

Museen im Rheinland 2/05

Informationen für die rheinischen Museen

Wohin mit meiner ganzen Kraft? - Ein Kooperationsprojekt der Krefelder Kunstmuseen und des KRESch-Kinder- und Jugendtheaterzentrums der Stadt Krefeld

Thomas Janzen

Ein Anfang

Als wir uns im Sommer 2003 zum ersten Mal trafen, sprachen wir einen Abend lang fast ausschließlich über Orte. Helmut Wenderoth, damals noch stellvertretender, heute künstlerischer Leiter des KRESch-Kinder- und Jugendtheaterzentrums der Stadt Krefeld, ist zugleich für die Theaterpädagogik am Haus zuständig. Im Unterschied zur Arbeit eines Museumspädagogen gehört es zu seinem Alltag, in die Schulen und Jugendtreffs zu gehen und mit den Stücken in den verschiedensten sozialen Umfeldern vor Ort zu sein. Mit dem Theaterpädagogen Tilman Neubert, der innerhalb des Modellprojekts »Sprachförderung von Grundschulern mit den Mitteln des Theaters« an der Gemeinschaftsgrundschule Buchenstraße den Unterricht begleitete und auf Honorarbasis das Projekt wesentlich mittragen sollte, machte ich erste Erfahrungen, wie museums- und theaterpädagogische Ansätze zusammengebracht werden können.

Für ein zweites Schuljahr hatten wir bereits im Jahr 2002 zusammen mit der Klassenlehrerin Ellen Rummel ein Schulprojekt zu Joseph Beuys realisiert. Ein halbes Jahr lang kamen die Schülerinnen und Schüler mehrere Male ins Kaiser Wilhelm Museum. Wir integrierten die Kunstbetrachtung in szenisch-theatrale Spielabläufe zum Themenkreis »Sammeln und Forschen« – passend zur Beuyschen Installation »Barraque D’Dull Odde«. Es war faszinierend zu sehen, wie leicht es den Kindern fiel, im fiktionalen Spiel diesen fremden, ungewohnten Ort zu besetzen und etwas von der besonderen Atmosphäre des von Beuys noch selbst eingerichteten Werkensembles mit in die Schule zu tragen. Für den Unterricht, den ich meinerseits einige Male begleitete, dienten die Museumsaktionen nicht nur als Ausgangspunkt für praktisch-künstlerische Arbeiten; sie boten gleichzeitig den Stoff für zahlreiche Kommunikations-, Sprach- und Schreibspiele, so dass im schulischen Lernen dem künstlerischen Denken ein hoher Stellenwert eingeräumt wurde.

Bei dem genannten Treffen im Sommer 2003 wollten wir uns Gedanken über ein gemeinsames Theater-Kunst-Projekt machen. Welche Orte, so unsere Frage, können Teenager in einer Stadt wie Krefeld besetzen? In welchem Umfang werden die Möglichkeiten dadurch eingegrenzt, dass die Jugendlichen – darunter viele mit Migrationshintergrund – in einem sozialen Brennpunkt leben? Welche Chancen haben sie, mit der Kunst, dem Theater und anderen kulturell-kreativen Erlebnis- und Bildungsformen in Berührung zu kommen? Zweifellos sollte die besondere Erlebnisqualität, die Theater und Kunstmuseum bieten und die durch ein Kooperationsprojekt noch gesteigert wird, gerade auch für diese Zielgruppe zur realen Möglichkeit werden. Von vornherein stand fest, dass man diese Jugendlichen nur erreichen kann, wenn man zu ihnen geht, an ihre Schulen, in ihre Jugendtreffs.

Parallelwelten

Das Projekt startete im Herbst 2003 als eines von neun Mikroprojekten, mit denen sich die Stadt Krefeld um die Stadtteolförderung des Südbezirks durch das gemeinsam vom Europäischen Sozialfond und vom Bund initiierte Programm LOS (Lokales Kapital für Soziale

Zwecke) beworben hatte. Die Kurt-Tucholsky-Gesamtschule, deren markante Architektur sich aus einer ansonsten eher tristen Umgebung mitten im Krefelder Süden hervorhebt, hatte früh Interesse bekundet. Die Idee, an der Schule ein Theater-Kunst-Projekt anzubieten, stieß schnell auf Begeisterung. Wenn man bedenkt, dass der Ausländeranteil hier bei 26 Prozent liegt, ist es schon erstaunlich, dass sich die erste Gruppe ausschließlich aus ausländischen Schülern zusammensetzte.

»COOL BOYSZ« – Titel und Motto der AG – boten nicht nur viel Spielraum, sondern auch einen Einstieg, um Jungen im Teeniealter anzusprechen: »Finde ich es cool, ein Junge zu sein?«, »Wie unterscheide ich mich von den Mädchen?«, »Was finde ich an Mädchen toll oder blöd?« Die Entscheidung, das Projekt anfangs ausschließlich auf männliche Jugendliche zu beschränken, ergab sich aus der Altersgruppe. Tatsächlich entwickelte sich unter Einbeziehung der oben gestellten Fragen die AG bald zu einem Ort, der den Freiraum bot, eingefahrene Männer- und Frauenbilder und andere Klischees bis zu einem gewissen Grad auszuleben und im Spiel zu erproben. Zunächst dachten sich die Teilnehmer kleine Szenen aus – beispielsweise solche, in denen ein Junge auch mal in die Rolle eines Mädchens schlüpfen konnte. Es wurden Situationen der Über- und Unterlegenheit entworfen, nicht nur zwischen den Geschlechtern, sondern auch familiärer Art. Eine einmal konzipierte Szene wurde dann unter verschiedenen Prämissen mit jeweils verschiedenem Ausgang wiederholt. Welchen Verlauf nimmt eine Szene, wenn ich mutig bin oder ängstlich, stolz, unterwürfig oder gelangweilt? So konnte sich die gleiche Ausgangssituation das eine Mal zum aufwendigen Schaukampf steigern, ein anderes Mal in verbale Auseinandersetzungen oder in feigen Rückzug münden.

Als Organisatoren des Projekts war es uns ein Anliegen, den Jugendlichen mediale Blickwinkel auf ihr eigenes Spiel zu ermöglichen. Es ging darum, mit Verfremdungen zu experimentieren, die einerseits eine wiederum veränderte Perspektive auf das Geschehen zuließen und andererseits ganz generell das Medium Bild ins Spiel brachten. Dies konnte geschehen, indem entwickelte Szenen gestellt und mittels gemalter Sprechblasen dem Comic angenähert wurden, oder indem Szenen, hier vorzugsweise Kampfszenen, als Schattenspiel aufgeführt wurden. Vielfach wurde eine Videokamera in die Aktion integriert. In den theatralen und teils medialen Inszenierungen waren die Teilnehmer in Rollen geschlüpft, die sie auf ihre eigene Erfahrungs- und Vorstellungswelt beziehen konnten. Vergleichbares sollte nun auch im Museum möglich sein. Eine Ausstellung des Schweizer Videokünstlers Yves Netzhammer bot hier den geeigneten Einstieg; später folgten Betrachtungen einiger Arbeiten von Thomas Schütte und Juan Muñoz. Protagonist der computergenerierten Videofilme Netzhammers ist eine anonyme, geschichts- und geschlechtslose Figur, die sich in permanenter Bewegung und ständigem Wandel befindet. Jede Berührung führt zu Mutationen ihrer selbst und ihrer Umgebung. Sie markiert das Gegenbild zu dem, was wir gemeinhin als Individualität und Identität begreifen. Solch ein Gegenbild ruft freilich umso drängender Fragen nach der eigenen Identität und nach den Gefühlen und Schmerzen, die ein Mensch in vergleichbarer Situation erleiden würde, auf den Plan. So und ähnlich jedenfalls sahen es die Jugendlichen, die offenbar instinktiv versucht hatten, sich während ihrer Betrachtung in die Rolle der Gliederpuppe zu versetzen. Im Gespräch wurde das Werk – eingedenk seiner Fremdheit – fast wie von selbst in die Relation des eigenen Lebens gestellt, insbesondere im Hinblick darauf, was Selbst- und Fremdbestimmung für uns bedeuten können.

Ausweitungen

Den Jugendlichen mittels der Kunst und des Theaters Räume zu öffnen, in denen sie ihre Energien und Aggressionen bis zu einem gewissen Grad ausleben können, um zugleich beim Agieren ihr kreatives und konstruktives Potenzial in einem generellen Sinne zu erfahren, ist ein hoher Anspruch, dem sich das Krefelder Kooperationsprojekt freilich nur in kleinen Schritten anzunähern vermag. Umso wichtiger werden dabei die Ausweitung des Projekts auf mehrere Gruppen, die Einbeziehung freier Künstler und Schauspieler sowie öffentliche Präsentationen und Vorführungen. In alle drei Richtungen wurden Schritte unternommen,

wobei sich die Teilnehmer hinsichtlich ihres öffentlichen Auftritts bisher noch zurückhaltend zeigen. Die im Titel der AG beschworene ›Coolness‹ mag manchem da doch eher uncool erscheinen. Anders liegt der Fall, wenn sich die Vorführung, wie in der Vergangenheit bereits geschehen, auf Videoaktionen beschränkt. Freilich hoffen wir, dass hier in naher Zukunft noch Dämme gebrochen werden können, insbesondere mit Hilfe unserer freien Mitarbeiter. So erarbeitet der Kölner Maler Ulrich Moskopp mit den Jungen ein Sciencefiction-Projekt. Zeichnungen von Raumschiffen und Außerirdischen, die in den ersten Stunden angefertigt wurden, bilden die Grundlage für dreidimensionale Entwürfe, die später die Requisiten für ein Alien-Drama bilden werden. Parallel konnten mit der Krefelder Schauspielerin Sylvia Westenfelder im Herbst 2004 die »COOL GIRLS« ins Leben gerufen werden. Mit den Mitteln des ganz auf spontanes Spiel ausgerichteten Improvisationstheaters werden derzeit Szenarien im schulischen und häuslichen Alltag erprobt: Was passiert zwischen Mädchen und Jungen, was aber auch zwischen den Schülerinnen selbst und was zwischen Geschwistern, Töchtern und Eltern?

IMPRESSUM

Museen im Rheinland -
Informationen für die rheinischen Museen -
erscheint viermal jährlich.

ISSN 1437-0816

Herausgeber:
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND
- Presseamt
- Rheinisches Archiv- und Museumsamt

Redaktion:
Dr. Peter Joerissen
peter.joerissen@lvr.de
Tel.: 02234 / 9854-311

Dr. Christine Hartmann
christine.hartmann@lvr.de
Tel.: 02234 / 9854-310

Redaktionsanschrift:
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND
Rheinisches Archiv- und Museumsamt
Abtei Brauweiler
Postfach 2140
50250 Pulheim

Fax: 02234 / 9854-202