historisierung, die Brecht in seinem epischen Theater als Verfremdungseffekt nutzt. Er zeigt damit, dass Geschichte als veränderbar wahrgenommen wird und so auf die Gegenwart der Zuschauerinnen und Zuschauer einwirkt. Dadurch ermöglicht die Darstellung einen kritischen Blickwinkel und fordert auf, Stellung zum Geschehen zu beziehen. So stellt Tessa Bridal fest: „The chief aim of interpretation is not instruction but provocation.“⁵⁸

Sobald sich ein Vermittlungsformat als Museumstheater definiert, ist ein verstärkter Bezug auf das Publikum gegeben.

⁵⁵ Vgl. Tessa BIRDAL: Exploring Museum Theatre, S. 2.

⁵⁶ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater, S. 54-55.

⁵⁷ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater, S. 55.

⁵⁸ Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre, S. 14.

Selbst die „Third Person Interpretation“ kommt nicht ohne Skript aus und ist aus theaterwissenschaftlicher Sicht ein Monolog. Theater als Akt des öffentlichen Diskurses verlangt zumindest nach einer Akteurin oder einem Akteur und einem Publikum. Während in unserem traditionellen, klassischen Theaterbegriff die Besucherinnen und Besucher meist nicht in die Handlung einbezogen werden, arbeitet das Museumstheater aktiv mit ihnen. Es befindet sich damit in der Nähe der Lehrstücke von Bertolt Brecht oder den Methoden des “Theatre of the Oppressed“ von Augusto Boal, auf die ich später eingehen werde.

Die Evaluierung solcher Vermittlungsprogramme in amerikanischen Museen hat folgende Auswirkungen auf den Besuch und die Teilnahme gezeigt:

1. Program made history personal, live or real
2. Program engaged visitor more than other exhibit components
3. Program increased visitor learning
4. Social experience enhanced visit
5. Program was entertaining⁵⁹

Diese fünf Punkte lassen sich für mich auf drei Bereiche reduzieren: den vermittelnden Aspekt in Bezug auf die Steigerung des Wissenstransfers, den kuratorischen Aspekt der Partizipation und schlussendlich die Unterhaltung. Diese drei Aspekte sollen im Folgenden erörtert werden.

III.3.1. Der Vermittlungsaspekt des Museumstheaters

Museumstheater wird zum Vermittlungsformat, da es als spezifisches Programm beworben wird und zu definierten Zeiten im Rahmen der Ausstellung angeboten wird. Der Zweck des Museumstheaters ist einen Lernprozess zu initiieren und ist an die Institution gebunden. Es steht daher der Theaterpädagogik nahe und benutzt deren Methoden, um die Inhalte zu vermitteln. „Theaterpädagogik hat also viele Themen, mit denen sie sich beschäftigen kann. So vielfältig wie die Themen können auch die Ziele sein.“⁶⁰ Das Museumstheater als eigenständige theatrale Form besitzt natürlich eine eigene Ästhetik und Zielsetzung. Es kombiniert die dramaturgischen Mittel der Theatersituation mit der Zielsetzung der musealen Vermittlung, wissenschaftlich fundierte Informationen weiterzugeben und Diskurse anzuregen.

Museale Ausstellungen ermöglichen die Begegnung mit Fremden im Sinne von zeitlich, räumlich geistig Entferntem. Die Vermittlung des Museums zielt darauf ab, dieses Fremde ein Stück weiter zu beleuchten, so dass es zum geistigen Besitz seiner Besucher werden kann.

⁵⁹ Tessa Bridal: Exploring Museum Theatre, S. 111.

⁶⁰ Michael SCHMITT: Theaterpädagogik als (Sub-)Disziplin der Pädagogik zwischen Wissenschaft und Kunst. In: Monika RAPPOLD/ Ruperta MATTERN: Sprüche, Einsprüche, Widersprüche. Perspektiven einer kontrafaktischen Pädagogik. Festschrift für Georg Hörmann. Berlin: Logos Verlag 2012, S. 233.

Die grundsätzliche pädagogische Funktion des Museums kann deshalb als Weckung oder Verständnis von Offenheit und Verständnis für historisch und/oder kulturell Fremdes definiert werden.⁶¹

Das Museum sorgt somit für ein informelles Lernangebot, das ebenfalls der Unterhaltungsform des Theaters immanent ist. Museumstheater als Vermittlungsformat kennzeichnet sich dadurch, dass eine Geschichte erzählt, eine andere Zeit und/oder ein anderer Ort imaginiert wird und speziell auf die Anforderungen des Museums zugeschnitten ist und in seiner Art aktiv mit dem Publikum interagiert. Allen Ansätzen zum Museumstheater ist eines gemeinsam: über Emotionen soll das Lernen erleichtert werden. Dies ermöglicht sich selbst zu positionieren. „Und sie [die Theaterpädagogik] vollbringt es, eine vertraute Beziehung zu Menschen in der Nähe, zu einem Ort, zum Umfeld, zur eigenen Lage zu schaffen, was zu Verwurzelung und Orientierung führen kann.“⁶²

Da das Museumstheater in vielfältiger Form erscheinen kann, verlangt Tessa Bridal eine Definition, um Enttäuschungen im Vorfeld entgegen zu wirken. “I believe that *what* is presented, *where*, *by*, and *for whom* define museum theatre, and that this definition matters to the institution utilizing theatre, to theatre practitioners, to audiences, and ultimately, to program funders”.⁶³ Eine Definition des vermittelten Inhalts und der Zielgruppe scheint mir sehr bedeutsam, damit sich das Publikum auf die Form des Museumstheaters und damit auf seine Rolle einstellen kann. Muss sich die Besucherin oder der Besucher aus seiner Zeitebene herausbegeben, wie stark ist der partizipative Anteil? Dadurch kann das Museumstheater sehr klar seine vermittelnde Position beziehen. So können die historischen Fakten mehr im Vordergrund stehen oder die Erzeugung eines Stimmungsraumes. Ein gutes Museumstheater wird beides in einem guten Verhältnis paaren.

Museumstheater nutzt die vorhandenen dramaturgischen Konzepte. Es befindet sich als Vermittlungsformat meist in der Nähe von Bertolt Brechts „epischen Theater“ und seinen Lehrstücken. Vor allem bei letzterem fordert er die Aufhebung der Trennung zwischen Bühnen- und Zuschauerraum. Im Museumstheater befinden sich Darstellerinnen, Darsteller und Publikum im selben Handlungsraum, da es meist keine ausgewiesene Bühne gibt, sondern die Ausstellungsumgebung genutzt wird. Das „epische Theater“ stellt die Handlung nicht nur dar, sondern will sie auch kritisch reflektieren. Es ist sich stets der Dialektik von Theaterwirklichkeit und dem Theaterspielen bewusst. Dadurch können sich sowohl die Darstellerinnen und

⁶¹ Brigitte KAISER: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen, S. 94.

⁶² Michael SCHMITT: Theaterpädagogik als (Sub-)Disziplin der Pädagogik zwischen Wissenschaft und Kunst, S. 233.

⁶³ Tessa Bridal: Exploring Museum Theatre, S. 5.

Darsteller als auch das Publikum vom Geschehen distanzieren. Der Gestus, die Grundhaltung einer Handlung kann so aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet und analysiert werden. Brecht fordert eine „naturwissenschaftliche Erforschung der gesellschaftlichen Wirklichkeit“⁶⁴ und eine Auseinandersetzung mit den Hintergründen von gesellschaftlichen Prozessen.⁶⁵ Das Ereignis steht im Vordergrund, dies gilt es zu analysieren, nicht die Charaktere. Diese treten hinter die Handlung zurück „asserting that the character is *not absolute subject* but the object of economic or social forces to which he responds and in virtue of which he acts.“⁶⁶

Gesellschaftliche Prozesse werden somit als veränderlich wahrgenommen und das Publikum soll die Aufführung als aktiver und handelnder Mensch verlassen. Brecht bevormundet sein Publikum auch nicht mit einer allgemeingültigen Lösung, sondern lässt die Zuschauerin oder den Zuschauer selbst Schlüsse ziehen.⁶⁷ In diesem Sinne erfüllt das Museumstheater die Kriterien der Kulturvermittlung. „Die Funktion der Brecht dramatik strebt über den Theaterabend und Zuschauerraum hinaus, will den Menschen belehren, auf Widersprüche des gesellschaftlichen Seins hinweisen, Erkenntnisprozesse auslösen, klares und einsichtsvolles Handeln im Leben provozieren.“⁶⁸ Nicht viel anders formuliert der Österreichische Verband der KulturvermittlerInnen im Museums- und Ausstellungswesen das 2017 erarbeitete Berufsbild für Kulturvermittlung: „KulturvermittlerInnen initiieren inklusive Bildungs- und Kommunikationsprozesse und schaffen Erfahrungsräume. Sie informieren, moderieren und sie fördern die kritische Auseinandersetzung mit musealen und gesellschaftspolitischen Fragestellungen.“⁶⁹

Ein dramaturgisches Mittel Brechts ist der Verfremdungseffekt (V-Effekt), der unter anderem durch die Historisierung genutzt wird. Die kulturhistorische Ausstellung selbst kann bereits als dieser V-Effekt wahrgenommen werden. Das Museumstheater bedient sich wie Brecht der Historisierung in beiden Richtungen. Einerseits in seiner rückwärtsgewandten Art durch das Aufgreifen relevanter Themen aus der Vergangenheit als auch vorwärtsgewandt durch die Aktualisierung für unsere heutige Zeit. Über die Kunst und die Ästhetik des Theaters erfolgt die Vermittlung. „Kunst ist eine Weise, Einsicht zu gewinnen. Das Theater soll unterhaltend und lehrhaft sein, ist Brechts aufklärerische These. Sie bedeutet nicht die Verbindung

⁶⁴ Klaus-Detlef MÜLLER: Der Philosoph auf dem Theater. in: Werner HECHT (Hg.): Brechts Theorie des Theaters. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1986 (suhrkamp taschenbuch 2074)1986, S. 147.

⁶⁵ Vgl. Bertolt BRECHT: Schriften zum Theater 5. 1937-1951. Der Messingkauf. Übungsstücke für Schauspieler. Gedichte aus dem Messingkauf. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1963, S. 78.

⁶⁶ Augusto BOAL: Theatre of the Oppressed. London: Pluto Press, 2000, S. 77.

⁶⁷ Vgl. Werner HANAK-LETTNER: Die Ausstellung als Drama, S. 120.

⁶⁸ Hans MAYER: Anti-Aristoteles, in: Werner Hecht (Hg.): Brechts Theorie des Theaters. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1986 (suhrkamp taschenbuch 2074), S. 37.

⁶⁹ <http://www.kulturvermittlerinnen.at/kulturvermittlung/> Stand: 27.5.2018

zweier getrennter Faktoren, sondern die Synthese von Genuß der dahinterstehenden Einsicht und das bildende Vergnügen an den Lebensäußerungen der menschlichen Natur.“⁷⁰

Gerade die erzählende Form erzeugt den Unterhaltungsaspekt, der das Verständnis für die Vorgänge erleichtern soll. Das Museum versteht sich heute nicht mehr als Lernort, der ein vorgefasstes Wissen weitergibt, sondern sieht sich ebenfalls als Medium, das die Hintergründe aufdecken und diskutieren will. “Interpretation is an educational activity that aims to reveal meanings and relationships rather than simply to communicate factual information.”⁷¹

Die Verdichtung der Handlung ist im Museumstheater leichter als in der personellen Kulturvermittlung. Wo die Vermittlung zusätzlicher Erklärung bedarf, kann das Publikum sie im Theater durch die Fabel konstruieren.

In a Brechtian performance, the world is exposed using simultaneous presentation of images, text and gestures which require active attention by the audience. The absence of a unified stage picture opens up gaps between one element and another which invite the audience to become imaginatively and critically involved in interpretation of the performance.⁷²

Die Welt wird als reale Welt dargestellt, ist aber von der Realität des Publikums weit genug entfernt, um kritisch betrachtet zu werden.⁷³

Bertolt Brechts Lehrstücke entwickelten Strategien, um verschiedene Perspektiven und Erfahrung aufzuzeigen. Er verfasste Stücke in zwei Fassungen (z. B. „Der Ja-Sager und der Nein-Sager“, 1930), die beide von derselben Ausgangssituation ausgehen aber durch Entscheidungen der Figuren andere Handlungsverläufe nehmen. Somit können verschiedenen Konsequenzen verhandelt und untersucht werden. Den Beteiligten wird dadurch bereits eine Reflexionsmöglichkeit geboten, „that [it] will transform the individual audience member’s experience of theatre, without reference to the re-ordering of relationships and experiences outside of it.“⁷⁴

Bereits Bertolt Brecht verfolgt mit seinen Lehrstücken einen immersiven Effekt. Er sieht den Sinn seiner Lehrstücke bereits in der Aufführung, die ein Publikum zwar nicht ausschließt aber nicht für notwendig hält. Das Stück soll auf die Beteiligten selbst wirken. Der Hauptzweck liegt nicht mehr auf der Vermittlung einer Botschaft an ein Publikum, sondern im Ausprobieren von Handlungen.

⁷⁰ Gerd IRRLITZ: Philosophiegeschichtliche Quellen Brechts. In: Werner Hecht (Hg.): Brechts Theorie des Theaters, 1986, (suhrkamp taschenbuch 2074), S. 24.

⁷¹ Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre, S. 13.

⁷² Joslin MCKINNEY, Philip BUTTERWORTH: A Cambridge Introduction to Scenography. Cambridge: University Press 2009, S. 51.

⁷³ Vgl. Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning, S. 141.

⁷⁴ Gareth WHITE: On Immersive Theatre, S. 3.

Das „Immersive Theatre“ nimmt auch Augusto Boals Methoden des „Theatre of the Oppressed“ auf. Boal entwickelt Bertolt Brechts Lehrstücke weiter und lässt das Publikum an der Konstruktion der Handlung partizipieren. Seinen verschiedenen Theaterformen ist gemeinsam, dass das Publikum in das Geschehen eingreifen kann und soll.

Augusto Boal förderte die Partizipation des Publikums an der Konstruktion der Handlung. Für Boal ist das direkte Eingreifen des Publikums in die Handlung wichtig. In seinem „ForumTheater“ ist die Zuschauerin oder der Zuschauer aufgefordert, eine Rolle zu übernehmen und dadurch den Lauf der Handlung zu ändern. Augusto Boal beteiligt das Publikum aktiv und ermöglicht dadurch Handlungsänderungen. Vor allem im Forumtheater wird es in einem zweiten Durchgang der Aufführung aufgefordert, die Handlung zu unterbrechen, Rollen zu übernehmen und Alternativen vorzuspielen. Vor allem das „Theatre in Education“ benutzt diese Methoden, da die Vermittlung hier eine sehr direkte ist.

Theater als Vermittlungsformat wirkt direkter auf das Publikum, da es Fragen aufwerfen kann, ohne das Publikum zu überfordern. Es bekommt Zusammenhänge präsentiert, die es in den erzählerischen Bildern leichter interpretieren kann. “Theatre can help. It provides opportunities to question knowledge, to approach ethical dilemmas, and to explore ideas from different perspectives. In this light, I believe that theatre is an efficient tool for revision and diversity, contextualizing information in a way that is imperative for museums at this point in history.”⁷⁵

Theater ist trotz seiner Textlastigkeit ein Medium, das sehr stark mit Bildern arbeitet. Auch Brechts Lehrstücke und Boals „Theatre of the Oppressed“ arbeiten mit den verschiedenen Bildern von gesellschaftlich-relevanten Handlungen. In diesen Bildern kann die Zuschauerin und der Zuschauer reale Lebenswelten erkennen und mit den Erfahrungen aus der eigenen Lebensrealität verbinden und abgleichen.

Eines der interessantesten Phänomene im Zusammenhang mit Geschichtstheater ist seine mögliche praktische Funktion als Lehrstücktheater im Sinne Bertolt Brechts. Die Übernahme einer nicht der eigenen Lebensweltlichkeit entsprechenden Rolle in einer erlebnisweltlichen Darstellung resultiert zwangsläufig in einem gewissen Maß an Auseinandersetzung mit dieser Rolle.⁷⁶

Gerade historische Orte und kulturhistorische Museen sind Vertreter einer parallelen Lebenswelt und es bietet sich an, diese über dramatische Bilder zu vermitteln. Nicht von ungefähr lehnen sich diese in den letzten Jahrzehnten an die gestalterischen Mittel des Theatrealen an. Bei der Konzeption setzt man verstärkt auf Erzählungen in Form von Storylines

⁷⁵ Cathrine HUGHES: Museum Theatre, S. 11.

⁷⁶ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater, S. 118.

oder Drehbüchern und bei der räumlichen Gestaltung auf bühnenbildnerische Mittel.⁷⁷ Der Schritt für die Vermittlung auch eine dramatische Form zu nutzen, ist eine logische Konsequenz.

III.3.2. Partizipation im Museumstheater

Partizipation ist ein wichtiges Schlagwort in der Besucherorientierung im Museumsbereich geworden. Die Besucherinnen und Besucher sollen sich als Teil des Angebotes verstehen und eingebunden sein. Doch ein Patentrezept, wie dies geschehen kann, gibt es keines. „Beobachtet man die ‚partizipative Museumsszene‘ so fällt auf, dass es derzeit offenbar ebenso viele Vorstellungen und Definitionen von ‚Partizipation‘ wie partizipative Projekte gibt.“⁷⁸

Partizipation bedeutet sicherlich, dass die Besucherinnen und Besucher in ihrer wissenskonstruierenden Rolle wahrgenommen werden. Sie betreten mit dem Museumsraum auch einen Handlungsraum, den sie alleine schon durch ihre Anwesenheit beeinflussen.

Das Theater hat genauso wie das Museum seit seinem Bestehen unterschiedliche Entwicklungen durchgemacht und sich von der klassischen Trennung von Handlungsraum und Zuschauerraum emanzipiert. Die Happenings und Performances der 1950er und 60er Jahre haben den Weg zu einem postmodernen Theater bereitet, das auch die Grenzen zwischen Publikum und Bühne weiter schrumpfen lässt und bis zur kompletten Verschmelzung des Bühnen- und Zuschauerraums führt.

Partizipation in der Bedeutung von Teilnahme an der Konstruktion von Erfahrungen und Wissen ist auch dem klassischen Theater immanent. „Arguably, all theatre is participatory at one level or another: the theatre event is always a two-way-process, the audience bringing to the event its own experiences and understandings from the outside world, influencing the performance by its very presence, and making its own meanings out of the onstage material.“⁷⁹

Im Museumstheater ist das Publikum durch die Nähe zur Akteurin oder dem Akteur stärker an der Konstruktion der Inhalte beteiligt als in der klassischen Theatersituation. Das

⁷⁷ Vgl. Monika SOMMER: (Kultur-) Historische Museen als gegenwärtige Diskursräume. In: schnittpunkt et al. (Hg.): Narrationen im Museum, S. 74.

⁷⁸ Susanne GESSER, Martin HANDSCHIN, Angela JANELLI, Sibylle LICHTENSTEIGER (Hg.): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen. Bielefeld: transcript 2012, S. 13-14.

⁷⁹ Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning, S. 136.

postdramatische Theater sieht nicht mehr so stark die Handlung, sondern „die provokante Präsenz des Menschen an Stelle der Verkörperung einer Figur im Vordergrund“⁸⁰. Dies schließt nicht nur die Darstellerinnen und Darsteller, sondern auch das Publikum mit ein. Gerade deshalb ist es wichtig, von vorne herein die Rolle des intendierten Publikum mitzubedenken. Partizipation ist nicht nur ein kognitiver Prozess, sondern findet im Museum auch immer über eine körperliche Erfahrung statt. Dieses sensorische Element trägt zur eigenen Konstruktion von Geschichte bei.⁸¹

Das Theater ist, wie bereits weiter oben ausgeführt, stets von den aktuellen Sehgewohnheiten beeinflusst gewesen. So arbeiteten Bertolt Brecht und Erwin Piscator in seinem Arbeitertheater mit Filmcollagen und großflächigen Projektionen, Medien, die in den 1920er und 30er Jahre begonnen haben, die Rezeptionsgewohnheiten zu verändern. Das heutige Publikum ist in der „Digitalen Welt“ zu Hause, immer nah an den Informationen, an deren Entstehung es oft auch aktiv beteiligt ist. Es probiert historische Strategien in realistisch-wirkenden Videospielen aus. Dies fördert auch bei den theatralen Medien einen Wunsch nach aktiver Teilnahme von Seiten der Nutzerinnen und Nutzer.

The gap between ‚old-fashioned spectators sitting in front of the radio or television and today’s video game players and internet users is huge – new consumers of information and entertainment literally take matters into their own hands, choosing preferred content, navigating the story in non-linear, network style, commenting, and adding their own content.⁸²

So unterschiedlich die Formen des Museumstheaters sind, ist auch der Anteil an Partizipation des Publikums.

Museumstheater bedient sich der theaterpädagogischen, partizipativen Mittel des „Theatre of the Oppressed“ von Augusto Boal. Diese lassen das Publikum aktiv in das Bühnengeschehen eingreifen und durch die Übernahme von Rollen den Lauf der Handlung beeinflussen. Eben diese persönliche, physische Erfahrung ermöglicht es, in die Geschichte eingebunden zu sein und für eine gewisse Zeit, eine andere Rolle einzunehmen. „Lehr-/lerntheoretisch ist es etwa sinnvoller, die haptische Ebene zu verstärken, also Besucher selbst Dinge ausprobieren [sic!] und anfassen zu lassen [...]. Die theoretische Ebene des Begreifens aber funktioniert über Reflektion, und diese wird durch den Kontakt mit Figuren, die offensichtlich kontrafaktisch auf ihrer Zeitebene beharren.“⁸³ Partizipation braucht sowohl das Begreifen in physischen Sinn als auch das Reflektieren auf der kognitiven Ebene.

⁸⁰ Hans-Thies LEHMANN: Postdramatisches Theater, S. 243.

⁸¹ Phil SMITH: Turning Tourists into Performers, S. 107.

⁸² Anna R. BURZYNSKA: Introduction. In: Anna R. BURZYNSKA (Ed.): Audience Partizipation in Theatre. Berlin: Alexander Verlag 2016, S. 10.

⁸³ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater, S. 65-66.

Besonders in den theaterpädagogischen Formen des Museumstheaters wird die Besucherin oder der Besucher zum Akteur oder „Spect-Actor“, wie Augusto Boal sie bezeichnet.

The members of the audience must become the Character: possess him, take his place – not obey him, but guide him, show him the path they think right. In this way the Spectator becoming Spect-Actor is democratically opposed to the other members of the audience, free to invade the scene and appropriate the power of the actor. With their hearts and minds the audience must rehearse battle plans – ways of freeing themselves from all oppression.⁸⁴

Der „Spect-Actor“ ist an der Konstruktion der Handlung durch seine aktive Teilnahme beteiligt. Er steht auch gleichwertig allen anderen gegenüber. Durch die theatrale Form der Vermittlung im Museum ändert sich auch die Position der Besucherin und des Besuchers. Sie sind zwar nicht an der Konzeption der Ausstellung partizipativ beteiligt, können aber dennoch eine konstruierende Rolle einnehmen.

Die vom Museumsevent bekannte Struktur verändert sich dadurch natürlich ein Stück weit: Es erfolgt eigentlich keine Ansprache in der zweiten Person, sondern die Schüler übernehmen selbst die Verantwortung für Figuren und wechseln damit aus der Besucherrolle in eine aktive, partizipative und potentiell spieltragende Position und Funktion.⁸⁵

Geschichte im historischen Sinn schließt eigentlich Partizipation aus, denn es handelt sich dabei um bereits abgeschlossene Handlungen, deren Auswirkungen auf unsere heutige Zeit der Besucher oder die Besucherin nicht mehr ändern kann. Gerade hier bietet das Museumstheater in seiner Form der Interaktion mit dem Publikum eine Möglichkeit. Ein Erleben ist wie bereits früher ausgeführt eine körperliche Aktion und, um Gesichte erleben zu können, „[...] students need to feel and touch it, and that theatre in its broadest sense makes this happen.“⁸⁶

Partizipation fördert die aktive Auseinandersetzung mit einem Thema. Das Theater ist ein Medium, das sich selbst mit Themen konfrontiert, diese Konfrontation aber auch auf das Publikum überträgt.

Theatre thrives on conflict and inquiry and is invaluable in inspiring people, challenging them, and making them less fearful of encounter in ideas, especially those foreign or new to them. Theatrical characters can embody what we most love and most fear; couched in a theatrical performance, issues can be discussed and examined in a nonthreatening way, and we can be invited to laugh and cry about ourselves and others.⁸⁷

Museumstheater kann diesen Prozess der Auseinandersetzung fördern, denn „Theatre is a catalyst, a motivator, a means of encouraging audiences to want to encounter and wrestle with ideas.“⁸⁸

⁸⁴ Augusto BOAL: Theatre of the oppressed, S. xxi.

⁸⁵ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater, S. 122.

⁸⁶ Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre, S. xiii.

⁸⁷ Tessa BRIDAL: Museum Theatre, S. 7.

⁸⁸ Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre, S. 6.

Die Partizipation im Museumstheater wirkt aber auch über Emotionen. Bereits Aristoteles fordert in seiner „Poetik“ Partizipation in Form von „Jammer und Schaudern“⁸⁹, die schlussendlich zur Katharsis, einer Reinigung von diesen Emotionen, führen. Boal nennt diese Emotionen „Empathy“ und sieht darin eine emotionale Beziehung zwischen Akteurin oder Akteur und Zuschauerin oder Zuschauer. „Empathy makes us feel as if we ourselves are experiencing what is actually happening to others.”⁹⁰ Theater ist für Boal die Sprache, die diese emotionale Verbindung übersetzen kann. Der „Spect-Actor“ kann sich durch die künstlerische Form in den Diskurs einbringen, kann sich dadurch ausdrücken und somit wieder Einfluss nehmen.

„[...] to outline the various experiments we made in considering the theatre as language, capable of being utilised by any person, with or without artistic talent. We tried to show in practice how the theatre can be placed at the service of the oppressed, so that they can express themselves and so that, by using this new language, they can also discover new concepts. In order to understand this poetics of the oppressed one must keep in mind its main objective: to change the people – ‘spectators’, passive beings in the theatrical phenomenon – into subjects, into actors, transformers of the dramatic action.”⁹¹

Das Museumstheater, besonders in Form des „Immersive Theatre“, ist als partizipatives Medium zu verstehen. „Theatre can be a means not only of interpreting the collections or the site but of connecting with visitors, engaging their interest and provoking them to reassess their own relationship with the past, or with the object matter of the exhibition.”⁹²

Der Anteil der Partizipation hängt aber wie in jeder Form der Vermittlung von den Rahmenbedingungen ab. Es hängt von der Konzeption des jeweiligen Programmes ab, inwieweit es Partizipation des Publikums zulässt. Die Theaterform selbst, benötigt immer ein Publikum, das durch seine Erfahrungen das Erlebnis beeinflusst. Museumstheater selbst ist nur insoweit partizipativ, wie es ein klassischer Theaterabend sein kann. Das „Immersive Theatre“ bietet Partizipation in Form der direkten emotionalen Beteiligung und in einem gewissen Rahmen auch der Mitbestimmung des Handlungsverlaufs.

III.3.3. Der Unterhaltungsaspekt im Museumstheater

Museumstheater enthält aber neben der didaktisch-vermittelnden auch eine unterhaltende, erlebnisorientierte Komponente. Unterhaltung ist ein vorwiegend ästhetisches

⁸⁹ ARISTOTELES: Poetik. Übers. u. hg. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 1982, S. 19.

⁹⁰ Augusto BOAL: Theatre of the Oppressed, S. 31.

⁹¹ Augusto BOAL: Theatre of the Oppressed, S. 97.

⁹² Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning, S. 235.

Element, das das Erlebnis vom Alltag abhebt. So lässt sich Museumstheater durchaus als Theatererlebnis, dass ein temporäres Entfliehen aus der Alltagswirklichkeit ermöglicht, genießen. „Natürlich ist eine gänzlich unkritische Immersion ebenso möglich wie eine rein eskapistische Motivation der Teilnahme am Geschichtstheater.“⁹³ In diesem Fall steht Museumstheater hier neben Kostümdramen, die ein ästhetisches Bild einer Epoche zeichnen.

Theater hat seit seinem Beginn den Unterhaltungsaspekt genutzt, um seine Themen zu verhandeln und dem Publikum zu vermitteln. Der Aufbau einer Parallelwelt macht die Handlung von der Lebensrealität unabhängig und kann daher einfach in seiner erzählerischen Form genossen werden. Dem Theater ist immer das „Als ob“ immanent, das Fiktive. Selbst die Tragödie kann in dieser Form als unterhaltendes und positives Erlebnis betrachtet werden. Sie hat durch die Fiktion keine Auswirkungen auf die Realität. In der Form des Theaters lassen sich unterschiedliche Standpunkte neben und gegeneinander stellen. Das Theater ist sich immer seines dialektischen Charakters bewusst, es arbeitet im Hier und Jetzt, erzielt durch seine Ästhetik aber auch eine Distanz. Es muss sich nicht wissenschaftlich ernst präsentieren, sondern arbeitet auch mit Ironie und Humor. Gerade diese Abgehobenheit von der Realität lässt Bertolt Brecht sein „episches Theater“ entwickeln, um eine Relevanz mit der Gegenwart zu schaffen.

Unterhaltung im Sinne von spielerischer Freizeitgestaltung findet heute seinen Niederschlag in Videospielen, „Escape Rooms“ und „LARP- Live Action Role Play“. Auch diese Einflüsse sind im Museumstheater spürbar. „Games get a lot of attention in the media, and have become a gigantic industry, but the part of ‘game playing’ that is most relevant to us is the ‘playing’ not the ‘game’. Play is an important entry point for folks of all ages into a subject matter.“⁹⁴ Auch hier ist das „Als ob“ das konstituierende Element.

Viele Video- und Brettspiele benutzen einen historischen Hintergrund. Es geht hier aber nicht um die Rekonstruktion von Geschichte, sondern nutzt sie vielmehr als Narrativ. Sie ist hier wiederum als veränderbar zu verstehen. Das Narrativ wird durch den Einsatz von verschiedenen Strategien vorangetrieben. Spiele besitzen wie das Theater eine dramaturgische Struktur, die in ihrem Ausgang hier aber offen ist. Die Spielerin oder der Spieler nehmen durch ihre bewussten (z. B. nehme ich Weg A oder B) oder unbewussten Entscheidungen (z. B. durch Würfeln) direkten Einfluss auf den Ausgang. So sind auch sie Orte, an denen sich Handlungen ein- und ausprobieren lassen.

⁹³ Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater, S. 119.

⁹⁴ Ed ROLEY: Playing with the Past, Part One, Blogpost 9.3.2018. In: <http://thinkingaboutmuseums.com>, Stand: 28.3.2018.

Bei „LARP“ – also „Live Action Role Play“ – steht ebenfalls der Unterhaltungsaspekt im Vordergrund. Wie der Titel schon sagt, übernehmen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer hier Charaktere. Sie bekommen Aufgaben gestellt, die sie im Gestus ihrer Rolle lösen sollen. Die Storyline ist auch hier eine offene, da jede Aktion, die nächste beeinflusst.

„Escape Rooms“ besitzen im Gegensatz zu Video- und Brettspielen eine geradlinige Dramaturgie, diese muss aber von den Spielerinnen und Spielern entdeckt werden. Ihnen werden Aufgaben gestellt, die den weiteren Spielverlauf ermöglichen. Der theatrale und der Erlebnisaspekt liegen hier in der Spielumgebung. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen das Environment aktiv erkunden, um die Handlung voranzutreiben.

„Immersive Theatre“ nutzt alle die vorangegangenen Aspekte der verschiedenen theatralen Spielformen. Das Environment dient hier nicht nur als Kulisse, sondern wird aktiv von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern erkundet. Sie müssen Rollen übernehmen und Aufgaben lösen. Der Unterhaltungsaspekt wird hier durch die Partizipation hervorgerufen. Es ist das spielerische Vortreiben der Handlung. Meistens werden solche immersiven Freizeitgestaltungen auch nicht alleine besucht, sondern in einer Gruppe von Freundinnen und Freunden. Damit steht auch der soziale, gesellige Aspekt im Fokus.

III.3.4 Exkurs: Museumstheater in Wien

Museumstheater hat in Wien längst Einzug gefunden, auch wenn es sich oft noch nicht als solches bezeichnet. Es findet auch in der ganzen Spannweite zwischen performativen Ansatz und Wissensvermittlung statt.

Das Kunsthistorische Museum Wien bietet seit 2010/11 seine Ganymed-Serie⁹⁵ an. Diese verortet sich mehr in der Form der Performance, die stärker auf die Stimmung in Einklang mit den Kunstwerken, als auf Wissensvermittlung basiert. Sowohl Autorinnen und Autoren als auch Künstlerinnen und Künstler wurden von Jacqueline Kornmüller und Peter Wolf aufgefordert, Texte und Interventionen zu einzelnen, nur thematisch zusammenhängenden Werken zu entwickeln. Die Akteurinnen und Akteure spielen die Kunstwerke nicht nach, vermitteln keine kunsthistorischen Informationen, sondern entwickeln neue Narrative und eigenständige Kunst in Bezug zu den ausgewählten Werken. Es entsteht ein performativer Dialog zwischen den Szenen und den Kunstwerken, aber keine didaktische Vermittlung. Das Publikum definiert sich hier als Zuseherinnen und Zuseher.

⁹⁵ Vgl. <https://www.khm.at/ganymednature/>, Stand: 16.4.2018.

Elisabeth Joe Harriet verfolgt mit ihrer „Literatur on Tour“ beziehungsweise ihrem „Historien-Theater“⁹⁶ ein Museumstheater auf der Vermittlungsebene der „First Person Interpretation“, das Lebenserinnerungen und Dokumentationsmaterial einzelner historischer Personen mit den Ausstellungsinhalten verbindet. So schlüpft sie im Hofmobiliendepot in die Figur der „roten Erzherzogin“, der Tochter Kronprinz Rudolfs. Diese hat Objekte aus ihrem Privatbesitz, die mit dem Kaiserhof in Verbindung standen, der Republik Österreich vermacht, welche nun in diesem Museum ausgestellt sind. Über diese erzählt sie ihre Geschichte. In dieser Reihe beschreibt auch der Kammerdiener Eugen Ketterl im Hofmobiliendepot anhand einzelner Objekte, sein Alltagsleben mit Kaiser Franz Joseph. Ebenso bietet Constanze Mozart im Mozarthaus Wien einen Einblick in ihr Leben.

Im Belvedere zeigt Maxi Blaha mit „Emilia Flöge. Geliebte Muse“⁹⁷ von der britischen Autorin Penny Black die sich gegenseitig inspirierende Beziehung zwischen Gustav Klimt und Emilia Flöge. Auch hier handelt es sich um Museumstheater in Form der „First Person Interpretation“.

Mit „Bosch on Stage“⁹⁸ hat das Theatermuseum in Zusammenarbeit mit Sal5n und Jerome Junot ein Drama entwickelt, das sowohl ein atmosphärisches Bild des Bosch-Altars aus der Galerie der Akademie der bildenden Künste Wien hervorbringt, aber auch wissenschaftliche Erkenntnisse und ein philosophisches Lebensbild der Gedanken- und Lebenswelt Hieronymus Boschs wiedergibt. In einem Vorspiel erklären Besucherinnen und Besucher ihre Beobachtungen am Altarbild und vergegenwärtigen damit den Zuschauerinnen und Zuschauern das Objekt. Trägerin der eigentlichen Handlung ist eine Studentin, die zu einer Konferenz über den Bosch-Altar reisen will, aber auf einem Flughafen gestrandet ist. Dort begegnet sie Personen, die oft nicht das sind, was sie scheinen oder fast schon prophetische Einblicke in die menschliche Seele besitzen. Während sich in Wien die Konferenzteilnehmer fachlich über den Altar austauschen, versucht die Studentin an die Quelle zu gehen. Sie unternimmt eine Zeitreise zu Hieronymus Bosch, die ihr zwar Einsichten in die Gedankenwelt der Renaissance ermöglicht aber auch genauso viele Fragen aufwirft. In diesem Drama wird in verdichteter Weise die Problematik der Interpretation des Bosch-Altars von verschiedenen Seiten betrachtet und vermittelt, ohne sich auf einen wissenschaftlichen Diskurs einlassen zu müssen.

⁹⁶ Vgl. http://www.elisabeth-joe-harriet.com/?page_id=2582, Stand: 16.4.2018.

⁹⁷ Vgl. <https://www.belvedere.at/de/events&search=geliebte>, Stand: 16.4.2018.

⁹⁸ Vgl. <http://boschonstage.at/>, Stand: 16.4.2018

Auch im naturwissenschaftlichen Bereich hat sich mit den „Science Busters“⁹⁹ ein erfolgreiches Museumstheater entwickelt. Es ist zwar als Theater bzw. Fernsehformat angelegt, muss aber durch seine Ausrichtung in dieses Vermittlungsformat einbezogen werden. Wissenschaftliche Erkenntnisse werden durch ungewöhnliche und oft nicht kausal-zusammenhängende Fragestellungen mit einem starken Unterhaltungswert erklärt. Als theatrale Form folgen sie dem kabarettistischen Format der Doppelconference.

Museumstheater hat sich in seinen verschiedenen Ausformungen also auch in Wien etabliert und zeigt sich sehr erfolgreich. Die Termine sind sehr gut gebucht, wodurch auch ein Bedürfnis von Seiten des Publikums nach solchen Formaten aufgezeigt wird.

⁹⁹ Vgl. <http://sciencebusters.at/>, Stand: 30.05.2018

IV. Analyse von „The People’s Revolt“

Was macht “The People’s Revolt” zu Museumstheater und „Immersive Theatre“?

Zu allererst hat es mir ein Ereignis aus der Geschichte des Tower of London nähergebracht und damit zur Wissenserweiterung beigetragen. „The People’s Revolt“ bezieht sich auf einen Bauernaufstand von 1381, der dazu führte, dass der Tower das einzige Mal in seiner Geschichte eingenommen wurde. Die Vorgeschichte wird dem Publikum durch einen „Livefeed“ auf einer eigenen Webseite bereitgestellt. Die Wissensvermittlung der zum Aufstand führenden Fakten findet also eigentlich schon vor dem Theaterabend statt. Da der Zugang der Website erst durch die Anmeldung zum Event und durch die Zuteilung eines Decknamens möglich ist, übernimmt der Teilnehmer bereits hier eine Figur im Spiel. Die Teilnehmerin und der Teilnehmer werden zu Konspirierenden der Revolte.

Die Wissensvermittlung hat sich aber nicht nur auf den historischen Kontext bezogen. Durch die Aktualisierung in eine Nahe Zukunft werden auch aktuelle gesellschaftliche Themen verhandelt und die Relevanz zur Gegenwart gestellt. Das Stück beschäftigt sich mit sozialen Ungleichheiten und Kommunikationsprozessen. Durch den Gebrauch unserer mittlerweile unverzichtbaren elektronischen Medien wie Smartphone und Fernsehen zeigt dieses Stück auch deren Möglichkeiten und Gefahren auf. Einerseits erleichtert das WorldWideWeb die schnelle Verbreitung von Informationen und die Verbindung von Menschen. Auf der anderen Seite hat die Reflexionsrunde im Pub nicht nur den Abend und das Theatererlebnis abgeschlossen, sondern auch die Gefahren von Informationsweitergabe im Netz aufgezeigt. Fotos, die zur Akkreditierung für eine Fernsehdiskussion gedacht waren, werden zu Fahndungsfotos, die das Leben jedes einzelnen zerstören können. Die ästhetische Distanz der Theaterrealität minimiert hier die Auswirkungen auf die Lebensrealität der Teilnehmer, in der Reflexion mag es als Tatsache angesehen werden, über die man lachen kann. Es bleibt aber ein bitterer Beigeschmack.

Die Machtstrukturen werden auch über den Mediengebrauch des Lord Chancellor diskutiert. Die Medien werden für die positive Darstellung der eigenen Person ausgenutzt. Über die Fernsehdiskussion trägt er seine politische Botschaft hinaus, seine Popularität untermauert er mit Selfies auf der Burgmauer.

Einer wissenschaftlichen Form der Darstellung einer Revolte würde das Re-enactment entsprechen. Eine Aktualisierung dieser Revolte kann nur durch die Form des Theaters erreicht werden. Diese ermöglicht es, diese Revolte in eine nahe Zukunft zu versetzen und so den Bezug zu heute herzustellen. Gleichzeitig ermöglicht das theatrale Medium, den „Aufstand zu

proben“. Ganz nach dem Motto Augusto Boals.¹⁰⁰ Steuererhöhungen, aber gleichzeitig auch Beschneidung sozialer Leistungen sind nicht nur ein Thema des 14. Jahrhunderts, sie betreffen uns heute vielleicht mehr als damals.

Wichtiger Träger in dieser Geschichte ist die Location, der Tower of London selbst, der hier mehr als nur Kulisse ist. Die historisch aufgeladene Aura des Gebäudes entfaltet eine ähnliche Wirkung wie das Panorama. Das Bewusstsein, dass sich Geschichte an demselben Ort abgespielt hat, die Unmöglichkeit zu unterscheiden, wo der performative Raum beginnt und wo er endet, versetzt die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in ein körperliches Rundumerlebnis. Die Atmosphäre des Towers als Festung lässt sich sicherlich auch tagsüber als Tourist empfinden. Hier wird den Teilnehmerinnen und Teilnehmern aber die Möglichkeit geboten, Bereiche wie den Burggraben zu betreten, die sonst nicht zugänglich sind. Die Nutzung der mittelalterlichen Halle als Versammlungsraum macht die Erfahrung der ursprünglichen Nutzung möglich.

„Die Kategorie des >>Raumes<< und die damit verbundene Raumerfahrung zeichnet die Geschichtsvermittlung im Museum aus. Deshalb gilt es auch sehr genau zu reflektieren, welche Geschichte dieser Raum in sich trägt und wie mit dem vorhandenen Raum gearbeitet werden kann. Wer sich historische Gebäude, die als Ausstellungsräume genutzt werden, leer vorstellt und sich überlegt, wie die dort präsentierte Geschichte ausgestellt wird, stellt fest, dass sich der dramaturgische Aufbau des ausgestellten Inhalts oft scheinbar natürlich von der Raumstruktur ableitet.“¹⁰¹

Die Fabel nutzt die räumlichen Strukturen des Tower of London. Konspirative Handlungen passieren in Räumen, die sonst nicht zugänglich sind, wie dem Lagerraum. Politische Vertreter trifft man in den öffentlichen Räumen, wie der mittelalterlichen Halle. Es ist auch hier nicht wichtig, eine zeitliche Verortung der Handlung durchzuführen. „The experience does not rely on costumes or speech to convey understanding; rather, the interaction of the guest is with the room, furniture and artifacts.“¹⁰²

Der Tower of London erscheint heute in seiner touristischen Funktion als unpolitisch. „The People’s Revolt“ zeigt den Tower als politischen Handlungsraum. Der Lord Chancellor lässt eine ausgewählte Gruppe in seine Amtsräume ein. Politische Meinungen treffen aufeinander, Debatten entstehen.

„The People’s Revolt“ benutzt die Techniken des „Forum Theaters“ von Augusto Boal. Einerseits sind die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aufgefordert, in die Handlung einzugreifen. Sie bestimmen den Verlauf der Revolte mit. Andererseits gibt es zwei Reflexionsrunden. Eine findet in der mittelalterlichen Halle gleich nach der Fernsehdiskussion

¹⁰⁰ Vgl. Augusto Boal: Theatre of the Oppressed, S. 98.

¹⁰¹ Monika SOMMER: (Kultur-) Historische Museen als gegenwärtige Diskursräume, S. 85.

¹⁰² Franklin VAGNONE: Anarchist’s Guide to the House Museum, S. 114.

statt. Der Aufnahmeleiter, der sich als Mitglied der Aufständischen outet, hilft dem Publikum den gescheiterten Versuch, den Lord Chancellor zu provozieren, zu rekapitulieren. Dies endet damit, dass es einen zweiten Versuch geben soll, mit dem Ziel, ihn zum Abdanken zu bewegen.

Damit wird die zweite Begegnung mit dem Lord Chancellor vorbereitet. Hier sind es nicht mehr nur vier Fragen, sondern der Lord Chancellor wird von der gesamten Gruppe mit den Fakten und Vorwürfen konfrontiert.

Die zweite Reflexionsrunde findet abschließend im Pub statt. Raven, die Figur hinter dem Aufstand, fasst hier die gesamte Erfahrung nochmals zusammen und zeigt auch die Konsequenzen aus den Aktionen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf. Als Mitglieder einer gescheiterten Revolte sind sie zur Fahndung ausgeschrieben.

Die Partizipation entsteht durch das Einbinden des Publikums und Zuweisen einer Rolle. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden durch Aufgaben aktiviert, die nicht vordergründig wissensgenerierend sind, sondern vor allem handlungstragend.

Die Theaterdramaturgie stellt die historische Situation aus dem 14. Jahrhundert unserer Gegenwart gegenüber. Es entsteht dadurch ein eigenes Zeitkontinuum, das weder historisch ist, noch unserer Lebensrealität entspricht. Das Theater spricht mit Bildern, die auch in der Gegenwart verstanden werden können. Diese Zeitlosigkeit ermöglicht, Themen zu verhandeln.

“Eine moderne visuelle Rhetorik des Historischen versucht, die Bilder und Zeichen der Vergangenheit bewusst mit der Gegenwart zu konfrontieren, um damit auf Kontinuitäten wie Diskontinuitäten hinzuweisen. Kennzeichnend für diese Art der Geschichtsdarstellung ist, dass sie die Vergangenheit nicht in die jeweilige Zeit verbannt, sondern mit den gegenwärtigen Bedürfnissen konfrontiert. Dies bedeutet auch, dass Vergangenheit weder realistisch noch naturalistisch dargestellt wird.“¹⁰³

Die Theaterform lässt die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Sinne Bertolt Brechts im geschützten theatralen Raum Handlungen ausprobieren. Gleichzeitig sind sie in der Tradition des „Forumtheaters“ Augusto Boals aufgefordert, die Handlung aktiv zu beeinflussen. Auch wenn die Änderung des Handlungsverlaufes durch das Publikum nur eine bedingte ist, entsteht hier Partizipation.

Das Versetzen der Fabel in die aktuelle Zeitebene erlaubt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, die Erfahrungen aus ihrer Lebenswelt zu nutzen und verlangt daher keine weiteren Vorkenntnisse. Dennoch befinden sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in einer Parallelwelt, die gerade erst durch die theatralen Konventionen erschaffen wird. „Die Vorstellungsfähigkeit schafft Raum für Geschichte, in dem sie die Alltagswelt partiell beiseiteschiebt und einen Vorstellungsraum mit Menschen, Örtlichkeiten und Geschehen

¹⁰³ Brigitte KAISER: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen, S. 68.

erfüllt.“¹⁰⁴ Durch die Materialität dieser Parallelwelt lässt sich Geschichte nun auch physisch begreifen und erleben.

Theater hilft der Zuschauerin und dem Zuschauer sich auf die Handlung einzulassen und dennoch die kritische Distanz zu bewahren.

[...] being in the midst of the action does not mean being deprived of a controlled perspective upon it. It does not involve the wholesale elimination of distance. Finding oneself surrounded by the action, in the midst of two diametrically opposed viewpoints, may well provide a vivid, almost tangible grasp between them – not least because that position requires an immediate response. Moreover, the imaginary and feelings generated can be recalled and reflected upon long after the event.¹⁰⁵

„Immersive Theatre“ funktioniert nur, wenn sich die Teilnehmenden auf das Gesamterlebnis einlassen. Museumstheater wird erst zum „Immersive Theatre“, wenn das Publikum durch die verschiedenen Formen der Partizipation aktiviert eingreift. Es erfordert die Neugier eines „Escape Rooms“, es braucht das Vorantreiben der Handlung im Sinne eines Videogames, erst dadurch lässt sich das Stück erkunden. Machtstrukturen und Konsequenzen des Handelns werden somit zu einem physischen Ereignis. „The People’s Revolt“ ist ein Lehrstück im Sinne Bertolt Brechts. Das Stück kann sowohl mit dem Erreichen der Mission enden, als auch mit dem Scheitern. In beiden Fällen beeinflussen die Entscheidungen und Handlungen der Akteurinnen und Akteure das Ergebnis. Es ist aber auch Forum Theater nach Augusto Boal. Das „Immersive Theatre“ lässt das Publikum Positionen im Spiel übernehmen und Alternativen vorschlagen.

Das Interagieren der Teilnehmerinnen und Teilnehmer erfüllt den Raum mit einer Unmittelbarkeit, die über die Vermittlung von Fakten und den Rahmen einer traditionellen Theatersituation hinausgeht. Der Bühnenraum bleibt hier nicht nur theatrales Zeichen, sondern verstärkt die körperliche Beziehung zu, aber auch zwischen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern.

In immersive theatre, however, emphasis on the real-time sensual engagement of participants alters the relationship of spaces to theatrical events. Spaces in these scenarios become vessels for sights, sounds, smells, and tastes that imbue abstract, sometimes surreal surroundings with concrete and powerful immediacy. These transformations reimagine the relationship of the theatrical site, or ground, to other material and bodily aspects of the theatre.¹⁰⁶

¹⁰⁴ Brigitte KAISER: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen, S. 71.

¹⁰⁵ Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning, S. 151.

¹⁰⁶ Paul MASTERS: Site and Seduction: Space, Sensuality, and Use-Value in the Immersive Theatre. In: Josh MACHAMER (Ed.): Immersive Theatre: Engaging the Audience. Champaign 2017, S. 19.

V. Schlussfolgerung

Ich habe versucht, hier ein neues Vermittlungsformat auf seine historischen Wurzeln und seine erweiterten Möglichkeiten gegenüber der klassischen Führung, aber auch den theatralen Formen der „First“ beziehungsweise „Third Person Interpretation“ zu untersuchen. Museum und Theater verbindet seit jeher die Verhandlung von gesellschaftlich relevanten Themen. Sie nähern sich aber von unterschiedlichen Seiten. Während das Museum und die Ausstellung einen wissenschaftlichen Zugang bietet, interpretiert das Theater diese.

Ein Erleben ist immer ein mit Körperlichkeit und Emotionen verbundener Vorgang, der durch theatrale Methoden einfacher zu erreichen ist als durch wissenschaftliche. Das Museumstheater versucht diese beiden Zugänge zu verbinden und über die emotionale Einbindung, historische Erkenntnisse erlebbar zu machen. Während Geschichtsforschung reale Auswirkungen auf unser gesellschaftliches Leben hat, bietet sich das Theater als Ort des Ausprobierens und Einprobens von Haltungen. Das klassische Theater bietet hier nur ein passives Erlebnis.

„Immersive Theatre“ bietet den Besucherinnen und Besuchern, diese Haltungen in einer geschützten Umgebung selbst auszuprobieren. Damit ist es auch an der Wissensproduktion aktiv beteiligt. Geschichte ist damit nicht nur ein abgeschlossener Vorgang, sondern den Besucherinnen und Besuchern wird eine Partizipation an deren (Re-)Konstruktion geboten.

Diese Theaterform nimmt aber auch Anleihen an der Freizeitindustrie, in dem es Strategien von Videogames, „Live Action Role Play“ und „Escape Rooms“ aufnimmt. Allen diesen Formaten ist gemeinsam, dass auch hier Parallelwelten geschaffen werden, in denen man Handlungen ein- und ausüben kann ohne direkte Auswirkung auf die eigene Lebenswelt. Sie tragen einem gewissen Eskapismus Rechnung, in den man sich temporär zurückzieht.

„Immersive Theatre“ lässt sich als informelles Lernangebot einsetzen und gleichzeitig als Unterhaltungsform rezipieren. Der Einsatz an historischen Orten erzeugt belebte Handlungsräume, die durch reine Informationsweitergabe in ihrer Abstraktion verharren würden. Es erleichtert ein physisches und emotionales Erleben.

Das kulturhistorische Museum und historische Orte können mit Museumstheater und „Immersive Theatre“ einerseits ein Vermittlungsformat nutzen, das verstärkt auf Bilder, vor allem innere Bilder setzt. Diese erweitern den Handlungsraum der einzelnen ausgestellten Objekte oder Environments und können Beziehungen verstärken oder sogar neu bilden. Museumstheater öffnet ebenso den Handlungsraum für die Besucherinnen und Besucher und erleichtert die Konstruktion desselben. Andererseits kommen die musealen Institutionen mit

dem Museumstheater dem Bedürfnis der erlebnisorientierten Freizeitgestaltung entgegen. Vor allem das „Immersive Theatre“ bietet durch die aktive Teilnahme des Publikums eine partizipative Möglichkeit.

„Immersive Theatre“ wirkt auf die kuratorische Praxis in der Raumgestaltung zurück. Indem an historischen Orten wieder ihre ursprüngliche Funktion hervorgehoben wird, tritt der museale Charakter zurück. Hierdurch wird den Besucherinnen und Besuchern ein Herstellen von Beziehungen erleichtert.

Mit dem Museumstheater und „Immersive Theatre“ durchdringen sich das Museum und das Theater weiter und der Austausch von Methoden wird in beide Richtungen intensiver. Das Theater mit allen seinen Akteuren wie Autorinnen und Autoren, Schauspielerinnen und Schauspielern und Regisseurinnen und Regisseuren wird sich vermehrt mit Vermittlungsmethoden und Theaterpädagogik beschäftigen müssen. Auf der anderen Seite wird sich die Kulturvermittlung auch in Richtung Dramaturgie orientieren.

Sein volles Potential hat „Immersive Theatre“ als Vermittlungsformat sicher noch nicht entfaltet und es bleibt spannend, wohin die Reise gehen wird. Ich bin mir sicher, dass Virtual Reality diese Theaterform in ihren Möglichkeiten noch erweitern wird und daher für die Vermittlung in Museen und an historischen Orten interessant bleibt.

VI. Literaturverzeichnis

ARISTOTELES: Poetik. Übers. u. hg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam 1982.

Graham BLACK: The Engaging Museum. Developing Museums for Visitor Involvement, New York: Routledge 2005.

Augusto BOAL: Theatre of the Oppressed. London: Pluto Press, 2000.

Bertolt BRECHT: Schriften zum Theater 5. 1937-1951. Der Messingkauf. Übungsstücke für Schauspieler. Gedichte aus dem Messingkauf. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1963.

Tessa BRIDAL: Exploring Museum Theatre. Walnut Creek: AltaMira Press 2004.

Anna R. BURZYNSKA: Introduction. In: Anna R. BURZYNSKA (Ed.): Audience Partizipation in Theatre. Berlin: Alexander Verlag 2016, S. 9-12.

Mark DORRIAN: Museum atmospheres: notes in aura distance ad affect. In: The Journal of Architecture, 19:2 25. 4. 2014, S. 187-201.

Susanne GESSER, Martin HANSCHIN, Angela JANELLI, Sibylle LICHTENSTEIGER (Hg.): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen. Bielefeld: transcript 2012.

Jerome DE GROOT: Consuming history. Historians and heritage in contemporary and popular culture. London, New York: Routledge 2016.

Werner HANAK-LETTNER: Die Ausstellung als Drama. Wie das Museum aus dem Theater entstand. Bielefeld: transcript 2011.

Catherine HUGHES: Museum Theatre. Communicating with Visitors Through Drama. Portsmouth: Heinemann 1998.

Wolfgang HOCHBRUCK: Geschichtstheater. Formen der >>Living History<<. Eine Typologie. Bielefeld: transcript 2013.

Gerd IRRLITZ: Philosophiegeschichtliche Quellen Brechts. In: Werner Hecht (Hg.): Brechts Theorie des Theaters, 1986, (suhrkamp taschenbuch 2074), S. 11-31.

Anthony JACKSON: Theatre, Education and the Making of Meaning. Art or Instrument. Manchester: Manchester University Press 2007.

- Anthony JACKSON/ Jenny KIDD (Ed.): Performing heritage. Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation. Manchester: Manchester University Press 2011.
- Brigitte KAISER: Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen. Museale Kommunikation in kunstpädagogischer Perspektive. Bielefeld: transcript 2006.
- Andreas KOTTE: Theaterwissenschaft. Eine Einführung. Köln, Weimar, Wien: Böhlau E (2. Aufl.).
- Hans-Thies LEHMANN: Postdramatisches Theater. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren 1999.
- Paul MASTERS: Site and Seduction: Space, Sensuality, and Use-Value in the Immersive Theatre. In: Josh MACHAMER (Ed.): Immersive Theatre: Engaging the Audience. Champaign 2017, S. 17- 44.
- Hans MAYER: Anti-Aristoteles, in: Werner Hecht (Hg.): Brechts Theorie des Theaters. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1986 (suhrkamp taschenbuch 2074), S. 32-42.
- Joslin MCKINNEY/ Philip BUTTERWORTH: A Cambridge Introduction to Scenography. Cambridge: University Press 2009.
- Klaus-Detlef MÜLLER: Der Philosoph auf dem Theater. in: Werner Hecht (Hg.): Brechts Theorie des Theaters. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1986 (suhrkamp taschenbuch 2074)S. 142-182.
- Renate PÖLZL: Geschichte eine Bühne geben. Theatrale Elemente in Museen anhand des Sisi Museums und der Kaiserappartements in der Wiener Hofburg, Diss., Univ. Wien, 2017.
- Monika SOMMER: (Kultur-) Historische Museen als gegenwärtige Diskursräume. In: schnittpunkt et al. (Hg.): Narrationen im Museum, S. 74-92.
- Gerhard SCHULZE: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt/Main, New York: Campus Verlag 1993.
- Michael SCHMITT: Theaterpädagogik als (Sub-)Disziplin der Pädagogik zwischen Wissenschaft und Kunst. In: Monika RAPPOLD/ Ruperta MATTERN: Sprüche, Einsprüche, Widersprüche. Perspektiven einer kontrafaktischen Pädagogik. Festschrift für Georg Hörmann. Berlin: Logos Verlag 2012.

Phil SMITH: Turning Tourists into Performers: Revaluing agency, action and space in sites of heritage tourism. in: Performance Research. A Journal of the Performing Arts, 18:2, 2013, S. 102-113.

Franklin VAGNONE: Anarchist's Guide to the House Museum. New York: Routledge 2016.

Gareth WHITE: On Immersive Theatre. In: Theatre Research International 37 (3), 2012.

Wojtek ZIEMILSKI: "Partizipation, and Some Discontent" in: Anna R. BURZYNSKA (Ed.): Audience Participation in Theatre. Berlin: Alexander Verlag 2016, S. 168-178.

ONLINE QUELLEN:

<https://www.belvedere.at/de/events&search=geliebte>, Stand: 16.4.2018.

<http://boschonstage.at/>, Stand: 16.4.2018

<https://brilliantideastudio.com/art/what-museums-can-learn-from-black-panther/>, Stand: 8.3.2018.

http://www.elisabeth-joe-harriet.com/?page_id=2582, Stand: 16.4.2018.

<https://www.khm.at/ganymednature/>, Stand: 16.4.2018.

<http://www.kulturvermittlerinnen.at/kulturvermittlung/>, Stand: 27.5.2018

<http://www.salzburgmuseum.at/index.php?id=panoramamuseum0>, Stand: 16.4.2018.

Ed RODLEY: Playing with the Past, Part One: How Play Relates to Cultural Heritage, <https://thinkingaboutmuseums.com>, Stand 28.3.2018.

<http://www.tiroler-landesmuseen.at/page.cfm?vpath=haeuser/das-tirol-panorama-mit-kjm-/haus>, Stand: 16.4.2018.

Lebenslauf

Mag. Dr. Renate Pölzl

AUSBILDUNG:

1978-1982: Volksschule in Waidhofen/Thaya

1982-1990: Gymnasium in Waidhofen/Thaya, neusprachlicher Zweig

1990-2008: Studium der Theaterwissenschaft und Germanistik an der Universität Wien

Thema der Diplomarbeit: Kaiserin Elisabeth auf Bühne und Leinwand

2009-2017: Doktoratstudium am Institut für Theater-, Film und Medienwissenschaft

Thema der Dissertation: Geschichte eine Bühne geben. Theatrale Elemente in Museen.

2011-2012 Zertifikatskurs für Kulturvermittlung am Institut für Kulturkonzepte

2016-2018 /ecm-Masterlehrgang an der Universität für angewandte Kunst

MUSEUMSARBEIT:

seit 2009 Besucherservice und Kulturvermittlerin für die Schönbrunn Kultur- und Betriebsges.m.b.H in
Silberkammer – Sisi Museum – Kaiserappartements

seit 2012 Führungen durch die Sonderausstellungen im Hofmobiliendepot

2017 *FUTUREundone*. Gemeinschaftsausstellung des /ecm-Masterlehrgangs (Kuratorin, Konzeption, Aufbau,
Vermittlung)

THEATERARBEIT:

REGIEASSISTENZEN/ABENDSPIELLEITUNG

2000-2004 operklosterneuburg, Herbsttage Blindenmarkt, Musikwerkstatt, Volksoper Wien, Schlossfestspiele
Langenlois, Kulisse, interaktive Krimikömodie für Allegria,

HOSPITANZEN

1995-2000 an der Volksoper Wien bei Robert Herzl, Nicolas Brieger, Thomas Langhoff, Harry Kupfer, Robert
Carson, Dominique Mentha, Matthias Schönfeldt

PUBLIKATION

Die Ausstellung als Theaterstück. In: neues museum. Die österreichische Museumszeitschrift 17/1-2,
Museumsbund Österreich 2017.

FUTUREundone. (Mitautorin) In: neues museum. Die österreichische Museumszeitschrift 18/1-2,
Museumsbund Österreich 2018.