

Das Museum zwischen Forschung und Salon
- Vortrag von Dr. Kornelia Berswordt-Wallrabe
(Direktorin des Staatlichen Museums Schwerin)

- Lust und Last
- Sex and Crime
- Ontom

das sind Ausstellungstitel, bei denen wir uns, wenn wir sie lesen, fragen, was mag dahinter stecken, welche Künstler, welcher Bereich von Kunst, was ist der Blickwinkel...

Die Bundeskunsthalle in Bonn wirbt zur Zeit mit einem Prospekt für die Ausstellung "Genwelten". Darin steht, für den Kunstteil der Ausstellung, eine abgebildete Arbeit von Gloria Friedman.

Anläßlich eines zu diesem Thema veranstalteten Kongresses habe ich mir die Ausstellung ansehen wollen. Ehe man dort jedoch zur Kunst vorstoßen konnte, passierte man den luxuriös aufgemachten technischen Teil der Präsentation. Man lernte in Anschauung, weil dort aufgebaut, daß ein perfekt eingerichtetes und funktionstüchtiges Genlabor zur Manipulation von Genketten für die geringe Summe von etwa 150 - 180.000,- DM zu haben ist. Nach weiteren "techniques" findet man am Ende der Ausstellung die einzige Arbeit einer Künstlerin, die Arbeit von Gloria Friedman. Gewissermaßen in ihr sitzend moderierte Bazon Brock gerade eine Talkrunde.

Ein anderes schönes Beispiel mag die soeben begangene Eröffnung der Leipziger "Galerie für zeitgenössische Kunst" mit der Ausstellung Ontom sein, anläßlich derer man sich zum Yoga niederlassen oder sich die Tätowierung "Ja" in die Haut stechen lassen konnte. Piercen dagegen konnte man sich nur in Kiel. Wie sehen also, wir sind mitten im Artainment.

Offensichtlich hat die Kunstvermittlung Formen gefunden, von denen sie annimmt, daß sie der Konkurrenz der Unterhaltungsindustrie effizient begegnen kann. Ich bezweifle allerdings, daß die eingeschlagene Richtung eine Intensivierung der Kunstvermittlung leistet. Vielmehr ist zu erwarten, daß hier eine kommerzialisierte Unterhaltungsindustrie entsteht, die sich der Kunst als Aushängeschild bedient. Solche Tendenzen zeigen sich seit dem Verlauf der letzten zehn Jahre in den Museen der USA, in denen Konzerne in Form von aggressivstem Sponsoring oder private Förderer massiv auf die Programmgestaltung der Museen Einfluß nehmen: sei dies nun dem vorausseilenden Gehorsam des Direktors geschuldet oder der tatsächlichen Absetzung von Ausstellungen, wie sie in den letzten Jahren von Hans Haake oder Richard Newton bekannt geworden sind.

Die Museen, Kunsthallen und Kunstvereine in Deutschland zählen jährlich 90 Mill. Besucher; Tendenz leicht fallend. Wir alle kennen die Zahl und wir alle wissen auch, daß dies wesentlich mehr Besucher sind als solche, die an den Sonntagen in die großen Sportstadien wandern. Trotzdem, und vor allem gedrängt durch die Kritik und die hauptsächlich am Sensationellen interessierten Medien, fühlt sich eine Reihe von

Ausstellungsmachern veranlaßt, das Motto einer Ausstellung noch poppiger, noch reißerischer und deren Thematik noch schockierender aufzubereiten. Ich bezweifle, daß die allzu große Nähe zum Zeitvertreib dazu führt, Kunst angemessen zu vermitteln.

Gestatten Sie mir einen kleinen Exkurs, bezogen auf das Motto dieser Tagung: "Wieviel Unterhaltung verträgt die Kunst?"

Ich antworte hier nicht mit einer Anekdote. 1987 befragte ich Jan J. Schoonhoven anläßlich eines Interviews in Delft zur implizierten Erscheinung seiner politischen Auffassung im eigenen Werk und er antwortete: "Kunst ist Kunst und alles andere ist alles andere!" Dies vorausgeschickt ist in bezug auf das gestellte Thema zu fragen: Auf welche Weise sollen sich Kunst und Unterhaltung v e r - tragen? Soll die Kunst in die Unterhaltung eingebracht werden? Und umgekehrt soll die Unterhaltung in die Kunst eingebracht werden? Mit Schoonhoven hatten wir gesagt: Kunst ist Kunst und alles andere ist alles andere. Wie kann etwas in die Kunst, in das Werk eingebracht werden, das außerhalb seiner Struktur besteht?

Kunst hat neben ihrem formalen und geistigen Gehalt einen dialogischen und damit höchst kommunikativen Charakter. Dieser teilt sich dem innehaltenden Betrachter mit, wenn er, mit François Morellet zu sprechen, erkennt, daß das Bild, die Performance, das Video oder die Intervention des Künstlers das "Terrain (ist) auf dem der Betrachter sein Picknick abhält." - Beim Picknick wird bekanntlich all das verspeist und genossen, was man mitgebracht hat. All diesen Formen des künstlerischen Ausdrucks, die wir Werk nennen, eignet ein Komplexionsgefüge, dessen Gehalt in der Oszillation um ein sowohl ernsthaftes wie spielerisches Element besteht, das wir den Bezugsrahmen nennen wollen. Im gewählten Bezugsrahmen legt der Künstler die Komplexität eines Werkes fest. Vom Bezugsrahmen des Werks und der Kondition des Betrachters hängt es ab, ob die Rezeption eher dem Spiel oder eher dem Ernst zuneigt. Dabei spielt es keine Rolle welche Facette überwiegt. Wichtig ist einzig, daß das Kunstwerk die Implikation zur Oszillation - Spiel oder Ernst - eröffnet. Hier mögen zwei Beispiele das Gesagte verdeutlichen: Einige von Ihnen haben die Ausstellungen Sigmar Polkes in Schwerin, Bonn oder Berlin gesehen. Der jeweilige neue Bezugsrahmen von "Pappologie", des Zyklusses zur Französischen Revolution mit "Jeu des Enfants" oder von Berlinmaus, 1997, resp. O.T., 1996 (Maikäfer flieg...) legen den Anteil von Ernst oder Spiel in der Rezeptionsweise nahe.

Micky mouse ist nicht überall!

Also bleibt zu fragen: wo nun, da Kunst vorhanden ist, soll die Unterhaltung hineingebracht werden in die Kunst, was ja heißt in das Werk? Aber, so ist zu fragen, was soll außer diesem, das schon Kunstwerk ist, noch hinzu kommen?

Kommen wir zur Erörterung des zweiten Teiles des Mottos: zur Unterhaltung. Und es stellt sich zuerst die Frage: was ist Unterhaltung?

Der deutsche Duden führt das Unterhaltsame an, es sei "fesselnd". Unabhängig wie Unterhaltung geleistet wird; ihr Charakter muß komplex sein. Was enthält eine komplexe Struktur?

Im Zusammenhang mit Unterhaltung kann Spiel die Voraussetzung für Unterhaltung sein. Auch die Struktur des Spiels selbst enthält die beiden Komponenten Ernst und

Spiel, deren jeweilige anteilige Wirkweise durch eben deren gegebenen Bezugsrahmen bestimmt wird. Von ihm hängt es ab, ob das Spiel Lern- und Erkenntnisstrukturen zu entwickeln zuläßt, und damit die Grenze zum Lernen und zur Erkenntnis tangiert. Wann immer dieser Bezugsrahmen gegeben ist, eröffnet das Spiel kreative und erkennende Möglichkeiten. Diese sind deshalb von besonderer Art, weil sie dialogischen Ursprungs und deshalb kontingent und spontan sind.

Dort, wo der Bezugsrahmen, die Ausgewogenheit des im Spiel vorhandenen Ernstes oder die Spielkomponente vernachlässigt ist, gerät das Spiel auf ein redundantes nicht reflexives Terrain und verkommt zum iterativen Dekor und ist Zeitvertreib. Der Bezugsrahmen ging verloren. Die Chance auf Auseinandersetzung wurde aufgegeben. Bloßer Zeitvertreib ist die Folge. Hier entsteht gewissermaßen der Lachsack.

Wenn wir also eine derartige Struktur für Unterhaltung voraussetzen, dann ist unter solchem Blickwinkel zu fragen, wie Unterhaltung stattfinden kann, deren Bezugsrahmen die Bedingungen vorhält, die auch für Kunst notwendig sind, oder besser gesagt, der die Rezeption von Kunst zuläßt?

Und hier komme ich auf den all bekannten und mitunter wegen seiner hermetisch strukturierten Umgangsweise mit Kunst verpönten Ort, das Museum zu sprechen.

Um die Aufgabe und den Umgang mit den Werken und gegebenenfalls auch denjenigen mit Unterhaltung im Museum zu beleuchten, heißt die von mir aufgestellte Vorgabe "Zwischen Forschung und Salon". Und sofort stellt sich die berechtigte Frage: wo in Deutschland wird an einem Museum heute Forschung betrieben? Hier ergibt sich keine schnelle Antwort, da zuerst zu klären ist, was wir unter Forschung verstanden wissen wollen. Ausgehend von meinen vorherigen Ausführungen möchte ich auch für die Forschung die Struktur des Spiels zugrunde legen. Auf diese Weise ist erneut der Bezugsrahmen festzulegen, unter welchem das Forschungsgebiet Betrachtung findet.

Bezogen auf die Arbeit am Schweriner Museum stellten sich die Fragen: existiert eine ernstzunehmende (?) Zahl außerhalb offizieller Weisungen entstandener Œuvres auf dem Gebiet der DDR. Welchen Charakter hat eine derart entstandene Kunstrichtung und was kennzeichnet sie in besonderer Weise? Ist es gelungen, zu Zeiten der DDR tatsächlich eine womöglich tragfähige, eigenständige und international wirksame Kunst zu entwickeln? Welche Wirkung hatte die jahrzehntelange und unter Repressionen abgeforderte Einklage eines sozialistischen Realismus, von dem Gabriele Mucchi im August 1951 in der Berliner Akademie der Künste anlässlich der Weltfestspiele der Jugend, sagt (zit. nach "Alltag und Epoche"): "Manch einer verwechselt auch Realismus mit Naturalismus. Es muß jedoch klargestellt werden, daß der Realismus eine ganz andere Sprache ist als die des Naturalismus. Die Realisten inspirieren sich an der Realität, bei der es nicht einmal nötig ist, daß sie direkt durch die Natur geht, wie sie ihnen unter die Augen kommt. Der Realismus sucht die Realität der Inhalte, der Naturalismus bleibt bei der Realität der Formen."

Und tatsächlich zeigt sich: Dieser Umgang mit Kunst, der eine Annäherung an Produktionsbedingungen wagt, die Einfluß auf die Werke ihrer Urheber ausüben, führt zu einschlägigen oder widerständischen Arbeiten. Wenn auf der Ebene der

Kunstgeschichte Bewertungen vorgenommen werden sollen, dann sind erst die Voraussetzungen zu ergründen, die der jeweiligen Arbeit zugrunde liegen. Im Verlauf der fünfjährigen Arbeit können heute eine Reihe von Aussagen gemacht werden, die die Lage der Künstlerinnen und Künstler betreffen und so eine Bewertung im Gesamtkontext der Kunst zulassen.

Um jedoch überhaupt Aussagen zum Schaffensklima und zur entstandenen Kunstproduktion zu Zeiten der DDR in einen Gesamtkomplex Kunst einzubinden, der die künstlerischen Äußerungen einer großen Zahl von Künstlerinnen und Künstlern in ihrer tastenden Intimität, ihrer aggressiven Privatheit oder einem scheinbar bockigen Naturalismus zu bewerten in der Lage ist, bedarf es der genauen Kenntnis der Gesetze, der Verordnungen und nicht zuletzt der Mechanismen in der DDR-Diktatur. Erst dann wird deutlich, daß die große Zahl derer, die an Ausdrucksformen der eigenen Imaginations- und Gestaltungskraft interessiert gewesen sind, statt staatlich optimistisch strotzender Realismus-Darstellungen eine große Zahl von Gemälden schufen, die zwar den geforderten Themenkanon noch bedienten, jedoch überwiegen kleinformatige Kompositionen, die die Ateliers verließen. Es entstand eine breite Kunstproduktion von inhaltlich ebenso wie coloristischer Nachdenklichkeit und beinahe pessimistisch zu nennender Innerlichkeit in der Themenstellung.

Ein weiteres Forschungsgebiet: die Osteuropäische Mail Art. Hier war in keiner Weise für den allgemein arbeitenden Kustoden eines ostdeutschen Museums deutlich, daß Mail Art überhaupt existierte oder was Mail Art in der DDR war. Darüber hinaus war nicht bekannt, daß sie eine der wenigen eindeutig oppositionellen Kunstäußerungen war. Daß sie zudem das wohl einzige international agierende, nichtstaatliche Netzwerk in Osteuropa war, war ebenso wenig bekannt. Diese Frage erfordert heute, im Anschluß an die geleisteten Forschungen, deren weitere Bearbeitung.

Diese Arbeit zur Kunst wird geleistet, aber sobald derartige Ergebnisse vorliegen, setzt Kunstvermittlung an den Werken ein. Und hier taucht sie erneut auf, die Frage nach der Unterhaltung. In der Regel sind die Gruppen, die in eine Ausstellung und zur Kunst kommen, um weitere Aufschlüsse zu erhalten, unbekannt oder heterogen. Das bedeutet, daß wir nicht wissen, welche Kenntnisse über den zu vermittelnden Gegenstand und zum Ausstellungsthema vorhanden sind. Deshalb muß die Führung so offen wie eben möglich angelegt werden, sonst setzt Redundanz ein, daß heißt die Teilnehmer der Führung, die soeben noch eine wißbegierige Besucherschar waren, wenden sich wegen zu großer Kompliziertheit oder wegen des allzu bekannten Stoffes ab.

Es bleibt zu erörtern, ob hier die Unterhaltung her muß? Es sollte, wenn die Führung gelingen soll, spielerisch vermittelt werden. In jedem Fall setzt hier, im Wunsch der Besucher nach Erkenntnis, notwendig das Spiel in seinem ganzen spielerischen Ernst ein. Im Idealfall öffnen wir das Terrain des Werks, auf dem der Betrachter sein Picknick abhalten kann - im Spiel.

Um den Charakter der Vermittlung von Kunst möglichst effizient und genußvoll ausfallen zu lassen, möchte ich den Begriff des Salons einführen.

Die Atmosphäre der "Feier der zeitgenössischen Künste" in den Salons der Jahrhundertwende hat etwas vom geistigen Reichtum eines ausgewogenen Verhältnisses von Kopf, Herz und Bauch, in dem ein tieferes Verständnis von Kunst möglich wird. In einer solchen Atmosphäre kann neben dem Wunsch, sich mit Kunst auseinander zu setzen, ein Engagement wachsen, das tätig am Gedeihen der Künste

mitwirken will, befördern will. Auch hier, auf dem Gebiet der Vermittlung, zählt der Bezugsrahmen, dessen Bandbreite derart gesteckt sein sollte, daß Erkenntnis und Genuß sich in einem Wechselverhältnis befinden, in dem die einzelnen Teile zu ihrem Recht kommen und sowohl die Erkenntnis als auch das Spiel und umgekehrt den Erlebnisprozeß stimulieren, ja dynamisieren.

Jeder Künstler muß von Fall zu Fall und im Rahmen seiner Arbeit entscheiden, ob er sich mit dem Thema der Medienwirksamkeit zwingend auseinandersetzen muß. Dort, wo er dies allein in Hinsicht auf eine mögliche und verbesserte Vermarktung seines Werks tut, wird ein fragwürdiger Erfolg nur von kurzer Dauer sein.

Mir fallen nicht die hunderte von Namen solcher Künstler und Künstlerinnen ein, die, allweiligen Trends und schnellen Erfolgen zuliebe, nie an einen Punkt spielerischen Ernstes und halsbrecherischer Leichtigkeit gelangt sind, sondern einzig im Dekorativen und Gefälligen versackt sind.

Allerdings schreibe ich allen Professoren und Lehrern der Akademien und Hochschulen ins Arbeitsbuch: Die Künstler brauchen heute dringend notwendige Präsentationshinweise, um in geeigneter Form in eine Kommunikation mit Galerien und Ausstellungsinstitutionen zu treten. Sie benötigen Ratschläge bei der Aufbereitung ihrer Materialien.

Es ist wenig hilfreich, wenn der an einer Durchsetzung notwendig interessierte junge Künstler die Arbeitsweise eines Ausstellungsbetriebes nicht kennt und der Verweis auf die eigene Qualität den Eindruck der Selbstherrlichkeit oder Selbstüberschätzung erweckt - aus Unwissenheit. Die Aufbereitung des eigenen Materials nach Verständnis- oder Vermittlungskriterien und die Kenntnis der Empfindlichkeit und Eitelkeit mancher Institutsvertreter und Ausstellungsmacher sollten kein Geheimnis sein. Dieses Wissen sollte jungen Menschen im Metier, in dem sie arbeiten, selbstverständlich zur Verfügung stehen.

Ausstellungen sind Konstruktionen, die aus einem Œuvre, aus einer Bewegung oder aus einem Phänomen Ausschnitte und Teilaspekte schlagartig oder in Form der Erörterung sichtbar machen und verdeutlichen können. Die Auswahl eines Kurators kann für den Verlauf eines künstlerischen Œuvres von Bedeutung sein. Sie kann thematische Setzungen im Œuvre verändern und neue Fragestellungen darin hinzu kommen lassen. Wo dieses Instrument einer Ausstellung ungenutzt bleibt oder mit einem reißerischen oder leeren Titel unkenntlich gemacht wird, ist ein schmerzlicher Verlust zu verzeichnen.

Es ist von Belang für die Vermittlung, daß die Namen von Künstlern im Ausstellungstitel vorkommen. Es hat eine Wirkung für die Künstler, wenn ihre Namen nicht ausschließlich unter Begriffen wie Treibsand, Cross over, Sex and Crime oder Damenwahl verschwinden. Damit die Arbeit für die Künstler gelingt, sind im Umfeld der Ausstellungen Materialien wie Kataloge, Plakate, Postkarten und die ganze Palette der Vermittlungsmaterialien eine bunte und hilfreiche Unterstützung in der Vermittlungs- und Unterhaltungsarbeit, die ein Museum oder ein Ausstellungsinstitut bereit hält. Hierher gehört auch die Behaglichkeit einer Cafeteria mit informativen und unterhaltsamen Kunstzeitschriften - ein Ort der Unterhaltung.

In allen Aktivitäten der Museen und Ausstellungsinstitute ist jedoch eines von besonderer Bedeutung: Der adäquate Bezugsrahmen zwischen Ernst und Spiel.