

Matthias Beitl
im Gespräch mit Martina Griesser

Das Geschäft mit den Dingen

Du bist Direktor am Volkskundemuseum Wien. Thema deines letzten Projektes *Klimesch – Das Geschäft mit den Dingen* war das Verhältnis der Menschen zu den Dingen im Alltag. Kannst du, lieber Matthias, dieses Verhältnis beschreiben?

Vielleicht ein paar Worte vorab zum Projekt: Das Eisen- und Haushaltwarengeschäft »Klimesch« schloss 2013, weil der Eigentümer in Pension ging. Das Geschäft hat auch unser Museum über Jahrzehnte – oft in letzter Minute – mit allen möglichen Dingen, wie Schrauben, Kleber, Werkzeug, Dübel, Kübel etc., nahversorgt. Als Herr Klimesch bekannt gab, das Geschäft zu schließen, tauchten zwei Fragen auf: Wie kommen wir in Zukunft ohne ihn zurecht? Was können wir tun, um den in den Dingen eingelagerten Alltag in einem Museum, dem letztlich Alltagskultur eingeschrieben ist, wenigstens partiell sichtbar zu machen oder als historische Notiz in die Museums geschichte einzuschreiben?

Wir entschieden uns, den gesamten Warenbestand plus ein paar Möbel zu übernehmen. Dabei handelten wir quasi institutionell-emotional und museologisch-bedürfnisorientiert. Wir haben dann Bühnen gebaut, auf denen die Dinge, ihrer Sphäre des Alltags entnommen, aufgelegt wurden, mit ihren Verpackungen, Bepreisungen etc. Die

Ware lag dort ungeschützt, die BesucherInnen waren eingeladen, die Dinge anzugreifen sowie verschiedene Handlungsmöglichkeiten in Anspruch zu nehmen.

Die Bühne als Zwischenwelt, die Analogie Museum und Warenhaus – ich erinnere an Tony Bennett – lieferte einige interessante Beobachtungen: Dem simplen akuten Bedürfnis einer Restauratorin nach einer Schere diente das Arrangement ebenso wie einem Ehepaar aus Oberösterreich, das eine wirklich gute Mohnmühle entdeckte; KuratorInnen aus Berlin, denen Keksausstecher in Krampus- und Nikoloform in der Sammlung fehlten, oder ein Mann, der sich für eine Zuschneideschere interessierte, weil sie ihn an seinen Großvater erinnerte – allen konnte durch unterschiedliche Tauschmodalitäten geholfen werden. Diese kleine Empirie innerhalb des Versuchsfeldes zeigt die vielschichtigen Auslösemomente der Dinge. Einmal eher auf die Funktion reduziert, dann emotional betont sowie unterschiedliche Mischungsverhältnisse der Komponenten. Der Ort Museum und das Setting tragen natürlich das Ihrige dazu bei. Andererseits könnte mir dasselbe auch in einem entsprechenden Geschäft passieren, und wir wissen ja, dass gutes Marketing genau mit diesen Effektkombination arbeitet.

Nicht zuletzt ging es bei *Klimesch* auch um die Rolle, die ein Museum im Umgang mit den Dingen spielen kann und soll. Wie sieht diese Rolle deiner Meinung nach aus?

Lassen wir einmal die klassischen Aufgaben des Museums so stehen und grenzen wir »Museum« auf den Sektor ein, in dem ein Volkskundemuseum als kulturhistorisches Museum handelt. Im konkreten Fall des Projekts haben wir keine Objektverantwortung übernommen, d. h. wenn Objekte in die Sammlung Eingang finden, dann passiert das nur punktuell und im zeitlichen Verlauf, jedenfalls ist es nicht Ziel im Umgang mit diesen Dingen. Das schafft ungeahnte Freiheiten in der museologischen Arbeit und schafft Perspektiven, die das Museum zu einem Akteur im Feld der Meinungsbildung macht. Hier geht es nicht um Botschaften, sondern um sehr offene ad-hoc-Diskurse, die sich womöglich an unterschiedlichen Topfdeckeln zwischen

Publikum und Museumspersonal entzünden. Die ewige Trauer über das Verschwinden der Nahversorger steht dann gegen die Selbstverantwortlichkeit der KonsumentInnen und deren Möglichkeiten politischen Handelns u.s.w.

Mir ist auch klar, dass eine Institution immer ihre pragmatischen Zwänge hat, aber ich sehe auf der anderen Seite genau hier den Ort, um an diesen Zwängen zu rütteln, zugunsten der Menschen, die den Ort nützen. Das heißt auch: nicht immer vielen Menschen, aber mit jenen, die da sind, Denkräume zu öffnen. Dinge sind dabei wunderbare Auslöser – *conversation pieces*.

Was ist dein persönlicher Dingbegriff? Wie funktioniert dein ganz persönlicher Zugang zu den Dingen, wie näherst du dich den Dingen in deiner kuratorischen Praxis?

Ganz kurz: Es ist ein Multitool. Das Ding ist Ausgangs- oder Endpunkt, Katalysator oder Kondensator, die Einbettung einer Idee oder Manifestation. Je nachdem, auf welcher Seite die kuratorische Praxis beginnt: Manchmal ist das ausgewählte Ding die Materialisierung von Idee und Dramaturgie, ein anderes Mal beginnt alles mit einem Fund.

81

Worin besteht aus deiner Sicht der Unterschied zwischen Ding, Material und Materialität?

Das sehe ich pragmatisch: Ding ist der Überbegriff, die Entität, Aspekte davon sind Material und Merkmale. Materialität sehe ich als die stoffliche Präsenz an sich, gewissermaßen die Schnittstelle oder den Ausdruck einer physischen Auseinandersetzung oder eben einer materialisierten Ideengenese.

Inwiefern glaubst du, dass Dinge ein Wissen in sich tragen?

Das ist vielschichtig: Stichwort »Semaphore« von Krzysztof Pomian, also Transportgefäß von Bedeutungen oder Greenblatt's »social objects«. Dinge sind Träger von Gedächtnis und Geschichte sowie Auslöser von Erinnerung. Als Träger von Erinnerung interagieren sie mit einer unmittelbaren Bezugsperson, in der Rolle

als Auslöser erstreckt sich ihr Informationswert auf ein weiter gefasstes Gegenüber, sprich die individuelle Ding-Mensch-Beziehung ist nicht Voraussetzung für eine Interaktion.

Dinge sind etwa durch Form, Inschrift, eingearbeitetes Vermögen, Design, Wissen – in der abteiligen Produktionsgesellschaft durch das Wissen vieler – determiniert. Es geht also um vielerlei Einlagerungen, die »herausgeholt« werden können. Das macht der/die Kurator/in ebenso wie der/die Eisenwarenverkäufer/in – sie dealen letztlich beide mit Wissen, oftmals auch nur mit Mutmaßungen.

Und können Dinge nun handeln, gibt es eine Handlungsmacht?

Dinge ermächtigen: Nehmen wir komplexe industrielle Produkte, z. B. das Mobiltelefon. Hier wird – neben Arbeit – das Wissen Vieler technisch akkumuliert, das Ergebnis ist ein umfassender Möglichkeitsraum mit entsprechender *user-experience* für die individuelle Benutzung. Wir agieren und interagieren damit.

Letztlich investieren wir in die Handlungsmacht der Dinge, indem wir ihnen Bedeutungen zuschreiben, sie bewerten, sie institutionalisieren. Wenn ich mir die »Let's play« Bewegung und ihre KonsumentInnen anschau, dann sehe ich eine Verlagerung der Handlungsmacht in Richtung der Produkte – in dem Fall der Videoprodukte. Millionen Fans verschiedener Videospiele schauen auf Youtube anderen beim Spielen zu – ohne Möglichkeit der Interaktion.

Wie siehst du das Verhältnis zwischen Selbstreflexivität und Handlungsräum für das Museum? Inwieweit geht es darum etwas zu verstehen, inwieweit darum, etwas zu verändern?

Ich finde es notwendig und gleichzeitig extrem fruchtbar, in der Organisation Raum und Zeit für Reflexivität und Experiment zu schaffen. Ein solcher installierter Raum ist nicht gerade einfach zu generieren und zu betreiben, wiederum muss ich da auf den Pragmatismus der Institution verweisen: Und genau deshalb muss man solche Visionen vorantreiben. Wir leben mit stark veränderten und vor allem extrem dynamischen Wahrnehmungs- und Wissenspraxen. Manchmal drehen wir uns in der Reflexion ein, aber es bleibt immer ein produktives

Momentum, das die Institution in ihrer Biografie weiter trägt und den oben genannten Anforderungen entgegenkommt.

Das Gespräch führte Martina Griesser per E-Mail im Mai 2015.

