

Ein Objekt kann nichts erzählen

(Gerhard Dirmoser)

Etwas genauer formuliert: Ein *vereinzelt*es Objekt kann nichts erzählen. Was nicht heißen soll, ein konkretes Objekt hätte nichts zu erzählen (1). Auch wenn für ein bestimmtes Objekt die Datierung nach typologischen oder ästhetischen Kriterien gelingt, kann es nicht davon erzählen, in welchen *Zusammenhängen* es verwendet wurde.

Ein Alltagsgegenstand kann nichts erzählen

Auch wenn ein Objekt als Werkzeug identifizierbar ist, kann es nicht von seinen *Einsätzen* erzählen. *Gebrauchsspuren* zeigen sich lediglich als Abnutzung und Deformation. Sie belegen aber nur eine nicht näher faßbare *Nützlichkeit*. Auch wenn die Form (das Design) des Objektes einer *definierten Funktion* folgt, bleibt uns der *konkrete Anwendungszusammenhang* verborgen.

Auch der vielschichtige, oft auch *ortsunabhängig* vermittelbare *Verwendungssinn* erschließt sich nur in der *kundigen Nutzung*. Erst ein *Tathergang* (der *Verlauf* der Geschichte) und der Tatort (der *Bezug* zu einer Tat), die *konkrete Handhabung*, läßt das Objekt zB. zur Waffe werden und bringt erzählungsrelevante ProtagonistInnen ins *Spiel*.

Ein dekontextualisiertes Objekt kann nichts erzählen

In der Regel ist uns kaum bewußt, wie abhängig wir vom *Zueinander* der wohlvertrauten Objekte sind. Der *Situationssinn* einer Sitzgruppe, eines Wohnzimmers, einer Küche, eines Cafehauses ... vermittelt sich einerseits durch die *Aufstellordnung* und andererseits durch den alltäglichen *Gebrauch*. Diese wohlvertrauten *Handlungsskripts* helfen uns dabei in unterschiedlichsten Alltagssituationen nicht aus dem *Rahmen* zu fallen.

Wenn nun einzelne Objekte aus diesen *speziellen Situationen* heraus gerissen werden, dann bleibt uns nur noch die Erinnerung an vergangene *Anwendungen*. Das *anschauliche Zueinander*, die *wechselseitige Orientierung*, der *Sinnzusammenhang der Situation* und gerade die unverwechselbare Erfahrung – die konkrete Geschichte - geht jedoch verloren.

Rekontextualisierung vereinzelter Objekte

Manche Objekte/Artefakte dienen der Kommunikation. In diesen komplexen Kommunikationsobjekten und –*Situationen* werden relevante Elemente *zueinander in Beziehung* gesetzt. Ausstellungen und semantische Netze sind solche Kommunikationsangebote. Die dargebotenen Objekte werden in eine *thematisch relevante Ordnung* gebracht. Aber nicht jede Ausstellung hat den Anspruch etwas zu erzählen, nicht jede Ausstellung ist eine Erzählung. So wäre eine Wunderkammer aus der Sicht der denkbaren *Ordnungsmuster* quasi der Nullpunkt einer Ausstellungstypologie. Jedes wundersame Ding hätte seinen Platz, wäre gut einsehbar, aber ohne die verbale Performance der SammlerInnen hätten die sonderbaren Fundstücke und kunstvollen Schöpfungen nichts zu erzählen.

Mehrere Objekte können jedoch gemeinsam - durch geschickte *Platzierung* und *Kontextualisierung* - relevante *Zusammenhänge* vermitteln.

Diesen Ansatz nutzt man im Rahmen *szenographischer* Gestaltungen dafür, stimmungsvolle Atmosphären und *realistische Situationen* zu schaffen, in denen Erzählungen u.a. performativ zum Leben erweckt werden.

Indem Objekte in Ausstellungen einbezogen werden, erfolgt eine mehrfache *Rahmung*. Die Selektion, der *Ausstellungstitel*, *Themenräume*, inhaltliche *Clusterungen* und *konfrontierende Paarungen* verschaffen den Objekten eine erste *inhaltliche Ausrichtung*.

Was wäre die Rolle der mitgebrachten Objekte/Artefakte?

Bildmaterial könnte bei der *Kontextualisierung* helfen, bestimmte Aspekte der persönlichen Geschichte zu visualisieren. Objekte (Spielzeug, Haushaltsgegenstände, Erinnerungsstücke) könnten BesucherInnen zumindest dazu animieren, die Textangebote auch wirklich zu nutzen.

Da die RezipientInnen mit den Artefakten der ErzählerInnen und den dahinter liegenden Geschichten kaum vertraut sein werden, können diese Artefakte von sich aus praktisch keine Geschichte erzählen. Selbst wenn es allgemein bekannte Gegenstände sind, wie zB. ein Päckchen ‚Smart Export‘, müssen die RezipientInnen ihre eigene Geschichte beisteuern, um diese Dinge zum Leben zu erwecken; ... denn ganz streng genommen sprechen Dinge nicht und sie haben ohne präzise Kontextualisierung auch nichts zu erzählen.

Sagen und Zeigen gehen komplexe Beziehungen ein. Diese gilt es genau zu fassen.

Anmerkung *1 Ausnahmen wäre dabei die Gerätschaft diverser Aufzeichnungsmedien.

Literatur

Singulär plural sein (2004) Jean-Luc Nancy

Das Bild im Plural (2010) Hg. David Ganz, Felix Thürlemann

Ausstellungs-Displays (2007) Hg. Sigrid Schade

Was spricht das Bild? (2011) Hg. Monika Leisch-Kiesl, Johanna Schwanberg

Situationen und Konstellationen (2005) Hermann Schmitz

Biographie

Gerhard Dirmoser – Lebt und arbeitet in Linz. Forscht aktuell zu einer ‚Diagrammatik der Ausstellungskunst‘. Projekte der letzten Jahre: ‚Diagrammatik der Architektur‘, ‚Ein Diagramm ist (k)ein Bild‘, Semantische Netze zu verschiedenen Themen (mit Hilfe der Software SemaSpace – zus. mit Dietmar Offenhuber). Plakatstudien zu Kontext-Kunst, Performance-Kunst, Medien-Kunst und atmosphärischen Gestaltungsfragen.