

JOACHIM KALLINICH

Museum und Theater

Von der Umwandlung vertrauter Räume

Der Text behandelt den Zusammenhang zwischen Museum und Theater und stellt anhand von zwei Beispielen dar, wie durch deren Verknüpfung ein Zusammenhang entsteht, der beiden ihre Vertrautheit nimmt und neue Bedeutungen verleiht. Als Ergebnis des konzeptionellen Ineinandergreifens von Theater und Museum wird die Umwandlung vertrauter Räume und im Zusammenhang damit die ver-rückte Erfahrung der beteiligten Akteure herausgestellt.



Vorbemerkung

Theater und Museum sind uns – den durchschnittlichen Bildungsbürgern – vertraute Räume:

- Bühne und Zuschauerraum, getrennt durch Vorhang, Licht und Dunkelheit, agierende Schauspieler und in bequemen Sesseln teilhabendes Publikum – das ist das uns vertraute Theater!
- Exponate an Wänden, in Vitrinen, auf Podesten, Szenarien, Medien und Lichteffekte, Bilder, Fotos und Texte, flanierendes Publikum, hier und dort innehaltend, lesend oder ein Video betrachtend, aber auch eine lebendige Besuchergruppe – das ist das uns vertraute Museum!

Ich möchte im Folgenden auf dem Hintergrund zweier exemplarisch

scher Beispiele über den Zusammenhang von Theater und Museum reden, einen Zusammenhang, der beiden die Vertrautheit nimmt, der in das Museum wie in das Theater eingreift, es verändert, anders definiert, beiden neue Perspektiven und neue Bedeutungen verleiht.

Kurz: Ich möchte aufzeigen, dass Theater und Museum zu neuen Wahrnehmungen und zu ungewohntem Erleben des Museums und des Theaters führen kann, wenngleich ich hier den Schwerpunkt verständlicherweise auf meine Erfahrungen im und mit dem Museum lege.

Natürlich kann in jedem Museum auf traditionelle Art und Weise Theater gespielt werden; der Spielort wird zwar gewechselt, aber Theater und Museum bleiben relativ getrennte Welten. Und natürlich gibt es museumspädagogische Projekte, die theaterpädagogisch aufspielen; was mich hier aber interessiert, ist ein dialogisch-kommunikativer Zusammenhang von Theater und Museum, in dem die Bühne nicht Bühne, das Museum nicht Museum bleibt, sondern beides zu einer neuen Erlebnisform werden kann.

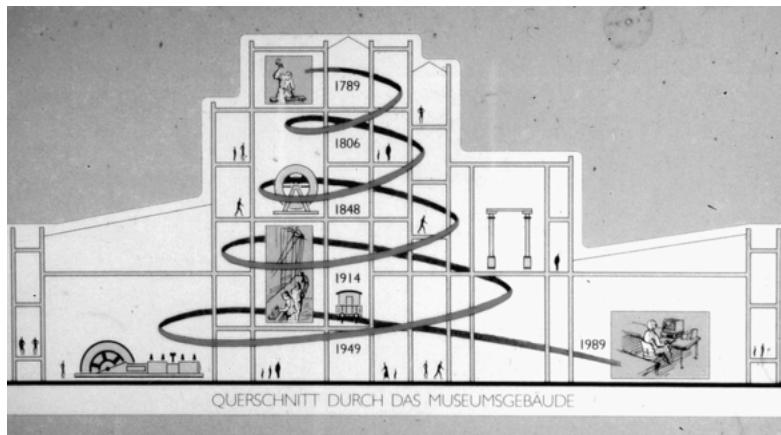
Dabei kann ich auf zwei ganz unterschiedliche Museumserfahrungen zurückgreifen, die – didaktisch beispielhaft – in ihrer Architektur, Raumfolge und Ausstellungskonzeption zwei Pole eines Kontinuums von Möglichkeiten darstellen: Entstanden im räumlich-inhaltlichen Kontext des Mannheimer Museums für Technik und Arbeit sowie des Berliner Museums für Kommunikation. In Mannheim habe ich eine ganze Reihe von Theaterprojekten realisiert, in Berlin stehe ich damit erst am Anfang.

Das Projekt im Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim

Hier greife ich zurück auf ein vor einigen Jahren realisiertes Projekt mit der Kunst- und Kulturinitiative »Industrietempel«. Ziel der unkonventionellen »Industrietempler« war es, mit Avantgarde-kunst neue Räume zu erschließen: In leerstehenden Fabrikhallen wurden Tanztheater und Performances, in einem Tiefbunker Ausstellungen gezeigt.

Der ungewohnte, nicht vertraute, der Nicht-Ort, wird als Teil des Kunstereignisses gesehen, die Kommunikation zwischen Raum und Theater oder Musikereignis gibt den Orten eine neue Erlebnisqualität; eine Leitidee, die im Übrigen auch in den Ausstellungs-

Abbildung 1: Querschnitt durch das Museumsgebäude des Landesmuseums für Technik und Arbeit in Mannheim



projekten der Völklinger Hütte (»Prometheus«) oder des Oberhau-sener Gasometers (»Feuer und Flamme« / »Der Traum vom Sehen«) verfolgt wurde.

Eine neue Herausforderung war damals für die »Industrietemp-ler«, ein Theaterprojekt im scheinbar vertrauten Raum eines Museums zu realisieren – und es war natürlich auch eine Herausforde-rung für das Museum und eine neue Erfahrung für sein Publikum. Gespielt wurde »Sand – Ein Attentäter« von Tankred Dorst. Carl-Ludwig Sand, Theologiestudent und engagierter Burschenschaftler, ermordete 1819 den Dichter Kotzebue in seiner Mannheimer Woh-nung. Unter dem Eindruck der ersten RAF-Anschläge hat Tankred Dorst ein Stück Mannheimer Geschichte geschrieben, aus dem die Industrietempelregisseure eine Geschichte für Mannheim mach-ten. Das ist nicht nur inhaltlich gemeint, sondern trifft vielmehr die Beziehung zum Ort der Aufführung: die spezifische Architektur des Museums. Dem sechsstöckigen Bau mit seinen verbindenden waa-gerechten Brücken und schrägen Rampen entspricht das inhalt-lich-räumlich organisierte, chronologisch-linear ausgelegte Kon-zept des Museums: Eine Raum-Zeit-Spirale, von oben nach unten begehbar, in 15 Ausstellungseinheiten zeitlich geordnet von den Anfängen der Industrialisierung bis zur Gegenwart.

Diese linear-chronologische Struktur der Architektur und Mu-seumskonzeption nutzten die Theaterleute für die Erzählstruktur des Stückes, umgesetzt als Stationentheater: Geführt von einer Flö-

tenspielerin wandeln die ZuschauerInnen über 23 Spielstationen vom Hörsaal im obersten Stock, in dem Sand als Student seinen ersten Auftritt hat, bis hin zum Tatort im untersten Stockwerk. Das Publikum wird ins Spiel einbezogen, wird zum Mitläufer, bewegt sich durch Raum und Zeit und wird zum Mitakteur beim Wartburgfest auf der fackelbeleuchteten Dachterrasse oder im Wirtshaus mit Essen und Trinken, während Sand mit der Museumseisenbahn in Mannheim ankommt. Die Theaterleute nutzten das Museum mit seinen Räumen, Exponaten und Szenarien – eine Schlüsselszene spielte im Wohnraum der Hausweberei – aber auch die labyrinthische Raumfolge mit Haupt- und Nebenwegen, ja Sackgassen, um ein vielschichtiges Psychogramm Carl Ludwig Sands, seiner Motive und Hintergründe zu zeichnen, der ja seine Tat keineswegs geradlinig und entschlossen plante.

Doch die ZuschauerInnen stehen am Ende und im untersten Stock nicht vor Kotzebues Leiche, sondern vor einem Autowrack inmitten der Gegenwart: Schwarz vermummte Polizisten fordern mit Megaphonen auf, den Schauplatz zu verlassen, den Ausgang säumen Fernsehgeräte mit einem Zusammenschnitt von Nachrichten über Attentate aus aller Welt. Der Zeitsprung in die Gegenwart, herausgefordert durch die Raum-Zeit-Struktur des Museumskonzeptes, stellt das Stück in den Interpretationszusammenhang der – damals aktuellen – Terrorismusdebatte.

Das Projekt im Museum für Kommunikation in Berlin

Das erstmalig zusammengesetzte künstlerische Team um den Berliner Regisseur Marbo Becker entwickelte ein Theaterprojekt, das seine spezifische Interpretation ebenfalls durch die Auseinandersetzung mit dem besonderen Spielort erfuhr.¹ Gespielt werden sollte »Wie man Wünsche beim Schwanz packt« von Pablo Picasso. Das surreale Schauspiel wurde erstmals 1944 veröffentlicht und als szenische Lesung privat vor geladenen Gästen und mit Freunden aufgeführt, darunter Simone de Beauvoir und Jean Paul Sartre, Regie führte Albert Camus. Das Stück, von Paul Celan übersetzt, besteht aus sechs Akten, die zwar zum Teil in einzelne Szenen unterteilt sind, aber eher einer zufälligen Zeitstruktur folgen. »Zufälligkeit« war ein Anliegen der Surrealisten. Sie forderten einen »reinen psychischen Automatismus« ohne Vernunftkontrolle. Ein des Verstandes mächtiges Publikum wird deshalb immer versuchen,

Abbildung 2: Lichthof des Museums für Kommunikation in Berlin



eine gedankliche Ordnung zu schaffen. Aber so sehr es sich bemühen mag, eine eigentliche Handlung zu erkennen, wird es ständig in die Irre geleitet. Auch die Zeit der Handlung ist nicht festgelegt: gestern, heute, morgen? Marbo Becker, der Regisseur, sieht die Aktualität des Stoffes darin, dass sie die Betrachter zu sehr eigenen

Interpretationen herausfordert. Der Stoff beschränkt sich nicht darauf, eine Handlung vorzugeben, sondern er schafft Freiräume. Das Publikum soll, muss und darf diese Freiräume individuell entdecken und erobern. Es ist somit ein integrales Element des Stücks, letztendlich also Mitspieler.

In seiner Fragmentierung nimmt das Stück die Sehgewohnheiten der Internet- und TV-Gesellschaft vorweg und erweist sich somit als überraschend modern. Zeitgenössische Wahrnehmung wird aus bruchstückhaften Informationen gespeist und ist von assoziativer Vervollständigung geprägt.

Durch eine metaphorische, bildhafte Sprache ermöglicht Picasso den ZuschauerInnen die notwendige assoziative Eigenarbeit. Der Zugang zu dem, was Picasso vermitteln möchte, kann nur durch das Aufnehmen der Bilder erfolgen und nicht durch das Erfassen einer möglichen Schlüssigkeit des Textes. Die uns allen bekannte herkömmliche dramaturgische Logik wird hier gebrochen und durch den gezielten Einsatz bildsprachlicher Mittel ersetzt.

Diese Verwirrung ist bewusst gewollt: Sie regt zu Assoziationen an und eröffnet neue und wechselnde Betrachtungsweisen. Diese Multiperspektivität, der assoziative Freiraum, sollte für eine vielschichtige Interpretation genutzt werden. Dazu bot sich als Spielort unser Museum mit seiner spezifischen Architektur an: Mehr Theater- als Museumsbau. Mit der Spezifik ist nun weder die wilhelminisch-repräsentative Geste mit prächtig geschwungener Außenfassade – gekrönt von Kaiseradler und einer von drei Atlanten getragener Weltkugel – gemeint, noch die üppige Figuren-, Relief-, Säulen- und Materialvielfalt im Innenraum mit dreigeschossigen Galerien um einen glasüberdachten Lichthof, einem repräsentativen Treppenhaus und Festsaal, gemeint ist vielmehr die spezifische Raumgliederung: Der zentrale Lichthof ist architektonisches Zentrum. Von hier erschließt sich das ganze Haus über drei Galerien und von den Galerien aus ist der Lichthof zugleich Orientierungsraum, in dem sich die BesucherInnen stets verorten können. Der Lichthof mit seinen umlaufenden Galerien und verwirrenden Perspektiven sollte als Spielfläche genutzt werden, ähnlich der mittelalterlichen Simulttanbühne des Kirchenraumes, des Marktplatzes oder Shakespeares Globe-Theatres, auf der alle Spielorte des Handlungsablaufs nicht nacheinander, sondern nebeneinander sichtbar und von den sitzenden oder flanierenden ZuschauerInnen von allen Seiten einsehbar sind.

Ver-rückte Orte

Jeder Ort, ob Theater oder Museum, wird in einer spezifischen Form gebraucht, genutzt, funktionalisiert. Wird Theater ins Museum transloziert, wandelt sich die gewohnte Funktion, Wahrnehmung und Wirkung des Museums. Es wird fiktiv freigeräumt, wird freigegeben für neue Interpretationen und neue Sichtweisen der Dinge. Für Marc Mer, Künstler und Ausstellungsmacher, wird diese Ver-rückung und Ortsverschiebung zur künstlerischen Methode. Als Beispiel führt er Duchamp an, der 1913 bekanntermaßen die ersten Readymades aus dem Kaufhaus ins Museum stellt, wodurch »sich deren Kontextwechsel einzig und allein aus dem Akt der Dislokalion« ergibt. »Bedeutung ziehen sie aus einem Bedeutungswechsel, der als Resultat ihrer Ortsveränderung in der Überblendung zweier verschiedener Orte an einem imaginären Ort – im Kopf des Museumsbesuchers – erfahren wird« (Mer 1994: 217). Diese »Collage der Orte« (ebd.: 187) entsteht auch bei den Theaterprojekten im Kopf des Publikums: Museum und Theater als vertraute Orte wandeln sich, sie bewegen sich, indem sich das Publikum bewegt.

In beiden beschriebenen Projekten können sich die ZuschauerInnen frei bewegen, können herumgehen und eine »Choreografie der eigenen Schritte« (ebd.: 189) entstehen lassen. Diese subjektive Aneignung von Raum, Zeit und Inhalt macht die eigentlich ver-rückte Erlebnisqualität aus. Das Gehen lässt Freiheit zur Auswahl eigener Standorte und subjektiver Perspektiven, Assoziationen und Kontextualisierungen zu. Fazit: Alle realisierten und geplanten Theaterprojekte im Museum veränderten das Museum und das Theater wechselseitig real und fiktiv. Der je spezifische Museumsraum veränderte die Interpretation und Inszenierung der Stücke. Das Theater machte das Museum zur Bühne erweiterter Erfahrungs- und Wahrnehmungsmöglichkeiten.

Das Museum gibt sein Ambiente und Interieur preis, aber indem es auch als Kulisse dient, entwickelt es eine eigene Erlebnisqualität. Nicht allein die Bühne wird ins Museum, sondern die BesucherInnen werden als aktive Teilnehmer ins Theater transloziert.

Theater im Museum ist damit begehbares Theater, in dem die BesucherInnen selbst zu Akteuren werden und aus dem Stück mit dem Gefühl gehen, sie hätten es selbst mit aufgeführt.

Aber was geschieht in diesem Prozess mit dem Museum, mit seinen Räumen und Dingen? Während das Theater sich auch real

verändert – der Ort wird gewechselt, die Schranke zwischen Schauspielern und Publikum wird aufgehoben – verändert sich im Museum nichts, sieht man von unerheblichen Verschiebungen der einen oder anderen Vitrine, Podeste o. Ä. ab.

Was sich verändert ist die Wahrnehmung der Räume und Dinge. Sie treten während der Spielhandlung zurück, um dann aber – nach dem Spiel – mit neuer Aufmerksamkeit und anderen Empfindungen wahrgenommen zu werden.

Was mich beim Mannheimer Spiel fasziniert hat, war z. B. das natürliche Licht: Das Stück begann oben kurz vor Sonnenuntergang und endete unten bei Dunkelheit.

Ein alltägliches Wechselspiel des Lichts, das ich aber erst durch die Theatererfahrung bewusst wahrgenommen habe und das Architektur, Räume und Dinge in neuem Licht erschienen ließ.

Aus dieser Erfahrung ziehe ich den Schluss, dass es primär nicht um die Sinnlichkeit der Dinge geht, die im Museum ausgestellt sind, sondern um das, was man empfindet: das Atmosphärische.

Die Atmosphäre entsteht durch den Kommunikationszusammenhang von Dingen und Menschen als »gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen« (Böhme 1995: 34).

Die veränderte Wirklichkeit des Museums durch das Theater ist also eine atmosphärische Veränderung, die aber erst dann entsteht, wenn ihre Beziehung mehr ist als eine bloße Kooperation, die dann gelingt, wenn sich das Theater mit dem Museum, das Museum mit dem Theater auseinandersetzt und wenn schon die Thematik des Theaters nicht beliebig, der Aufführungsort nicht zufällig ausgewählt sind, sondern beide mit zum Konzept gehören. Solch eine Kommunikation zwischen Theater und Museum macht ver-rückte Erfahrungen möglich!

Anmerkung

- 1 Das Projekt wurde zwischenzeitlich leider abgesagt, weil Zusagen der Sponsoren nicht eingehalten wurden.

Literatur

- Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Mer, Marc (Hg.) (1994): Translokation: der ver-rückte Ort, Wien: Triton.