

EXEMPLA

münchen



20
—
25

WELT DER BÜHNE

Sonderschau der
Internationalen Handwerksmesse
München

Internationale

Handwerksmesse München

12th to 16th March 2025

EXEMPLA

münchen

20

25

WELT DER BÜHNE

Sonderschau der
Internationalen Handwerksmesse
München

INHALT

6

Einführung

8

Bühnenbau Wertheim



24

Chelsea Jean Lamm

32

Georg Ackermann



54

Oriana Donati

60

Münchener
Kammerspiele



10

Stephan Dietrich



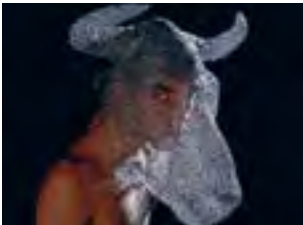
16

Fachschule
Gewandmeister:innen



38

Giacomo Bevanati



46

Martin Gobsch



72

Carina Shoshtary



80

Deutsches
Theatermuseum



INHALT

90

Merlin Stadler



94

Forum Papiertheater



106

Vincent Kaufmann



116

Bayerische Staatsoper



138

Bayerische Theaterakademie
August Everding



154

Hideta Kitazawa



96

Rasa Vilcinskaite



104

Deutsche Theater-
technische Gesellschaft



128

Zeiler-Technik



134

Accademia Teatro
alla Scala



158

Kontaktverzeichnis

160

Credits

VORWORT

Die Sonderschau EXEMPLAmünchen widmet sich 2025 der ›Welt der Bühne‹ und zeigt die unschätzbare Bedeutung des Handwerks in den darstellenden Künsten. Auf der Internationalen Handwerksmesse München erleben Besucherinnen und Besucher vom 12. bis zum 16. März in lebendigen Werkstätten die kreative Arbeit hinter den Kulissen hautnah.

Die Bühne ist ein faszinierender Ort, an dem Realität und Fantasie aufeinandertreffen. Oft ist es gar nicht in unserem Bewusstsein, wie viel handwerkliches Können nötig ist, um eine Inszenierung zum Leben zu erwecken. Von Bühnenbau über Kostüme und Masken bis hin zu Kulissen: Das Handwerk spielt eine zentrale Rolle in jeder Produktion. Mit der EXEMPLAmünchen blicken wir hinter die Kulissen.

Die Sonderschau gliedert sich in Themenfelder, um die verschiedenen Facetten des Handwerks in der Bühnenkunst zu beleuchten. Im Bereich ›Bühne als Bauwerk‹ geht es um die technischen Anforderungen an Bühnen, aber auch um historische Theaterbauten. ›Bühnenbild und Kulissen‹ zeigt das Zusammenspiel verschiedener Gewerke bei der Gestaltung von Bühnenwelten. So arbei-

ten Theaterplastiker und Bühnenmaler, Schreiner und Schlosser, Elektriker und Raumausstatter eng zusammen, um den visuellen Rahmen für Inszenierungen zu setzen. Spannend ist auch die kreative Arbeit am Menschen, die das Themenfeld ›Kostüm und Maske‹ zeigt. Doch bei der EXEMPLAmünchen dreht sich nicht alles ausschließlich um Opern- und Theaterbühnen. Wir zeigen auch das Handwerk für kleine Bühnen und fokussieren uns dabei auf das Marionetten- und Papiertheater. Zu guter Letzt widmet die Sonderschau einen großen Bereich der Bildung, die in die handwerklichen Berufe führt.

Neben spannenden Ausstellungsstücken bilden unsere lebendigen Werkstätten das Herzstück der EXEMPLAmünchen. Besucherinnen und Besucher erhalten die Möglichkeit, den ausstellenden Handwerkerinnen und Handwerkern direkt bei ihrer Arbeit über die Schulter zu schauen. Im direkten Austausch vermittelt sich zudem einiges an Fachwissen, denn es ist faszinierend zu sehen, wie aus handwerklicher Meisterschaft und Kreativität neue Welten entstehen, die uns als Publikum in ihren Bann ziehen.

Die Verbindung von Tradition und Innovation ist seit Jahrzehnten eines der Leitmotive der EXEMPLAmünchen. Einige der handwerklichen Techniken, die im Theater

zum Einsatz kommen, haben eine lange Tradition, die teilweise über Jahrhunderte zurückreicht. Gleichzeitig sind moderne Technologien unverzichtbar geworden, um heutige Inszenierungen zu realisieren. In der Sonderschau zeigen wir, wie beides zusammenkommt – sei es durch den Einsatz von 3D-Konstruktionen im virtuellen Raum bei der Kulissenherstellung oder neue Verarbeitungsprozesse im Kostümbild. Handwerk bleibt lebendig, weil es sich ständig weiterentwickelt.

Es ist unser Ziel, unseren Besucherinnen und Besuchern ein neues Bewusstsein für diese oft unsichtbare, aber unverzichtbare Arbeit hinter der Bühne zu vermitteln. Wir hoffen sehr, dass wir junge Menschen für das Handwerk begeistern können, indem wir ihnen die verschiedensten Facetten in diesem spannenden Bereich vorstellen.

Unser besonderer Dank gilt den ausstellenden Handwerksbetrieben sowie Künstlerinnen und Künstlern, die mit ihrem großen Engagement und ihrer Bereitschaft, ihre Arbeit erlebbar zu machen, diese Sonderschau bereichern. Die Innenarchitektin Lene Jünger setzt mit ihrer Ausstellungsgestaltung die einzelnen Beiträge eindrucksvoll in Szene. Ihre Planung wurde von den Standbauern

Kaufmann & Ladendorf mit viel Verantwortung und Präzision umgesetzt. Seit Jahren arbeiten wir mit beiden vertrauensvoll zusammen – dafür gebührt ihnen unser großer Dank. Ein herzliches Dankeschön gilt auch der GHM Gesellschaft für Handwerksmessen, die als Veranstalter diese Plattform für handwerkliche Spitzenleistungen ermöglicht. Ebenso danken wir dem Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz für seine großzügige Förderung dieser wichtigen Sonderschau.

Barbara Schmidt
Leiterin der Abteilung für Handwerkskultur

Michael Härteis
Referent für Messen und Ausstellungen



Bretter, die die Welt bedeuten

Bühnenbau Wertheim schafft die Basis

Die Bühnenbau Wertheim GmbH, gegründet 1984 von Hermann Patz, hat sich als weltweit führender Hersteller hochwertiger Bühnenböden etabliert. Mit ihrem Firmensitz in Wertheim auf einem 20.000 m² großen Gelände verbindet das Unternehmen traditionelle Handwerkskunst mit modernster Technologie und Innovation. Das Unternehmen bietet maßgeschneiderte Lösungen für Bühnenböden, die speziell auf die hohen Anforderungen der Theater- und Opernwelt abgestimmt sind. Zu den innovativen Produkten zählen unter anderem der EloTwin®, ein Hybridboden, der sich auf Knopfdruck vom Bühnenboden in einen Ballettschwingboden verwandelt, und der EloFlip®, eine geräuscharme Alternative zu herkömmlichen Bühnenbodenklappen aus Riffelblech.

Die Bühnenbau Wertheim GmbH legt großen Wert auf die verantwortungsbewusste Verarbeitung exklusiver Hölzer. Das Unternehmen bezieht das zu verarbeitende Holz größtenteils selbst, wobei bevorzugt Pitch Pine aus Honduras, Schwarzkiefer aus Niederösterreich und Oregon Pine von der Westküste Nordamerikas und Kanadas verwendet werden. Durch die eigene Importlogistik wird eine konstante Holzqualität sichergestellt – vom Einschlag über die Verarbeitung im eigenen Werk bis zur weltweiten Montage beim Kunden. Mit 38 Mitarbeitern arbeitet das Unternehmen jährlich an über 120 Bühnen, darunter renommierte Referenzen wie die Semperoper Dresden, die Staatsoper Hamburg und das Bayreuther Markgräfliche Opernhaus.



Abbildung links: Semperoper Dresden



Hutmacherei ist Kunst und Technik zugleich

Stephan Dietrich von TEATRUM MUNDI vereint jahrzehntelange Erfahrung als Kostüm- und Bühnenbildner mit außergewöhnlicher Handwerkskunst. Seine Hüte und Kopfbedeckungen sind Meisterwerke, die sowohl auf der Bühne als auch im Alltag begeistern. Ob filigrane Fascinators oder extravagante barocke Kreationen – jedes Stück erzählt eine eigene Geschichte.

Herr Dietrich, wie kamen Sie zur Hutmacherei, speziell fürs Theater?

Nun, meinen Einstieg ins Theater hatte ich vor über 30 Jahren als Kostüm- und Bühnenbildner. Mittlerweile stehe ich auf der praktischen Seite, beim Handwerk hinter der Bühne. Von Anfang an faszinierten mich die skulpturalen Momente auf der Bühne. Etwas zu erschaffen, das eine ganz bestimmte Form annimmt, den Raum füllt und strukturiert, war schon immer meine Hauptmotivation. Das Gleiche gilt auch für die Hutmacherei. Die Grundlagen dazu habe ich bei Christl Obermann gelernt, die an der Deutschen Oper beschäftigt war und auch für andere Theater und Filmproduktionen gearbeitet hat. Ihre technische Expertise hat mich von Anfang an fasziniert. Über viele Jahre standen wir in engem Austausch, zuletzt habe ich auch einen Teil ihrer Werkstatt geerbt.

Sie sprachen von skulpturalen Momenten.

Wie verschränkt sich Ihre Arbeit als Bühnenbildner mit der des Hutmachers?

Wer für die Bühne arbeitet, braucht einen geschulten Blick für Proportion und Dimensionen. Das ist auch für die Hutmacherei essenziell. Gerade auf großen Bühnen muss ein Hut oder ein Kopfputz auch aus der Distanz wirken. Elemente, die zu klein oder filigran sind, verlieren sich dort schnell – im Gegensatz zum Film, wo es oft um Details geht, gerade nah am Gesicht. Mein Fokus liegt darauf, Formen zu schaffen, die eine klare und kraftvolle Aussage haben und auch in der richtigen Proportion zum Darsteller und dem Kostüm stehen.

Wie entstehen Ihre Designs? Können Sie uns den typischen Ablauf eines Projekts beschreiben?

Die Gewandmeister oder die Kostümbildner kommen direkt auf mich zu. Sie haben eine bestimmte Idee, die ich verwirklichen soll, und schicken Entwurfszeichnungen, sogenannte Figurinen, mit Hinweisen auf Material, Farben oder Stil. Manchmal bilden historische Fotos die Grundlage, manchmal ist es freie Fantasie, und ich habe bei der Umsetzung freie Hand. Meine Aufgabe ist es, sicherzustellen, dass die Kopfbedeckung nicht nur optisch den Vorgaben entspricht, sondern auch technisch funktioniert. Das bedeutet, dass sie nicht nur passt, sondern auch ihre Form behält, leicht ist und sich an die Bewegung anpasst. Häufig sind Anproben notwendig, um Dimensionen und Passform exakt zu bestimmen. Besonders anspruchsvoll ist es, wenn ungewöhnliche oder kuriose Formen gewünscht sind, die trotzdem stabil bleiben und auf dem Kopf gut sitzen müssen. Bei Sängern kommt noch hinzu, dass die Kopfbedeckungen die Akustik nicht beeinträchtigen dürfen – kein Rascheln, kein Klimplern, keine Schallreflexionen.

Arbeiten Sie von Anfang an mit den endgültigen Materialien, oder gibt es bei Ihnen auch eine Art Modellprozess?

Beides ist möglich. Oft arbeite ich zunächst mit Untermaterialien, besonders wenn der gewünschte Stoff für die Kopfbedeckung nicht direkt geeignet ist. In solchen Fällen fertige ich eine Grundform an, meist aus Buckram – ein gestiftetes Gewebe, das durch Feuchtigkeit und Hitze in Form gebracht werden kann. Diese Grundform verwende ich für die Anproben. Ich arbeite so lange an der Grundform, bis

sie perfekt sitzt. Anschließend geht es an die Feinheiten. Es wird gedrahtet, gesteiht – oft mit Schellack, der das Buckram aushärtet – und schließlich mit dem gewünschten Stoff überzogen. So entsteht die finale Kopfbedeckung. In anderen Fällen, zum Beispiel bei Filz, arbeite ich direkt mit dem Originalmaterial. Filz erlaubt es, während der Arbeit noch Anpassungen vorzunehmen, etwa durch Bügeln oder Dämpfen. Das bietet viel Flexibilität im Prozess.

Kopfputz kann ja sehr unterschiedliche Dimensionen haben. Was waren Ihre größten oder kleinsten Werke?

Die kleinsten Teile sind oft sogenannte ›Fascinators‹. Das sind winzige Dekorationen, die ins Haar gesteckt werden – kleine Federteile oder Schmuckelemente, die oft nur ein paar Zentimeter groß sind. Die größten Stücke waren bislang zum Beispiel ein Kopfputz als Vollmond mit einem Durchmesser von 70 Zentimetern, eine riesige Hohlform ohne zusätzliche Verstrebung – ein sehr spannendes Projekt! – oder mit Straußenfedern üppig bestückte barocke Kopfbedeckungen mit mehrlagig übereinander gearbeiteten, gedrahteten Federnkonstruktionen. Solche Projekte sind immer eine Herausforderung, nicht nur bei der Fertigung – auch das Verpacken für den Versand kann sehr aufwendig sein.

Sie arbeiten mit vielen unterschiedlichen Materialien. Gibt es welche, mit denen Sie besonders gern umgehen?

Ich finde jede neue Aufgabe spannend und liebe die Abwechslung. Besonders fasziniert mich die Herstellung von dreidimensionalen Objekten aus flachen Materialien wie Strohborsten oder Paspelschnüren. Diese Borsten, die oft nur wenige Millimeter breit sind, können mithilfe der richtigen Technik in beeindruckende Kopfbedeckungen verwandelt werden. Es ist eine schöne Herausforderung, aus so simplen Ausgangsmaterialien etwas Kunstvolles zu schaffen. Dieses Handwerk fasziniert mich besonders, und es freut mich, bei der EXEMPLAmünchen genau diesen Prozess zeigen zu dürfen.

Auf die Strohborsten möchte ich gerne etwas tiefer eingehen. Woher stammt dieses Material?

Die Verarbeitung von Stroh zu Hüten hat eine sehr lange Tradition, auch in Europa. In Italien zum Beispiel wurden spezielle Weizensorten dicht gesät, damit die Halme besonders lang wachsen – ideal für die Strohborstenherstellung. Auch die Schweiz hat eine lange Tradition in der Strohutherstellung. Früher war dies oft Heimarbeit, besonders in den Wintermonaten, wenn die landwirtschaftliche Arbeit ruhte. Ich beziehe meine Strohborsten tatsächlich von italienischen Großhändlern, allerdings bezweifle ich, dass die immer noch aus Italien stammen. Die Vielfalt der Borsten ist beeindruckend: Es gibt Weizenstroh, Raffia, aber auch andere Fasern wie Rosshaar oder Crynol, die in verschiedenen Flechtmustern und Breiten angeboten werden. Je schmaler die Tresse, desto eleganter der Hut. Natürlich gibt es auch tolles ›Kunststroh‹. Hierauf hat sich eine Firma in der Schweiz spezialisiert. Diese verwendet unter anderem Cellophan, um raffiniert glänzende Tressen zu erzeugen. Für eine Musicalproduktion in München habe ich zuletzt einen überhöhten Zylinder aus knallroter Lackstrohborte gefertigt. Solche Stücke zeigen wunderbar, wie vielseitig und modern dieses Material sein kann.

Können Sie uns noch verraten, wer Ihre Kunden sind?

Ich fertige in erster Linie für Kostümbildner, die mit konkreten Wünschen auf mich zukommen. Vor allem kleinere Theater ohne eigene Modistenabteilung zählen zu meinen Kunden. Aber auch große Häuser wenden sich an mich, wenn sie unter Zeitdruck stehen oder besonders aufwendige Kopfbedeckungen benötigen, die ihre Abteilungen zeitlich überfordern würden. Ein gutes Beispiel war eine Produktion am Theater Münster. Dort sollte ich eine ›Montera‹ fertigen – die klassische Kopfbedeckung der Toreros, aber verfremdet in Dimension, Struktur und Material. Sie bestand aus Ringen vergoldeter Lackstrohborte und war sehr aufwendig herzustellen. Solche Projekte erfordern viel Tüftelei und Kreativität. Für Theater, deren Werkstätten mit dem Tagesgeschäft bereits ausgelastet sind, ist es eine große Entlastung, solche Spezialaufträge an externe Kräfte wie mich zu vergeben.





Sie haben auch einen Laden in Berlin, in dem nicht nur Theatermensen einkaufen können. Wie beeinflusst die Theaterhutmacherei Ihre normalen Hüte?

Meine Theaterarbeit inspiriert mich stark auch bei den Hüten, die ich im Laden anbiete. Oft reagieren Kunden gar nicht so überrascht, wenn sie erfahren, dass ich auch für Theater arbeite. Sie sagen dann: ›Ach, das sieht man gleich!‹ Meine Hüte sind originelle Unikate. Ein einfacher Kaufhaushut interessiert mich weder gestalterisch noch wirtschaftlich – da könnte ich preislich ohnehin nicht mithalten. Stattdessen konzentriere ich mich auf Objekte mit einer eigenen Ästhetik, die oft durch die Theater- und Kostümgeschichte inspiriert sind. Da meine Werkstatt direkt hinter dem Laden liegt, können Kostümbildner ihre Ideen hier vor Ort besprechen. Das ist für mich der schönste Teil der Arbeit – diese direkte und kreative Zusammenarbeit.

Wie muss man sich eine Hutmacherwerkstatt vorstellen? Brauchen Sie viel Platz?

Hutmacherwerkstätten sind oft klein und bis unter die Decke mit Hutformen und Material vollgestopft – so auch meine. Man braucht zwar nicht viele Maschinen, aber sie nehmen trotzdem Platz ein. Für die Arbeit mit Filzen braucht man – neben Hutformen – Dämpfer, Bügeleisen und idealerweise einen Trockenschrank, besonders bei Aufträgen von größeren Stückzahlen.

Wie lange dauert es, einen Hut oder Kopfschmuck herzustellen?

Das ist sehr unterschiedlich. Ein einfacher Filzhut kann in etwa fünf Stunden fertig sein. Aufwendigere Projekte, wie Federschmuck oder komplexe Formen, können viele Tage dauern. Allein das Färben und Montieren von Federn ist sehr zeitaufwendig.

Oben: Amadigi,
Oper von Georg Friedrich Händel

Rechts: Boris Goudenow,
Oper von Johann Mattheson



Fachschule für Gewandmeister:innen

Die Fachschule für Gewandmeister:innen bietet eine praxisorientierte und umfassende Weiterbildung für Fachkräfte, die sich auf die Herstellung und Gestaltung von Theater- und Filmkostümen spezialisieren möchten. Die Schule zeichnet sich durch ein einzigartiges Konzept aus: In den Lernfeldern unterrichten ausschließlich erfahrene Meister:innen, die selbst aktiv in der Berufspraxis stehen. Ihre Expertise sorgt dafür, dass die Schüler:innen stets aktuelle Anforderungen und Techniken aus Theater, Film und Oper kennenlernen.

Die zweijährige Vollzeitweiterbildung bereitet bis zu 25 Teilnehmer:innen nicht nur auf die künstlerisch-technischen Anforderungen vor, sondern auch auf Führungsaufgaben. Schwerpunkte sind unter anderem Schnittkonstruktion, Anprobentechnik, Kostümgeschichte und Ausstattungsplanung. Neben den handwerklichen Aspekten wird auch Wirtschaft und Gesellschaft, Fachenglisch sowie Sprache und Kommunikation unterrichtet, um die Absolvent:innen auf die Leitung von Abteilungen und Teams vorzubereiten.

Besonders hervorzuheben ist die intensive Arbeit mit der Passform, deren Überprüfung in den Anproben und die historischen Silhouetten. Die Schüler:innen lernen, epochentypische Silhouetten zu rekonstruieren und dabei moderne Anforderungen wie Passform und Belastbarkeit zu berücksichtigen. Die Verbindung aus Theorie und Praxis schafft eine fundierte Basis für die berufliche Zukunft – sei es im Theater, in der Filmbranche oder in anderen Bereichen wie Textilrestauration oder Kostümforschung.

Die internationale Ausrichtung der Schule spiegelt sich in der vielfältigen Herkunft der Studierenden wider. Absolventinnen dieser Fachschule sind weltweit in renommierten Institutionen wie der Metropolitan Opera in New York oder beim Glyndebourne Festival tätig. Die Fachschule setzt damit Maßstäbe in der Weiterbildung zum/zur Gewandmeister:in.





Einblick in die Arbeit angehender Gewandmeisterinnen

Gespräch mit Bianca Müller-Grürmann
und Laura Stoeckenius

Frau Müller-Grürmann, wie begann Ihre Ausbildung und Ihr Weg zur Gewandmeisterin?

Ich absolvierte meine Ausbildung zur Herrenschneiderin am Mainfranken Theater in Würzburg. Bei der Suche nach einem Ausbildungsplatz war es mir vor allem wichtig, Schneiderin zu werden. Dass ich dann am Theater gelandet bin, war eher Zufall. Während der Ausbildung habe ich von dem Beruf der Gewandmeisterin gehört und konnte ihn auch durch die Abteilungsleiter hautnah erleben. Da wusste ich sofort: Das ist genau das, was ich machen möchte.

Können Sie uns den Unterschied zwischen der Ausbildung zur Maßschneiderin und der zur Gewandmeisterin erläutern?

In der Gesellenausbildung lernt man hauptsächlich die Anfertigung von Kleidungsstücken, angefangen bei einfacheren Stücken wie Hosen, Hemden und Westen bis hin zu anspruchsvolleren wie Sakkos. In der Gewandmeisterausbildung geht es dann darum, Schnitte der Kleidungsstücke herzustellen, auf besondere Körpermerkmale einzugehen und Anproben durchzuführen. Man lernt, Kleidungsstücke so vorzubereiten, dass sie von den Schneidern perfekt umgesetzt werden können. Zudem spielen hier auch organisatorische Aufgaben wie die Leitung der Abteilung eine Rolle.

Wie lange dauert die Ausbildung zur Gewandmeisterin?

Die Gewandmeisterausbildung dauert zwei Jahre. Vorausgesetzt wird allerdings eine Ausbildung im Schneiderhandwerk, die in der Regel drei Jahre dauert, sowie mindestens zwei Jahre Berufserfahrung. Man muss also insgesamt viel Vorleistung bringen.

Was fasziniert Sie an der Maßschneiderei, insbesondere im Theaterbereich?

Es ist die Herausforderung, perfekte Passformen trotz der besonderen Beanspruchung zu schaffen. Ein Kleidungsstück muss nicht nur gut aussehen, sondern auch funktional sein – egal, ob jemand darin tanzt, arbeitet oder auf der Bühne steht. Besonders im Theaterbereich schätze ich das Außergewöhnliche, die Möglichkeit, kreative und spezielle Stücke zu gestalten, die weit über die klassische Schneiderei hinausgehen.



Oben: Bianca Müller-Grürmann

Unten: Laura Stoeckenius



Wie entstehen die Entwürfe, mit denen Sie arbeiten?

Oft erstellen wir die Entwürfe, mit denen wir im Unterricht arbeiten, selbst oder bekommen historische Abbildungen. Im Theateralltag bekommen wir Figurinen von Kostümbildnern. Diese können alles sein – von einfachen Strichzeichnungen bis hin zu fast fotorealistischen Zeichnungen. Auf Basis der Figurinen legen wir in Besprechungen Details wie Taschen, Ärmellängen oder Kragenformen fest.

Haben Sie ein Lieblingsprojekt?

Ja, ich mag besonders Körperaufbauten, wie Tierkostüme oder Wattone. Diese zu entwerfen und zu bauen, macht mir unheimlich viel Spaß. Hierfür arbeite ich gerne mit Materialien aus der Aquaristik, die sich einfach mit der Schere formen lassen, und polstere sie dann mit Watte aus. Das funktioniert für meine Zwecke hervorragend.

Was ist Ihr Ziel nach der Meisterprüfung?

Ich würde gerne wieder am Theater oder in der Filmbranche arbeiten. Besonders historische und kreative Projekte liegen mir sehr, da kann ich meine Leidenschaft für das Besondere und die Detailarbeit voll ausleben.

Frau Stoeckenius, wie sind Sie ins Schneiderhandwerk gekommen?

Ich bin über Umwege ins Schneiderhandwerk gekommen, denn ursprünglich habe ich eine Ausbildung zur Kürschnerin gemacht. Während dieser Ausbildung habe ich aber festgestellt, dass mir die Arbeit mit Stoff deutlich mehr liegt als die Arbeit mit Pelz und Leder. Nach der Kürschner-Ausbildung hatte ich die Idee, am Theater eine Ausbildung zur Herrenschnneiderin zu machen. Ich habe mich dann in Wien bei ›Art for Art Theaterservice‹ beworben, dem einzigen Ort, der das anbietet, und dort meine Ausbildung absolviert.

Welche Erfahrungen haben Sie bei ›Art for Art‹ gesammelt?

›Art for Art‹ arbeitet für verschiedene große Theaterhäuser, und die Produktionen sind oft sehr umfangreich. Eine besondere Herausforderung war für mich die Anfertigung von vielen gleichen Kostümen auf einmal. Es geht nicht darum, nur ein Sakko oder drei Sakkos zu nähen, sondern manchmal um bis zu 90 Stück für eine Inszenierung – das ist eine echte Akkordarbeit. Diese Dimensionen und die damit verbundene Präzision fordern mich besonders heraus.



Ihre erste Ausbildung war im Kürschner-Handwerk, einem sehr alten Handwerk. Welche Vorteile brachte das für den Wechsel in die Schneiderei?

Der Wechsel war relativ einfach, da sich viele Arbeitsschritte ähneln, auch wenn man mit unterschiedlichen Materialien arbeitet. Die Kürschnerei ist ein sehr handwerklich geprägtes Berufsfeld mit wenig maschineller Unterstützung, ähnlich wie die Herrenschneiderei. Dadurch fiel es mir leicht, mich einzuarbeiten, und ich wusste schnell, wovon die Rede war.

Welche Fächer werden in der Ausbildung zur Gewandmeisterin unterrichtet?

Neben der Schnitttechnik und praktischen Schneiderei haben wir auch Fächer wie Kostümgeschichte, Färbetechniken und Ausstattungsplanung, in denen wir lernen, wie eine Produktion aus Gewandmeisterperspektive geplant wird. Darüber hinaus gibt es Wirtschaft und Gesellschaft, um uns auf die wirtschaftlichen Aspekte des Berufs vorzubereiten, sowie Sprache und Kommunikation, was sich vor allem auf unsere Rolle als Führungspersonal konzentriert. Fachenglisch ist ebenfalls Bestandteil der Ausbildung, da wir oft international arbeiten.

Was sind Ihre Pläne nach der Meisterprüfung?

Mein Ziel ist es, nach der Prüfung zu Art for Art zurückzukehren und dort noch einige Jahre als Schneiderin oder Gewandmeisterin zu arbeiten. Langfristig möchte ich in die Filmbranche wechseln, aber aktuell passt das noch nicht, da ich zwei kleine Kinder habe. Filmproduktionen bedeuten oft längere Arbeitszeiten, und das ist im Moment schwer zu vereinbaren.

Gibt es Unterschiede zwischen Film und Theater?

Ja, definitiv. Zum einen verdienen viele im Film etwas mehr, und zum anderen sind die Kostüme dort oft detaillierter, da sie vor der Kamera besser sichtbar sind. Am Theater stehen viele Personen auf der Bühne, und die Kostüme müssen aus der Ferne wirken, während beim Film häufig ein Hauptdarsteller im Fokus steht. Dafür gibt es mehr Zeit, sich mit Details zu beschäftigen – es sei denn, es handelt sich um eine Produktion mit hunderten Statisten. Dann ist der Aufwand wieder ähnlich groß wie am Theater.

Achterkrausen

Historische Eleganz und ihre Entwicklung

Achterkrausen sind eines der faszinierendsten Elemente historischer Kostümgeschichte und symbolisieren den Luxus vergangener Jahrhunderte. Ihre Entstehung reicht bis ins 15. Jahrhundert zurück, als einfache Hemdkragen mit kleinen Kräuselungen am Hals verziert wurden. Diese unscheinbaren Anfänge entwickelten sich im Laufe der Zeit zu aufwendigen, abnehmbaren Halskrausen, die oft kunstvoll mit Spitze und Stärke gestaltet waren.

Im 16. und 17. Jahrhundert erreichten Achterkrausen ihre Blütezeit. Besonders in den Niederlanden blieben sie bis ins 17. Jahrhundert ein Modehighlight, während sie in anderen Ländern bereits wieder verschwanden. Die an den Krausen verwendete Spitze war nicht nur modisches Statement, sondern auch Statussymbol – so luxuriös, dass manche Staaten versuchten, ihren Import einzuschränken und ihre Herstellung auszuspionieren.

Die Herstellung ist aufwendig und erfordert handwerkliches Geschick. Historische Achterkrausen wurden aus langen Stoffstreifen gefertigt, die in Falten gelegt und mit speziellen Bügeleisen in Form gebracht wurden. Mithilfe von Stärke konnte die Form variiert werden, sodass die Krause je nach Anlass angepasst werden konnte. Für das Theater hingegen werden heute oft synthetische Materialien wie Perlondraht verwendet, um die Haltbarkeit und Pflegeleichtigkeit zu gewährleisten.

In der Ausstellung EXEMPLA München werden Achterkrausen präsentiert, die die kunstvolle Technik und die epochentypischen Details anschaulich zeigen. Sie illustrieren nicht nur die historische Entwicklung dieses besonderen Accessoires, sondern auch die Verbindung von Mode, Gesellschaft und Handwerk im Laufe der Jahrhunderte.







Mode als Kunstform und Kommunikationsmittel

Chelsea Jean und Ashley Elizabeth Lamm arbeiten als Schwestern in einer engen kreativen Kollaboration, die Kunst, Mode und Inszenierung auf einzigartige Weise verbindet. Gemeinsam erschaffen sie Kollektionen, die nicht nur tragbar, sondern auch künstlerische Statements sind. Im Interview erklärt Chelsea Jean Lamm, was ihre Arbeit auszeichnet: ethische Verantwortung, handwerkliche Präzision und eine besondere Inszenierung, die jedes Kleidungsstück in eine größere Erzählung einbettet.

Frau Lamm, Ihr Ansatz in der Mode ist ungewöhnlich. Wie sind Sie zur Mode gekommen?

Um ehrlich zu sein, Mode war nicht meine erste Leidenschaft. Ich bin in einer künstlerisch geprägten Familie aufgewachsen, aber Mode spielte darin keine direkte Rolle. Schon als Kind hat mich Kunst und kreatives Schaffen begeistert. Ich habe viel gezeichnet und gemalt und war fasziniert von der Möglichkeit, mit den eigenen Händen etwas zu erschaffen, das zuvor nicht existierte. Nach dem Abitur stand ich vor der Entscheidung, was ich mit meinem Leben machen möchte. Zunächst dachte ich an Jura oder Medizin, doch schnell wurde mir klar, dass ich in diesen Bereichen meine Leidenschaft nicht verwirklichen könnte. Schließlich habe ich Mode als ein Medium entdeckt, das verschiedene Elemente vereint, die mir wichtig sind. Für mich ist Mode ein Kommunikationsmittel, mit dessen Hilfe ich meine Werte und Perspektiven nach außen tragen kann. Und so habe ich den Sprung ins kalte Wasser gewagt und es seitdem nicht bereut.

Sie haben eine enge Verbindung zu Südafrika. Wie beeinflusst das Ihre Arbeit?

Meine Mutter stammt aus Südafrika, und meine Schwester Ashley und ich haben viel Zeit dort verbracht und fühlen uns sowohl in Deutschland als auch in Südafrika zuhause. Ein prägendes Erlebnis meiner Kindheit war ein Gespräch mit meiner Großmutter in Südafrika. Sie hat mir beige-

bracht, Inspiration in der Natur zu suchen und die Farbenvielfalt differenziert wahrzunehmen. Diese Verbindung zur Natur fließt heute noch direkt in unsere Designs und Kampagnen ein. So arbeiten wir bei der Erstellung unserer Kampagnen mit unserem südafrikanischen Team und lassen uns von der vielfältigen Vegetation des Landes inspirieren, sodass unsere Designs metaphorisch ein Teil der Landschaft werden. Dies ist uns wichtig, da sich unser Atelier zurzeit in Deutschland befindet, wir diesen Teil unserer Identität jedoch durch die Repräsentation südafrikanischer Partner:innen betonen möchten.

Sie arbeiten in Kollektionen. Wie wählen Sie die Themen aus, und wie läuft dieser Prozess ab?

Jede Kollektion hat ein übergeordnetes Thema, das wir intensiv recherchieren. Ashley und ich lesen dafür wissenschaftliche Arbeiten, analysieren verschiedene Perspektiven und entwickeln daraus eine eigene Interpretation. Unsere Herangehensweise ist sehr konzeptuell und dauert manchmal länger als ein Jahr. Deshalb veröffentlichen wir auch nur alle ein bis zwei Jahre eine Kollektion, da wir uns auf die Fusion von zeitgenössischer Kunst und innovativer Mode durch ethische Herstellungsmethoden fokussieren. Es ist uns wichtig, dass jedes Material für die Fertigung bewusst ausgewählt wird. Wir wollen die Lieferkette so transparent wie möglich gestalten. Unsere Designs sollen langlebig sein und die Herkunft von Materialien, den Wert von Handarbeit und den Umgang mit Ressourcen betonen.

Links: Chelsea Jean Lamm

Rechts: Ashley Elizabeth Lamm



Wie erarbeiten Sie sich die einzelnen Designs?

Alle Modestücke sind das Ergebnis einer engen Zusammenarbeit mit meiner Schwester Ashley. In den letzten Jahren haben wir gelernt, unsere verschiedenen Sicht- und Arbeitsweisen miteinander zu kombinieren. Ashley und ich kommen aus unterschiedlichen künstlerischen Disziplinen – sie aus der bildenden Kunst und ich aus der Mode. Nach der Ausarbeitung der konzeptionellen Idee fertigt Ashley themenbasierte, analoge Collagen an, die als Grundlage für die Kollektion dienen. Sie arbeitet mit von uns gesammelten Materialien – weggeworfene Bücher und Printmedien, die wir auf Bücherflohmärkten oder dem Wertstoffhof finden. Daraus entwickelt sie zweidimensionale Bildwelten. Diese Collagen bilden die Grundlage hin zu unseren dreidimensionalen Kleidungsstücken. In einem zweiten Schritt übertrage ich diese Komposition auf den menschlichen Körper. Dabei vereinen wir Ashleys künstlerische Arbeiten mit meinen handwerklichen und technischen Fähigkeiten in der Mode. Der Übergang von der Kunst zur Mode ist für uns ein kreativer Dialog. Wir haben über die Jahre gelernt, unsere unterschiedlichen Ansätze zu einer harmonischen Einheit zu verschmelzen,

indem wir sowohl die Zweidimensionalität der Collagen als auch die Anforderungen an tragbare Mode berücksichtigen. Das Ergebnis ist eine Kollektion, die Kunst und Mode miteinander vereint und die Essenz unserer Zusammenarbeit zum Ausdruck bringt.

Wie wichtig ist Ihnen die handwerkliche Arbeit in Ihrer Mode?

Handwerk ist der Kern unserer Arbeit. Rund 85 Prozent der Arbeit an einem Kleidungsstück erfolgen per Hand, vom Ausschneiden der Collagen bis zur Fertigung des finalen Looks. Für mich ist das Arbeiten mit den Händen ein sehr bewusster Prozess, der Zeit und Präzision erfordert. Nähen, die kontinuierliche Abfolge von Stichen, empfinde ich als eine Art Meditation. Es beruhigt mich. Obwohl mir die Handarbeit sehr am Herzen liegt, nutzen wir auch sehr moderne Techniken, wie Lasercutting. Die Fertigung unserer Modestücke ist ein ständiges Wechselspiel zwischen analogen und digitalen Prozessen. So ersetzen wir beispielsweise die Schere manchmal durch den Lasercutter,



behalten aber die analoge Sorgfalt bei, die jedes Stück einzigartig macht. Unser Ziel ist es, handwerkliche Tradition mit innovativen Ansätzen zu verbinden, um Mode als Kunstform zu präsentieren.

Auf Ihrer Webseite finden sich zahlreiche Videos zu den unterschiedlichen Kollektionen.

Gehört für Sie die Inszenierung zur Mode?

Inszenierung spielt eine zentrale Rolle in unserer Arbeit. Wir sehen jedes Kleidungsstück als Teil einer größeren Erzählung. Unsere Kampagnen sind wie Bühnenstücke konzipiert, die die Betrachter:innen in eine Traumwelt entführen. Die Kampagne für unsere letzte Kollektion, ›Echoes of Eden‹, haben wir an drei unterschiedlichen Orten in Südafrika fotografiert: am Strand, in einem subtropischen Garten und in der Wüste. Jede dieser Kulissen verstärkt das Narrativ unserer Designs. Diese Performativität spiegelt sich auch in der Art und Weise wider, wie unsere Stücke getragen werden – sie verändern Haltung und Präsenz der Trägerin oder des Trägers und wirken fast wie eine Rüstung, die Stärke verleiht.

Welche Zielgruppe spricht Ihre Mode an?

Wer trägt Ihre Stücke?

Unsere Arbeiten sprechen eine diverse Zielgruppe an. Dazu gehören Privatkund:innen, Stylist:innen sowie Kunstmuseen und Kurator:innen. Viele unserer Stücke bewegen sich an der Schnittstelle zwischen Mode und Kunst und werden daher auch als Kunstobjekte geschätzt.

Auf der EXEMPLAmünchen haben Sie eine lebendige Werkstatt. Was dürfen die Besucher dort erwarten?

Auf der EXEMPLAmünchen werde ich drei Designs ausstellen und an zukünftigen Stücken weiterarbeiten. Besucher:innen der EXEMPLAmünchen können mir beim Arbeiten über die Schulter schauen. Ich hoffe, ihnen so einen Einblick zu vermitteln, was unsere Arbeit ausmacht.







S. 28
Coral Reef, Echoes of Eden Collection 2023

S. 29
The Birth, Autumn 2022

Oben:
Firefly, Echoes of Eden Collection 2023

Rechts:
Toucan, Echoes of Eden Collection 2023





Präzision und Innovation im Akustikmodellbau

Frank Ackermann, Geschäftsführer der Georg Ackermann GmbH, verbindet traditionelles Handwerk mit moderner Technologie. Auf der EXEMPLAmünchen 2025 zeigt sein Betrieb den Bau von Akustikmodellen für Konzertsäle. Im Interview spricht er über spannende Projekte, die Herausforderungen im Handwerk und die Bedeutung von Innovation.

Herr Ackermann, was ist die Spezialisierung Ihrer Firma?

Unsere Spezialisierung liegt in der Bearbeitung plattenförmiger Werkstoffe. Das klingt vielleicht zunächst unspektakulär, aber es ermöglicht uns, aus rechteckigen Ausgangsmaterialien maßgeschneiderte Sonderformen zu schaffen. Ob es sich dabei um OSB-Platten, Gipsfaserplatten, Aluminiumverbundwerkstoffe oder MDF handelt – wir starten mit flachen Materialien und erschaffen daraus Produkte wie Ladenausbauten, Konzertsaaldecken oder eben auch Akustikmodelle.

Kommen Sie ursprünglich aus der Schreinerei?

Ja, wir sind und bleiben ein Schreinerbetrieb. Der Schreinerberuf zeichnet sich dadurch aus, dass man von Anfang an mit einer Vielzahl von Materialien arbeitet – von Holz bis zu Gips oder modernen Verbundwerkstoffen. Das ist auch ein Grund, warum Schreiner so vielseitig einsetzbar sind.

Können Sie uns etwas über Ihre bisherigen Bühnenprojekte erzählen?

Im Bereich Bühne haben wir an vielen spannenden Projekten gearbeitet. Dazu gehören beispielsweise ein Nachrichtenstudio in Doha oder Bühnenbilder für das Staatstheater Oldenburg.

Auf der EXEMPLAmünchen präsentieren Sie den Bau von Akustikmodellen. Was können Sie uns über Ihre bisherigen Erfahrungen in diesem Bereich berichten?

Unser erster großer Akustikmodell-Auftrag war für die Elbphilharmonie. Dieser Job war für uns eine große Herausforderung: Wir mussten uns intensiv in 3D-Konstruktionen einarbeiten und neue Maschinen anschaffen, wie eine 5-Achs-Fräsmaschine, die uns die komplexe Bearbeitung ermöglichte. Obwohl wir bei diesem Projekt damals mit einem finanziellen Verlust herausgingen, konnten wir wertvolle Erfahrungen sammeln. Die Elbphilharmonie führte jedoch zu Folgeprojekten, wie zwei Akustikmodellen für Spielstätten in Paris, die wir auf der Messe zeigen werden.

Philharmonie de Paris
Akustikmodell im Maßstab 1:10, 2008



Was ist das Besondere an diesen Akustikmodellen?

Akustikmodelle erfordern höchste Präzision. Mit unseren CNC-Maschinen, die bis zu sieben Achsen haben, können wir nahezu jede Form realisieren. Diese Technik erlaubt es uns, die Anforderungen von Akustikern exakt umzusetzen und dadurch innovative Räume zu schaffen.

Wie sieht der Arbeitsablauf bei einem solchen Projekt aus?

Wir beginnen mit einer Oberfläche, die den Raum und dessen Struktur sehr genau beschreibt. Es gibt Vorgaben, welches Material verwendet werden darf. Für die Akustik spielt häufig die Rohdichte oder die Materialdicke eine entscheidende Rolle. Die Materialien müssen außerdem stabil genug sein, damit sie sich nicht durch Vibrationen oder andere Einflüsse die Akustik verändern. Basierend auf diesen Vorgaben wählen wir das passende Material aus – häufig MDF – und entwickeln eine Konstruktion, die hinter der Freiformfläche liegt. Diese Konstruktion ist dann uns überlassen, und wir sorgen dafür, dass alles stabil und präzise umgesetzt wird.

Das klingt ähnlich wie beim Kulissenbau.

Der Bühnenbildner gibt die Optik vor, und die Schreiner entwickeln die Konstruktion dahinter.

Genau! Wie es hinter der Kulisse aussieht, bleibt uns überlassen, solange die Optik vorne stimmt. Wir achten bei der Konstruktion darauf, dass später alles stabil steht und allen Anforderungen entsprochen wird.

Sie sprachen am Anfang von finanziellen Verlusten bei Ihrem ersten Akustikmodell. Wie stehen Sie zum Thema Risikobereitschaft?

Risiken einzugehen und ab und zu Fehler zu machen, ist unvermeidlich. Gerade bei neuen Herausforderungen. Wichtig ist, aus ihnen zu lernen. Ich würde niemals einen Auftrag annehmen, bei dem 80 % neu für uns sind – das wäre Leichtsinns. Aber nach so vielen Jahren gibt es kaum noch etwas, das wir nicht schon in irgendeiner Form gelöst haben. Der Schlüssel liegt darin, Risiken realistisch einzuschätzen und auf Erfahrung aufzubauen.

Ihre Projekte werden weltweit realisiert.

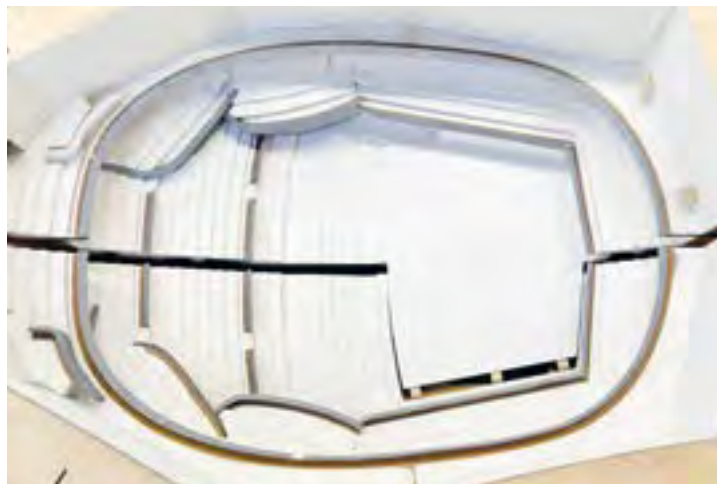
Wie läuft der Transport solcher Modelle ab?

Der Transport ist ein zentraler Aspekt unserer Arbeit, denn er muss bei der Planung schon berücksichtigt werden. Ganz am Anfang entsteht am Computer ein digitaler Zwilling des gesamten Modells. Nach und nach zerlegen wir ihn virtuell in Einzelteile und planen, wie diese aus den Platten gefräst werden. Diese Einzelteile werden dann gefertigt. Anschließend setzen wir die Einzelteile in der Werkstatt zusammen. Es entstehen Segmente. Diese werden unter Berücksichtigung der Transportbedingungen, sei es die Lieferung per LKW, Flugzeug oder Container, vorab genau geplant. Dabei ist es immer eine Abwägung: Was ist günstiger – eine komplexere Montage vor Ort oder zusätzliche Transporte?

Sind bei Ihren Projekten vor Ort auch Mitarbeiter Ihres Teams, um die Modelle wieder aufzubauen?

Ja, bei manchen Projekten sind wir vor Ort, um den Aufbau zu betreuen. Oftmals schicken wir aber auch nur einen Supervisor, der die Arbeiten anleitet. Es kommt auch vor, dass Kundenmitarbeiter unsere Werkstatt besuchen, um den Probeaufbau mit uns zu machen, die Konstruktion auseinanderzunehmen und dann selbst vor Ort wieder aufzubauen.

Akustikmodell im Maßstab 1:20
des Konzertsaals der Cité Musicale
auf der Île Seguin, Paris





Welche handwerklichen Herausforderungen gibt es bei Ihren Projekten?

Auch wenn wir moderne Maschinen bei der Fertigung einsetzen, erfordern unsere Projekte viel handwerkliches Geschick. Zum Beispiel müssen alle Einzelteile genau gefügt werden, was ein gutes Gespür für Material und präzise Handarbeit erfordert. Heute kommt noch hinzu, dass wir uns mit modernen Technologien auskennen müssen – von der 3D-Konstruktion bis zur Bedienung komplexer CNC-Maschinen. Die Kombination aus traditionellem Handwerk mit all seinem Wissen und Können und moderner Technik ist für uns essenziell.

Wie ist Ihre Werkstatt ausgestattet?

Wir verfügen über einen großen und breit aufgestellten Maschinenpark. Dazu gehören CNC-Maschinen, Laser, Roboter, Schneidplotter, Digitaldrucker und Standardmaschinen wie Kreissägen, Furnierpressen oder Vakuumpressen. Diese Ausstattung ermöglicht uns eine hohe Flexibilität bei der Bearbeitung unterschiedlichster Materialien.

S. 36: Konstruktion des Akustikmodells der Philharmonie de Paris

S. 37: Akustikmodell der Elbphilharmonie Hamburg





Ihre Projekte sind sehr unterschiedlich.

Wie wirkt sich das auf Ihre Arbeit aus?

Für meine Mitarbeiter fühlt es sich manchmal schon wieder wie Routine an, da wir bestimmte Techniken, wie Spanten-Konstruktionen, immer wieder anwenden. Aber die Projekte selbst sind sehr vielfältig: vom Fernsehstudio in Katar über Ladeneinrichtungen für Duty-free-Shops bis hin zu Teilen für ein Museum in Los Angeles.

Wie stellen Sie Teams für Ihre vielfältigen Projekte zusammen?

Unsere Arbeit erfordert eine klare Arbeitsteilung. Die kaufmännische Arbeitsvorbereitung übernimmt die Kommunikation mit dem Kunden, Kalkulationen und Terminabsprachen. Technische Arbeitsvorbereiter kümmern sich dann um die Konstruktion und Planung. Große Projekte werden oft von mehreren Kollegen bearbeitet: Einer legt die Grundkonstruktion fest, andere ergänzen die weiteren Details. Diese Zusammenarbeit ermöglicht es uns, effizient und schnell zu arbeiten.

Bilden Sie auch Fachkräfte aus?

Ja, wir bilden Schreiner, Metallbauer, technische Produktdesigner – das sind die früheren technischen Zeichner – und Bürokaufleute aus. Unsere Bandbreite an Projekten bietet eine ideale Grundlage für die Ausbildung in diesen Berufen.

Gibt es bei Ihnen offene Stellen?

Bei 120 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, wird immer mal wieder etwas frei. Wir suchen daher ständig. Speziell im Vertrieb suchen wir immer Verstärkung. Es ist schwer, Menschen zu finden, die technische Produkte überzeugend verkaufen können. Die Leute, die die Produkte perfekt herstellen oder konstruieren können, sind oft nicht die Richtigen, um sie zu vermarkten. Vertrieb erfordert die Fähigkeit, nur genau das zu versprechen, was die Kollegen in der Werkstatt auch halten können. Leider ist der Vertrieb unter Handwerkern wenig beliebt. Bei Besuchen von Meisterklassen frage ich daher regelmäßig, wer sich eine Karriere im Vertrieb vorstellen kann. Viele wollen nach der Prüfung jedoch in die Arbeitsvorbereitung.

Welche Botschaft möchten Sie den Besucherinnen und Besuchern der EXEMPLAmünchen mitgeben?

Wir möchten auf der EXEMPLAmünchen zeigen, wie bei den Akustikmodellen traditionelles Handwerk und moderne Technologien zusammenwirken. Unsere Arbeit verbindet Handwerk und Technik. Sie schafft die Basis für jegliche Kunstform auf den Bühnen und das macht uns besonders stolz.



Sculpting Stories with Wire

Giacomo Bevanati is a wire artist who transforms humble material into intricate, ethereal sculptures that merge fashion, craft, and performance art. With a background in architecture and product design, Giacomo discovered his passion for wire during his studies, initially using it to create a 3D lamp. This exploration evolved into a unique artistic language where every knot and curve reflect his creativity and storytelling.

Giacomo, perhaps you can share how your career began and what inspired you to work in the creative field.

Sure. My journey started during my studies, where I pursued degrees in architecture and product design. For one of my university projects, I experimented with metal wires as material to create a 3D lamp. That experience made me feel comfortable working with wire, and I began exploring its possibilities. I suppose you could say I taught myself the craft and explored the artistic potential of wire sculptures. It all started casually – I made some sculptures for friends and participated in an art exhibition in my local area. Later, I moved to London, which marked a significant turning point. It was there that my hobby turned into a professional career. I had the chance to exhibit my work, collaborate on performances, and gradually establish myself as a wire artist. One opportunity led to another: In the early stage I was approached by a fashion stylist who featured my work in Vogue Portugal. From that point onwards, it became my profession.

You use various types of wire, lately in different colours. How do you choose your materials?

The main materials I work with are steel and brass wires. These are not precious metals like silver or gold – they're humble materials. My intention as an artist is to transform them, to elevate something seen as ordinary into something rich and beautiful. These materials also appeal to me for their reflective qualities. Recently, I've started experimenting with wires in different colours, which marks one of the next stages in my exploration of materials.

What challenges have you faced when working with wire? What was your learning curve like?

One of the biggest challenges was learning to work in an empty space. During my studies, I relied heavily on digital tools and software to create 3D designs and objects. However, working with wire taught me how to translate my ideas and concepts directly into tangible, hand-crafted pieces. It's about understanding space and manipulating it. By twisting and shaping the wire, I can bring my ideas to life in three dimensions, entirely by hand. That transition from digital to physical creation was both challenging and rewarding.



**Where do you draw inspiration from?
You've produced so many masks and other
projects – what fuels your creativity?**

My inspiration comes from many sources, mainly from the behaviours and essence of living beings. Everything in my surroundings contributes to my work. Much of my art explores the human condition – how we follow our instincts as we are ultimately animals ourselves. My sculptures are translucent, like memories made visible, capturing intangible emotions, and transforming them into something tangible.

**You mentioned working for performances. How did
that come about, and how has it influenced your work?**

Collaborating with dancers, musicians, and theatre professionals has always been a significant part of my artistic journey. I've worked on projects for Canada's Drag Race, for TanzFaktur in Cologne and The Space theatre in London, as well as with fashion catwalks at events like Milan and London Fashion Weeks. These collaborations bring my sculptures to life by adding movement and narrative. For instance, performers take my pieces – each with its own story – and interpret them, extending their meaning through motion and interaction. Seeing how others animate my creations gives them a new dimension and perspective. These experiences have deeply enriched my practice, pushing me to think beyond static sculptures and embrace the dynamic relationship between art and performance.

**Did you adjust your approach to designing pieces
when creating for a dance project?**

Yes, absolutely. It's fascinating to work with wire because it allows my sculptures to act almost like a second skin. When collaborating with dancers and performers, I always take their needs into account. For instance, there was a project in Cologne where the theme revolved around instincts. Together, we decided to create three mythological-inspired masks. I already had one mask prepared, so we collaborated to design the other two, agreeing on the concepts as a team. There are often specific requirements for the design, such as the ability to change costumes quickly between scenes or ensuring the piece stays secure on the body during movement. It's very much a collaborative process. The design evolves based on the performer's feedback and the functional demands of the performance. In other cases, the process is more straightforward – clients come to me with a specific commission. They usually provide an idea or theme, and from there, I push it forward until the piece is finished. So, my approach varies depending on the context.



Do you sketch your ideas beforehand, or do you start working and see where the process leads you?

I usually start with sketching, but very quickly and intuitively. The sketch helps me to map out how the structure will work. I also use a small selection of reference images, like a mood board, to guide my initial concept. From there, I start working with the wire blending the initial sketch and references in the process of sculpting the piece.

Is each sculpture made from a single piece of wire, or do you use multiple pieces?

I use multiple pieces of wire. It's mainly to simplify the process and to handle and shape the sculpture easier.

I first discovered your work through the Instagram account Fashion_for_Bank_Robbers. How would you describe this account to someone who isn't familiar with it?

It's a creative platform showcasing an alternative, rich, sometimes parallel world of artistry. It highlights the work of mask makers, costume designers, and other craftspeople who often don't have a strong voice in the mainstream fashion and costume design industries. The platform provides a significant opportunity for artists and craftspeople to showcase their talent and gain visibility in a highly competitive market. Thanks to Fashion_for_Bank_Robbers, many creators can share their work with a larger audience and be recognised for their unique contributions to the worlds of fashion and art.

How did you become involved with Fashion_for_Bank_Robbers?

I was very lucky to have been discovered by Carina Shosh-tary, who runs the account. She found my work through a hashtag I had used, and soon after, my pieces were featured on the platform. This exposure led to several publications on the account, and one of the posts even went viral, significantly boosting my visibility. Fashion_for_Bank_Robbers has been an incredible opportunity for me to connect with a global audience and showcase my wire sculptures digitally. But I am also very lucky that I was able to present my work in exhibitions like Homo Faber in Venice, the Just Mad fair in Madrid, and the Asia Contemporary Art Show in Hong Kong. Both digital and analogue presentation and the associated connection with other artists and collectors has played an important role in shaping my identity and career as an artist.



Since you'll be participating in EXEMPLAmünchen, have you given any thought to what you'll be presenting at the exhibition?

I've started developing some ideas. My plan is to create an art piece over the course of several days, starting from the very beginning and working through to the finished sculpture. I would like to show to visitors how every knot in my wire sculptures tells a story. EXEMPLAmünchen is a great opportunity for me to showcase the passion, focus, and beauty that goes into my work. Through this process, I hope to give people a deeper understanding of what lies behind my art and the stories embedded in each piece.









Meister des Puppenbaus

Der Puppenbauer und Bühnenplastiker Martin Gobsch vereint traditionelles Handwerk und kreative Gestaltung auf höchstem Niveau. In seiner Werkstatt auf der Krämerbrücke in Erfurt entstehen kunstvoll geschnitzte Marionetten, Handpuppen und mechanische Figuren, die durch ihre Präzision und Vielfalt beeindrucken. Jede Figur wird individuell entworfen und auf die Anforderungen der Inszenierung abgestimmt.

Herr Gobsch, wie sind Sie zum Schnitzen von Marionetten gekommen?

Mein Interesse für Holz begann schon sehr früh. In meiner Kindheit begeisterten mich kunstvoll geschnitzte Chorgestühle und andere Schnitzereien. Aber nicht nur das – auch Möbel, Türen oder Dachstühle haben mich in ihrer handwerklichen Gestaltung beeindruckt. Holz hat mich schon immer durch seine Vielseitigkeit angezogen. Gleichzeitig hatte ich eine zweite große Leidenschaft: das Theater. Ich bin im Kinder- und Jugendtheater ›Die Schotte‹ in Erfurt quasi aufgewachsen. Ab meinem achten Lebensjahr habe ich dort viel Zeit verbracht. Es war für mich wie ein zweites Zuhause und hat mich bis ins junge Erwachsenenalter begleitet.

Aber das war ein klassisches Theater, kein Figurentheater?

Genau. ›Die Schotte‹ ist ein Kinder- und Jugendtheater, in dem Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene auf einer semiprofessionellen Bühne für ein breites Publikum spielen. Das Theater hat viele Preise gewonnen und war für mich nicht nur eine Theaterschule, sondern auch eine Lebensschule. In einem geschützten Rahmen konnte man

sich ausprobieren und herausfinden, was einen interessiert und antreibt. Damals war mir noch gar nicht bewusst, dass ich irgendwann Holz und Theater miteinander verbinden würde.

Wie verlief Ihr weiterer Weg?

Nach meinem Abitur habe ich eine Ausbildung zum Möbeltischler gemacht. Dabei habe ich viel über das Material Holz gelernt, aber auch über präzises und maßgenaues Arbeiten sowie verschiedene Holzverbindungen. Diese Kenntnisse sind mir bis heute nützlich. Doch die moderne Möbeltischlerei mit ihrer maschinellen Arbeit und den teilweise industriellen Werkstoffen war auf Dauer nichts für mich. Ich wollte etwas anderes machen und habe mich umgeschaut, wie ich meine Leidenschaft für Holz und Theater miteinander verbinden könnte. Ein Schlüsselmoment während meiner Suche war der Besuch einer Ausstellung mit Theaterfiguren. Diese waren von Anne Frank, einer sehr talentierten Puppenspielerin, Regisseurin und auch Ausstatterin hier am Erfurter Puppentheater, entworfen und von Udo Schneeweiß geschnitzt worden. Die Arbeit dieser beiden Personen hat mich tief beeindruckt. Ich habe mich danach zweimal an der Kunstakademie in Dresden beworben – zuerst für Bildhauerei und später für Bühnenplastik. In Vorbereitung auf das Studium absolvierte ich ein neunmonatiges Praktikum bei Roland Teichmann in der Werkstatt des Dresdner Puppentheaters. Hier wurde mir endgültig klar, dass ich meine Berufung gefunden hatte. Leider wurde ich an der Kunstakademie beide Male abgelehnt. Das ist bei Kunststudiengängen nicht ungewöhnlich, da oft mehrere Bewerbungen und Anpassungen der Mappe nötig sind.

Martin Gobsch in seiner Werkstatt auf der Erfurter Krämerbrücke, in Arbeit ist der Meister aus der Inszenierung ›Krabat‹ am Theater Waidpeicher, Erfurt



Das war sicherlich eine Enttäuschung. Trotzdem haben Sie Ihren Weg ins Puppentheater gefunden?

Ja, aber zum Glück habe ich kurz darauf erfahren, dass man Bühnenplastiker nicht nur studieren, sondern auch als Beruf erlernen kann. Mit viel Überzeugungsarbeit gelang es mir, dass das Erfurter Puppentheater für mich eine Ausbildungsstelle eingerichtet hat. Dort habe ich sieben Jahre lang direkt mit Udo Schneeweiß zusammengearbeitet und unglaublich viel gelernt. Er ist ein großartiger Puppenschnitzer, und diese Zeit war für mich prägend.

Welche Arten von Figuren stellen Sie heute her?

Das ist ganz unterschiedlich. Ich fertige klassische Marionetten, Handpuppen, Stabfiguren und Mischformen. Oft baue ich auch Figuren mit mechanischen Besonderheiten. Besonders spannend finde ich mechanische Figurenautomaten, wie man sie hier in Erfurt auf der Krämerbrücke oder im Literaturmuseum in Heilbad Heiligenstadt sehen kann. Meine Arbeit bietet mir die Möglichkeit, verschiedene Techniken und Ideen zu verbinden.

Das Puppentheater hat eine lange Tradition. Wie hat sich diese Kunstform in den letzten Jahren verändert?

Wie alle Kunstformen entwickelt sich auch das Puppentheater stets weiter. Moderne Medien wie Videosequenzen oder Live-Kameras werden zunehmend eingesetzt. Persönlich bevorzuge ich die analoge Theatererfahrung und setze auf die Magie, die entsteht, wenn etwas live auf der Bühne geschieht. Viele Inszenierungen setzen heute auf eine offene Spielweise, bei der Puppenspieler sichtbar auf

der Bühne agieren und teils auch als Schauspieler auftreten. Ich finde aber auch das traditionelle Spiel, bei dem Puppenspieler im Verborgenen agieren, faszinierend. Manchmal werden auch unterschiedliche Spielarten miteinander kombiniert. Das bedeutet aber auch, dass ich manche Charaktere in mehreren Figurenarten herstellen muss.

Wie muss ich mir das vorstellen?

Jede Spielweise im Puppentheater hat ihre eigene erzählerische Kraft, die sich für bestimmte Szenen besonders eignet. Wenn beispielsweise eine Sequenz weniger ausführlich erzählt werden soll, aber dennoch stattfinden muss, damit die Geschichte Sinn ergibt, bietet es sich an, diese mit Flachfiguren darzustellen – sei es als Schattentheater oder mit zweidimensional bemalten Figuren im Hintergrund. Handpuppen hingegen haben eine völlig andere Dynamik: Sie bringen durch ihre verschobene Anatomie Witz und Schnelligkeit ins Spiel. Marionetten hingegen, die oft anatomisch genauer gearbeitet sind, wirken durch ihre Eleganz und Präzision besonders ansprechend, bringen aber auch eine gewisse Langsamkeit mit sich und sind in der Inszenierung deutlich aufwendiger. Jede Figurenart hat ihre Spielweise und ihre Stärken, die für bestimmte Szenen optimal genutzt werden können. Natürlich ist die Figurenart eine sehr grundsätzliche Entscheidung und muss daher vorab besprochen werden.



Wie gehen Sie an die Gestaltung Ihrer Figuren heran?

In der Regel bekomme ich von einem Puppentheater einen Auftrag für ein bestimmtes Stück. Zuerst lese ich das Stück, dann oft auch Begleitliteratur, und lasse dabei die Bilder in meinem Kopf entstehen. Dann fertige ich Skizzen von den Figuren an. Auch technische Zeichnungen, die die mechanischen Details beinhalten, stehen ganz am Anfang. Hier hilft mir meine Tischlerausbildung sehr, da ich das technische Zeichnen dort gelernt habe. Anschließend gibt es Gespräche mit Regisseuren und Puppenspielern, um die Entwürfe zu finalisieren. Erst wenn alles klar ist – Größe, Spieltechnik und Design –, beginne ich mit der eigentlichen Arbeit, dem Schnitzen und Bauen.

Wie viel Zeit benötigen Sie für eine Figur?

Das hängt von der Größe, Spieltechnik und dem Charakter der Figur ab. Figuren mit starken, klaren Ausdrucksmerkmalen wie Bösewichte lassen sich oft schneller gestalten, da sie einen eindeutigen Charakter haben. Hauptfiguren, die im Lauf der Geschichte eine Entwicklung durchmachen, sind anspruchsvoller. Sie müssen mit einem statischen Gesicht verschiedene Emotionen und eine Entwicklung ihrer Persönlichkeit ausdrücken können, was sehr viel Feingefühl bei der Herstellung und im Design erfordert.

Oben links:

Am Zeichenbrett entsteht der Wassermann für die Inszenierung ›Rusalka‹ an der Marionettenoper Lindau (Bodensee)

Oben:

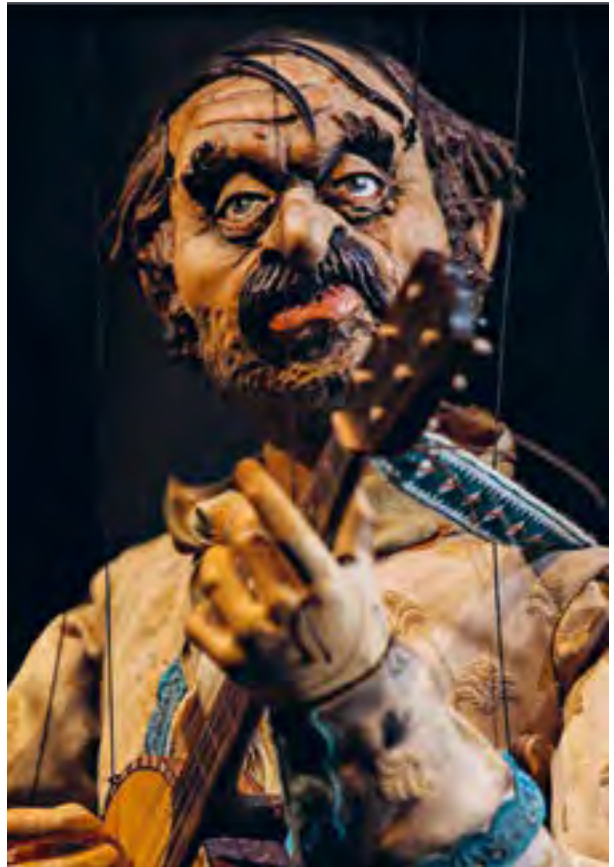
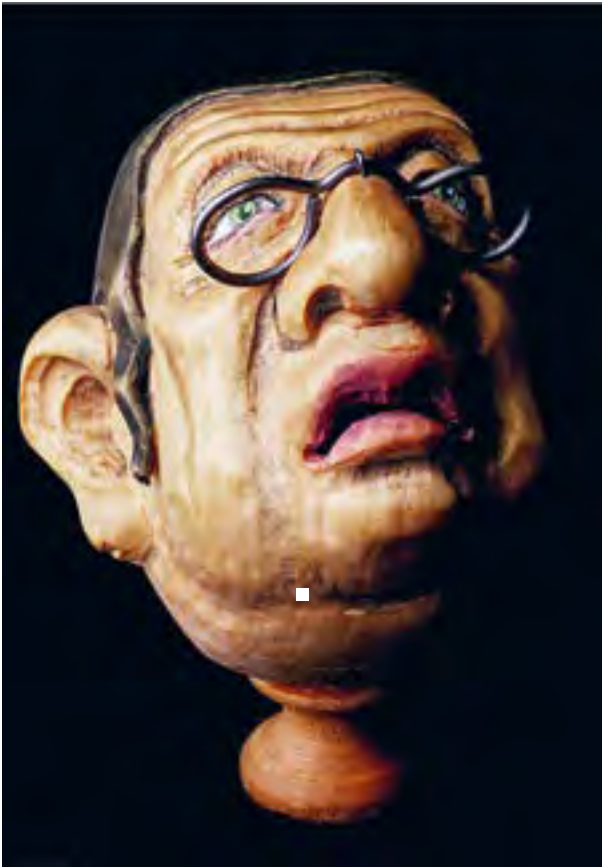
Handpuppenköpfe für die Inszenierung ›Krabat‹ am Theater Waidpeicher, Erfurt

Eine Puppe besteht ja nicht nur aus Holz, Gelenken und Unterbau, sondern wird auch bemalt und trägt Kleidung. Übernehmen Sie diese Arbeiten selbst?

Die Bemalung mache ich in der Regel selbst. Es gab aber auch schon Fälle, in denen der Auftraggeber oder jemand anderes die Bemalung übernommen hat. Bei den Kostümen ist es meistens so, dass ich diese in Auftrag gebe. Mit textilen Materialien zu arbeiten, Schnitte zu erstellen und die Kleidung so anzupassen, dass sie den Figuren wirklich perfekt passt, ist ein ganz eigenes Handwerk. Das ist richtige Schneiderarbeit, und die traue ich mir nicht zu. Meistens zeichne ich die Entwürfe und gebe sie dann an professionelle Schneider weiter.

Dabei entstehen sicher langjährige Kooperationen, oder?

Absolut. Ein gutes Beispiel ist die Marionettenoper in Lindau am Bodensee, mit der ich immer wieder gerne zusammenarbeite. Dort werden oft aufwendige Kostüme benötigt, die Bernhard Leismüller anfertigt. Bei der aktuellen Inszenierung ›Rusalka‹ bemalt er sogar die Figuren selbst. Es ist für mich immer spannend zu sehen, wie andere an solche Aufgaben herangehen, und ich lerne dabei ständig dazu. Ich empfinde die Zusammenarbeit immer als große Bereicherung, weil es meinen eigenen gestalterischen Horizont erweitert. Besonders bei der Bemalung schaue ich mir gerne an, wie andere Künstler arbeiten.



Sie haben die Bühne in Lindau erwähnt. An welchen anderen Orten kann man Ihre Arbeit sehen?

Hier in Erfurt, am Theater Waidspeicher, läuft aktuell ›Krabat‹ nach Ottfried Preußler. Hierfür fertigte ich nicht nur die Figuren, sondern entwarf auch das umfangreiche Bühnenbild. Dann gibt es nördlich von Berlin ein kleines Theater auf dem Land, das Feuerwehrhaustheater in Börnicke. Es ist ein kleiner Familienbetrieb, und ich habe kürzlich Figuren für deren Inszenierung von ›Mary Poppins‹ gebaut. Leider habe ich das Stück noch nicht gesehen, möchte mir das aber unbedingt anschauen. Das Theater wird von meiner ehemaligen Zeichenlehrerin Gabriele Koch betrieben, die dort meist als Solistin auftritt. Es ist ein sehr idyllischer Ort und wirklich ein Geheimtipp. Ein weiteres Beispiel ist das Literaturmuseum in Heiligenbad Heiligenstadt, das ich schon erwähnte. Es ist zwar kein Puppentheater, aber dort wird ein mechanisches Theater gezeigt, das ich gestaltet habe. Die Meininger Inszenierung ›Schneekönigin‹ wird noch vereinzelt in Ilmenau-Roda (TAB-Figurentheater) gespielt. Viele meiner Arbeiten, wie die Figuren für das Puppentheater in Zwickau, sind inzwischen abgespielt. Allerdings könnte es sein, dass ihre Inszenierung der ›Schneekönigin‹ noch läuft – das lese ich gelegentlich.

Das Münchener Stadtmuseum hat eine große Sammlung an Puppen und Marionetten aus unterschiedlichen Zeiten. Wie fühlt es sich für Sie an, zu wissen, dass Ihre ›Kinder‹ in verschiedenen Häusern darauf warten, wiederentdeckt oder neu inszeniert zu werden?

Das ist natürlich ein schönes Gefühl. Ich hoffe immer, dass die Figuren nicht jahrelang in einer Kiste verstauben, sondern dass die Theater sie zu besonderen Anlässen wie einem Tag der offenen Tür oder einer anderen Veranstaltung wieder hervorholen. Manchmal werden sie auch in Museen ausgestellt, was ebenfalls etwas Besonderes ist, da sie dort einen Platz finden, an dem sie gesehen werden. Aber das Beste ist natürlich, wenn sie gespielt werden. Dafür wurden sie gemacht, und auf der Bühne kommen sie am besten zur Geltung.

Oben links:

Chronist (Handpuppenkopf) aus der Inszenierung ›Gloriosa‹ von Anette Seibt, Erfurt

Oben rechts:

Ein Straßenmusiker aus der Inszenierung ›Der Barbier von Sevilla‹ an der Marionettenoper Lindau (Bodensee), Größe ca. 70 cm

Unten:

Nixe aus der Inszenierung ›Tropfengeflüster‹ für das freie Ensemble ›die exen‹, Größe ca. 40 cm

Sie haben Ihre Werkstatt auf einer der bekanntesten Brücken Deutschlands, der Krämerbrücke in Erfurt. Wie ist es für Sie, an so einem exponierten Ort zu arbeiten?

Das hat natürlich Licht- und Schattenseiten. Ich habe mir diesen Ort bewusst ausgesucht und fühle mich hier insgesamt sehr wohl. Es ist ein inspirierender Platz, und ich genieße es, hier zu sein. Gleichzeitig bringt die Öffentlichkeit auch Herausforderungen mit sich, besonders während der Arbeit. Es kommt häufig vor, dass jemand herinkommt, Fragen stellt oder mir bei der Arbeit zuschaut. Aber ich habe mich bewusst darauf eingelassen, weil ich selbst von Werkstätten und schöpferischen Orten fasziniert bin. Solche Orte werden leider immer seltener, und ich möchte ein Stück davon bewahren und zeigen. Ich bin eigentlich kein missionarischer Mensch, aber ich hoffe, dass junge Leute, die meine Werkstatt sehen, denken: ›Wow, verrückt, was man alles machen kann.‹ Ich bin sehr dankbar, dass ich durch meine Zeit im Kinder- und Jugendtheater gelernt habe, meinen Leidenschaften und Begeisterungen zu vertrauen. Ich bin unglaublich dankbar, dass ich mit einer Idee, die anfangs fast weltfremd schien, so erfolgreich sein konnte. Mir ist es wichtig, anderen zu zeigen, dass es sich lohnt, seinen Interessen zu folgen, auch wenn sie erst einmal ungewöhnlich erscheinen. Wenn man für etwas brennt und sich vorstellen kann, sein Leben damit zu verbringen, entwickelt man eine Qualität, die einzigartig ist.

Ähnlich wie Sie wollen wir mit der EXEMPLAmünchen unser Publikum für das gestaltende Handwerk begeistern. Was können Besucherinnen und Besucher der EXEMPLAmünchen von Ihnen erwarten?

Wir zeigen Figuren aus drei verschiedenen Theatern. Von der Lindauer Marionettenoper präsentieren wir Marionetten aus ›Der Barbier von Sevilla‹. Vom Erfurter Puppentheater gibt es Figuren aus ›Moby Dick‹, darunter den Kapitän Ahab und Queequeg, sowie eine mechanische Figur aus ›Der kleine Muck‹. Vom Puppentheater in Zwickau zeigen wir Figuren aus ›Ente, Tod und Tulpe‹. Außerdem werde ich vor Ort an einem Auftrag für den Puppenspieler Heinz Lauenburger arbeiten. Hierbei handelt es sich um Handpuppen für Wilhelm Hauffs ›Das kalte Herz‹.



Oben:
Titelfigur aus der Inszenierung
»Krabat« am Theater Waidspeicher (Erfurt),
Größe ca. 70 cm

Rechts:
Titelfigur aus der Inszenierung
»Die Schneekönigin« am Puppentheater
Meiningen, Größe ca. 1 m





Reviving Tradition in Contemporary Costume Design

Oriana Donati is a talented costume designer who merges historical authenticity with modern creativity. With roots in Vietnam, Italy, and France, her diverse heritage inspires her unique artistic vision. From her beginnings, influenced by her grandmother's sewing and her mother's high-fashion career, to her work with institutions like the Moulin Rouge and Opéra Garnier, Oriana has built a remarkable career.

Your journey as a tailor began with a passion inspired by your grandmother. What led you to choose this path?

My journey began in my childhood. I have always expressed myself through fabrics, threads, buttons, colours, and materials. My grandmother taught me how to sew, and my mother was a significant influence in my career. She was a former high fashion model, and her elegance and strength shaped my image of what a woman can be. She also nurtured my taste for fashion and instilled in me a deep appreciation for elegance and creativity.

Could you tell us more about your education and early career?

After a career change, I graduated as a technician in the show business, combining my passions for cinema and couture. I then earned a Diploma in Costume Crafts, which opened the door to incredible opportunities. I trained for a year at the Moulin Rouge and later worked at the Opéra Garnier, the Atelier Tiepolo in Venice, and on film and television productions like Benjamin Franklin for Apple TV and The Count of Monte Cristo, released in 2024.

Your origins span Asia and Italy, and now you are based in France. How has this rich heritage influenced your work?

I was born in Vietnam and adopted by French parents with Italian roots. Growing up near the Italian border, I was deeply influenced by Italian fashion and by my mother, who was an elegant and stylish woman. Before becoming a mother myself, I felt a strong need to reconnect with my Asian roots. They became a source of inspiration for my designs. My work reflects a blend of these influences.

You now have your own studio. How do these diverse cultural influences manifest in your creations?

My heritage influences my aesthetic and creative process in subtle yet significant ways, depending on what I am working on. With new creations my heritage is present in the fabrics I choose, the cuts I design, and the overall harmony. My focus is on creating garments that are both timeless and modern, reflecting a fusion of tradition and innovation. When working on historic garments, I focus on their tradition and my heritage is of course less visible.

At EXEMPLAmünchen, you will present a men's jacket called ›Chuppen‹ and an 1860 evening dress. Could you tell us more about these two pieces and their inspiration?

The ›Chuppen‹ jacket is deeply rooted in Breton culture, which is known for its strong traditions. I designed it for a friend who is a traditional musician, playing the uilleann pipes. Breton costumes are typically black and white, but I wanted to reinterpret this with different colours and contemporary touches, while preserving the traditional cuts. The result is a piece that feels both modern and respectful of its heritage, specifically from the Poher region in Brittany. As for the 1860 evening dress, it is a faithful historical reproduction, complete with the undergarments of the period, including a crinoline and corset. The cut is identical to the original 19th-century design, but I incorporated modern embroidery and textural elements inspired by the theme of absence. This dress serves as a poignant reflection on the passage of time, like a fading memory of the past. It merges historical accuracy with a contemporary narrative, creating a bridge between tradition and modern artistic expression.

How do you approach such detailed and specialised work?

Historical costume-making is a meticulous process. I rely on books, museum collections, and historical paintings to understand how garments were made and worn. Many historians and costume makers have recreated patterns, which are an invaluable resource. I often drape fabrics directly onto a mannequin to shape the garment, balancing aesthetic, and practical choices, especially when designing for film or theatre.

You work in film, theatre, and cabaret. What does your work typically involve, and who are your clients?

In my work, I often collaborate as part of a larger team, particularly in film productions. The team is typically lead by the costume designer, who works closely with the director to define the characters and establish the overall aesthetic of the film. The costume designer creates sketches, selects materials, and oversees the vision for the costumes. Next in line are the workshop chiefs who specialise in specific areas – one for women's costumes, one for men's – since the cuts and techniques vary significantly. The workshop chiefs then manage their teams. My role is often focusing on assembling and sewing costumes according to the designer's vision. This team approach is similar in theatre and long-running productions, such as the Moulin Rouge, where costumes are reproduced consistently over the years due to the physical demands of performances. For me, working across cinema, theatre, opera, and cabaret involves adapting to different workflows. Sometimes, I work on location for film sets, crafting costumes for a specific production, while at other times, I work in my studio, creating bespoke pieces for clients or producing multiple costumes for a project. This flexibility allows me to balance the demands of various mediums while maintaining a high level of craftsmanship.

Thank you for sharing your inspiring story and insights into your work.

Thank you. It has been a pleasure to talk about my passion.









Münchener Kammerspiele

Theater der Stadt

Die Münchner Kammerspiele sind ein renommiertes und innovatives Theater mit drei Bühnen: dem Schauspielhaus (690 Plätze), der Therese-Giehse-Halle (250 Plätze) und dem Werkraum (134 Plätze). Als Eigenbetrieb der Stadt München sind sie eng mit der Otto-Falckenberg-Schule und der Schauburg verbunden, die als Ausbildungs- und Spielstätten eine zentrale Rolle spielen.

Mit 345 Mitarbeitenden, darunter 218 im technischen Bereich, sind die Kammerspiele ein bedeutender Arbeitgeber für Theaterberufe. In den hauseigenen Werkstätten – Kostüm- und Maskenwerkstatt, Malsaal, Theaterplastik, Tapeziererei, Schlosserei und Schreinerei – entstehen Bühnenbilder, Kostüme und technische Elemente mit höchster handwerklicher Präzision. Besonderen Wert legt das Haus auf die Ausbildung: Zwölf Auszubildende werden zurzeit in verschiedenen Berufen ausgebildet, wie zum Beispiel zur Fachkraft für Veranstaltungstechnik, Schneider:in, Schreiner:in oder Raumausstatter:in.

Hinter jeder Inszenierung steht ein eingespieltes Team aus verschiedenen Gewerken. Der Entstehungsprozess einer Inszenierung beginnt mit Konzeptionsgesprächen, gefolgt von Modell- und Bauproben. Nach der Werkstattabgabe werden Bühnenbilder, Requisiten und Kostüme gefertigt, bevor die technische Einrichtung erfolgt. Im anschließenden Probenprozess wird das Zusammenspiel von Schauspiel, Licht, Ton und Bühnenbild perfektioniert, bis schließlich die Premiere und die Vorstellungen stattfinden. Erst durch das perfekte Zusammenspiel von Kunst und Handwerk entsteht die finale Inszenierung. Die Münchner Kammerspiele stehen für künstlerische Exzellenz und lebendige Theaterarbeit, in der kreative Visionen und handwerkliches Können untrennbar miteinander verbunden sind.

Szene aus ›Der Sturm / Das Dämmern der Welt‹
von William Shakespeare und Werner Herzog









Hinter den Kulissen: Tapezierer

Tobias Herzog ist Abteilungsleiter der Tapeziererei an den Münchner Kammerspielen und ein echtes Multitalent im Raumausstatter-Handwerk. Seine berufliche Laufbahn begann mit einer Ausbildung, in der er die ganze Bandbreite des Berufsfeldes kennenlernte – von der klassischen Polsterei bis zur Arbeit für öffentliche Museen. Heute kombiniert er handwerkliche Präzision mit kreativer Problemlösung, um die visionären Bühnenbilder der Kammerspiele zum Leben zu erwecken.

Herr Herzog, wie sind Sie zu Ihrem Beruf gekommen?

Wie wahrscheinlich viele bin ich über meine Eltern zu meinem Beruf gekommen. Während meiner Schulzeit wurde nach und nach klar, dass ich handwerklich begabt bin. Meine Mutter meinte damals: ›Wie wäre es mit Raumausstatter. Das ist ja fast wie Innenarchitektur, nur handwerklich.‹ Daraufhin beschäftigte ich mich intensiver mit diesem Beruf. Ein Schnuppertag bei der Firma Buchele hat ausgereicht, um dort 2008 eine Lehre zum Raumausstatter zu beginnen.

Was genau lernt man in der Ausbildung zum Raumausstatter?

Ich hatte das große Glück, wirklich alle Facetten dieses Berufs kennenzulernen. Ich lernte die klassische und moderne Polsterei bis ins Detail. Bespannte Wände mit Stoff, sogar für Museen, und verlegte Bodenbeläge wie Teppich oder Linoleum. Auch Freihanddekorationen gehörten zu meiner Ausbildung. Besonders spannend waren die Arbeiten für größere Projekte, etwa in öffentlichen Museen. Auch die Montage war ein wichtiger Teil meiner Arbeit. Wir installierten beispielsweise komplexe Gardinensysteme, oft für sehr anspruchsvolle Kunden. Die Vielfalt hat mir an meinem Beruf schon immer enorm gefallen, und ich konnte von allem etwas mitnehmen.

Wie sind Sie an die Kammerspiele gekommen?

Nach fast acht Jahren bei meinem Ausbildungsbetrieb hatte ich das Gefühl, dass ich etwas Neues sehen und erleben wollte. Nach einem kurzen Zwischenstopp bei einem österreichischen Interieur-Designer fand ich zufällig eine Stellenausschreibung der Kammerspiele. Ich dachte mir: ›Das probierst du jetzt mal.‹ Und es hat tatsächlich geklappt! Das ist mittlerweile auch schon über acht Jahre her.

Herr Herzog, Sie sind inzwischen Abteilungsleiter an den Kammerspielen. Wie kam es dazu?

Im Juli 2022 legte ich in Mainburg erfolgreich meine Meisterprüfung ab. Seit März dieses Jahres bin ich Abteilungsleiter, da meine Vorgängerin in den Ruhestand ging. Ich habe mich auf die Stelle beworben, den Bewerbungsprozess durchlaufen, und letztlich hat man sich für mich entschieden. Seitdem leite ich die Abteilung Tapeziererei.

Was macht die Meisterprüfung im Raumausstatter-Handwerk aus?

Die Meisterprüfung schult nicht nur handwerkliche Fähigkeiten, sondern vermittelt auch wichtige Kenntnisse in der Büroarbeit, von der Buchhaltung bis hin zum Datenschutz. Darüber hinaus zeigt die Meisterprüfung, dass man sein Handwerk auf höchstem Niveau beherrscht. Natürlich gibt es Gesellen, die ebenfalls meisterlich arbeiten, aber die Prüfung bietet eine umfassende Vertiefung und schärft das Bewusstsein für Details, die im Arbeitsalltag oft untergehen.



**Wenn Sie auf Ihre Karriere zurückblicken:
Was waren Ihre persönlichen Highlights?**

Ein Highlight war für mich die Neubespannung der Alten Pinakothek in München während meiner Ausbildung. Das ist ein Auftrag, an den ich mich gerne erinnere. An den Kammerspielen war eines meiner Lieblingsprojekte das Stück ›WoW – Word on Wirecard‹. Es war sehr arbeitsintensiv, aber das Ergebnis war beeindruckend. Ein weiteres Highlight war ein Projekt, bei dem wir einen japanischen U-Bahnhof nachbauten. Dabei gestalteten wir Oberflächen, die wie Marmor wirkten, obwohl sie mit Kunstleder bezogen waren. Es ist faszinierend, wie man mit den verschiedensten Materialien eine perfekte Illusion schaffen kann.

**Als Handwerksmeister dürfen Sie nun selbst ausbilden.
Wie gestalten Sie die Ausbildung in Ihrer Abteilung?**

Für mich ist es wichtig, dass unsere Auszubildenden möglichst früh Selbstständigkeit entwickeln. Sie starten natürlich mit einfacheren Aufgaben, aber ich fördere sie gezielt, indem ich ihnen kleine Projekte anvertraue. Dabei lernen sie, selbstständig zu denken und eigene Lösungen zu finden. Ein Schwerpunkt in unserer Ausbildung liegt auf Dekorationen. Unsere Auszubildenden können nach ihrer Zeit bei uns perfekt nähen, tapezieren und klassisch polstern. Letztere handwerklichen Fähigkeiten liegen mir besonders am Herzen. In der Ausbildung gibt es aber auch Bereiche, die wir in unserer Abteilung nicht vollständig abdecken können. Die fachgerechte Verlegung von Böden und die dazugehörige Untergrundvorbereitung zum Beispiel kommen am Theater nur sehr selten vor. Damit unsere Auszubildenden diesen Bereich aber ebenfalls beherrschen, arbeiten wir mit anderen Raumausstattern zusammen. Dort lernen unsere Auszubildenden die notwendigen Techniken. So stellen wir sicher, dass sie ein umfassendes Wissen erhalten, wie es sich für das Raumausstattungs-Handwerk gehört.





Handwerk ist Vielfalt und Teamarbeit

Eliza Aistermann geht ihrer Leidenschaft für das Schreiner-Handwerk am Theater nach. An den Münchner Kammerspielen verbindet sie kreative Holzarbeiten mit den vielseitigen Anforderungen der Bühne.

Eliza Aistermann, Sie arbeiten aktuell an den Münchner Kammerspielen. In welchem Bereich sind Sie dort tätig?

Ich arbeite momentan in der Veranstaltungstechnik des Werkraums, der kleinsten Bühne der Münchner Kammerspiele. Unser Team ist recht durchmischt und die Aufgabenbereiche sind sehr vielfältig. Wir machen Beleuchtung, Bühnenaufbau und vieles mehr. Da ich eine Ausbildung in der Schreinerei gemacht habe, bringe ich dieses Wissen mit ein und unterstütze auch in der Holzwerkstatt. Im Prinzip mache ich ein bisschen von allem.

Ihre Ausbildung liegt noch nicht lange zurück.

Wie sind Sie damals dazu gekommen, sich am Theater zu bewerben?

Während meines Berufsgrundschuljahrs habe ich mich umgehört, wo ich mich bewerben könnte, und dabei schnell festgestellt, dass auch Theater Ausbildungsplätze anbieten. Das fand ich spannend und bewarb mich an verschiedenen Münchner Häusern – an der Staatsoper, dem Residenztheater und eben den Kammerspielen. Letztendlich haben mir die Kammerspiele am besten gefallen, und ich bin geblieben.

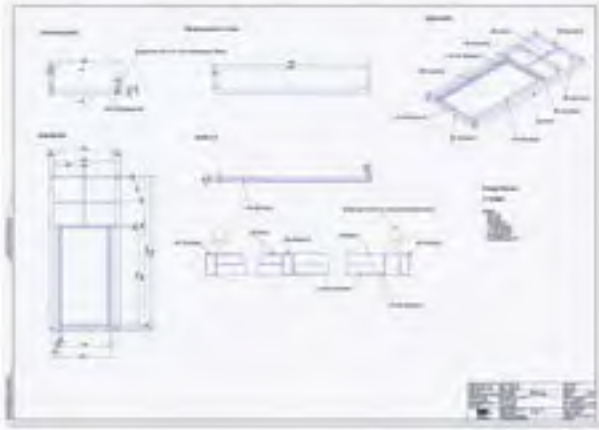
Was unterscheidet eine Schreiner-Ausbildung am Theater von der in einer klassischen Schreinerei?

Am Theater wird etwas anders gearbeitet. Die Konstruktion unserer Werkstücke ist anders, denn unsere Projekte sind meist Einzelanfertigungen und oft auch sehr speziell. Bühnenbildner:innen haben ganz eigene Vorstellungen, die es umzusetzen gilt. Die Arbeit am Theater erfordert

eine andere Denkweise als in einer klassischen Schreinerei. Wir arbeiten oft in Rahmenbauweise, bei der Stabilität und Leichtigkeit im Fokus stehen – zum Beispiel bei Bühnenwänden, die mit dünnem Sperrholz beplankt werden. Das unterscheidet sich sehr von Möbelkonstruktionen, die oft massiver sind. Während meiner Ausbildung habe ich natürlich gelernt, wie man stabile und funktionale Konstruktionen entwickelt. Am Theater war es dann spannend zu sehen, wie unterschiedlich die Anforderungen sein können: Manche Bauteile müssen extrem stabil sein, weil Schauspieler darauf klettern, springen, tanzen und singen, während andere einfach nur dekorativ sein müssen. Diese Vielseitigkeit hat meinen Blick erweitert, und ich habe gelernt, kreativ und pragmatisch zu denken, um Lösungen für jede spezifische Anforderung zu finden.

Gibt es ein Bühnenbild, das Ihnen besonders im Gedächtnis geblieben ist?

Mein erstes Bühnenbild war ein echtes Highlight. Es handelte sich um eine große Drehscheibe mit verschiedenen Elementen und Ebenen, auf denen man herumklettern konnte. Das war nicht nur spannend, sondern auch eine intensive Erfahrung, weil es ja mein erstes Projekt war. Ein weiteres besonderes Erlebnis war der Nachbau einer Berliner Kneipe. Die Bühne sah fast genauso aus wie das Original – das hat mich beeindruckt, weil wir diesen Raum von Grund auf erschaffen haben.



Wie sieht Ihre Werkstatt bei den Kammerspielen aus?

Unsere Werkstatt ist im Gebäude der Kammerspiele untergebracht, was kurze Wege mit sich bringt. Wir haben einen Bankraum direkt neben der großen Bühne des Schauspielhauses, wo wir an den Bühnenbildern arbeiten. Dort setzen wir alles, bevor es auf die Bühne geht, einmal zusammen, um sicherzugehen, dass es passt. Daneben gibt es einen Maschinenraum sowie eine weitere Werkstatt im Untergeschoss, wo unsere größeren Maschinen wie die CNC-Fräse und die Plattensäge stehen. Im Vergleich zu einer klassischen Schreinerei haben wir eher mehr Platz und sind maschinell sehr gut ausgestattet, was die Arbeit enorm erleichtert.

Was fasziniert Sie besonders an Ihrer Arbeit?

Am Handwerk generell fasziniert mich, dass man praktische Lösungen finden und Dinge selbst gestalten kann. Diese Fähigkeiten erleichtern einem das Leben ungemein und geben viel Selbstvertrauen. Am Theater begeistert mich die Zusammenarbeit mit so vielen unterschiedlichen Gewerken – Schreinerei, Beleuchtung, Bühnenmalerei und Technik. Alles greift ineinander, und gemeinsam schaffen wir etwas Neues, Großes. Diese Teamarbeit ist unglaublich bereichernd.

Welchen Rat würden Sie jungen Menschen geben, die überlegen, eine Ausbildung im Handwerk oder am Theater zu machen?

Ich kann es nur empfehlen. Eine Handwerksausbildung öffnet neue Perspektiven – nicht nur beruflich, sondern auch im Alltag. Man lernt, Probleme anzupacken und selbst Lösungen zu finden. Am Theater ist die Arbeit besonders abwechslungsreich und macht viel Spaß. Eine Ausbildung im Handwerk bietet eine tolle Möglichkeit, sich auszuprobieren und praktische Fähigkeiten zu erlernen.







Transformation durch Schmuck

Carina Shoshtary ist eine international anerkannte Schmuckkünstlerin, die sich intensiv mit dem Thema Transformation auseinandersetzt. Bekannt für ihre kunstvollen Masken und innovativen Designs, verbindet sie Schmuck, Kunst und Performance auf einzigartige Weise. In der EXEMPLA München beleuchtet Shoshtary die kraftvolle Rolle von Schmuck und Masken als Mittel der Verwandlung und des Ausdrucks – sowohl auf der Bühne als auch hinter den Kulissen.

Frau Shoshtary, wie sind Sie zum Schmuck gekommen?

Schon sehr früh war für mich klar, dass ich etwas Künstlerisch-Gestalterisches machen möchte. Zunächst dachte ich, ich würde den klassischen Weg gehen und Malerei an einer Kunstakademie studieren. Mir wurde jedoch geraten, zunächst eine Ausbildung oder ein längeres Praktikum zu machen. So stieß ich auf das Goldschmieden. Nach mehreren Praktika erhielt ich den Tipp, mir die Staatliche Berufsfachschule für Glas und Schmuck in Kaufbeuren-Neugablonz anzusehen. Bei einem Tag der offenen Tür besuchte ich die Schule und war sofort begeistert. Meine drei Jahre an der Berufsfachschule haben mir viele wichtige Grundlagen vermittelt. Mir wurde jedoch schnell klar, dass Metall nicht mein bevorzugtes Material ist. Ich habe zwar in der Folgezeit meine handwerklichen Fähigkeiten stark ausgebaut und viele Jahre lang für andere Goldschmiede gearbeitet, aber ich wollte etwas anderes machen, etwas, das nicht nur auf Metall basiert.

Bei Ihrem ersten Kontakt mit der Kunstakademie München hatten Sie also die dortige Schmuckklasse gar nicht im Blick?

Nein, tatsächlich nicht! Es war völlig außerhalb meines Radars, dass es dort eine Schmuckklasse gibt.

Sie sind dennoch dort gelandet. Wie haben Sie die Ausbildung in der Schmuckklasse im Vergleich zur Ausbildung in Neugablonz erlebt?

Ich sehe die Goldschmiedeausbildung in Neugablonz als Fundament meiner künstlerischen Arbeit. Mir wurde beigebracht, wie man mit Materialien umgeht, und handwerkliche Präzision vermittelt. Diese Kompetenz lässt sich später auch auf andere Materialien übertragen. Ohne diese Basis hätte mir an der Kunstakademie definitiv etwas gefehlt. Die beiden Ausbildungen unterscheiden sich jedoch grundlegend. In Neugablonz bekommt man sehr konkrete Aufgaben gestellt, wie zum Beispiel das Anfertigen einer Dose mit Scharnier. Man lernt spezifische Techniken Schritt für Schritt und arbeitet nach klaren Vorgaben. An der Kunstakademie hingegen ist man völlig frei, zumindest zu meiner Zeit war das so. Diese Freiheit kann beflügelnd, aber auch herausfordernd sein – wie ein leerer Raum, in dem man sich erst zurechtfinden und den man Stück für Stück füllen muss. Neben der wöchentlichen Klassenbesprechung gab es auch gemeinsame Projekte, wie die Jahresausstellung. Bei diesen Projekten konnte man viel lernen, insbesondere das Konzipieren von Ausstellungen.









Frau Shoshtary, Sie deuteten schon an, dass Sie heute nicht mehr mit Metall arbeiten. Wie sind Sie auf Ihr jetziges Material gekommen?

Mein aktuelles Hauptmaterial ist PLA, ein Biokunststoff, der auf Reis- und Maisstärke basiert. Er erlaubt mir, sehr frei und auch recht zügig zu arbeiten, was mir von Anfang an gut gefallen hat. Außerdem lässt sich PLA leicht mit anderen Materialien verbinden. Ich arbeite mit einem 3D-Stift, den man sich wie einen von Hand geführten 3D-Drucker vorstellen kann. Damit zeichne ich zunächst in der Fläche und forme die Stücke später durch Hitze in dreidimensionale Strukturen. Das Besondere an dieser Technik ist, dass ich sie beliebig oft wiederholen und dadurch ganz freie, fließende Formen gestalten kann. Diese Freiheit und die Leichtigkeit der Formgebung wären mit harten Materialien wie Metall nur schwer und mit viel größerem Aufwand erreichbar gewesen.

Wie sieht Ihr kreativer Prozess dabei aus? Fertigen Sie mit Skizzen, oder entstehen die Ideen direkt beim Arbeiten?

Früher habe ich viel gezeichnet, aber inzwischen arbeite ich meist direkt mit dem Material. Das funktioniert für mich einfach besser. Meine Inspiration kommt meist aus der Natur. Die Stücke, die entstehen, wirken oft wie eine Mischung aus natürlichen und künstlichen Elementen – fast wie eine neue Version der Natur, die in einer anderen Welt existieren könnte.

Sind Ihre Arbeiten immer Einzelstücke, oder gestalten Sie Serien oder Kollektionen?

Kollektionen im klassischen Sinne fertige ich nicht. Aber oft führt ein Stück zum nächsten. Während ich an einem Stück arbeite, entdecke ich Aspekte, die ich in der nächsten Arbeit ausprobieren möchte. Das schafft eine Art kontinuierliche Entwicklung.

Wenn man an Schmuck denkt, fallen einem in der Regel Ohrringe, Ketten oder Broschen ein.

Wie sind Sie auf das Thema Masken gekommen?

Bevor ich PLA als Material entdeckte, habe ich mich im Grunde genommen auf Kleinskulpturen fokussiert, die auch tragbar waren. Das Tragen der Objekte war eher ein sekundärer Gedanke. Mit der Zeit begann mich jedoch immer mehr zu interessieren, wie der Körper auf bestimmte Objekte reagiert. Was passiert, wenn man etwas trägt? Denn jedes Schmuckstück, jedes Kleidungsstück, jedes Accessoire bewirkt eine Transformation. Man verändert sich selbst und verschmilzt in gewisser Weise mit dem Objekt zu etwas Neuem. Diese Idee der Verwandlung ist für uns Menschen auch ein Kommunikationsmittel – wir setzen Schmuck und Kleidung gezielt ein, um Botschaften auszusenden. Die Maske ist dabei die Königsdisziplin. Es ist unmöglich, eine Maske aufzusetzen, ohne eine Veränderung zu durchlaufen und zu spüren – sowohl für sich selbst als auch in der Wahrnehmung der Außenwelt. Während meiner Recherche stieß ich auf unzählige spannende Ansätze. Viele zeitgenössische Künstler, und zwar aus ganz unterschiedlichen Bereichen, beschäftigen sich mit Masken. Darunter sind nicht nur Bühnen- oder Kostümbildner, sondern auch Make-up-Künstler, Bildhauer, Fotografen und natürlich Schmuckkünstler wie ich. Diese Vielfalt fand ich unglaublich spannend.

Wie wurde aus diesem Interesse eine solch reiche Schaffensphase?

Covid hat vieles verändert und in meinem Fall auch Positives ermöglicht. Denn ich konnte mich, dank einer Projektförderung durch die Landeshauptstadt München, ganz auf die Arbeit mit Masken konzentrieren. Um meine Arbeiten trotz geschlossener Galerien sichtbar zu machen, nutzte ich verstärkt Instagram. Interessanterweise erhielt ich über die Plattform immer mehr Anfragen von Modemagazinen, Musikern und Performance-Künstlern, die meine Masken in ihren Projekten einsetzen wollten. Das war für mich eine ganz neue Erfahrung. Denn vor der Pandemie habe ich meine Schmuckstücke an Galerien geliefert und selten mitbekommen, wer sie kauft, geschweige denn, wie sie danach weiterleben und getragen werden. Mit den Masken war das nun anders. Ich konnte aktiv miterleben, wie sie andere in ihre Arbeit integrierten.

Auf Instagram präsentieren Sie Ihre Arbeiten, aber wie entwickelt sich daraus ein gemeinsames Projekt?

Das ist unterschiedlich. Meistens erhalte ich eine Nachricht, in der ein Projekt vorgestellt wird. Für mich sind nur Projekte interessant, bei denen ich das Gefühl habe, dass etwas Spannendes und Neues aus der Verbindung der kreativen Welten entstehen könnte. Wenn ich merke, dass es nicht passt – zum Beispiel, wenn mich die Musik oder der künstlerische Ansatz nicht anspricht –, lehne ich ab. Das beste Zeichen ist, wenn es mich gleich in den Fingerspitzen kribbelt. Dann setzen wir uns zusammen und besprechen die Details. Ein Beispiel für eine solche Zusammenarbeit ist die Kooperation mit Chelsea Jean Lamm, die auch auf der EXMEPLA München ausstellt. Gemeinsam haben wir z. B. ein Outfit für eine Dragqueen gestaltet. Jede Zusammenarbeit ist einzigartig und bringt ihre eigenen Herausforderungen mit sich. Dabei bleibe ich aber immer meiner Ästhetik und meiner künstlerischen Linie treu.

Gab es auch Projekte, bei denen Sie im Nachhinein gedacht haben, dass Sie sie besser hätten ablehnen sollen?

Ja, solche Fälle gab es. Manchmal merkt man erst während der Arbeit, dass das Projekt nicht so gut zu einem passt. Aber das ist Teil des Lernprozesses. Mittlerweile habe ich ein gutes Gespür dafür entwickelt, vorab zu entscheiden, ob eine Zusammenarbeit sinnvoll ist oder nicht.

Lassen Sie uns über Ihr Instagram-Projekt Fashion for Bank Robbers (@fashion_for_bank_robbers) sprechen. Haben Sie diesen Account ursprünglich für sich selbst gestartet, oder war es von Anfang an als öffentliches Projekt gedacht?

Vor Fashion for Bank Robbers hatte ich eine private Pinterest-Seite, auf der ich Fotos von Masken sammelte. Irgendwann sah ich mir diese Sammlung an und dachte: »Das

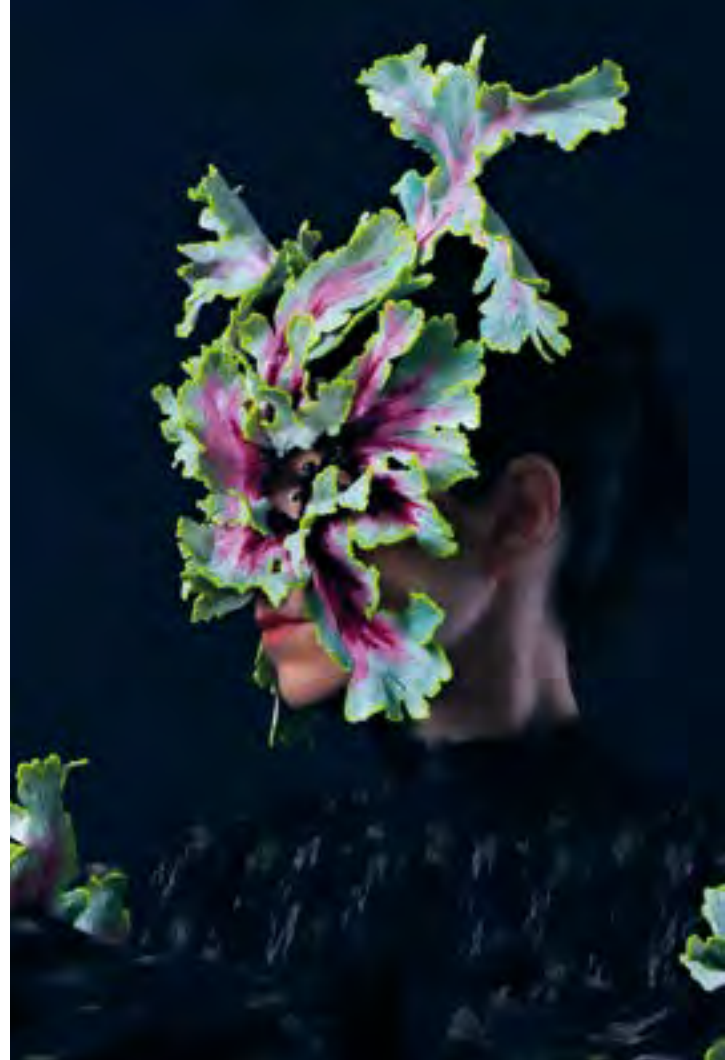
sind so viele inspirierende Objekte, Fotos und Projekte – es wäre schön, wenn das auch öffentlich zugänglich wäre.« 2018 startete ich dann den Instagram-Account Fashion for Bank Robbers mit dem Fokus auf zeitgenössische Masken. Die Resonanz war überwältigend. Der Account ist gerade in den ersten Monaten und Jahren sehr schnell gewachsen. Er traf anscheinend einen Nerv – sowohl in der Kunst- als auch in der Modewelt.

Wie betrachten Sie Fashion for Bank Robbers heute? Ist der Account mittlerweile ein fester Bestandteil Ihrer Arbeit oder eher ein Nebenprojekt?

Ich sehe den Account nicht wirklich als festen Teil meiner Profession, sondern eher als eine Plattform mit großem Potenzial, Künstler zu unterstützen. Auch ist der ursprüngliche Hype durch die veränderten Algorithmen etwas abgeflaut, dennoch kann die Seite immer noch als effektives Sprungbrett dienen. Viele aus der Kunst- und Modeszene folgen der Seite und suchen gezielt nach neuen Talenten oder besonderen Masken. Manchmal bekomme ich Nachrichten von Künstlern, die mir sagen, dass nach einem Post auf Fashion for Bank Robbers neue Möglichkeiten für sie entstanden sind. Und hin und wieder werde ich angeschrieben und gefragt, ob ich jemanden zu einem Thema und in einer Region empfehlen könnte, was eigentlich immer der Fall ist. Das ist für mich Motivation genug, die Plattform weiterzuführen. Allerdings poste ich heute viel weniger und nehme mir auch bewusst mal Pausen. Ich schätze es aber sehr, dass Fashion for Bank Robbers inzwischen wie eine Community funktioniert. Viele der Künstler lernte ich über die Jahre besser kennen, und aus einigen Kontakten sind Freundschaften entstanden. Das allein zeigt mir, wie wertvoll die Plattform ist.

Ihre Arbeiten wurden schon in den verschiedensten Kontexten eingesetzt. Gibt es besondere Projekte, die Ihnen persönlich sehr viel bedeutet haben oder als Highlights in Erinnerung geblieben sind?

Ein besonders bedeutendes Projekt war die Zusammenarbeit mit Björk, einer Künstlerin, die ich seit meiner Jugend bewundere. Sie war immer eine Art Muse für mich. Die Möglichkeit, an einem ihrer Projekte mitzuwirken, war für mich ein Traum, der in Erfüllung ging. Interessanterweise entstand die Zusammenarbeit über ein Paar Schuhe. Das einzige Paar Schuhe, das ich bis dato gemacht hatte! Zu sehen sind sie im Musikvideo »Sorrowful Soik«. Björk trägt darin ein Kleid von Iris van Herpen, eine Maske von James Merry und dazu meine Schuhe, während im Hintergrund ein Vulkan eruptiert. Ein geradezu ikonischer Björk-Moment!



Deutsches Theatermuseum



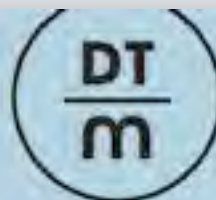
Das Deutsche Theatermuseum ist das Gedächtnis der flüchtigen Theaterkunst. Das theatrale Gedächtnis zu sammeln, zu bewahren und auszustellen und damit Theatergeschichte(n) als Kulturgeschichte(n) sichtbar zu machen und zur Diskussion zu stellen, dieser Aufgabe stellt sich das Deutsche Theatermuseum, zentral gelegen in den Arkaden des Münchner Hofgartens. In wechselnden Sonderausstellungen und durch die umfangreiche Sammlung lädt das Museum zur Auseinandersetzung mit und Beforschung von Theatergeschichte in ihrer regionalen, nationalen und internationalen Vernetzung ein.

Begründet wurde die Sammlung von der Schauspielerin Clara Ziegler, die 1909 ihre Villa am Englischen Garten, ihr beträchtliches, selbst erspieltes Vermögen und ihre eigene Sammlung an Theatralia zur Einrichtung eines Theatermuseums stiftete. Das Museum der Clara-Ziegler-Stiftung wurde am 24.6.1910 eröffnet. 1944 wurde die Villa ausgebombt, doch ca. 90% der Sammlungsbestände waren bereits ausgelagert. Verluste waren vor allem im Bestand der Plakate und Kritiken zu verzeichnen. 1953 konnte die Stiftung in den Galerietrakt am Hofgarten einziehen, wo das Deutsche Theatermuseum bis heute beheimatet ist. 1979 erhielt das Museum den Status eines selbstständigen staatlichen Museums und seinen namentlich institutionalisierten Ausstellung- und Sammlungsauftrag.

Heute umfasst die Sammlung des Deutschen Theatermuseums neben Kritiken und Programmheften über 250.000 grafische Blätter, die bis in die Zeit des Barock zurückreichen, ca. 400 Bühnenbildmodelle, ca. 500.000 Autografen und die weltweit größte Sammlung an Theaterfotografie mit annähernd 5 Millionen analogen Bildern. Die wertvollsten Bestände der Bibliothek reichen zurück bis in die Renaissance. Zahlreiche Vor- und Nachlässe werden bewahrt und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Deutsches Theatermuseum
Galeriestraße 4a
(Hofgartenarkaden)
80539 München
deutschestheatermuseum.de

Deutsches
Theatermuseum
München



17.10.2024 – 23.03.2025

deustchestheatermuseum.de

Raumerfahrung und Bühnentechnik eines verschwundenen Jugendstil-Kleinods

Mit der Ausstellung ›Kunst und Bühne. Spielorte des Münchner Jugendstils‹ beleuchtet das Deutsche Theatermuseum die Einflüsse der Jugendstil-Bewegung auf die Theaterästhetik. Für die Ausstellung entstand eine 3D-Modellierung des Münchner Künstler-Theaters, die auch auf der EXEMPLAmünchen spannende Einblicke in diese Reliefbühne bietet.



Links oben:

Situationsplan zum Ausstellungspark auf der Theresienhöhe, im Vordergrund die Bavaria mit Ruhmeshalle, rechts darüber das Münchner Künstler-Theater bei den Ausstellungshallen, Planpause, Farbstift, M 1 : 1000 Stadtbauamt, 1.1.1907, Nachlass Max Littmann

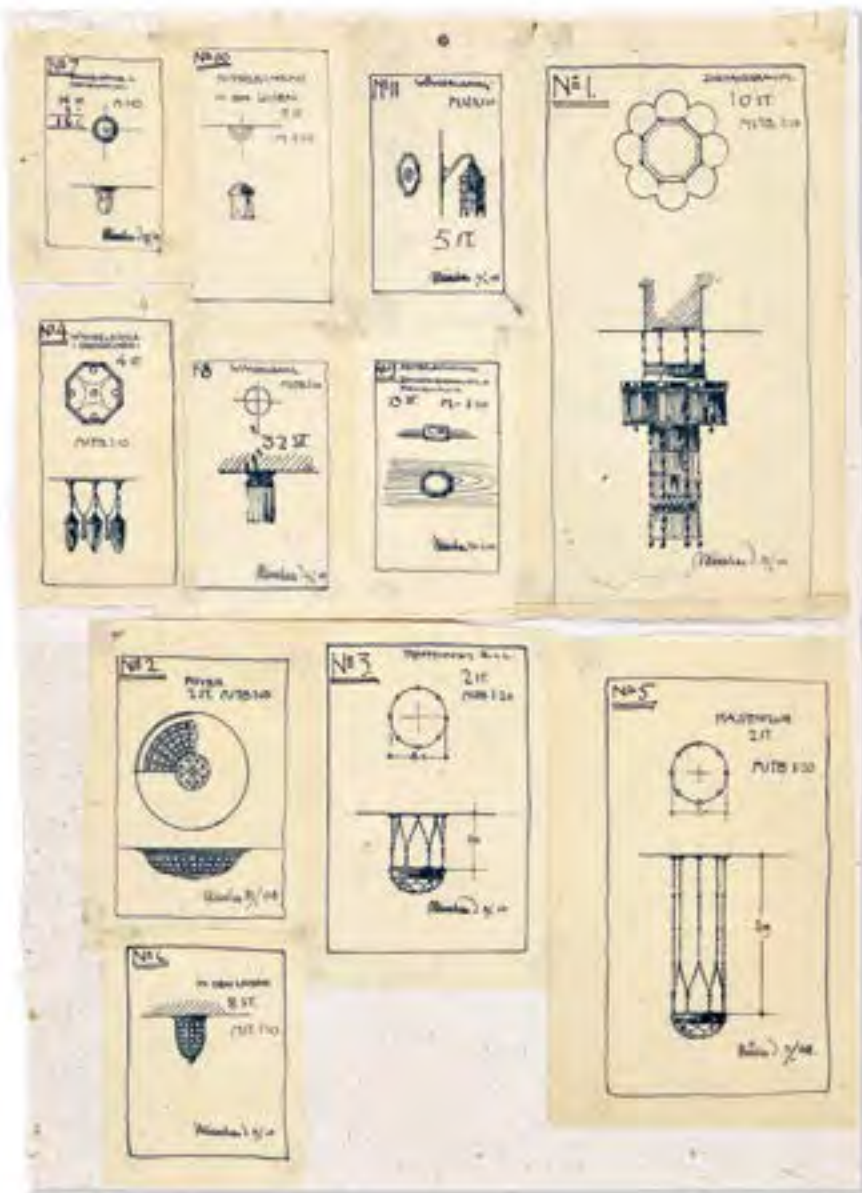
Oben:

Außenansicht Fassade Haupteingang des Münchner Künstler-Theaters, amtliche Postkarte, ›Farbenphotographie‹, 1910

Links unten:

Einladung der Vereinsmitglieder des Münchner Künstler-Theaters zu einer Versammlung, 1907, Nachlass Max Littmann

Zwischen 1908 und 1944 befand sich auf der Münchner Theresienhöhe mit dem Künstler-Theater ein einzigartiges Jugendstiltheater, das durch seine innovative Gestaltung und Bespielung faszinierte. Der Architekt Max Littmann (1862–1931), der nach der Jahrhundertwende durch zahlreiche Bauten privater Villen und Wohnhäuser, darunter prominente Geschäftsgebäude wie das Hofbräuhaus und das Prinzregententheater, in München bekannt geworden war, plante den von öffentlicher Hand geförderten Theaterbau für den ›Verein Münchner Künstler-Theater‹. Münchens prominenteste Vertreter aus Kunst, Kultur und Lehre waren Vereinsmitglieder, darunter Franz von Stuck, Adolf von Hildebrand, Friedrich August von Kaulbach und Richard Riemerschmid, neben dem federführenden Gründungsmitglied, dem Theaterreformer Georg Fuchs, dessen programmatisches Anliegen die Reform des Theaters mittels Verschränkung von Kunst und Bühne war. Die Errichtung des Theaters 1907–1908 im Rahmen der groß angelegten gewerblichen Leistungsschau München 1908 auf dem Ausstellungsgelände der Theresienwiese machte aus dem Gebäude zugleich ein Exponat. Bau, Ausstattung und Bühnenform wurden als Theater neuester Technik und Ästhetik exemplarisch gezeigt und vor Ort erprobt. Die Bauelemente, von der Stuhlreihe über die Beleuchtung bis hin zur Bühnentechnik, waren käuflich erwerbbar.





In Anlehnung an das bereits realisierte Prinzregententheater sah Architekt Littmann auch für das intimere Münchner Künstler-Theater einen amphitheatral angelegten, in seinen Sitzreihen ansteigenden Zuschauerraum vor, der von allen 642 Sitzplätzen beste Sicht und Akustik gewährte. Die Gestaltung des Innenraums ist fein abgestimmt: Die ornamentierte, durchlaufende Holzvertäfelung der Wandabwicklung erfährt durch neueste Beleuchtungstechnik der eigens entworfenen Leuchtkörper aus farbigem Glas und Metall glanzvolle Nobilitierung. Farbliche und geometrische Akzente kehren in textilen Sitzbespannungen, Lampenelementen und Vorhang wieder und rhythmisieren den Innenraum.

Links unten:
Margarethe von Brauchitsch, Entwurf
für den Hauptvorhang im Münchner Künstler-Theater,
Aquarell, 49,5 x 76,2 cm, 1908, Nachlass Max Littmann

Links oben:
Entwurfsskizzen der Decken und Wandlampen,
Münchner Künstler-Theater, Tuschezeichnungen,
31.1.1908 und 6.2.1908 [in Ausstellung],
Nachlass Max Littmann

Oben:
Modell des Künstler-Theaters,
Längsschnitt durch Zuschauerraum,
Orchestergraben und Bühne, diverse Edelhölzer,
80 x 53 x 165 cm, 1908, Nachlass Max Littmann

Die für Schauspiel und Spieloper ausgelegte Bühne statete er mit einem abdeckbaren, versenkten Orchestergraben und einem in seiner Größe variierbaren Proszenium aus. In Zusammenarbeit mit dem Maler Fritz Erler (1868–1940) gestaltete Littmann die sehr kurz angelegte Bühne. Die Spielfläche war (ohne Hinterbühne) nur 6 m tief. Hier kam mittels Bühnentechnik und Ästhetik die Idee der sogenannten Reliefbühne zur Erprobung: Neben mobilen, turmartigen Bauelementen gliederten mit Leinwand bespannte, von der Bühne zur Seite (nicht in einen Schnürboden nach oben!) ausfahrbare Rahmen den kurzen Bühnenraum. Ein durch starke Leuchtkörper erhellter Lichtraum entstand dahinter über einem tiefer liegenden Graben, der von einem horizontal von einer Seite zur anderen abrollbaren Prospekt (Wandelhorizont) begrenzt war. Während der Ausstellungszeit wurden im Sommer 1908 in einer ersten Spielzeit auf dieser neuartigen Bühne Aufführungen mit Bühnendekorationen und Kostümen von Fritz Erler, Julius Diez (1870–1957) oder Adolf Hengeler (1863–1927) auf der Reliefbühne des Münchner Künstler-Theaters gezeigt. Interessanterweise wurde das Theaterprojekt als gesamtbauliches Exponat größtenteils von den zuliefernden Künstlern, handwerklichen Betrieben und gewerblichen Firmen aus München und dem nahen Umland getragen, durch Arbeitsleistungen sowie Baumaterialien. Der Ausstellungskatalog nennt hier Marmorarbeiten der Vereinigten Marmorwerke Tegernsee, die elektrische Beleuchtungsanlage von AEG, München oder die Applikationsarbeiten und Stickereien der Vereinigten Münchner Werkstätten, welche unter vielen anderen genannten Handwerksbetrieben und Firmen zum Gesamtkunstwerk Münchner Künstler-Theater als Ausstellungsobjekt beitrugen.

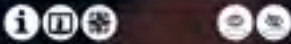
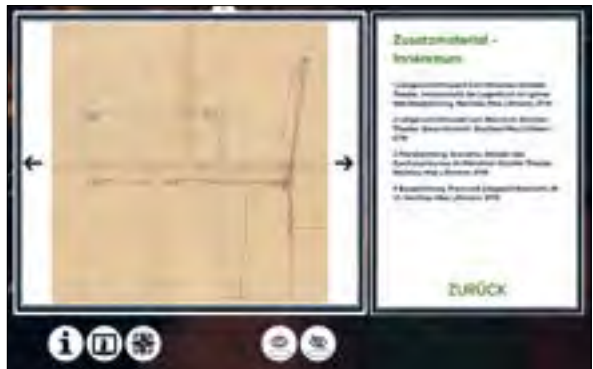
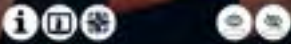
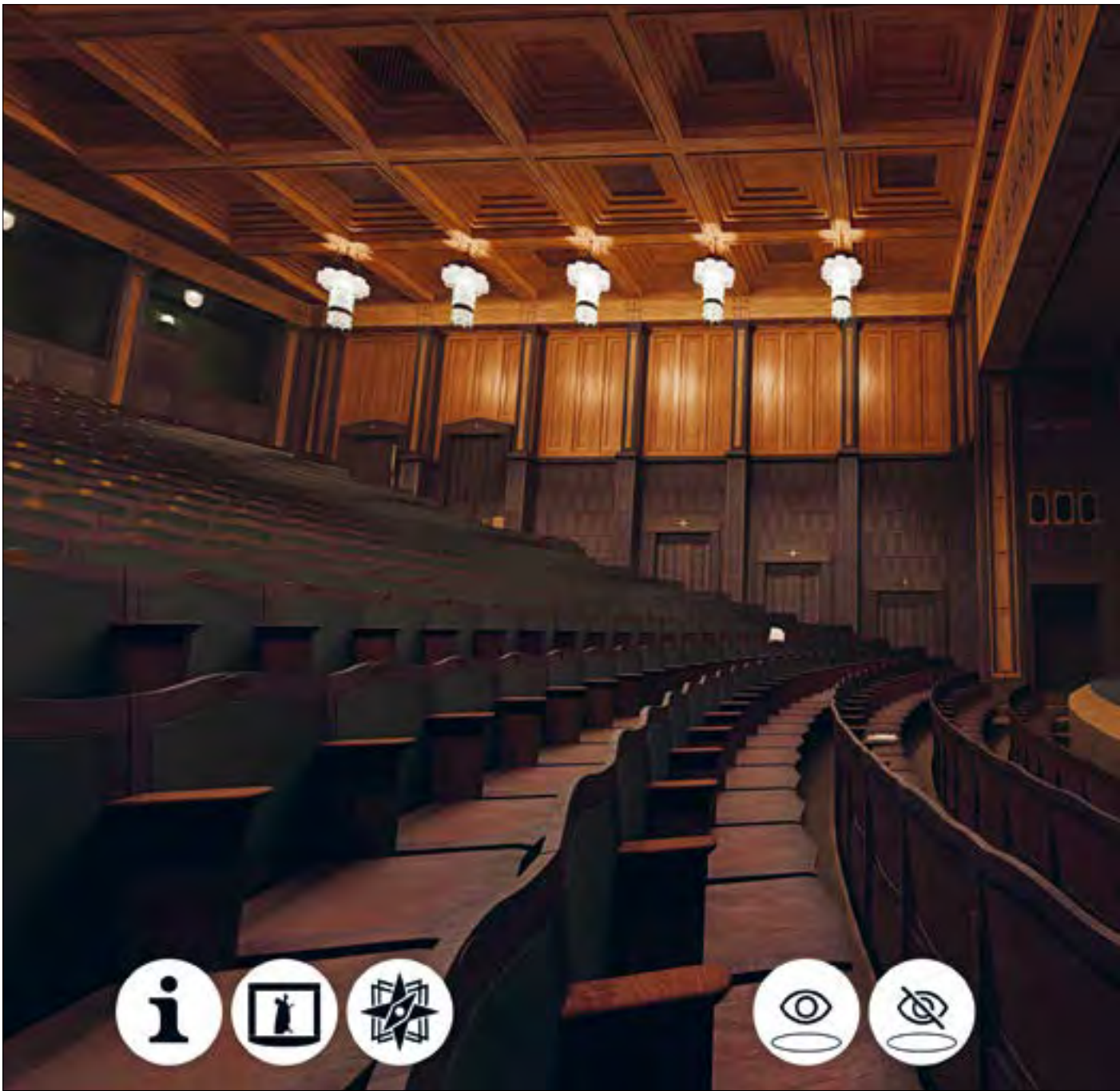


Das Deutsche Theatermuseum sammelt und bewahrt Objekte zur Geschichte des Theaters und seiner Gegenwart. In den Sammlungen des Deutschen Theatermuseums werden Zeichnungen, Planmaterialien, handschriftliche und gedruckte Archivalien und Dokumente, Fotografien und Programmzettel bewahrt, die die Geschichte dieses besonderen Baus bezeugen. Mittels modernster Technik wurde der 1944 vollständig vernichtete Theaterbau nun digital rekonstruiert und ist auf diese Weise wieder erlebbar.

Oben:
Rekonstruktionsmodell zur Reliefbühne, auf der Bühne vollständig stehendes Bild ›Marthens Garten‹ und seitlich ins Magazin ausgeschobene Dekorationsteile aus ›Faust‹ (Goethe), Eröffnungsaufführung, Münchner Künstler-Theater, 17.5.1908, 42,5 x 106,5 x 49 cm, Nachbau von Katharina Raif, 2016

Mitte:
Grundriss zur Bühne und Dekorationsmagazin, 1908, Nachlass Max Littmann

Rechts unten:
Max Littmann: Das Münchner Künstler-Theater. Ausgeführte Bauten. Heilmann & Littmann. München 1908, S. 37–38. Verzeichnis der an der Bauausführung beteiligten Firmen





Mit Hilfe von Originalplänen, Zeichnungen, Fotos und einem Modell aus dem Nachlass des Theaterarchitekten Max Littmann entstand in Zusammenarbeit mit dem Medienkünstler Merlin Stadler (*1990) eine detailgetreue 3D-Modellierung des Theaters. Die Rekonstruktion bietet beeindruckende 360-Grad-Panoramen des Zuschauer- raums, der Bühne und ihrer besonderen technischen Innovationen – von den prachtvollen Kronleuchtern bis zu den Logen wurde ein möglichst detailgetreues Abbild erzeugt, das die Materialität der Oberflächen, die räum- lichen Perspektiven und Beleuchtungseffekte zeigt. Zu- sätzlich wurden Szenen aus der Vorstellung von Goethes ›Faust‹, mit der am 17. Mai 1908 auf der Theresienhöhe das Theater eröffnet wurde, digital nachgestellt, um den inno- vativen Bühnenraum und die für ihre Zeit revolutionäre Bühnentechnik erlebbar zu machen. Als Entdeckungsfeld eröffnen sich für den interaktiv agierenden Anwen- dungsnutzer nun Möglichkeiten, neue Sichtweisen, verborgene Quellenmaterialien und zoombare Details kennen zu lernen. Darüber hinaus vermittelt die Anwendung wich- tige Funktionsweisen des Münchner Künstler-Theaters: Der Nutzer kann die besondere Wirkung der beleuchteten Reliefbühne bei sich öffnendem Vorhang erleben. Das in Höhe und Breite variierbare Bühnenportal verschiebt sich mit dem animierten Dekorationswechsel vor den Augen des Betrachters zu einem anderen Bildformat. Das rasche Ein- und Ausschleiben der fahrbaren Dekorationsma- gazin auf die Bühne wird als fließender Bildwechsel bei offenem Vorhang wahrnehmbar.

Oben:
Standbild aus der 3D-Anwendung, schräges Panorama des Zuschauerraumes mit Stuhlreihen, Deckenleuchter und der Bühne bei geschlossenem Vorhang

Unten links:
Standbild aus der 3D-Anwendung, herangezoomte Stuhlreihe mit einer Mappe, in der Zeichnungen und historische Fotos über das Icon mit der Lupe zu öffnen sind

Unten mittig:
Standbild aus der 3D-Anwendung mit geöffnetem Kommunikationsfenster zu einer der historischen Quellen (Konstruktionszeichnung zu einem Klappstuhl, M 1 : 1 (ID 313448)

Unten rechts:
Standbild aus der 3D-Anwendung, zum animierten Dekorationswechsel: halb zur Seite ausgefahrene Dekoration zum Bild ›Marthens Garten‹ aus ›Faust‹ (Goethe), Eröffnungsaufführung, Münchner Künstler-Theater, 17.5.1908





Ein historisches Theater erleben – eine digitale Rekonstruktion

Merlin Stadler hat das Münchner Künstler-Theater für das Deutsche Theatermuseum digital rekonstruiert. Mithilfe historischer Baupläne und viel Recherche entstand eine detailgetreue Nachbildung, die Vergangenheit erlebbar macht. Bald auch online verfügbar, zeigt das Projekt, wie Museen digitale Technologien für nachhaltige Vermittlung nutzen können.

Herr Stadler, wie kam es eigentlich zu dem Projekt der Digitalisierung des Münchner Künstler-Theaters?

Das Projekt begann mit der Frage, ob es möglich sei, die Bühne des Münchner Künstler-Theaters digital zu rekonstruieren. Der Kontakt kam zustande, als das Deutsche Theatermuseum (DTM) im Deutschen Museum nach Unterstützung für die Digitalisierung suchte. Meine Erfahrung aus einer früheren Tätigkeit als studentische Hilfskraft und einer Digital Residency im Deutschen Museum spielte dabei eine wichtige Rolle. Claus Henkensiefken, mit dem ich dort eng zusammengearbeitet hatte, empfahl mich, da ich bereits einen VR-Prototypen sowie eine digitale Ausstellung für das Museum entwickelt hatte. So nahm das Projekt seinen Anfang.

Wie würden Sie jemandem beschreiben, was die Digitalisierung des Münchner Künstler-Theaters alles umfasst?

Zunächst sollte nur die Bühne digitalisiert werden, doch während meiner Arbeit vor Ort im Depot des Deutschen Theatermuseums wurde schnell klar, dass es nicht bei der Bühne bleiben konnte. Im Depot wird neben Schrifttum und Planmaterialien zur Bauzeit auch ein beeindruckendes Querschnittsmodell des Künstler-Theaters aufbewahrt, das neben der Bühne auch den Zuschauerraum zeigt. Dabei wurde klar, dass auch der Innenraum entscheidend ist, um zu verstehen, wie sich das Theater als Ganzes angefühlt haben muss. Deshalb habe ich vorgeschlagen, nicht nur die Bühne, sondern auch den Zuschauerraum zu digitalisieren.

Wie definieren Sie das ›Umsetzen‹ in diesem Kontext?

›Umsetzen‹ bedeutet in diesem Fall, ein Gebäude, das physisch nicht mehr existiert, so detailgetreu wie möglich digital nachzubilden. Ziel war es, eine Art digitale Denkmalpflege zu betreiben, indem wir den Raum mithilfe der vorhandenen Daten so realistisch wie möglich rekonstruieren. Durch diese Nachbildung soll es Nutzer:innen der Applikation ermöglicht werden, das Theater und seinen Innenraum in digitaler Form erleben zu können, da das Theater 1944 zerstört wurde und daher physisch nicht mehr existiert.

Mit welcher Art von Information haben Sie bei der Erstellung gearbeitet?

Für die digitale Rekonstruktion waren Baupläne, einige wenige Fotoaufnahmen des Innenraums sowie beschreibende Textdokumente die zentrale Grundlage. Eine Herausforderung bestand darin, dass die Baupläne aus unterschiedlichen Zeitperioden stammten, sodass Planungsänderungen im Laufe der Bauzeit und Details berücksichtigt werden mussten. Manche Elemente waren auf älteren Plänen vorhanden, auf neueren hingegen nicht mehr. Der Nachbau erforderte daher eine ständige Abwägung: Welche Informationen sind für die Rekonstruktion stichhaltig, welchen Stand nehmen wir als Basis, und welche Bereiche lassen wir bewusst offen, da es keine tragfähigen Nachweise gibt? Dabei war es für die Rekonstruktion und Modellierung entscheidend, keine Ergänzungen aus der bloßen Vorstellung vorzunehmen, sondern die Leerstellen klar sichtbar zu belassen, um einer historischen Genauigkeit Rechnung zu tragen.

Wie muss man sich den digitalen Nachbau vorstellen?

Der digitale Nachbau ähnelt in gewisser Weise dem Kulissenbau im Theater. Wie bei Theaterkulissen wird nur das rekonstruiert, was direkt sichtbar ist. Beispielsweise wird eine Wand lediglich als Fläche dargestellt, ohne die Dicke oder die Rückseite zu berücksichtigen, da diese nicht benötigt wird. Beim digitalen Nachbau können wir jedoch weiter gehen und Eigenschaften wie Materialstrukturen und sogar deren Oberflächenwirkung unter unterschiedlichen Lichtverhältnissen mit einbeziehen. Grundsätzlich bleibt der Ansatz aber ähnlich reduziert wie beim Kulissenbau: Es wird ein visuell überzeugender Eindruck geschaffen, der sich auf das Wesentliche der visuellen Erscheinung konzentriert.

Wie sind Sie mit fehlenden Informationen umgegangen?

Die Vorgehensweise hing vom jeweiligen Fall ab. Ein Beispiel sind die Stickereien des Bühnenvorhangs: Wir hatten nur sehr wenige Informationen dazu. Wir entschieden uns daher, lediglich die erkennbaren Details nachzubilden und den Rest auszusparen oder aber als nicht definierte Fläche offen zu belassen und als solche kenntlich zu machen. Dennoch haben wir darauf hingewiesen, dass im Original weitere Stickereien vorhanden waren. Ein weiteres Beispiel ist der Orchestergraben. Glücklicherweise war dieser in den Bühnenbildern, die wir nachgebaut haben, geschlossen, sodass uns fehlende Details in diesem Fall nicht beeinträchtigten. Bei den flächigen Bühnenbildbauteilen (bemalte Leinwände auf Holzrahmen) hingegen, die auch im Original eine reduzierte malerische Bildsprache aufwiesen, konnten wir die motivischen Darstellungen relativ präzise rekonstruieren, ohne dass uns alle Materialdetails vollständig bekannt waren. Wichtig für den Nachbau war, immer klar zu kommunizieren, wo es Informationslücken gibt, anstatt spekulative Ergänzungen vorzunehmen.

Gibt es ein Detail, das Ihnen besonders Freude bereitet hat oder das im Nachbau besonders aufwendig war und viel Recherche erfordert hat?

Es gab mehrere Aspekte des Künstler-Theaters, die mehr Arbeit erforderten, als ich ursprünglich angenommen hatte. Zum Beispiel der Grundaufbau des Zuschauerraums. Auf den ersten Blick wirkt er relativ schlicht und zurückhaltend – man denkt vielleicht nicht sofort an ein Jugendstiltheater. Doch bei genauerer Betrachtung erkennt man, wie fein abgestimmt jedes Element gestaltet ist. Diese Harmonie war eine echte Herausforderung. Wenn ich bei der Nachbildung der Ornamente um nur ein paar Millimeter oder Zentimeter abwich – oft bedingt durch ungenaue Baupläne – passten ganze Bereiche nicht mehr zusammen. Es war einerseits frustrierend, weil ich vieles mehrfach anpassen musste, aber letztlich auch sehr befriedigend, das Ergebnis zu sehen. Ein weiteres faszinierendes Detail waren die Kronleuchter an der Decke. Es gab zehn Stück, die allerdings auf den historischen Fotos in ihren Details, ihrem Aufbau nur schwer erkennbar sind. Zusätz-

lich existieren Federzeichnungen zu den Leuchtkörpern, eine Art Grundentwurf ihrer Gestalt, die jedoch nicht zu allen Details eindeutig aufzeigen, wie sie in der Realität gebaut waren und aussahen. Wir hatten auch ein Querschnittsmodell, das die Kronleuchter in stark vereinfachter Form darstellte. Es war ein intensiver Rechercheprozess: Ich habe vergleichbare Modelle aus der Zeit untersucht und geprüft, ob sie beispielsweise oben, zur Decke hin abgedeckt waren. Dabei habe ich Fotos analysiert, auf denen die Leuchter im eingeschalteten Zustand zu sehen waren, um die Lichtverhältnisse nachzustellen. Es erforderte viele Anpassungen im 3D-Modell, doch das Ergebnis rechtfertigte den Aufwand. Diese Kronleuchter tragen entscheidend dazu bei, das Raumgefühl zu vermitteln, das die Menschen damals im Theater hatten.

Neben der Rekonstruktion des Raumes stellen Sie in der virtuellen Rekonstruktion auch Informationen bereit, die helfen, sich zu orientieren und das Gesehene einzuordnen. Wie lief die Zusammenarbeit mit dem Deutschen Theatermuseum in diesem Bereich?

Die Zusammenarbeit war sehr eng. Wir haben uns regelmäßig abgestimmt, welche Inhalte und Stationen für die Besucherinnen und Besucher besonders interessant sein könnten. Nachdem die Rekonstruktion des Innenraums abgeschlossen war, konnten wir gemeinsam entscheiden, an welchen Stellen Fokuspunkte gesetzt werden sollten. Zum Beispiel war schnell klar, dass die Logen besondere Perspektiven bieten, etwa einen Blick aus der Loge auf den Zuschauerraum. Durch meine Erfahrung aus dem Deutschen Museum war mir klar, dass das Zusatzmaterial und alle in der Rekonstruktion aufrufbaren Texte kurz und prägnant sein müssen. Die Informationen sollten leicht zugänglich sein und die Benutzung sich intuitiv erschließen.

Die Rekonstruktion des Künstler-Theaters wurde speziell für eine Ausstellung im Deutschen Theatermuseum konzipiert. Was passiert mit ihr, wenn die Ausstellung vorbei ist?

Derzeit arbeiten wir an einer Online-Version. Das Ziel ist, die Rekonstruktion langfristig zugänglich zu machen, sodass sie Teil des kontinuierlich zugreifbaren digitalen Angebots des Museums wird. Das digitale Künstler-Theater ist somit nicht nur ein temporäres Ausstellungsstück, vielmehr wird es möglich sein, es auf Heimrechnern oder Mobilgeräten zu betrachten. Diese langfristige Nutzung rechtfertigt auch den Entwicklungsaufwand, der ja durchaus kostspielig ist. Voraussichtlich wird die Online-Version bereits zur Ausstellung EXEMPLA München verfügbar sein.

Sie haben erwähnt, dass die digitale Rekonstruktion eine Art der digitalen Denkmalpflege ist. Wo sehen Sie weitere Einsatzmöglichkeiten, auch im Hinblick auf den Vermittlungsanspruch, den Sie verfolgen?

Die Herangehensweise bietet ein breites Spektrum an Anwendungsmöglichkeiten. In den letzten Jahren haben viele Museen begonnen, digitale Datensätze ihrer Sammlungen zu erstellen – etwa durch das Scannen von Objekten, die dann auf Plattformen wie Sketchfab zur Verfügung ge-

stellt werden. Diese Scans eignen sich hervorragend, um Objekte digital zugänglich zu machen, die im Museumsbetrieb oft nur schwer zu präsentieren sind. Ein Beispiel aus meiner Arbeit ist ein Projekt im Deutschen Museum, bei dem ich mich mit einer historischen Verschlüsselungsmaschine beschäftigt habe. Obwohl die Maschine in der Ausstellung selbst zu sehen war, bot die digitale Applikation die Möglichkeit einer viel tieferen Auseinandersetzung. Es ging dabei nicht nur um den technischen Aufbau, sondern auch um die historische Bedeutung, da die Maschine im Zentrum einer jahrzehntelangen Geheimdienstaffäre stand. Solche digitalen Anwendungen erlauben es, Themen zu vertiefen, die aufgrund von Platz- oder Budgetbeschränkungen in der physischen Ausstellung nicht darstellbar sind. Sie sind kosteneffizient und eröffnen neue Möglichkeiten, Sammlungen nachhaltig zu nutzen.

Das klingt nach einem spannenden Ansatz.

Haben Sie das Gefühl, dass Museen generell offen genug für die Integration digitaler Technologien sind?

Es ist ermutigend zu sehen, dass Museen sich zunehmend mit digitalen Technologien auseinandersetzen. Die Verbindung zwischen analogen und digitalen Ansätzen wird immer stärker, was ich für sehr wertvoll halte. Allerdings gibt es auch Herausforderungen. Digitale Projekte können je nach Komplexität äußerst kostenintensiv werden. Es

besteht zudem die Gefahr, dass Museen sich von optisch und technisch herausragenden Projektvorschlägen überzeugen lassen, die aber nur einen geringfügigen Mehrwert im Bereich der Vermittlung bieten, was die notwendigen Kosten nur bedingt rechtfertigt. Wichtig ist, dass Museen und technische Gestalter sich fragen: Warum nutzen wir diese Technologie? Welchen Mehrwert bietet sie im Vergleich zu anderen Medien? Für meine eigenen, freien und nicht auftragsveranlassten Arbeiten stelle ich mir diese Fragen regelmäßig. Die Technologie muss dem Ziel dienen, Inhalte zu vermitteln, die auf anderen Wegen nicht zugänglich wären. Das ist der entscheidende Punkt.

Arbeiten Sie aktuell an neuen Projekten?

Ja, ich arbeite derzeit an eigenen Projekten als freischaffender Künstler. Diese stehen weniger im Zusammenhang mit Museen, sondern haben eher meine persönlichen Interessen und Perspektiven im Fokus. Oft behandeln sie gesellschaftliche oder umweltbezogene Themen und haben daher einen vermittelnden Charakter, auch wenn sie freier gestaltet sind. Derzeit beschäftige ich mich insbesondere mit 3D-animierten Kurzfilmen und weiteren digitalen Projekten.



Fassadenstudien zum Münchner Künstler-Theater,
Bleistift- und Buntstiftzeichnung,
Architekt: Max Littmann, Atelier: Max Littmann,
dat. 28.6.1907 und 7.7.1907



Die faszinierende Welt des Papiertheaters

Forum Papiertheater

Einzelne kleine Haustheater aus Papier sind bereits aus dem 18. Jahrhundert überliefert, als sich in ganz Europa das Theater als neues Leitmedium durchzusetzen begann. Doch erst die Erfindungen von Lithographie und industrieller Papierherstellung um 1800 ermöglichten die massenhafte Verbreitung von gedruckten Bildern. In diesem Umfeld entstanden in England, Deutschland und Österreich ab 1810 erste Bilderbögen, auf denen die wichtigsten Akteure beliebter Theaterstücke abgebildet waren. Die zum Theaterspiel im Wohnzimmer nötigen Dekorationen und Bühnenportale (Proszenien) folgten schnell. Für das letzte Drittel des 19. Jahrhunderts können in fast allen Ländern Europas Verlage nachgewiesen werden, die Theater aus Papier anboten. Wichtig war zu dieser Zeit vor allem Dänemark, wo ab 1880 die Verleger Alfred Jacobsen und später Carl Aller das klassische Kulissentheater durch modernere Bühnenformen ergänzten.

Papiertheater in Deutschland endete 1921, als Jakob Ferdinand Schreiber in Esslingen seine Produktion von Theaterbögen einstellte. Wiederentdeckt wurde es erst in den 1970er Jahren, als Graphiksammler auf die schönen Bögen aufmerksam wurden und nach Kaufgelegenheiten und Informationen suchten.

Zum Glück war in England und Dänemark die Tradition nie ganz abgebrochen. In den Läden von Priors in Kopenhagen oder Pollock's in London wurden antiquarisch Papiertheaterbögen aus ganz Europa angeboten. Hier kaufte man nicht nur ›Originale‹, sondern auch preiswerte Reprints, die man zum Theaterspielen verwenden konnte. Mit dem Dansk Dukketeater Forening und der British Puppet and Toy Theatre Guild gab es dort Vereine, bei denen man sich über das Medium und die nötige Spielpraxis informieren konnte.



Im Rahmen der deutschen ›Papiertheater-Renaissance‹ entstanden ab 1978 erste Reprints historischer Bogen durch die m+n reprise in Hamburg, das Preetzer Papiertheatertreffen, das seit 1983 alljährlich Papiertheaterbühnen aus aller Welt präsentiert, sowie das heute in öffentlicher Hand befindliche Papiertheatermuseum in Hanau, das im Frühjahr 2025 nach völliger Neukonzeption wieder eröffnet.

Das Museum und der regelmäßige Papiertheater-Spielbetrieb waren die Keimzelle des 1992 gegründeten Vereins ›Forum Papiertheater Hanau e.V.‹. Ziel des Vereins ist es, das Papiertheater als ›Kulturgut zu bewahren, es an nachfolgende Generationen weiterzugeben‹ und ›das spielerische Können zu erarbeiten und weiterzuvermitteln‹ (Satzung, § 2). ›Papiertheater‹ wurde 2021 von der deutschen UNESCO-Kommission in das Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes aufgenommen.



Beadwork and Performance

Rasa Vilcinskaite is a self-taught artist and designer from Kaunas, Lithuania, specializing in bead embroidery, a meticulous craft combining art and fashion. Over the past 11 years, her work has evolved into a unique fusion of techniques and materials, resulting in intricate designs that have been showcased internationally, including notable TV-Productions like RuPaul's Drag Race.

The topic of EXEMPLAmünchen 2025 is ›World of Stage‹. How does your work relate to this theme?

My work has always been a blend of fashion and art, and I sometimes struggle to find the right niche for it. However, the stage, theatre, and film are areas where I feel my work naturally fits. Some time ago I created a commissioned piece for a theatre in Lithuania, but it wasn't something I actively sought out – it came about because people knew me and my work. I wasn't directly involved in the performance itself, just the creation of the pieces.

Your work was also featured on RuPaul's Drag Race. Can you tell me how this collaboration came about?

Similarly to my work for theatres, this opportunity arose also very naturally, as many other things in my career have. Someone reached out to me, having discovered my work, and invited me to collaborate. I hadn't specifically planned for my pieces to be featured in such a highly visible context, so it was a pleasant surprise to see my work in a show as iconic as RuPaul's Drag Race.

Would you say that this exposure helped open new doors for your work?

The visibility certainly helped showcase my work to a wider audience and brought attention. While I didn't immediately see major changes in my career trajectory, I might have received more inquiries and interest from stylists, photographers, and artists who appreciated my work. But it is hard to say that this show really opened any doors. I also want to mention that not all collaborations are positive experiences. Collaborations in the creative industry often have two sides – the inspiring and the challenging. It is of help if you can ask other people about their experiences with certain clients. After all it is business.

Let us talk more about your creative process. What inspires you, and how do you come up with the design for your pieces?

That's a question I get asked a lot, and my answer might seem simple – it just comes naturally. I believe we are deeply connected to everything around us: films, books, theatre and through social media and the internet with many other creatives. I don't consciously search for inspiration or analyse where my ideas come from; they simply emerge. My creative process is intuitive and fluid. I often start with a vague impression – an idea of colours or a rough shape – but the final design usually evolves into something entirely different. I don't begin with a concrete plan.

Can you explain the technique and materials you use in your work?

My primary technique is bead embroidery, where beads are stitched onto a base using transparent thread. I work with a variety of materials, including glass seed beads, pearls, coral, and occasionally gemstones. When starting a new piece, I explore my collection of around 200 kilograms of beads, selecting materials that I haven't used before or creating a colour palette that excites me. As I begin working, I let the process guide me. The design takes shape organically as I combine different colours, textures, and bead sizes. It often feels like the piece creates itself, with my hands following its lead.

You have 200 kilograms of beads? That's impressive! Can you tell me more about them—what types you use, where they come from, and the materials involved?

Most of the beads I use are glass seed beads, typically around 1 millimetre in size, sometimes slightly larger but rarely exceeding 2 millimetres. Some are even smaller than 1 millimetre. I source my materials from various places. Being from Kaunas, Lithuania, where bead embroidery is a popular craft, I have access to local shops that primarily sell beads made in the Czech Republic. Over the past 11 years, I've also collected beads during my travels, visiting bead shops wherever I go, and I have built a network of suppliers I return to frequently. While I primarily work with glass, I rarely use sequins or plastic elements. One of my pieces for the EXEMPLAmünchen exhibition incorporates some plastic elements, a rare but thoughtful exception in my work.

Your work is incredibly intricate.

How long are you working on your pieces?

It really depends on the size, the complexity, and the number of colours and shades involved. A completely new design can take anywhere from three to six weeks. Masks or larger pieces might take two to three months. For exhibitions, I sometimes replicate older works, but even then, I like to update or modify them to keep things fresh, which adds extra time and effort. But it's worth it to keep the work evolving.

Can you tell me a little about how you started your journey with beadwork? You mentioned you've been doing this for many years, but what initially drew you to it?

My start with beadwork is both sad and happy. I originally trained as a painter and was studying for my master's degree at the art academy in Kaunas, my hometown. During my last year of undergraduate studies, I found myself questioning the purpose of painting. I couldn't understand why I was doing it or why it mattered. Around the same time, I was also struggling with serious mental health issues, and I had to navigate through a really difficult time. One of the key turning points was while meeting with my best friend. She has always been creative and experimenting with crafts. On one of my visits, I discovered brooches made with soutache embroidery, a French technique that uses cotton and silk strips, often combined with beads, to decorate clothing. I immediately fell in love with the texture, the relief, and the vibrant colours. It was beautiful! I took two brooches home as gifts for my mother.







Soon after, I bought some materials and began working with this technique. I would work 10 to 12 hours a day, completely immersed in this new creative outlet. Over the course of one year working so intensely, I started to feel better. In many ways, this creative process saved my life. It gave me a new way to express myself and it felt even more authentic than painting ever did.

That's such a powerful story. How has your journey evolved since then?

It's been a mix of growth and challenges. In the early years, I was completely focused on mastering the technique. By around 2015, I felt I had reached a point where I could create anything I wanted with it. I produced some of my best work during that time, pieces I still love today. However, as my craft turned into a business, it became harder to maintain the same creative passion. Running a business involves many topics other than being creative. It can result in a constant pressure to produce and sell. That shift has been difficult for me. While I still enjoy making new pieces and have had incredible opportunities to exhibit my work, the business side has gradually taken some of the joy away. It's a balance I'm still trying to navigate. That's why I recently decided to take a yearlong break. EXEMPLAmünchen will be my last exhibition.

What will you do during the year away from beadwork and creating?

It's hard to imagine completely stepping away from beads – they've become such a huge part of my life – but I feel the need to rest and rethink things. During the year off, I want to slow down and put things in perspective. I've been postponing this break for years, pushing myself to keep going. I love what I do, but working every day, late into the night – even on weekends and holidays – has taken a toll. Rest is just as important as creating! This break will create fresh energy and creativity.

Reflecting on your 11 years of practice, especially now as you're taking a break, what are you most proud of?

That's something I've been thinking about a lot lately. Honestly, I've never had a strong sense of self-esteem or pride in my work. For me, it was never about measuring success or comparing myself to others – I was simply doing what felt fulfilling at the time. While I might not always feel ›proud‹ in the traditional sense, I do recognize the impact my work has had, especially in recent years. Queer people, particularly younger individuals, have written to me, saying that my work inspired them to express themselves, to embrace who they are, and to take risks in life. That has been incredibly meaningful to me. Interestingly, I never felt like I was taking any big risks or doing anything particularly unusual – I was just living and creating in the way that felt natural to me. But knowing that my art has encouraged others to be bold and authentic gives me a sense of purpose, one could say.



I think you are encouraging people not only through your work but also through your workshops. How did you start teaching?

It's a wonderful journey that started a few years ago. People began reaching out to me on Instagram – leaving comments, sending messages, or tagging me in their posts – and inviting me to host workshops in cities like Berlin, Barcelona, and Copenhagen. At first, I wasn't sure if I could teach since I'm completely self-taught and had never taken formal classes. But eventually, I decided to give it a try, and I found that sharing my process with others could be just as rewarding as creating itself. My first workshop was a two-day session in Lithuania, and it went so well that things quickly gained momentum. It took about a year to prepare for my first international workshop in Georgia, but after that, the invitations kept coming. To manage the growing demand, I worked with a friend who helped organize, market, and handle logistics so I could focus on the creative side of teaching and of course, also on my normal studio work. Over the next two and a half years, I held about 16 workshops across Europe, both in person and online. This month, I'll be conducting my final online workshop, bringing this chapter of my journey to a close. Teaching has been an incredible experience, and it's deeply fulfilling to encourage others to explore their creativity and experiment with new techniques.





Deutsche Theatertechnische Gesellschaft

Die Deutsche Theatertechnische Gesellschaft (DTHG) verbindet Tradition und Innovation in der faszinierenden Welt des Theaters. Seit ihrer Gründung im Jahr 1907 widmet sie sich der Förderung und Entwicklung technischer, gestalterischer und handwerklicher Berufe, die für den Erfolg jeder Inszenierung unverzichtbar sind. Dabei agiert die DTHG als zentrale Anlaufstelle für all jene, die sich für eine Karriere in der Theater- und Veranstaltungsbranche interessieren, und bietet ihnen Orientierung, Unterstützung und Perspektiven.

Mit über 1.600 Mitgliedern, darunter Theatertechniker, Bühnenbildner, Handwerker, Studierende und Auszubildende, setzt sich die DTHG aktiv für die Verbesserung der Arbeitsbedingungen und die Weiterentwicklung von Berufsbildern ein. Sie fördert nicht nur klassische Handwerksberufe wie Tischler, Schlosser oder Maler, die für die Gestaltung von Bühnenbildern und Dekorationen essenziell sind, sondern engagiert sich auch für neue Berufsfelder, die durch technologische Innovationen entstehen. Von digitaler Bühnenbildgestaltung bis hin zu Spezialeffekten – die DTHG unterstützt die Ausbildung und Anerkennung dieser zukunftsweisenden Tätigkeiten.

Ein besonderes Anliegen der DTHG ist es, junge Menschen für die kreativen Möglichkeiten im Theater zu begeistern und ihnen den Einstieg in diese spannende Branche zu erleichtern. Mit Initiativen wie der Broschüre ›Berufe am Theater‹ bietet sie umfassende Informationen über Ausbildungswege und Karriereoptionen in der Theaterwelt. Sie schafft Netzwerke, organisiert Weiterbildungen und vermittelt wertvolle Kontakte, die Nachwuchstalenten den Weg in eine berufliche Zukunft ebnen, in der Handwerkskunst und Kreativität Hand in Hand gehen.





Immersive Medien im Theater

Vincent Kaufmann verbindet Tradition und Innovation in der Theaterwelt. Seine Projekte reichen von virtuellen Bauproben, die ressourcenschonende und effiziente Lösungen für die Bühnenplanung bieten, über das digitale Musical ›Visions 2‹, das neue Erzählformen und immersive Erlebnisse schafft, bis hin zur Mitarbeit in Forschungsprojekten zur virtuellen Rekonstruktion des großen Schauspielhauses, das verlorenes Theatererbe erlebbar macht. Seine Arbeit zeigt, wie digitale Technologien Kultur bereichern und neue Perspektiven eröffnen können.

VIRTUELLE BAUPROBE

Herr Kaufmann, könnten Sie uns einen Einblick geben, wie Sie in die Theater- und Bühnenwelt gefunden haben?

So wie viele in dieser Branche habe ich meine Leidenschaft fürs Theater in der Schule entdeckt. Ich hatte das große Glück, ein Gymnasium in Lohne zu besuchen, das eine sehr aktive Musiktheater-AG hatte. Als Sechstklässler bin ich zur Musical-AG gestoßen, zunächst als Schauspieler. Das hat mich sofort begeistert, und ich war mehrere Jahre auf der Bühne aktiv. Diese ersten Erfahrungen waren prägend und haben meine Leidenschaft für das Theater geweckt.

Wie kam es, dass Sie von der Bühne zur Bühnentechnik gewechselt sind?

Während meiner Zeit auf der Bühne begann ich, mich mehr für die Prozesse hinter den Kulissen zu interessieren – besonders für die technischen Aspekte. Etwa in der achten oder neunten Klasse habe ich mich in Richtung Lichttechnik orientiert. Ich fand es spannend, zu sehen, wie man mit Licht die Atmosphäre einer Szene beeinflussen kann. Bis zu meinem Abitur habe ich die Leitung der Lichttechnik übernommen und dabei auch organisatorisch viel gelernt. Diese intensive Beschäftigung hat mich schließlich dazu gebracht, Theater- und Bühnentechnik als Beruf anzustreben.

Wie sah Ihr Weg nach der Schule aus?

Ein Lehrer hat mich damals auf den Studiengang Theater-technik in Berlin aufmerksam gemacht. Das Studium war genau das Richtige für mich – es verbindet Ingenieurwesen mit Kunst. Der Fokus lag auf Konstruktion, Statik und Maschinenbau, ergänzt durch rechtliche und organisatorische Themen wie Vergabeordnung. 2020 habe ich meinen Abschluss gemacht, mein Schwerpunkt war dabei das Thema Bauproben, insbesondere virtuelle Bauproben. Dieses Thema hat mich seitdem nicht mehr losgelassen.

Was versteht man unter einer Bauprobe?

Die Bauprobe ist ein sehr wichtiger Termin, bei dem das Regie-Team das erste Mal ausführlich mit dem Bühnenbild arbeitet. Hierfür wird der Entwurf des Bühnenbildes im Maßstab 1:1 auf der Bühne mit Standardmaterialien markiert. Das Regie-Team hat so die Möglichkeit, die Ideen der Inszenierung im originalen Maßstab zu testen und zu prüfen. Dazu gehören oft auch Beleuchtungsproben. Regisseurinnen und Bühnenbildner finden so heraus, ob ihre Vision tatsächlich auf der Bühne wirkt.

Wie sind Sie darauf gekommen, diesen Prozess zu virtualisieren?

Die Idee entstand aus der Frage, wie man den Ablauf effizienter gestalten könnte. Mit moderner Technologie – insbesondere Virtual Reality – bietet sich die Möglichkeit, Bauproben in den virtuellen Raum zu verlagern. So lassen sich viele Aspekte klären, ohne die Bühne blockieren zu müssen.

Wie genau funktioniert eine virtuelle Bauprobe?

Vor der Bauprobe setzen wir das Bühnenbild, komplett mit Texturen und Licht, als 3D-Modell im virtuellen Raum um. Der Maßstab ist dabei 1:1, was entscheidend ist, um Dimensionen und Sichtlinien realistisch beurteilen zu können. Das 3D-Modell machen wir anschließend mit einer VR-Brille begehbar. Jeder, der an der Bauprobe teilnimmt, hat so eine 3D-Tiefenwahrnehmung vom Modell, einen 360-Grad-Eindruck und kann sich frei im Raum bewegen. Das heißt, der Regisseur kann sich in die erste Reihe, die letzte Reihe oder direkt auf die Bühne »setzen« und das Bühnenbild aus verschiedenen Perspektiven erleben. Dabei lassen sich viele Dinge ausprobieren, beispielsweise ob Wände höher gestaltet werden müssen oder ob die Sichtachsen für das Publikum passen. All das passiert, ohne dass wir tatsächlich auf der Bühne sind.

Kann der ganze Prozess in die virtuelle Welt verlagert werden?

Nein, denn auch wenn virtuelle Bauproben viele Prozesse vereinfachen, ersetzen sie nicht das persönliche Miteinander. Ein gemeinsamer Termin, bei dem alle an einem Tisch sitzen, bleibt essenziell, um final abzustimmen und kreative Ideen auszutauschen. Was virtuelle Bauproben aber ermöglichen, ist, dass diese realen Treffen effizienter ablaufen. Man kann sich auf wesentliche Dinge konzentrieren, weil bereits vieles virtuell vorbereitet wurde. Ich denke, die Kombination aus virtuellen und realen Besprechungen ist der Schlüssel, um Theaterproduktionen zukunftsfähig und nachhaltig zu gestalten.

Was passiert nach einer Bauprobe, bei der Sie ein VR-Modell genutzt haben?

Nach jeder virtuellen Bauprobe werden die gewünschten Änderungen in das 3D-Modell eingebaut. Sobald dieser Entwurf final abgestimmt ist, beginnt die Konstruktion. Dabei wird aus dem Entwurfsmodell, das oft nur grobe Dimensionen und Umrisse enthält, ein detailliertes Konstruktionsmodell. Nehmen wir als Beispiel eine Wand: Im

Entwurfsmodell ist sie zunächst nur ein einfacher Quader mit den richtigen Abmessungen. In der Konstruktion füge ich dann Details wie Holzrahmungen, Verbindungen und andere technische Elemente hinzu. Auf Basis dieses Konstruktionsmodells werden schließlich die Werkstattpläne erstellt. Diese dienen den Handwerkern als Grundlage, um das Bühnenbild genau nach den Vorgaben umzusetzen. Der Übergang von der digitalen Bauprobe zur realen Umsetzung ist damit nahtlos, und die präzisen Pläne ermöglichen eine effiziente und genaue Produktion.

Das heißt, Sie nutzen den digitalen Prozess auch, um den Werkstätten und Handwerkern möglichst schnell und präzise die Vorgaben zu liefern?

Genau, das trifft es sehr gut. Mit der virtuellen Bauprobe können wir den nachfolgenden Abteilungen – seien es Werkstätten, Architekten oder andere Beteiligte – sehr einfach und präzise zeigen, was geplant ist. Die Kollegen in den Werkstätten kennen ihr Handwerk hervorragend, und wenn sie die richtigen Pläne und Skizzen bekommen, setzen sie diese perfekt um. Das ist die Aufgabe des Konstrukteurs: alles so darzustellen, dass die Umsetzung reibungslos funktioniert. Ein Pilotprojekt hierfür war im Staatstheater Kassel, in dem wir bereits zum zweiten Mal große Raumbühneninstallationen mit der virtuellen Bauprobe realisiert haben. Es handelte sich um ein temporäres Gerüst, das begehbar für Zuschauer war. Im Planungsprozess war ich für die virtuelle Vorplanung zuständig und habe den Grundbau sowie erste Opernproduktionen als Schnittstelle zwischen Kunst und Technik digital geplant. Das Projekt war sehr komplex, da wir nicht nur mit den Werkstätten, sondern auch mit Behörden, wie dem Bauamt der Stadt Kassel, Brandschutzexperten, Architekten und Sicherheitstechnikern zusammenarbeiten mussten. Gerade bei solchen Projekten zeigten sich die Vorteile von 3D-Modellen und virtuellen Bauproben: In einem mehrstöckigen Bühnenaufbau über eine Fläche von 30 bis 50 Metern können 2D-Pläne schnell zu Fehlinterpretationen führen, selbst wenn man erfahren im Lesen solcher Pläne ist. Ein 3D-Modell oder die Nutzung einer VR-Brille ermöglicht es allen Beteiligten, sich viel schneller ein klares Bild zu machen.

Oben:
3D-Simulation der Bühne
zu »Don Giovanni« am Staatstheater Kassel

Unten:
Finales Bühnenbild
von »Don Giovanni« am Staatstheater Kassel



IMMERSIVE MEDIEN IM THEATER

Herr Kaufmann, neben der virtuellen Bauprobe stellen Sie auf der EXEMPLAmünchen auch zwei weitere digitale Projekte vor. Können Sie uns einen Überblick darüber geben?

Ja, sehr gerne. Das verbindende Thema dabei sind sogenannte XR-Technologien, also immersive Medien, und deren Einsatz im Theater. Diese Technik ermöglicht es, nicht nur hinter und auf der Bühne zu arbeiten, wie bei der virtuellen Bauprobe, sondern auch neue Wege der Darstellung und Vermittlung zu gehen. Ein Projekt, das ich auf der EXEMPLAmünchen vorstellen werde, ist der virtuelle Nachbau des ›Großen Schauspielhauses Berlin‹, das im Rahmen des Forschungsprojekts ›Im/material Theatre Spaces‹ unter der Leitung von Franziska Ritter und Pablo Dornhege entstand. Außerdem können die Besucherinnen und Besucher der Messe anhand des Musicals ›Visions 2‹ neue Erzählformen mittels VR-Technologie erleben.

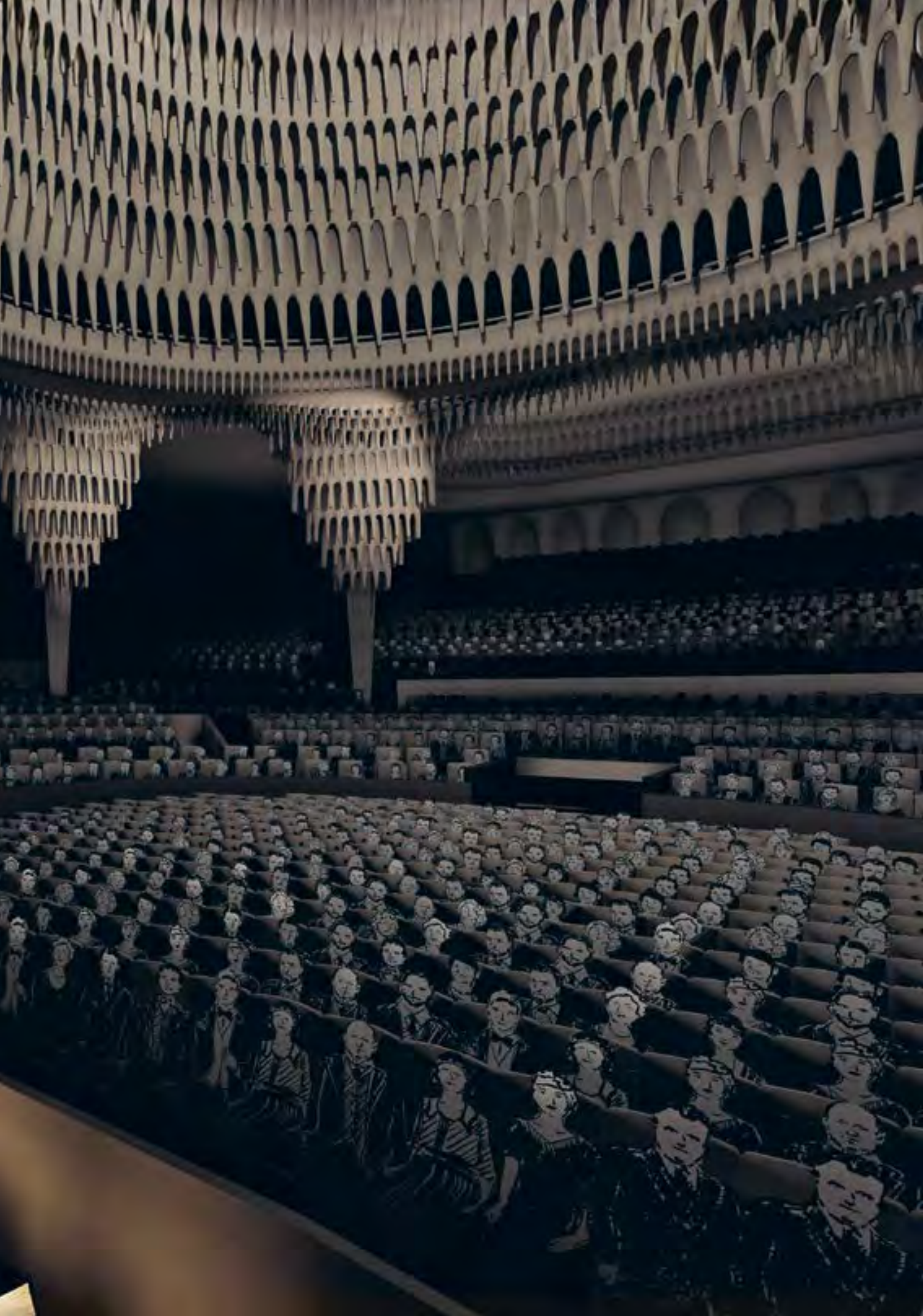
Dann beginnen wir doch in Berlin. Wie haben Sie es geschafft, ein verschwundenes Theater wieder zugänglich zu machen?

Im Forschungsprojekt haben wir uns auf Archivmaterialien wie Pläne und Fotografien gestützt, um dieses Theater virtuell zu rekonstruieren. Mit viel Liebe zum Detail wurde ein 3D-Modell erstellt, das in der Virtual Reality erlebbar ist. Ziel war es, die Fakten möglichst genau wiederzugeben, um ein authentisches Erlebnis zu schaffen. Das Besondere ist, dass man das Schauspielhaus aus drei unterschiedlichen Perspektiven erleben kann. Zum Beispiel kann man als Gast den Weg in die Vorstellung gehen: durch den Eingangsbereich, die Treppen hinauf ins Foyer und dann in den beeindruckenden Zuschauerraum. Man kann aber auch die Perspektive eines Bühnentechnikers einnehmen oder man erlebt die Perspektive des Künstlers.

Was macht dieses Erlebnis so besonders?

Man kann in verschiedene Blickwinkel eintauchen und sich in der Zeit zurückversetzen. Die Virtual-Reality-Technologie ermöglicht eine emotionale Nähe zu einem Ort, der heute nicht mehr existiert. Das digital wiederhergestellte Schauspielhaus begeistert nicht nur Theaterliebhaber, sondern auch Architekten, Historiker und Kulturinteressierte. Mit einer VR-Brille wird Geschichte auf neue, eindrucksvolle Weise erlebbar.







Als drittes Projekt präsentieren Sie auf der EXEMPLAmünchen das Stück ›Visions 2‹. Würden Sie es als digitales Musical beschreiben?

Ja, das ist eine treffende Beschreibung. Bei ›Visions 2‹ ging es uns darum, neue Wege der Vermittlung für Zuschauerinnen und Zuschauer zu erkunden. Wir versuchten, das klassische Musical mit modernen digitalen Techniken zu verbinden und insbesondere junge Menschen für das Theater zu begeistern. Das Projekt entstand mit Amateurmusikerinnen und -musikern sowie Schauspielenden aus dem Landkreis Vechta. Das Besondere an unserer Inszenierung ist, dass man die VR-Brille und Noise-Cancelling-Kopfhörer trägt und so allein in eine 3D-Welt eintaucht.

Dadurch fühlt sich das Erlebnis direkter und intimer an. Wir nahmen 10 verschiedene Musical-Songs an sehr unterschiedlichen Orten auf. Dafür nutzten wir eine spezielle 360-Grad-Kamera mit einer Auflösung von 10K, was europaweit einzigartig ist. Diese hohe Auflösung war entscheidend, um die Immersion perfekt zu machen. Die Drehorte waren bewusst ungewöhnlich gewählt: zum Beispiel in einem Wald bei Nacht, einem außergewöhnlich beleuchteten Kirchenraum, einem Supermarkt oder am Strand von Wangerooge. Diese Vielfalt macht das Projekt besonders, da wir die klassische Musicalästhetik mit filmischen Elementen und neuen Technologien vermischt haben.



Haben Sie auch rein virtuelle Elemente eingebaut?

Ja, wir haben zwei Szenen komplett digital erstellt, ähnlich wie in einem Animationsfilm. Dafür verwendeten wir Motion-Capturing-Technologie und übertrugen die Tänzerinnen und Tänzer in eine virtuelle Welt. Uns hat interessiert, wo die Grenzen zwischen realem und virtuellem Raum liegen und wie diese verschmelzen können.

Sie haben erwähnt, dass das Projekt im ländlichen Raum mit einer Laiengruppe entstanden ist.

Welche Vorteile bietet dieser Ansatz gerade in einer Region wie dem Landkreis Vechta?

Die Vorteile sind vielfältig. Zum einen bringen wir Innovation in den ländlichen Raum – so etwas gibt es in einem Umkreis von 200 Kilometern nicht noch einmal. Zum anderen können wir ein Kulturangebot schaffen, das unabhängig von großen Theatern funktioniert.



Das heißt, ›Visions 2‹ ist auch mobil?

Ja, genau. Wir können die gesamte Technik in einen Hänger packen und an andere Orte bringen. Damit wird Kultur flexibel und mobil, was besonders spannend ist, wenn man an Zielgruppen denkt, die nicht mobil sind.

Herr Kaufmann, es gibt sicher Kritiker, die sagen, durch solche digitalen Projekte würde das klassische Theater ersetzt oder gar abgeschafft. Wie begegnen Sie solchen Vorwürfen?

Ich kann diese Bedenken verstehen, aber ich sehe das ganz anders. Wir haben uns bewusst entschieden, unser digitales Angebot so zu gestalten, dass es das klassische Theater ergänzt und nicht ersetzt. Zum Beispiel kann man unsere virtuellen Produktionen nur an einem von uns gewählten Ort erleben, nicht als App oder Stream von zu

Hause aus. Wir möchten, dass die Menschen raus- und zusammenkommen. Sie sollen Kultur als Event erleben – mit einem klaren Anfang und Ende, ähnlich wie bei einem traditionellen Theaterbesuch. Bei unseren Aufführungen schaffen wir ein Umfeld, in dem der Austausch nach der Aufführung möglich ist. Während Corona haben wir gemerkt, wie wichtig das ist: Wenn ein Stream endet, sitzt man oft allein zu Hause und kann nicht über das Erlebte sprechen. Das ist ein Verlust für die Kultur. Nach der virtuellen Aufführung können sich unsere Besucherinnen und Besucher austauschen und das Gesehene reflektieren. Das ist für mich ein zentraler Bestandteil von Kultur – sie soll Diskussionen anregen und Menschen miteinander verbinden.



Bayerische Staatsoper

Handwerk und Berufswelten hinter den Kulissen

Mit jährlich rund 600.000 Gästen und mehr als 400 Veranstaltungen leistet die Bayerische Staatsoper einen wesentlichen Beitrag zum internationalen Renommee Münchens als Kulturmetropole. Als Drei-Sparten-Haus verfügt sie über ein eigenes Orchester, das Bayerische Staatsorchester, sowie eine Ballettcompagnie, das Bayerische Staatsballett. Mit 2.101 Plätzen ist das Münchner Nationaltheater, die Spielstätte der Bayerischen Staatsoper, nicht nur das größte Opernhaus Deutschlands, sondern zählt auch zu den schönsten Theatern Europas.

Im Laufe einer Spielzeit, die von September bis Juli reicht, werden über 40 Opern aus fünf Jahrhunderten und mehr als 20 Ballette, die vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart reichen, aufgeführt. Ergänzt wird das Programm durch Konzerte und Liederabende. Dabei sind Werke der drei ›Hausgötter‹ Wolfgang Amadeus Mozart, Richard Wagner und Richard Strauss fester Bestandteil des Repertoires jeder Spielzeit.

Die Bayerische Staatsoper zählt nicht nur zu den weltweit renommiertesten Opernhäusern, sondern auch zu den vielseitigsten Arbeitgebern im Kulturbereich – nicht nur ein Ort außergewöhnlicher künstlerischer Darbietungen, sondern auch ein Zentrum hochqualifizierten Handwerks und technischer Expertise. Mit über 107 verschiedenen Berufsbildern vereint sie eine beeindruckende Bandbreite an handwerklichen, technischen und künstlerischen Tätigkeiten, die weit über die Bühne hinausreichen.

Im Rahmen der diesjährigen EXEMPLAmünchen, die unter dem Motto ›Welt der Bühne‹ steht, gibt die Bayerische Staatsoper Einblicke in die faszinierende Welt der Berufe hinter den Kulissen und hebt die zentrale Rolle des Handwerks in der darstellenden Kunst hervor.



Berufsausbildung an der Bayerischen Staatsoper

Die Bayerische Staatsoper bietet jungen Menschen die Möglichkeit, in verschiedenen Gewerken eine fundierte Berufsausbildung zu absolvieren. Dazu gehören:

Damen- und Herrenschnneider:innen ...

sind für die Organisation und Umsetzung von Kostümentwürfen verantwortlich. Sie arbeiten in den Kostümwerkstätten, stehen im Austausch mit den Kostümbildner:innen und sorgen dafür, dass Kostüme technisch einwandfrei und künstlerisch hochwertig umgesetzt werden. Ihr Tätigkeitsbereich umfasst auch die Materialauswahl sowie die Anpassung und Pflege der Kostüme.

Maskenbildner:innen ...

gestalten Masken, Perücken und Make-up, um die optische Transformation von Schauspieler:innen oder Sänger:innen zu ermöglichen. Sie arbeiten eng mit den Regisseur:innen und Kostümbildner:innen zusammen und sind oft während der Aufführungen präsent, um Retuschen oder schnelle Änderungen vorzunehmen.

Fachkräfte für Veranstaltungstechnik ...

betreuen je nach Bereich Licht-, Ton- oder Bühnentechnik, bauen technische Anlagen auf und sorgen für deren reibungslosen Betrieb während der Veranstaltungen.

Schreiner:innen und Schlosser:innen ...

fertigen und reparieren Bühnenausstattungen und Möbelstücke für Produktionen. Sie setzen die Entwürfe der Bühnenbildner:innen handwerklich um und sind für die Pflege und Instandhaltung der verwendeten Materialien verantwortlich. Schlosser:innen sind in der Metallbearbeitung tätig und produzieren Bühnenkonstruktionen wie Geländer, Podeste oder Trägerstrukturen. Sie arbeiten mit verschiedenen Metallen und sorgen dafür, dass alle Bauteile sicher und funktionsfähig sind.

Bühnenplastiker:innen ...

erstellen plastische Elemente wie Skulpturen, Reliefs und Dekorationen für Bühnenbilder. Sie arbeiten mit unterschiedlichen Materialien wie Styropor, Gips oder Holz und setzen die künstlerischen Vorgaben der Bühnenbildner:innen um.

Schuhmacher:innen ...

sind für die Anfertigung und Anpassung von Schuhen verantwortlich, die den Anforderungen der Kostüme und Szenen gerecht werden. Sie reparieren und pflegen die Schuhe, um deren Langlebigkeit sicherzustellen. (Hier wird eine Ausbildung unregelmäßig angeboten.)

Attraktive Karrieremöglichkeiten in vielseitigen Berufsfeldern

Neben den Ausbildungsberufen sucht die Bayerische Staatsoper zudem regelmäßig Verstärkung in verschiedenen Bereichen, die essenziell für den reibungslosen Ablauf hinter den Kulissen sind. Besonders gefragt sind dabei unter anderem:

Mitarbeiter:innen für die Bühnenuntermaschinerie

Die Konstruktion und Wartung von Bühnenelementen und -mechanismen erfordert Präzision und technisches Know-how. Diese Mitarbeiter:innen betreuen die Untermaschinerie, also die beweglichen Teile unter der Bühne wie Hebebühnen oder Drehscheiben. Sie überwachen den Betrieb und führen regelmäßige Wartungsarbeiten durch.

Mitarbeiter:innen im Bereich Transport und Logistik

Diese Rolle umfasst die Organisation und Durchführung von Transporten Bühnenbilder, Requisiten und Kostüme. Die Mitarbeiter:innen stellen sicher, dass alle Materialien pünktlich und unbeschädigt an den jeweiligen Einsatzort gelangen.

Mitarbeiter:innen im Bereich Hausverwaltung und Klimawarte ...

kümmern sich um die Instandhaltung des Gebäudes und die Kontrolle der Klimaanlage. Sie sorgen dafür, dass alle technischen Anlagen reibungslos funktionieren und die Bedingungen innerhalb des Hauses für Aufführungen optimal sind.

Elektriker:innen und Elektroniker:innen ...

sind für die Installation und Wartung elektrischer Anlagen zuständig.

Fachkräfte für Veranstaltungstechnik, Bereich Beleuchtung ...

richten Scheinwerfer ein, programmieren Lichtstimmungen und stellen sicher, dass das Lichtdesign künstlerisch und technisch einwandfrei umgesetzt wird.

Mitarbeiter:innen für die Bühnenobermaschinerie ...

bedienen und warten die Obermaschinerie, wie Seilzüge und Prospektwechselsysteme. Sie arbeiten oft in der Höhe und tragen wesentlich zu den schnellen Bühnenwechseln bei.

Meister:innen für Veranstaltungstechnik ...

leiten die technischen Abläufe und koordinieren das Team der Veranstaltungstechniker. Sie sind für die Einhaltung von Sicherheitsstandards verantwortlich und sorgen für einen reibungslosen Ablauf der technischen Komponenten während der Vorstellungen.

Diese Berufe bieten spannende und abwechslungsreiche Tätigkeiten, aber auch die Möglichkeit, Teil eines kreativen und internationalen Teams zu werden, das jeden Abend aufs Neue Kunst und Magie erschafft.



Die bildhauerische Arbeit der Bühnenplastiker:in

Kathrin Delrieux leitet die Abteilung für Bühnenplastik der Werkstätten der Bayerischen Staatsoper. Ihre Arbeit verbindet künstlerische Kreativität, technisches Geschick und handwerkliche Präzision. In diesem Gespräch verrät sie, wie Bühnenplastiken entstehen und warum soziale Kompetenz in ihrem Beruf genauso wichtig ist wie das Arbeiten mit Kettensäge und Modelliermasse.

Frau Delrieux, mich würde natürlich interessieren: Wie sind Sie zur Bühnenplastik gekommen?

Als ich auf der Fachoberschule für Gestaltung in München war, mussten wir ein Praktikum absolvieren. Ich entschied mich, es in Unterföhring in den Werkstätten der Fernseh- und Filmstudios zu machen, und bin so das erste Mal mit der Branche in Berührung gekommen.

Und wie ging es nach dem Praktikum weiter? Wie muss man sich den Weg in den Beruf damals vorstellen?

Nach meinem Fachabitur suchte ich nach Ausbildungsplätzen im Bereich Bühnenplastik. Das Problem war, dass Bühnenplastik damals noch kein anerkannter Ausbildungsberuf war – das kam erst im Jahr 2000. Deshalb fing ich 1991 mit einem Praktikum in der Plastikabteilung der Münchner Kammerspiele an und wechselte dann in die Requisite der Bayerischen Staatsoper. Nach einem Jahr als Praktikantin wurde ein Ausbildungsplatz zur sog. Kasseurin frei, so hieß unser Beruf damals noch, und über 30 Jahre später bin ich noch immer an der Staatsoper. Für mich ist es der beste Beruf der Welt und ich würde nichts anderes machen wollen.

Heute leiten Sie die Abteilung Bühnenplastik. Wie sieht die Ausbildung in der Bühnenplastik heutzutage aus?

Wir wählen unsere Auszubildenden aus den Praktikantinnen und Praktikanten aus, die wir hier in der Werkstatt kennenlernen. Dabei schauen wir, ob sie ins Team passen und belastbar sind, ob sie dreidimensional sehen und auch anpacken können. Die Ausbildung dauert drei Jahre und umfasst Blockunterricht an der Louis-Lepoix-Schule in Baden-Baden sowie die praktische Arbeit bei uns in der Werkstatt.

Ein Highlight auf der EXEMPLA München wird ein großer Teddy sein. Wie entsteht so ein Objekt bei Ihnen?

Wir bekommen vom Bühnenbildner idealerweise ein 3D-Modell, anhand dessen wir Größe, Proportionen und Sichtbarkeit von allen Plätzen prüfen. Anschließend werden die finanziellen, zeitlichen und technischen Aspekte wie Gewicht und Transportmaß von unserem Werkstattleiter geprüft. Schließlich muss der Entwurf machbar sein. Für den Teddy haben unsere Konstrukteur:innen eine Metallunterkonstruktion entworfen, die wir mit Styroporplatten ummanteln. Diese Platten schneiden wir teilweise an der Kontursäge vor, kleben sie zu größeren Blöcken zusammen und formen daraus mit Kettensägen, Fuchschwänzen und Messern die Details aus.



Das klingt nach sehr bildhauerischer Arbeit.

Ja, absolut! Deshalb suchen wir gezielt nach Leuten mit einem starken räumlichen Gespür. Aus einem Styroporblock eine Figur wie den Teddy herauszuarbeiten, ist nicht für jeden einfach.

Wäre eine Vorbildung als Schreiner:in, Bildhauer:in oder Steinmetz:in ein Vorteil?

Auf jeden Fall. In meinem Team arbeiten daher auch Holzbildhauer:innen, Maskenbildner:innen und andere Quereinsteiger:innen, die ähnliche Fähigkeiten mitbringen.

Mit welchen Materialien arbeiten Sie am häufigsten?

Wir nutzen zahlreiche Materialien – von Styropor und Polyurethanschäumen über Ton und Modelliermassen bis hin zu Holz. Insgesamt arbeiten wir mit knapp 2000 verschiedenen Werkzeugen und Materialien.

Wie unterscheidet sich Ihre Arbeit von anderen Gewerken in den Werkstätten der Bayerischen Staatsoper?

Wir arbeiten sehr eng mit den jeweiligen Bühnenbildnern zusammen und müssen künstlerisch flexibel sein, da es im Prozess oft zu Änderungen kommen kann. Bei den Schlosser:innen oder Schreiner:innen, die ja nach festen Plänen arbeiten, ist das meines Erachtens weniger häufig der Fall. Wir arbeiten hingegen sehr frei. Unsere Werke unterliegen dabei auch immer dem subjektiven Empfinden des Bühnenbildners. Das verlangt Kritikfähigkeit und Kreativität.



**Wie oft werden Ihre Arbeiten
von den Bühnenbildner:innen abgenommen?**

Das ist sehr unterschiedlich. Manche Bühnenbildner:innen kommen täglich vorbei, andere lassen sich das fertige Objekt erst auf der Bühne zeigen.

Das erfordert sicher auch soziale Kompetenz, oder?

Absolut! Wir müssen uns in die Ideen und die Gedankenwelt der Bühnenbildner:innen und der Regie hinein fühlen können. Eine zentrale Fähigkeit in unserem Beruf, neben der eigenen Kreativität, ist daher auch konzentriertes Zuhören. Nur so kann man aus den Visionen der Bühnenbildner:innen die richtige Umsetzung ableiten.



Von kleinen Vorlagen zu großen Bühnenwelten

Theatermalerei ist eine Kunstform, die maßgeblich zur Magie auf der Bühne beiträgt. Jennifer Zegla-Kloyer erzählt, wie sie eher zufällig zur Theatermalerei kam, welche besonderen Herausforderungen das großformatige Arbeiten mit sich bringt und warum trotz moderner Drucktechniken das Handwerk nach wie vor unverzichtbar ist.

Frau Zegla-Kloyer, wie sind Sie Theatermalerin geworden?

Ehrlich gesagt war das eher ein Zufall. Nach meinem Schulabschluss mit sechzehn brachte meine Mutter, mit der ich oft ins Theater ging, die Idee auf, dass es spannend wäre, wenn es einen Beruf in diesem Bereich gäbe. Das weckte mein Interesse, und so informierte ich mich, kontaktierte die Bayerische Staatsoper und absolvierte mit fünfzehn ein Praktikum dort. Anschließend begann ich eine dreijährige Ausbildung und bin seitdem an der Oper tätig – mittlerweile schon seit 21 Jahren.

Was sind die größten Herausforderungen in Ihrem Beruf?

Eine der größten Herausforderungen ist, kleine Vorlagen des Bühnenbildners in die riesigen Dimensionen umzusetzen, die wir hier an der Staatsoper haben. Wir sprechen oft von Flächen von zwanzig mal zwölf Metern. Dabei ist es wichtig, sich nicht zu verlieren und darauf zu achten, dass alles proportional passt und an der richtigen Stelle sitzt. Dazu kommt das handwerkliche Geschick, Materialimitationen oder Effekte so zu gestalten, dass sie auch in dieser Größe realistisch wirken. Man muss einfach anders arbeiten als in kleineren Dimensionen.

Wie sieht es mit den Werkzeugen aus? Sind die anders als bei einem ›normalen‹ Maler?

Unsere Werkzeuge sind oft größer. Natürlich nutzen wir auch Standardwerkzeuge wie Heizkörperpinsel oder Rollen, aber der Hauptunterschied ist, dass wir auf dem Boden arbeiten. Wir verwenden spezielle Bürsten und Pinsel mit langen Stielen, um im Stehen große Flächen zu bemalen. Der Vorteil am Arbeiten auf dem Boden ist, dass die Farbe nicht verläuft und alles gut trocknet. Man kann auch mal Wasserflecken stehen lassen, was durchaus auch manchmal gefragt ist.

Wird denn noch alles per Hand gemalt, oder gibt es auch moderne Techniken?

Teilweise werden große Drucke von externen Firmen genutzt, aber die Qualität reicht oft noch nicht an das heran, was Bühnenbildner:innen erwarten. Wir greifen hin und wieder auf Techniken wie Siebdruck zurück, aber das ist nicht mehr so häufig gefragt. Die meiste Arbeit wird tatsächlich immer noch von Hand gemacht, weil es detailreicher und individueller ist.





Gab es ein Highlight in Ihrer Karriere?

Es gab einige! Während der Corona-Zeit 2020 durfte ich für »Die Vögel« Alfred Hitchcock fotorealistisch malen. Das hat viel Spaß gemacht. Ein anderes Highlight war ein riesiger Leopardenhänger in Schwarz-Weiß für ein dreiteiliges Stück. Besonders beeindruckend fand ich auch Landschaften für bekannte Bühnenbildner, wie eine Eislandschaft mit Pinguinen für *Don Giovanni*.

Welche Talente sollte jemand mitbringen, der Theatermaler werden möchte?

Künstlerisches und handwerkliches Geschick sind essenziell. Es reicht nicht, nur künstlerisch begabt zu sein – man muss auch das handwerkliche Umsetzen von Entwürfen können. Dazu braucht man körperliche Fitness, da viele Kulissen von Hand bewegt werden müssen. Der Beruf erfordert außerdem, sich an klare Vorgaben zu halten und trotzdem kreative Lösungen bei der Umsetzung zu finden.

Wie ist es, wenn Sie das fertige Bühnenbild zum ersten Mal in einer Aufführung sehen?

Das ist jedes Mal ein besonderer Moment, gerade bei aufwendigeren Arbeiten. Vor Kurzem hatten wir eine große Waldkulisse, die mich beeindruckt hat, als ich sie auf der Bühne gesehen habe. Natürlich fallen einem auch Fehler auf, aber man lernt jedes Mal dazu. Dieses Gefühl, die eigene Arbeit im Gesamtkontext einer Aufführung zu erleben, bleibt etwas ganz Besonderes.



Maßgeschneiderte Elektrotechnik für die Welt der Bühne

Die Zeiler-Technik GmbH spielt mit ihrem technischen Know-how eine entscheidende Rolle hinter den Kulissen großer Bühnen. Im Gespräch mit Johannes Rapp, Betriebsleiter des Unternehmens, werfen wir einen Blick auf Handwerk und Technik: von maßgeschneiderten Anschlusskästen bis hin zu komplexen Daten- und Netzwerklösungen. Dabei wird deutlich, wie digital die Welt der Bühnen bereits ist.

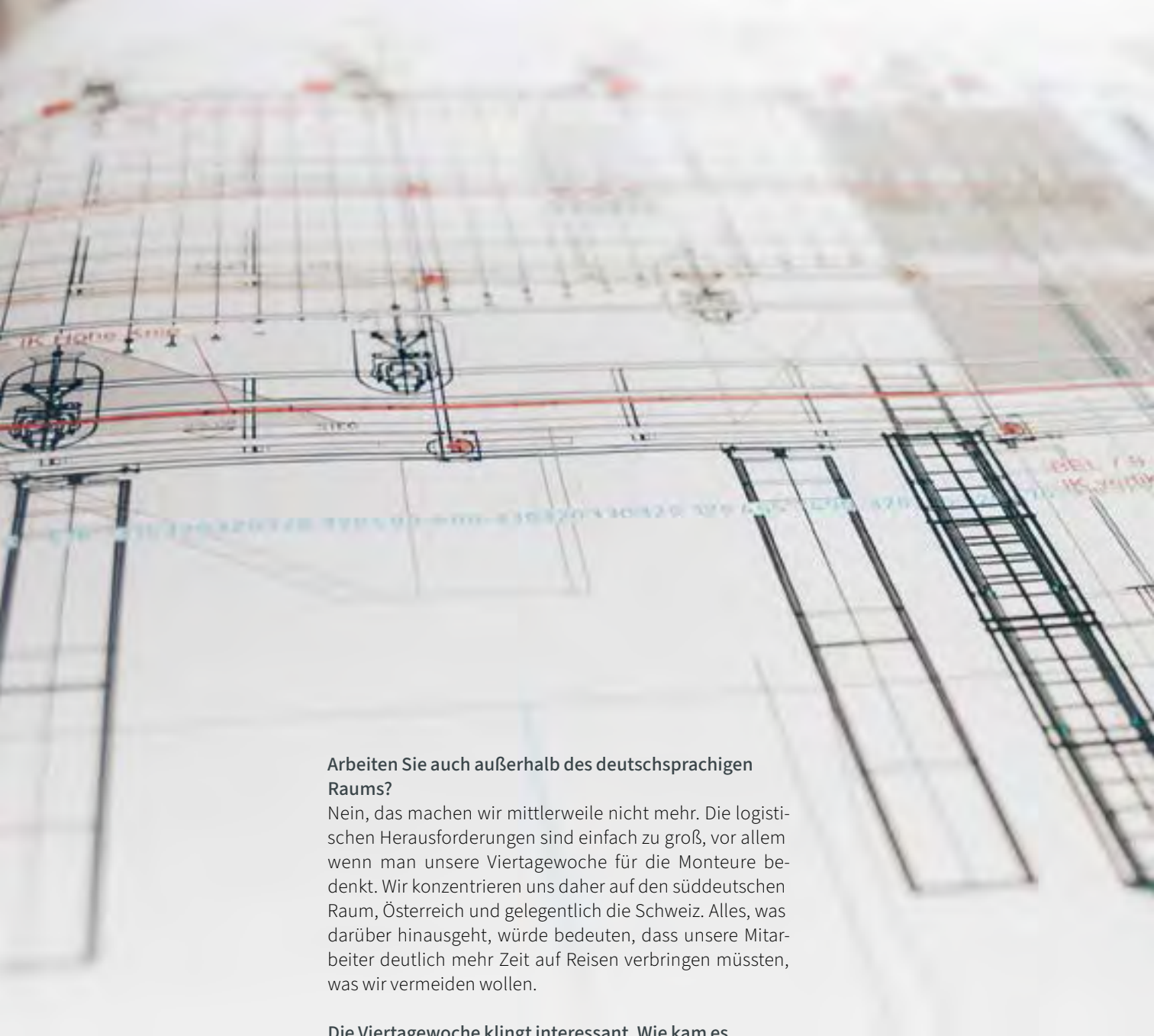
Herr Rapp, was genau macht die Zeiler-Technik GmbH?

Wir sind ein Systemhaus, das sich auf die Installation und den Vertrieb von bühnentechnischen Anlagen spezialisiert hat. Kurz gesagt: Wir decken alle technischen Gewerke ab, die auf einer Bühne benötigt werden. Dazu gehören unter anderem Bühnenbeleuchtung, Medientechnik, Videotechnik, Beschallungs- und auch Inspizientenanlagen. Neben Opern-, Theater- und Konzerthäusern arbeiten wir auch für Kirchen und Schulen. Dabei liefern und installieren wir alles – von Scheinwerfern über Verkabelung und Stromverteilung bis hin zu Datentechnik, Beamern, Leinwänden, Kettenzügen und Vorhängen.

Wie lange gibt es die Firma Zeiler-Technik GmbH schon und auf welche Projekte sind Sie besonders stolz?

Die Zeiler-Technik GmbH wurde 1989 gegründet und hat ihren Ursprung im Diskothekenbau. Damals musste unser Geschäftsführer viele technische Lösungen selbst entwickeln, etwa motorisierte Scheinwerfer oder Traversen. Neben dem Diskothekenbau führte das Unternehmen in den Anfangsjahren auch klassische Elektroarbeiten wie Altbausanierungen und Neubauten durch. Dieser Bereich ist in den letzten 35 Jahren jedoch fast vollständig verschwunden. Heute sind wir besonders stolz auf Projekte wie den Gasteig München – sowohl am ursprünglichen Gebäude als auch an der neuen Isarphilharmonie. Weitere herausragende Projekte sind die Kammerspiele München, das Münchner Volkstheater, das Festspielhaus in St. Pölten und die Semperoper.





Arbeiten Sie auch außerhalb des deutschsprachigen Raums?

Nein, das machen wir mittlerweile nicht mehr. Die logistischen Herausforderungen sind einfach zu groß, vor allem wenn man unsere Viertagewoche für die Monteure bedenkt. Wir konzentrieren uns daher auf den süddeutschen Raum, Österreich und gelegentlich die Schweiz. Alles, was darüber hinausgeht, würde bedeuten, dass unsere Mitarbeiter deutlich mehr Zeit auf Reisen verbringen müssten, was wir vermeiden wollen.

Die Viertagewoche klingt interessant. Wie kam es zu dieser Entscheidung?

Diese Struktur haben wir schon seit Langem. Unsere Monteure sind von Montag bis Donnerstag unterwegs, verbringen dabei meistens drei Nächte auswärts. Als Ausgleich haben sie am Freitag frei. So bleibt mehr Zeit für die Familie, was uns sehr wichtig ist.





Herr Rapp, wie war Ihr persönlicher Werdegang?

Ich fing 2018 bei der Firma Zeiler-Technik mit einer Ausbildung zum Elektroniker für Energie- und Gebäudetechnik an. Zuvor hatte ich bereits mein Abitur abgeschlossen und ein Studium in Tontechnik absolviert. Dank dieser Vorkenntnisse konnte ich meine Ausbildung auf 21 Monate verkürzen, anstatt die üblichen dreieinhalb Jahre zu absolvieren. Direkt im Anschluss bereitete ich mich berufsbegeleitend auf die Meisterprüfung vor, die ich im Sommer 2022 abschloss. Seit 2023 bin ich nun Betriebsleiter im Unternehmen.

Wie kam es, dass Sie nach einem Studium ins Handwerk wechselten?

Letztlich war es eine ganz pragmatische Entscheidung. In der Kreativbranche gab es damals kaum Möglichkeiten für Festanstellungen. Viele Arbeitgeber boten nur Freelancer-Verträge an, was mir in meiner damaligen Lebenssituation zu unsicher war. Ich wollte eine feste Anstellung und habe mir gedacht: Eine Ausbildung schadet nie, vor allem im Handwerk. Außerdem bietet das Handwerk viele Gestaltungsmöglichkeiten. Mit der Qualifikation als Elektroniker hat man eine solide Grundlage, die auch langfristig Sicherheit bietet. Selbst wenn sich irgendwann konjunkturelle Herausforderungen ergeben sollten, Elektrik wird immer gebraucht – egal, wie weit die Automatisierung voranschreitet.



Herr Rapp, Ihre Arbeit klingt nach viel Zeit auf der Baustelle. Was passiert bei Ihnen in der Werkstatt?

In unserer Werkstatt fertigen wir Sonderanschlusskästen, die speziell für den bühnentechnischen Bereich entwickelt wurden. Unsere Produkte sind keine klassischen Steckdosen oder Datenanschlüsse, die unter Putz montiert werden, sondern Anschlusskästen aus einem Aluminiumprofil. Diese erhalten wir als sechs Meter lange Stangen, die dann in unserer Metallverarbeitung auf Kundenwünsche zugeschnitten und bearbeitet werden. Es werden Löcher für Anschlussarmaturen gebohrt, anschließend werden die Kästen pulverbeschichtet und an unsere Elektronikfertigung übergeben. Dort erfolgen die finalen Einbauten, die von Steckdosen über Starkstromanschlüsse bis hin zu HDMI- oder Netzwerkanschlüssen alles umfassen können. Zum Schluss wird jedes Produkt geprüft und entweder von uns montiert oder an andere Fachfirmen zur Weiterverarbeitung geliefert.

Accademia Teatro alla Scala

Studiengang Kostümgestaltung



Die Geschichte der Accademia Teatro alla Scala beginnt 1813 mit der Gründung der Imperial Regia Accademia di Ballo (Kaiserlich-Königliche Ballettakademie), die heute als Ballettschule der Akademie bekannt ist. Seitdem engagiert sich die Accademia Teatro alla Scala dafür, ihr einzigartiges Erbe an Musik, Tanz, Bühnenhandwerk und Management an neue Generationen weiterzugeben. Im Mittelpunkt stehen nicht nur die Aufführungen, sondern auch die kreative Arbeit und das handwerkliche Können hinter den Kulissen.

1950 gründete Arturo Toscanini die Schule Cadetti della Scala, die heutige Opern Akademie von La Scala. 1970 kam ein Kurs für Bühnenbild dazu. Unter der Leitung von Carlo Fontana wurde das Angebot weiter ausgebaut: 1991 entstand die Abteilung für Ausbildung und Entwicklung, und 2001 wurde die Akademie zu einer eigenständigen Stiftung, der Fondazione Accademia Teatro alla Scala.

Zu den Gründungsmitgliedern gehören neben dem Teatro alla Scala die Region Lombardei, die Stadt Mailand, die Handelskammer Mailand sowie mehrere Stiftungen und Unternehmen wie Intesa Sanpaolo. Dank der Unterstützung vieler Sponsoren – darunter Stiftungen, Vereine, Firmen und Privatpersonen – kann die Akademie Stipendien und andere Hilfen für die Teilnahme an den Kursen anbieten.



Heute lernen rund 1.700 Studierende in 30 Kursen, die auf vier Abteilungen aufgeteilt sind, Musik, Tanz, Bühnentechnik und Management. Über 300 Lehrkräfte – darunter bekannte Künstler – und Handwerker des Teatro alla Scala sowie Experten aus der Welt der darstellenden Künste begleiten die Ausbildung junger Talente. Dazu gehören Opernsänger, Orchestermusiker, Balletttänzer, Bühnenbildner, Kostümschneider, Maskenbildner, Lichtdesigner, Tontechniker, Regisseure und viele mehr.

Die Ausbildung basiert auf praktischer Erfahrung: Die Studierenden lernen direkt durch die Arbeit an echten Projekten und absolvieren intensive Praktika. Konzerte, Aufführungen, Ausstellungen und das jährliche Akademieprojekt im Programm von La Scala bieten ihnen wertvolle Gelegenheiten, ihr Können unter Beweis zu stellen. Über die Jahre hat sich das Angebot international ausgeweitet mit Veranstaltungen in mehr als 20 Ländern, darunter Deutschland, Frankreich, Japan, die USA und die Vereinigten Arabischen Emirate.

Zu Gast auf der EXEMPLAmünchen sind Studierende des Kurses Kostümgestaltung. Sie geben Einblicke in verschiedene Aspekte ihrer Ausbildung. Zudem werden originalgetreue Nachbildungen von Kostümen der legendären Maria Callas aus dem Fundus der Mailänder Scala präsentiert.





Bayerische Theaterakademie August Everding

Studiengang Maskenbild

Die Bayerische Theaterakademie August Everding gehört zu den größten Ausbildungsstätten für Bühnenberufe im deutschsprachigen Raum. Sie ist ein in dieser Form einzigartiges Lern- und Lehrtheater: Hier wird Theater gelehrt, indem Theater gespielt wird – in einem voll ausgestatteten Haus mit insgesamt sechs Spielstätten, darunter dem über 1.000 Plätze umfassenden Prinzregententheater.

Gegründet wurde die Bayerische Theaterakademie 1993 auf Initiative August Everdings vom Freistaat Bayern und trägt ihm zu Ehren seit 1999 seinen Namen. Träger ist der Freistaat Bayern, vertreten durch das Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst.

Die Theaterakademie bildet derzeit in acht verschiedenen Disziplinen nahezu das gesamte Spektrum der darstellenden Künste ab, darunter Bühnenbild und -kostüm, Dramaturgie, Kulturjournalismus, Maskenbild für Theater und Film, Musical, Musiktheater beziehungsweise Operngesang sowie Regie für Musik- und Sprechtheater und performative Künste. Auch Schauspiel gehört zu den angebotenen Fachbereichen. Ein zentraler Bestandteil der Akademie ist die interdisziplinäre Zusammenarbeit, die sich in jährlich über vierzig Produktionen zeigt. Dabei sammeln die Studierenden unter professionellen Bedingungen wertvolle Bühnenerfahrungen, die sie auf herausragende Weise auf ihre zukünftige Berufstätigkeit vorbereiten.

Auf der EXEMPLAmünchen ist der Studiengang Maskenbild vertreten, der an der Bayerischen Theaterakademie August Everding in einer weltweit einzigartigen Form angeboten wird.

Auf höchstem Niveau werden dort alle ästhetischen, konzeptionellen und stilistischen Aspekte des vielseitigen Berufsfelds Maskenbild vermittelt.

Im Zentrum des Studiums stehen die Entwicklung künstlerischer und analytischer Fähigkeiten sowie die Förderung einer kreativen maskenbildnerischen Persönlichkeit. Dank der fundierten und breit gefächerten Ausbildung haben Absolventinnen und Absolventen ausgezeichnete Vermittlungschancen im Theater- und Filmbereich, sowohl national als auch international.

Das Studium umfasst verschiedene Inhalte, darunter das Maskenbild als Teil des künstlerischen Gesamtkonzepts mit Schwerpunkten wie konzeptionellen Entwurfsarbeiten, Kreativtechniken, medialen Präsentationen, fachspezifischen Gestaltungsformen sowie plastischen Spezialeffekten und dreidimensionalen Make-up-Techniken. Ergänzend werden kulturwissenschaftliche Themen behandelt. Auch die angewandte Theorie spielt eine zentrale Rolle, beispielsweise durch die Vermittlung von Produktionsprozessen oder von Vertragsrecht für Theater und Film.

Ein besonderes Highlight des Studiums sind Projekte in Kooperation mit renommierten Institutionen wie den Bayreuther Festspielen, der Hochschule für Fernsehen und Film, den Bayerischen Staatstheatern, den Münchner Kammerspielen, der Glyptothek München und der Mailänder Scala. Der Studiengang Maskenbild wird in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Musik und Theater München realisiert.



Minotaurus

Gudrun Donner, geboren 1997, sammelte bereits während ihrer Schulzeit erste praktische Erfahrungen in der Theaterwelt durch Praktika am Theater Junge Generation und am Staatsschauspiel Dresden. Nach ihrem Abitur 2017 vertiefte sie ihr Wissen durch ein Praktikum an der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz und eine Hospitanz am Maxim Gorki Theater in Berlin. 2018 begann sie ihr Studium im Fach Maskenbild – Theater und Film an der Theaterakademie August Everding in München. Während des Bachelorstudiums war sie an zahlreichen Theater- und Filmprojekten beteiligt. Nach ihrem Abschluss 2021 arbeitete sie am Residenztheater und an der Bayerischen Staatsoper, bevor sie für den Masterabschluss an die Akademie zurückkehrte. Hier entstand im Rahmen eines Projekts eine hyperrealistische Skulptur des Minotaurus, die Mythos und moderne Kunst verbindet. In ihrer Arbeit stellt Gudrun Donner den Minotaurus als mythisches Mischwesen dar, dessen menschlicher Körper mit einem tierischen Kopf kombiniert ist. Die Skulptur zeigt den Moment seines Ausbruchs aus dem Labyrinth – kraftvoll, aggressiv und bedrohlich, aber auch mitleiderregend. Um die Stärke und göttliche Herkunft des Wesens zu betonen, wählte Donner eine überlebensgroße Darstellung mit einer Schulterbreite von 80 Zentimetern.

Der Herstellungsprozess der Skulptur war detailreich und aufwendig. Nach intensiven Studien zur Mythologie und zu künstlerischen Vorbildern wie antiken Vasen sowie literarischen Werken wie Friedrich Dürrenmatts ›Der Minotaurus‹ und Madeline Millers ›Ich bin Circe‹ fertigte Donner zunächst mehrere Modelle an, um die Geste, Haltung und Größe des Minotaurus festzulegen. Anschließend ließ sie ein maßgefertigtes Eisengerüst schweißen, das mit Draht und expandierendem Bauschaum ummantelt wurde. Auf diese Basis trug sie 120 Kilogramm Ton auf und formte den Körper mit unterschiedlichen Werkzeugen und Techniken, um eine lebensechte Anatomie zu erzielen. Nach drei Monaten Modellierungsarbeit entstand eine Negativform aus Silikon und Gips, die mit PU-Schaum gefüllt wurde, um die finale Skulptur zu schaffen. Hörner und Zähne wurden separat aus Schnellgießharz und Dentalkunststoff gefertigt. Der Abschluss des Projekts umfasste die farbliche Gestaltung, das Auftragen von synthetischem und echtem Fell sowie die Verfeinerung der Oberflächentexturen. Das Ergebnis ist eine imposante, lebensechte Darstellung des Minotaurus, die nicht nur dessen Ausbruch aus dem Labyrinth symbolisiert, sondern auch den Betrachter direkt konfrontiert und zur Auseinandersetzung mit Mythos und moderner Interpretation einlädt. Die Skulptur steht exemplarisch für Gudrun Donners Fähigkeit, traditionelle Handwerkstechniken mit künstlerischer Ausdruckskraft zu vereinen.





Sirene

Luna Amalthea Kaiser (*1997 in Frankfurt am Main) lebt und arbeitet als Maskenbildnerin in München. Nach ihrem Bachelorabschluss an der Theaterakademie August Everding und einem Praktikum bei Twilight Creations in Berlin setzte sie ihre Expertise an der Bayerischen Staatsoper ein. Derzeit schließt sie ihr Masterstudium mit der Arbeit ›Sirene‹ ab, einer Skulptur, die den Mythos der Sirene auf eindrucksvolle Weise neu interpretiert. Inspiriert von antiker Kunst, nähert sie sich dem Wesen, das oft fälschlich mit einer Meerjungfrau gleichgesetzt wird, durch historische Quellen, anatomische Studien und ihre eigene künstlerische Vision. Die Skulptur erforscht den schmalen Grat zwischen Schönheit und Ungeheuer, wie er in der Beschreibung der Sirene als Mischwesen aus Frau und Vogel

mitschwingt. Kaisers akribischer Schaffensprozess begann mit Skizzen, die verschiedene Mischverhältnisse von menschlichen und tierischen Merkmalen untersuchten. Modellieren, Abformen und farbliche Gestaltung führten zu einer hyperrealistischen Darstellung mit Merkmalen wie raptorenartigen Krallen, vogelartigem Schnabel und zarten menschlichen Zügen. Ihre Entscheidung, das Wesen mit Merkmalen des Albinismus auszustatten, verleiht der Skulptur eine ätherische und zugleich verstörende Schönheit. Die Arbeit lädt dazu ein, die mythologische Sirene nicht nur als gefährliches Wesen zu betrachten, sondern auch über ihre Rolle als mögliches evolutionäres Phänomen oder schützende Kreatur ihres Territoriums nachzudenken. Kaiser verbindet historische Präzision mit spekulativer Kreativität, um ein Wesen zu erschaffen, das die Fantasie anregt und zugleich tief in antiken Überlieferungen verwurzelt ist.





Pan

Daniel Krämer, geboren am 1. Juli 2000 in Duisburg, hat sich früh für das Maskenbild begeistert. Nach dem Abitur am Steinbart-Gymnasium in seiner Heimatstadt studierte er an der Theaterakademie August Everding in München und schloss erfolgreich mit einem Bachelor ab. Während seines Studiums sammelte er wertvolle Erfahrungen bei renommierten Film- und Serienproduktionen, darunter die Netflix-Serien ›The Empress‹ und ›Das Signal‹. Darüber hinaus wirkte er als Maskenbildner bei der Romanverfilmung ›The Hunger Games: The Ballad of Songbird and Snakes‹ mit und übernahm als Crowd Supervisor eine verantwortungsvolle Position bei der Constantin-Film-Produktion ›Chantal im Märchenland‹. In der Ausstellung präsentiert Daniel Krämer eine beeindruckende Interpretation der mythologischen Figur Pan, die seine künstlerische Vielseitigkeit und seine Fähigkeit zur Neuerfindung klassischer Themen eindrucksvoll unter Beweis stellt. Pan, eine Gottheit des Waldes, wird in seiner Arbeit nicht als wilder und ungezügelter Naturgeist dargestellt, sondern als überraschend geordnet und akkurat. Dieser bewusste Widerspruch zu den klassischen Vorstellungen hebt Krämer hervor und reflektiert seine persönliche Ästhetik, die sich zwischen Realität und künstlerischer Freiheit bewegt. Die Maske des Pan, die in der Ausstellung gezeigt wird, verbindet traditionelle handwerkliche Präzision mit moderner Interpretation. Die feinen Details der Arbeit verleihen dem Charakter eine neue Dimension, die sowohl die wilde Natur als auch die inneren Widersprüche der Figur sichtbar macht. Krämer erschafft dabei ein musikalisches und visuelles Zusammenspiel: Die Flöte, symbolisch für Pan selbst, begegnet in einer imaginären Klangwelt den Streichern, die den Wald repräsentieren. Die dynamische Interaktion dieser Elemente spiegelt die Beziehung zwischen Pan und seiner Umgebung wider – lebendig, verspielt und faszinierend. Mit seiner Arbeit zeigt Daniel Krämer, wie mythologische Figuren durch zeitgenössisches Maskenbild neu interpretiert und zum Leben erweckt werden können. Sein Pan ist nicht nur eine Maske, sondern ein künstlerisches Statement, das Tradition und Innovation miteinander vereint.





Medusa

Mit ihrer Skulptur Medusa interpretiert Viktoria Stieber die griechische Sagengestalt als Symbol für weibliche Selbstermächtigung. Ihre Medusa wird in einem Moment der Befreiung dargestellt, in dem sie das ihr auferlegte Schicksal abschüttelt. Der Fokus liegt auf ihrem ausdrucksstarken Gesicht, das gleichzeitig Wut, Schmerz und Anstrengung zeigt. Diese künstlerische Entscheidung lädt dazu ein, die vielschichtige Geschichte der Medusa zu erkunden und ihre Menschlichkeit in den Vordergrund zu rücken. Die Entstehung der Skulptur verbindet modernste Technologie mit handwerklichem Können. Stiebers Prozess begann mit der digitalen Modellierung in ZBrush, um Posen, Gesichtsausdrücke und Designs flexibel zu gestalten und zu vergleichen. Der Übergang zur physischen Umsetzung erfolgte durch den Einsatz eines 3D-Drucks, der die Grundlage für die Weiterbearbeitung mit klassischen Materialien wie Silikon, Resin und Echthaar bildete. Besonders die Gestaltung der Haare zeigt eine bewusste Abweichung von den typischen Schlangenelementen zugunsten einer Betonung der Menschlichkeit. Angelehnt an griechische Vorbilder, aber ohne historische Strenge, vermittelt die Skulptur ein zeitloses Bild, das universelle Themen wie Gerechtigkeit und Emanzipation reflektiert.







Viktoria Stieber (*1995 in Aschaffenburg, Deutschland) ist Maskenbildnerin und Spezialeffekte-Künstlerin. Sie studierte ›Maskenbild – Theater und Film‹ an der Theaterakademie August Everding, wo sie 2019 ihren Bachelorabschluss erwarb. Ihre Arbeitserfahrung umfasst Projekte wie ›Alien Romulus‹ und ›Wednesday‹, die sie in internationale Werkstätten und zu namhaften Künstlern wie Göran Lundström führten. Seit 2023 vertieft sie ihre Expertise in einem Masterstudium an derselben Akademie, das sie mit ihrer Arbeit Medusa abschließt.



Noh-Theater

Eine traditionelle japanische Aufführungskunst

Noh ist eine traditionelle japanische Aufführungspraxis, die sich über die letzten 600 Jahre hinweg entwickelt hat. Ihre Anfänge wurden von Ashikaga Yoshikatsu aus dem Muromachi-Shogunat und dem herausragenden Praktiker und Theoretiker Zeami Motokiyo gefördert. Noh vereint Elemente von Musik, Tanz, mimischer Darstellung, Masken und historischen Kostümen. Obwohl der Werkkanon narrative Elemente und Geschichten enthält, sollte Noh nicht als narrative Form verstanden werden, sondern vielmehr als Gerüst für die Betrachtung von Poesie, Zeit und Raum. Zu den beliebtesten Werken gehören häufig Nacherzählungen von Abschnitten aus der ›Erzählung von den Heike‹ und der ›Geschichte vom Prinzen Genji‹.

Rechts:
Maske aus dem Stück
›Crazy Jane‹

Noh ist eine der ältesten kontinuierlichen Aufführungsformen der Welt und gehörte zu den ersten Künsten, die von der UNESCO als Immaterielles Kulturerbe der Menschheit anerkannt wurden. In Japan wird es von erblichen Aufführungsgilden bewahrt, deren Mitglieder die intensive Konzentration und strenge körperliche Disziplin gemeistert haben, die diese Kunstform erfordert.

Das Verständnis von Noh ist komplex und vielschichtig. Verschiedene Menschen konzentrieren sich auf unterschiedliche Aspekte dieser Verschmelzung künstlerischer Ausdrucksformen. Wie bei anderen Praktiken, die in buddhistischem Denken und Ausdruck verwurzelt sind, gibt es keine einzige Antwort oder Herangehensweise für seine Wertschätzung. Alle Elemente des Noh, von der menschlichen Stimme und Bewegung über die hölzernen Masken, Seidenkostüme und minimalistischen Bambusrequisiten bis hin zu seiner nachhaltigen Herstellung, sind handgefertigt. Viele dieser Komponenten sind so konzipiert, dass sie Jahrhunderte überdauern, und machen Noh zu einer vollkommen nachhaltigen Kunstform in der modernen Welt.





Preserving 700 Years of Noh Mask Making

Hideta Kitazawa, a master craftsman, shares his journey into the art of Noh mask making. From his roots in a family of woodcarvers to his mastery of this centuries-old tradition, Kitazawa offers a rare perspective on preserving the cultural heritage of Noh theater. Learn about his meticulous process, the tools and materials he uses, and the enduring legacy of this 600-year-old craft.

When did you start wood carving?

Well, my professional wood carving career began after I graduated from university, where I studied forestry. However, I was born into a family of wood carvers – my father is also a professional carver. You could say I started carving at the age of five. After finishing university, it became clear to me that wood carving should be my profession. I then asked my father to take me on as his apprentice.

Has your father also focused on creating wooden masks?

No, my father is not a mask maker. He specializes in carving decorative elements for shrines and temples, such as dragons, lions, and phoenixes. To truly learn how to make masks, I studied under another professional mask maker for nine years. During that time, I would carve masks in my own workshop and visit my teacher at critical stages. He would review my work, provide feedback, and give me advice on how to improve.

What is important when you make a mask?

How do you decide if a mask is good or not?

The most important thing is understanding that a mask is not just a display piece or pure art – it is a tool meant to serve a performance. Even if a mask looks beautiful, it can be problematic if it doesn't work well for the performer or fails to align with the story being told. For me, every mask must be deeply connected to the stage and theater. That functional and narrative relationship is the most critical aspect.

When you work on a mask, do you collaborate with the actor to ensure the right fit?

Yes, I do. One has to know, that Noh masks traditionally have a fixed standard size. But even though, performances often require specific adjustments. For example, when I receive commissions from female performers – who generally have smaller faces than male performers – I create smaller-sized masks. Before painting and finishing the mask, I visit the performer's location to test the fit and ensure the mask works comfortably for them.



Interesting. So, is Noh theater only performed by men?

It used to be, but that has changed, especially after World War II. Nowadays, I'd say about 10 to 20% of professional performers are women, and this number is growing. I know some very talented female Noh performers. Gender is becoming less important in Noh theater today.

How long does the tradition of Noh theater go back?

It's about 600 years old. And the stories and performances have remained mostly unchanged over the centuries. Of course, there were no videos or recordings back then, so the tradition has been passed down through the acting families. From generation to generation. That's how Noh theater has been preserved over the many years.

How many different characters are typically in a Noh play?

There are five main character categories: old men, women, men, gods, and demons. Noh theater always combines a serious drama, called Noh, with a Kyogen piece. Kyogen is a lighter, comedic play that often deals with human drama and humor. Kyogen performances sometimes use masks as well, but Kyogen masks are usually more exaggerated and often have laughing or humorous expressions.

And, when you carve, is there a specific type of wood you use traditionally, or can you use any kind of wood?

Noh masks are traditionally carved from hinoki, a Japanese cypress. This wood is always used because it is very lightweight, easy to carve, and excellent for painting. For

Seite 156:

Masken aus dem Stück ›Blue moon over Memphis‹

Seite 157:

Links: Masken aus dem Stück ›Pine Barrens‹

Rechts: Maske aus dem Stück ›Gettysburg‹



the demonstration at EXEMPLAmünchen, I will use the Japanese cypress as well. It has a wonderful fragrance, which I think adds something special to the process. These days, people can watch videos online to see how I carve, but they can't experience the fragrance, and that's an important part of working with hinoki.

**Are there special tools you use for wood carving?
How do you approach the carving process?**

Yes, I mainly use chisels and saws. However, I rely mostly on chisels, and Japanese chisels are quite unique. We use two different types of chisels: one is for rough carving by hammer, and the other is for detailed carving by hand only. What makes Japanese chisels special is their steel. Unlike German tools, which are often made with only high-carbon steel, Japanese chisels use a combination of high-carbon and low-carbon steel. This is the same technique used in crafting traditional Japanese swords, and it results in tools that are both durable and precise.

Do you paint the masks yourself, or is that done by someone else?

No, in Noh mask-making, each step is the responsibility of the carver. That means I do everything – drawing, carving, and painting. It's all part of the process.

How many masks do you produce in a year?

It depends on how complex the masks are. For example, the most famous mask, the young woman's mask, takes me about three weeks to carve and paint. For more complicated masks, I usually need one month. But I'm not just making masks.

That leads me to my next question.

What other projects do you work on besides masks?

I work on temple decorations – things like lions, dragons, and other ornamental carvings. One of my main jobs now is restoration and repair. Recently, I've been asked to make exact replicas of older pieces. For example, when an original carving is 150 years old and too fragile to use in festivals, I'm commissioned to create a replica that matches it perfectly.

KONTAKTVERZEICHNIS

Accademia Teatro alla Scala

Marco Pasotti

Via Santa Maria 18
Milano (MI) 20123
Italien
pasotti@accademiascala.it
accademiascala.it
@accademiascala

Bayerische Staatsoper Dekorationswerkstätten

Gruber Straße 76
85586 Poing
Deutschland
staatsoper.de
@bayerischestaatsoper

Bühnenbau Wertheim GmbH

Kai-Uwe Patz

Dietenhaner Straße 29
97877 Wertheim
Deutschland
mail@bbwth.de
buehnenbauwertheim.de

Carina Shoshtary

Sudetenstraße 36
82278 Althegnenberg
Deutschland
carinashoshtary@gmail.com
carinashoshtary.com
@carinashoshtary

Chelsea Jean Lamm Ashley Elizabeth Lamm

St.-Bernhard-Straße 19
82256 Fürstenfeldbruck
Deutschland
info@chelseajeanelamm.com
chelseajeanelamm.com
@chelseajeanelamm
@ashley.elizabeth.arts

DTHG – Deutsche Theatertechnische Gesellschaft Wesko Rhode

Am Hof 28
50667 Köln
Deutschland
vorstand@dthg.de
dthgev.de
@dthg

Deutsches Theatermuseum

Galeriestraße 4a
80539 München
Deutschland
info@deutschestheatermuseum.de
deutschestheatermuseum.de
@deutschestheatermuseum

Fachschule für

Gewandmeister:innen

Sandra Lehnig

Richardstraße 1
22081 Hamburg
Deutschland
sandra.lehnig@bs-holzfarbetextil.de
bs-holzfarbetextil.de
@gewandmeisterhamburg

Forum Papiertheater

Hanau e.V.

Sabine Herder

Vogelsanger Weg 3
50858 Köln
Deutschland
redaktion-papiertheater@web.de
papiertheater.eu
@museen_hanau
@papiertheater.eu

Georg Ackermann GmbH

Thomas Martin

Gewerbestraße 1
97355 Wiesenbronn
Deutschland
Thomas.Martin@ackermannmbh.de
ackermannmbh.de
@ackermannmbh

Giacomo Bevanati

Carretera de Trassierra 45, Km 3
Córdoba CP14011
Spanien
giacomo.bevanati@gmail.com
giacomobevanati.com/
@giacomo.bevanati

Kammerspiele München

Maximilianstraße 26
80539 München
Deutschland
presse@kammerspiele.de
@muenchner_kammerspiele

Kitazawa Woodcarving

Hideta Kitazawa
4-11-22 Mizumoto
Katsushika City, Tokyo 125-0032
Japan
yoshiyam@sea.plala.or.jp
theatretohokugaku.jp

Martin Gobsch

Krämerbrücke 2
99084 Erfurt
Deutschland
mail@martin-gobsch.de
martin-gobsch.de

Merlin Stadler

Olmendorferstr. 24
81735 München
Deutschland
MerlinStadler@web.de
@merlin_stadler

Oriana Donati

13 Rue de Verdun
22110 Rostrenen
Frankreich
orianadonati.studio@gmail.com
orianadonati.studio
@oriana_donati

Rasa Vil Jewelry

Rasa Vilcinskaite
3 Ana Kalandadze St
0148 Tiflis
Georgien
rasaviljewelry@gmail.com
rasaviljewelry.etsy.com
@rasaviljewelry

TEATRUM MUNDI

Stephan Dietrich
Meraner Straße 7
10825 Berlin
Deutschland
dietrich.huete@mailbox.org
teatrum-mundi.com
@teatrum.mundi

Bayerische Theaterakademie

Theaterakademie
August Everding
Prinzregentenplatz 12
81675 München
Deutschland
Maske@theaterakademie.de
theaterakademie.de
@creativemindssf

Vincent Kaufmann

Marienstraße 16
49393 Lohne
Deutschland
vincent.kaufmann@gmx.de
vincent-kaufmann.de
@vincent.kaufmann

Zeiler-Technik

GmbH & Co. KG
Johannes Rapp
August-Unterholzer-Str. 5
84524 Neuötting
Deutschland
rapp@zeiler-technik.de
zeiler-technik.de

CREDITS

Cover

Giacomo Bevanati: Hermes Mask,
Foto: Jo Fetto, Model: Theseyipit

Bretter, die die Welt bedeuten

S. 8 und 9, Fotos: Bühnenbau Wertheim

Hutmacherei ist Kunst und Technik zugleich

S. 10, Foto: Stephan Dietrich
S. 13, Foto: Sebastian Runge
S. 14, Foto: Alciro Theodoro da Silva
S. 15, Foto: Ivan Pustovalov

Fachschule für Gewandmeister:innen

S. 17 bis 23, Fotos: Fachschule für
Gewandmeister:innen

Mode als Kunstform und Kommunikationsmittel

S. 24 bis 27, Fotos: Nina Zimolong
S. 28, Designer: Chelsea Jean Lamm,
Collage Artist: Ashley Elizabeth Lamm,
Foto: Nina Zimolong, Model: Max Penny
from Ice Models,
Mask Artist: Carina Shoshtary,
Hair & Make-Up Artist: Annika Carstens
S. 29, Designer: Chelsea Jean Lamm,
Collage Artist: Ashley Elizabeth Lamm,
Foto: Nina Zimolong, Model: Selina Gock,
Earring: For Lorne, Hair & Make-Up:
Nadia Agriiants
S. 30, Designer: Chelsea Jean Lamm,
Collage Artist: Ashley Elizabeth Lamm,
Foto: Nina Zimolong, Model: Antonia Julies
from Kult Models,
Hair & Make-Up: Chelsey Abrahamse
S. 31, Designer: Chelsea Jean Lamm,
Foto: Nina Zimolong, Model:
Antonia Julies, Collage artist:
Ashley Elizabeth Lamm,
Hand Jewellery: Carina Shoshtary,
Make Up: Chelsey Abrahamse

Präzision und Innovation im Akustikmodellbau

S. 32 bis 37, Fotos: Georg Ackermann GmbH

Sculpting Stories with Wire

S. 38, Self Portrait Mask, Foto: Rovai Fabio
S. 40, Unicorn Mask, Foto: Irina Mattioli,
Model: Alexander Ambrozek
S. 41 und 42, Aufführung: Blacklist by
Joshua Nash, The Place Theatre, London,
2020, Fotos: Camilla Greenwell
S. 43, Hermes Mask, Foto: Jo Fetto,
Model: Theseyipit
S. 44, oben: Plague Mask, Foto: Jo Fetto,
Model: vanpslayer;
unten: Corals Mask, Foto: Jo Fetto,
Model: Damien Charnley
S. 45, Thorns in bloom Mask,
Foto: Thomas Oscar Miles

Meister des Puppenbaus

S. 46 bis 49, Fotos: Steve Baueschmidt
S. 50 und 53, Fotos: Maria Backhaus
S. 52, Foto: Lutz Edelhoff

Reviving Tradition in Contemporary Costume Design

S. 54 bis 59, Fotos: Oriana Donati

Münchner Kammerspiele

S. 61, oben: Bernardo Arias Porras,
Thomas Schmauser;
unten: Katharina Bach,
Fotos: Armin Smailovic
S. 62, Foto: Gabriela Neeb
S. 64 bis 71, Fotos: Münchner Kammerspiele

Transformation durch Schmuck

S. 72, 76, 77 und 79, Fotos: Carina Shoshtary
S. 74 und 75, Model, Make Up und Fotos:
Ryan Burke

Deutsches Theatermuseum

S. 81, Plakat: Christoph Sauter
S. 82 bis 89, Deutsches Theatermuseum

Ein historisches Theater erleben – eine digitale Rekonstruktion

S. 90, Foto: Thomas Dashuber
S. 93, Deutsches Theatermuseum

Die faszinierende Welt des Papiertheaters

S. 95, Foto: Rainer Sennwald

Beadwork and Performance

S. 96, Foto: Huseynov Ilkin
S. 98, 102 und 103, Fotos: Rasa Vil Jewelry
S. 99, Foto: Justina Rau
S. 100 und 101, Fotos: Rasa Nebasa,
Model: Karolina Kusiatė,
Make Up: Sidas Martinavicius

Deutsche Theatertechnische Gesellschaft

S. 105, Foto: ARTTHEA

Immersive Medien im Theater

S. 106 und 109, Fotos: Vincent Kaufmann
S. 110, Forschungsprojekts ›Im/material
Theatre Spaces‹
S. 112 bis 115, Fotos: Jannis Krone

Bayerische Staatsoper

S. 117, Foto: Wilfried Hösl
S. 120 bis 123, Fotos: Bayerische Staatsoper,
Josef Greckl
S. 124 bis 127, Fotos: Bayerische Staatsoper

Maßgeschneiderte Elektrotechnik für die Welt der Bühne

S. 128 bis 133, Fotos: Zeiler-Technik GmbH

Accademia Teatro alla Scala

S. 134, Foto: Fabio Benato
S. 135, Foto: Michela Sechi
S. 136, Foto: Serena Sangiorgi
S. 137, Fotos: PORTS

Bayerische Theaterakademie August Everding

S. 140 bis 145, Fotos: Maximilian Mutzhas
S. 146, Foto: Sylwia Makris
S. 148 bis 151, Fotos: Milena Wojhan

Noh-Theater

S. 153 bis 157, Fotos: David Surtasky,
used by permission
Theatre Nohgaku & Kitazawa Hideta

IMPRESSUM

Veranstalter

GHM Gesellschaft für
Handwerksmessen mbH,
München

Leitung der Sonderschau

Barbara Schmidt,
Handwerkskammer
für München und Oberbayern

Idee und Konzeption

Michael Härteis,
Handwerkskammer für
München und Oberbayern

Organisation

Michael Härteis,
Handwerkskammer für
München und Oberbayern

Präsentation

Lene Jünger,
Dipl.-Ing. Innenarchitektin,
München

Redaktion

Michael Härteis,
Handwerkskammer für
München und Oberbayern

Grafische Gestaltung

vsp | Vogt, Sedlmeir & Partner
Marken- und
Kommunikationsdesign

Herstellung Print

Aumüller Druck
GmbH & Co. KG,
Regensburg

Herausgeber Editor

© 2025 Handwerkskammer
für München und Oberbayern
München,
ISBN: 978-3-933363-35-0

Handwerkskammer für München und Oberbayern

Barbara Schmidt
Max-Joseph-Straße 4
80333 München
Telefon +49 89 5119 240
barbara.schmidt
@hwk-muenchen.de
© 2025

Verantwortlich für Konzeption und Inhalt gemäß § 6 MDStV:

Barbara Schmidt
exempla.info
@exempla_muc

Haftungshinweis:

Trotz sorgfältiger inhaltlicher
Kontrolle übernehmen wir
keine Haftung.
Für den Inhalt der verlinkten
Seiten sind ausschließlich
deren Betreiber verantwortlich.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

