



Cosplayer wie Miriam posieren im Pellerhof vor Fotografen.

Text Alexandra Foghammar **Fotos** Jonathan Kielkowski

Lust aufs Museum wecken

Die einen suchen eine märchenhafte Kulisse, andere die perfekte Bühne für eine emotionale Performance. Kultureinrichtungen bieten neue Wege, um unterschiedlichste Zielgruppen anzusprechen. Auch muffelige Gerüche können ein erfolgreiches Lockmittel sein.



Das Biest fehlt, aber sonst ist alles an ihr perfekte Illusion: „Belle“, die ansprechendere Hälfte von „Die Schöne und das Biest“, erstrahlt in gelber Ballrobe und mit hollywoodreifem Make-up. Zusammen mit anderen fantasievoll kostümierten jungen Frauen und Männern wirft sich Miriam in Pose, um den im Pellerhof versammelten Fotografen ein Top-Motiv zu bieten. Die 27-Jährige gehört zur Community der Cosplayer, die jeweils eine Figur aus Manga, Comic, Film oder Videospiel kostümiert und geschminkt

möglichst originalgetreu darstellen. Modelle und Fotografen posten die Bilder in den Sozialen Medien und verlinken gegenseitig, so dass ihre Follower sie bestaunen können. Das Fotoshooting veranstaltet das im Pellerhaus untergebrachte Deutsche Spielearchiv gemeinsam mit Project Hive, einer Nürnberger eSports-Organisation, in der sich Gamer zu Videospiel-Wettbewerben zusammenfinden und die auch den Cosplayern eine Plattform bietet. Das Archiv, das dem Spielzeugmuseum der städtischen Museen



Neugierig auf zeitgenössische Kunst zeigt sich eine Seniorengruppe im Kunsthause.

angepaßt ist, will sich im Zuge der Bewerbung um den Titel Europäische Kulturhauptstadt 2025 zum künftigen Haus des Spiels entwickeln. Deshalb öffnet sich die Sammlung von über 30 000 meist analogen Gesellschaftsspielen zunehmend auch der jungen Gamerszene und etabliert sich als Veranstaltungsort. „Wir brauchen die digitale Kompetenz“, erklärt die wissenschaftliche Mitarbeiterin Christin Lumme die Zusammenarbeit mit den „Digital Natives“, mit deren Unterstützung ein innovatives Kulturhaus für alle entstehen soll. „Manche kommen wegen einem Computerspiel und sitzen dann beim Backgammon“, beobachtet Christin Lumme das durchaus willkommene Wechselspiel zwischen Brettspiel und Zocken an der Konsole, das an den Spielnachmittagen Großeltern mit ihren Enkeln vereint. „Spielen verbindet über Generationen, über soziale und nationale Grenzen hinweg“, stellt die Museumswissenschaftlerin zufrieden fest. „Jeder hat die gleichen Chancen!“

Auch in ihren anderen Häusern beschreiten die Museen der Stadt Nürnberg neue Wege der Ansprache. Dem Hype um Instagram und Co. kommt etwa das Museum Industriekultur mit einem Fotowettbewerb zu einer Ausstellung entgegen und im Spielzeugmuseum können sich Kids beim angesagten Escape Game beweisen, dessen Idee ist, einen Ort, an dem man „gefangen“ ist, zu verlassen. Schon seit etlichen Jahren ist im Dokumentationszentrum ein von Jugendlichen gestalteter Jugendaudioguide im Einsatz. Aber nicht nur die Jungen haben die Kunstdenkmale und Kultureinrichtungen im Blick, sondern auch die Generation, die mit starken Jahrgängen auch künftig präsent sein wird: die „silberne“.

„Ooooooooh!“ ertönt mehrstimmiges Bedauern aus der gut 25-köpfigen Schar von Seniorinnen und Senioren, als sie im kunstvoll ausgemalten Gang des Kunsthause vom brutalen Ende der von Christian Schwarzwald geschaffenen Arbeiten erfahren. „Wird alles überstrichen!“, hat Andreas Oehlert, Kurator der Ausstellung „Zeichen & Wunder III“, gerade verkündet. „Das bedeutet Installation“, erklärt die promovierte Kunsthistorikerin und Kulturpädagogin (auf Kulturbildung spezialisierte Alterspädagogin) Annette Scherer, „man macht es einmal, und dann verschwindet es.“ Gemeinsam mit Oehlert gestaltet sie die heutige Veranstaltung „Nachgefragt. Was Sie schon immer über zeitgenössische Kunst wissen wollten“.

Die seit gut fünf Jahren angebotenen Führungen „für neugierige ältere Menschen“ hat Annette Scherer zusammen mit dem Kunst- und Kulturpädagogischen Zentrum der Museen in Nürnberg (KPZ) entwickelt, dessen freie Mitarbeiterin sie ist. Ein überwiegend weibliches Stammpublikum hat sich etabliert, das mit Klappstühlen bewaffnet von Raum zu Raum wandert. „Ich führe mehr ortsgebunden und rede etwas lauter“, beschreibt Scherer ihren seniorengerechten Ansatz. Um Selbstreflexionen anzuregen, versucht sie in jeder Ausstellung auf die Generation abgestimmte Zeitgeschichte einzubringen. Heute herrscht eher ruhige Aufmerksamkeit im Stuhlkreis, während die Entstehung der origamiartigen Werke von Motoko Dobashi erläutert wird: „Ahaaa!“

„Ältere Menschen sind eine sehr wichtige Zielgruppe für uns“, sagt Jessica Mack-Andrick, stellvertretende Leiterin des KPZ und zuständig für die



Abteilung Erwachsene und Familien. „Viele finden erst nach der Berufstätigkeit Zeit, sich mit Kunstgeschichte zu beschäftigen, obwohl sie sich schon lange dafür interessiert haben.“ Den eher mit Kindererziehung verknüpften Begriff „Museumspädagogik“ findet sie daher zu kurz gegriffen, auch wenn ein Schwerpunkt des KPZ seit jeher auf dem Angebot für Schulklassen verschiedener Jahrgangsstufen liegt: In 14 hiesigen Kultureinrichtungen stellt das vor fünf Jahrzehnten gegründete und von der Stadt Nürnberg und der Stiftung Germanisches Nationalmuseum getragene KPZ das Vermittlungsangebot.

An die 70 000 Menschen erreichten die knapp 4 500 Veranstaltungen im Jahresschnitt der vergangenen Jahre. „Unser gesellschaftspolitischer Anspruch ist, Programme für alle zu bieten“, erläutert die promovierte Kunsthistorikerin und Denkmalpflegerin. In den vergangenen zehn Jahren hätten sich die Zielgruppen daher explosionsartig vermehrt und immer weiter ausdifferenziert: „Wir wollen Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen abholen, Kinder aller Altersstufen ebenso wie Menschen mit kognitiven Einschränkungen oder Demenzerkrankung.“ Doch die Ansprache spezieller Gruppen berge die Gefahr der Vereinzelung und Ausgrenzung. Daher werden gerade weitere Formate, wie eine gemeinsame Führung für Menschen mit und ohne Sehbehinderung, ausprobiert.

Getanzte Gefühle gehören zum theaterpädagogischen Kunstexperiment.

Einer Verinselung, bei der jede und jeder nur noch mit ihres- und seinesgleichen zusammentrifft, entgegen das Staatstheater und das Neue Museum mit einem spartenübergreifenden Projekt. Die Theaterpädagogin Andra-Maria Jebelean und die wissenschaftliche Museumsvolontärin und Kunstmittlerin Anja Skowronski haben gemeinsam ein „Gefühlslabor“ entwickelt: 15 Menschen im Alter zwischen 16 und 37 Jahren, mit und ohne Migrationshintergrund, setzten sich unter ihrer Anleitung zunächst intensiv mit den im Neuen Museum ausgestellten Werken des Künstlers KP Brehmer auseinander. Den dabei hervorgekitzelten Gefühlen ordneten sie Farben zu und verfassten Texte, die sie nun in Spielszenen auf der Bühne präsentieren.

Zuvor im Neuen Museum erlebte Kunst findet im Staatstheater eine szenische Umsetzung.





Ein Videoguide führt Gehörlose durch das Memorium Nürnberger Prozesse.

„Ihr macht gerade ein Kunstexperiment“, ruft Andra-Maria Jebelean den jungen Leuten ins Bewusstsein, die sie auf einer Probebühne des Staatstheaters versammelt hat. Nach einer Einstimmung mit lauten „Heja, takata, chin, chin!“-Rufen beginnt das Einstudieren der Performance, die im Theater und im Museum öffentlich zu sehen sein wird. Sich mit anderen Kunstformen auseinanderzusetzen, Hemmschwellen vor unbekannten Kultureinrichtungen zu verlieren und innerhalb der Gruppe Vorurteile abzubauen, wird die jungen Erwachsenen persönlich weiterbringen, ist die Theaterpädagogin überzeugt. Ihre Arbeit mit dem „Samstagsklub“ zielt in die Tiefe, nicht auf die Breitenwirkung. Für die 20-jährige Christina aus Kasachstan war das Kunstwerk „Seele und Gefühl eines Arbeiters“ des „kapitalistischen Realisten“ KP Brehmer zunächst nicht einfach zu verstehen. Die Körperarbeit auf der Bühne vermittelte ihr, „wie wichtig Gefühle für den Menschen sind. Und jeder kann sein Gefühl anders zeigen!“

In einem Gemeinschaftsprojekt des Neuen Museums mit der Arbeiterwohlfahrt werden generationsübergreifende Tandems von Senioren und Schülerinnen und Schülern aus der Südstadt gebildet, die sich im Dialog mit ausgestellten Kunstwerken beschäftigen. Projektarbeit ist auch nach Ansicht von Jessica Mack-Andrick vom KPZ das geeignete Instrument, um soziale Barrieren abzubauen. „Wir wollen uns auch um die Nicht-Besucher von Kultureinrichtungen bemühen“, erklärt sie. Doch wie erreicht man etwa alleinstehende ältere Menschen, die wenig Geld haben und kaum aus ihrem Viertel herauskommen?

„Die Häuser müssen rausgehen und mit örtlichen Gruppen etwa Pop-up-Museen organisieren“, meint Mack-Andrick. Die städtischen Museen waren im Herbst 2016 mit ihrem „Stadtteil West“ ein Aktionswochenende lang in Gostenhof vertreten, in Zusammenarbeit mit lokalen Akteuren wie dem Kinder- und Jugendhaus Gost und der Musikzentrale. Auch der zur Kulturhauptstadtbewerbung im September 2018 vom Kulturreferat in der Südstadt veranstaltete „Boulevard Babel“ war ein erfolgreiches Kultur-vor-Ort-Experiment. In die Gegenrichtung von außen nach innen marschieren Bürgerausstellungen, wie jüngst die Schau „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen“ im Spielzeugmuseum, an der rund 100 Menschen aus Stadt und Umgebung mitwirkten und Exponate beisteuerten.

Manchmal ist es auch die Technik, die Barrieren abbaut: Eine Gehörlosenführung in Gebärdensprache per Videoguide ist seit vergangenem Jahr im Memorium Nürnberger Prozesse möglich. Oliver Heß vom Integrationsfachdienst Mittelfranken ist selbst auf Gebärdensprache angewiesen und hat den Videoguide in vielen Testläufen mit unterschiedlichen Probanden mitentwickelt. „Wir mussten die Formulierungen so wählen, dass sie für alle Arten von Hörschädigungen passen, für Schwerhörige ebenso wie für gehörlos Geborene – das war nicht ganz einfach“, sagt er. Das Ergebnis findet er „für unsere Zielgruppe perfekt“, und weiß, dass der Gehörlosenrundgang tatsächlich sehr gut angenommen wird. Sukzessive soll das Angebot auch auf die weiteren städtischen Museen ausgedehnt werden. „Nürnberg ist da Vorreiter“, befindet Oliver Heß.

„Sind wir bald da?“ Wer diese Wiederholungsschleife aus Kindermund nicht kennt, hat selbst keinen Nachwuchs und ein lückenhaftes Erinnerungsvermögen an die eigene Kindheit. Trotz des nervenaufreibenden Titels der Familienführung haben sich die Krügers an diesem Sonntagvormittag dem Rundgang des KPZ im Germanischen Nationalmuseum angeschlossen. Weil im Adventskalender der beiden Söhne nicht nur Süßigkeiten, sondern auch Gutscheine für gemeinsame Aktivitäten steckten, gibt es heute in der Ausstellung „Wanderlust“ den Nachklang einer Hüttentour in den Alpen im vergangenen Sommer, wie die Mutter verrät. Jonathan und Valentin hat es besonders die Geruchsstation mit eingefangenen „Wander-Düften“ angetan – obwohl es aus dem „Brotzeit“-Becher wenig appetitlich mäffelt.

„Familien sind eine wichtige Zielgruppe für uns“, sagt Jessica Mack-Andrick. Während manche Kulturvermittler auf Audioguides für Kinder setzen, wünscht sie sich, dass die Familien untereinander ins Gespräch kommen. „Museen sind Dialogorte“, sagt sie. Geredet wird besonders viel, wenn sich ein fester Stamm von Kunstinteressierten bei den russischsprachigen Führungen trifft. Dialogorientiert sind auch die Führungen von Studierenden (der

Kunstvermittlung) für Studierende (anderer Fachrichtungen), die etwa zu den Ausstellungen in der Kunsthalle stattfinden. Soziale Kontakte bieten vor allem Kurse, die einen Kreativteil enthalten. Das Gesehene im Wortsinn begreifbar machen, will auch das große und ungemein vielfältige Angebot an Mitmach-Kinderkultur, wie sie viele Einrichtungen und Projekte auch zu weiteren Kultursparten wie Musik und Tanz vorhalten.

Entscheidend sind für Jessica Mack-Andrick die Motivationen und Bedürfnisse. „Warum kommt jemand ins Museum? Die einen haben ein ganz bestimmtes Hobby-Interesse. Andere sind mit der Familie unterwegs und wollen den Kindern was zeigen. Eine Gruppe will etwas erleben und sich unterhalten, und ein anderer sucht Ruhe, um sich in etwas vertiefen zu können.“ Daher wird die Slow-Art-Bewegung, bei der Besucherinnen und Besucher eine Stunde lang ein einziges Objekt betrachten, genauso seinen Platz in der Kulturvermittlung haben wie trubelige Kindergeburtstage, bei denen der Nachwuchs hoffentlich erste positive Erfahrungen für spätere Museumsbesuche mitnimmt. „Wir sind im Freizeitbereich tätig“, betont Jessica Mack-Andrick das niedrigschwellige KPZ-Konzept, „da sollen die Leute auch Spaß haben!“ ■



Gerüche, die zum Wandern gehören, erschnuppert Familie Krüger im Germanischen Nationalmuseum.