Agentur

Facing the Past

... wo Geschichte wieder lebendig wird

Wege zur Vermittlung von Technik und Handwerk

Eine Annäherung an ein sperriges Thema?

Vorträge im Rahmen von Deutschlands 1. Internationaler Reenactor-Messe:
Minden 8.9.10.2011

Dr. Martin Klöffler

Vorsitzender der IGHA

Interessengemeinschaft historischer Alltag e.V.

M_K_Kloeffler@t-online.de

Fragestellung

Historischer Alltag in der Interpretation:

- Wie können **altes Handwerk** und **historische Technik** an Besucher vermittelt werden?
- Welche **Vermittlungsformen** sind zweckmäßig?
- Gibt es einen **Königsweg**?

© Kersten Kircher

Veranstalter

Vorstellungen und Vorgaben:

- LH als eierlegende Wollmilchsau der Museumspädagogik?
- Alles präsentieren!
- Zeitvorgaben 20min / 1h / 2h…
- Vorführung und Display
- Regionale Besonderheiten & Zeitschnitt

Die Mission

- Vermittlung eines vergessenen Berufs oder Handwerks
- Wissen in unterhaltsamer Form
  - Kurze & einprägsame Botschaften
  - Unterhaltend
- **Handwerkerehre**: Herstellen eines **Produkts** unter den **historischen Bedingung** mit annehmbarer **Qualität**
- Lektion über **Lebensformen** in 1st Person:
  - Befehl und Gehorsam, oben und unten, Sprache

Die Quadratur der Qualität

Materielle Ausstattung

Fachwissen
Historische Verortung, Hintergrundwissen, Sachkultur

Living History

Vermittlung Didaktik

Rollenspiel, Szenische Darstellung

Beispiele: Berufe um 1800

Färber

- Vorwissenschaftlich = tradiertes Wissen
- Handwerklich-zünftisch geprägt
- Ausbildung über Lehre
- Mündliche Überlieferung = geringe Verschriftlichung: schwierige Recherche
- Färber

Landmesser = Geometer

- Wissenschaftliche Basis: Geometrie
  - Schrittmacherwissenschaft bis Anfang des 19. JH
- Handwerklich: Landvermessung & Instrumentenbau & Zeichnen
- Ausbildung: Professor / Landwirt
- Hohe Verschriftlichung: einfache Recherche
- Kartographen, Offiziere, Baumeister, Förster,…

Erzeugtes Produkt

Färberei

- **Gefärbtes Tuch**
  - **zum Verkauf**
  - **Als Muster**
- Musterkollektion

Landvermessung

- **Landkarte / Plan**
  - **Zur Demonstration**
- Festpunkte (Koordinaten)
- Kataster
- Statistisch-topograph. Erhebung
- Recognoszierung
- Verkehrswege

Rahmenbedinungen

- Vorwissen des Publikums
  - Kinder
  - Familien
  - Touristen & Hausfrauen
  - Fachleute / Berufsverbände
- Zeitrahmen: 5 - 15 – 60 – 120 Minuten
- **Solo** = Vortrag, ganze Aufmerksamkeit, lang
- **Großveranstaltung** = Wettbewerb um Aufmerksamkeit, kurz

Hindernisse bei der Vorführung (A)

Färberei

- **Zeitfenster**: Mehrere Stunden bis 4 Tage
  - Beizen, Färbeflotte, Heizen, Färben, Trocknen,
- Hoher Materieller **Aufwand**
- Kostspielige Rohstoffe
- Einbußen bei **Qualität** versus **Handwerkerehre**

Landvermessung

- **Zeitfenster**:
  - Krokis: eine Stunde
  - Top. Karte auf trigon. Basis: 20 MT verteilt auf 6 Jahre
- **Ablenkung** durch Besucher (Konzentration):
  - Berechnung & Zeichnen
- Verortung
  - Tagsüber Irgendwo im **Terrain**
  - Abends im Comptoir
- Witterung:
  - Wind & Regen als Feinde

Museum für Kur
nd Kulturgeschich

Hindernisse bei der Vorführung (B)

Färberei

- Zeitvorgaben des Veranstalters
- Fehlender Platz
- Kein Wasseranschluß
- Keine Gehilfen

Landvermessung

- Örtlichkeit:
  - Kein Freigelände
  - Vortragssaal
  - Freilichtmuseum
- Aus- und Vorbildung der Gehilfen

Lösungen

Färberei

- Display: Musterkollektion von Stoffen und Farben
- Ein-Topf-Vorführung: Reduktion auf einen Ansatz, der immer funktioniert; mehrere Arbeitsgänge parallel
- Führungen durch die Werkstatt
- In situ: Aufbau einer Färberei in einem histor. Gebäude und Beleben des Ensembles

Landvermessung

- In situ, Momentaufnahme:
  - Aufnahme im Terrain
  - Zeichnen im Comptoir
- Display für 5min Durchgang für Laufkundschaft
- 1h Vorführung im Zeitraffer: Revue aller zeitgen. Techniken
- Mehrere Vorführungen zu speziellen Themen
- Moderation separat
- Eingebettete Darstellung (live experience): Freilichtmuseum

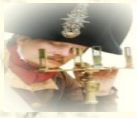
Ausbildung

- In Praxis und Theorie
  - Selbststudium
  - Veranstaltungen in Freilandmuseen
  - Heimarbeit
  - Ca. 5 Jahre

Erfolgsfaktoren

Gute Unterhaltung ist der Transporteur der Inhalte!

- **Zeitzeuge**: Rollenspiel mit zeitgen. Entlehnte Sprache
- **Anekdoten**
- **Interaktion** mit Publikum
- Der Kitzel des authentischen: **Originale**
- Expertenwissen & Detailreichtum
- Überzeugend rekonstruierte **Bekleidung**
- Alleinstellungsmerkmal
- **Verortung** in Region & Genaue Zeitstellung



Der Königsweg?

- Es gibt ihn nicht:
- Flexible Ausnutzung aller Möglichkeiten…

Eine Botschaft an Freilichtmuseen

- **Unterstützen** Sie Projekte der Living History!
- Versichern Sie sich der **qualifizierten** Darsteller
- Ermöglichen Sie **Live- in Experimente** (Immersion), um Berufserfahrung zu sammeln
- **Respektieren** Sie den Aufwand und die Zeitschiene

Nachlesen

- *Klöffler, Martin:* ***Living History und Technikgeschichte - Wie funktioniert die Vermittlung eines sperrigen Themas?*** *in: Zeitschrift:"Standbein-Spielbein, No. 81, August 2008, S. 19-23, "Living History – von den Mühen mit der Vergangenheit" Herausgeber: Bundesverband Museumspädagogik ISSN: 0936-6644*
- http://www.facing-the-past.com / Publikationen/

Danke für Ihre/Eure Aufmerksamkeit

- Dank an **Daniel Seidlitz**, Rubia Pflanzenfärberei
- Meine geduldigen **Gehilfen** und **Assistenten**
- Mein **Auditorium**, welches ich für Qualität, Vermittlung & Geometrie zu begeistern suche