

## Aktion

# Hintergrundrauschen



Ein Projekt des Studiengangs Szenografie in Karlsruhe übersetzt Film in theatrale Situationen im Stadtraum.

Kunstaktionen im öffentlichen Raum, die zeitweilig zu neuen Lektüren der Stadtarchitektur führen können, sind ein Spiel mit den Möglichkeiten der Akteure wie der Bewohner. Was als Darbietung im Kontext von Dada und Surrealismus oder den frühen Sechziger Jahren im biederen Nachkriegsdeutschland durchaus risikoreich war, steht heute in einem anderen Kontext: Man bewegt sich, so man bestimmte politische Regeln einhält, im geschützten Rahmen von Kunst und Entertainment. Im bekannten Stadtraum eröffnen sich durch inszenierte Handlungen und Sets «Durchblicke» auf Bilder und Wege, die sich jenseits der alltäglichen Nutzung erschließen.

### Eine nächtliche Autofahrt

Was früher Protestform war oder das künstlerische Programm einer Gruppe formulierte, ist heute Bestandteil des universitären Lebens geworden, sofern man «Szenografie» studiert. Dort lernt man «Räume oder räumliche Konstellationen zu erfinden und zu inszenieren» und bekommt wie an der «Hochschule für Gestaltung» in Karlsruhe für die professionelle Ausführung «Kenntnisse über Licht, Sound, Modellbau, CAD, 3-D Visualisierung, technische Kommunikation, sowie freies räumliches Zeichnen» vermittelt. Wirbt man darüber hinaus noch Sponsorengelder ein, kann man aufwendigere Projekte durchführen.

Beispielsweise, wie an einigen Tagen im Februar, für eine Aktion, deren Reiz für den Betrachter in der Limitierung liegt und in der Art der «Zugangsberechtigung»: Elf Studierende verlosen im Rahmen eines Studienprojekts in einer Karlsruher Studenten- und Szenebar an drei Abenden je drei Vorstellungen für eine im Seminar erarbeitete Theateraktion. Für nur einen einzigen Zuschauer wird das Stück «Hintergrundrauschen» aufgeführt und er wird darin nolens volens zum Akteur. Zwar weiß der Gewinner nicht, was auf ihn zukommt, aber er kann sich doch sicher sein, dass es sich um Theater handelt. Auch die Akteure (nicht Studierende, sondern professionelle Schauspieler) lernen den Mitspieler erst in der Situation kennen. Die Teilnehmer des Szenografieseminars hatten als Themenvorgabe «Schrecken». Methoden der Filmanalyse (Horrorfilme), der spielerische Umgang mit Goethes «Über allen Gipfeln ist Ruh'», viel organisatorische Praxis und Bildideen sind es dann, die in die Studienarbeit einfließen.

Herausgekommen ist für den Gewinner der Aktion eine Einladung zu einer nächtlichen Autofahrt durch einen älteren Szenestadtteil, ein Neubaugebiet und ein stillgelegtes

Bahnhofsgelände – ein Hauch von Abenteuer, soweit dies die nicht eben kultige Stadt zulässt. Im Fond eines Jaguars mit cremefarbenen Ledersitzen bekommt der Zuschauer «live» vorgeführt, was er aus Krimis kennt. Herausgekommen ist eine gut gemachte Show, es wird viel mit dem Handy telefoniert, über Pünktlichkeit und Sportwetten debattiert, einige «lebende» Bildsequenzen erinnern an Edward Hoppers Bilderwelt, der ja seinerseits wiederum auf Filmsequenzen zurückgriff. In einigen Passagen ist tatsächlich unklar, wo das Spiel aufhört und Elemente von realen Vorgängen in das Spiel einfließen.

### **Szenografie im Wettlauf**

So vergnüglich Aktion, Durchführung und Vorbereitung sein mögen, so wenig scheint allerdings die Geschichte von Aktionsformen, die sich auf Medien beziehen und die zeitgenössische Positionierung von Medienwahrnehmung reflektiert zu werden: Schon Peter Handke und Wim Wenders hatten 1969 einen, allerdings nicht spannenden, sondern eher philosophisch orientierten Kurzfilm (Drei amerikanische LPs) gedreht, in dem bei einer Autofahrt deutsche Schauplätze möglichst «amerikanisch» in Szene gesetzt wurden. Die beiden formulierten ihre Amerikasehnsüchte, die aus der Kenntnis von Western und gemeinsamen Musikvorlieben resultierten. Und sie trafen damit – so anrührend das heute erscheinen mag – ganz gut das Lebensgefühl ihrer Generation.

Die Karlsruher Studierenden unter Leitung von Beatrix von Pilgrim und Henning Fülle ließen solche «historischen» Medienreflexionen beiseite und fingen einfach wieder von vorne an mit einer Analyse der Elemente von Suspense und Schrecken im Film. Die theatralische Rückübersetzung der filmischen Elemente ist präzise, subtil, gut gemacht. Dieses konzeptionell aber dann doch wieder eher schlichte Verfahren knüpft für die Generation der Studierenden an mediale Erfahrungen von Internetcommunities und Fernsehentertainment an, wo immer wieder Schnittstellen zwischen virtueller Welt, Rollenspielen und Aktionen im realen Leben geschaffen werden. Hier befindet sich die Szenografie trotz der fächerübergreifenden Ausrichtung, auf der gerade in dieser Hochschule besonderen Wert gelegt wird, in einem Wettlauf mit medialen Kommunikationsstrukturen: Der Jaguar mit seinen eleganten Ledersitzen, auf denen über Pünktlichkeit gestritten wird, ist ein schönes Symbol dafür.

**15.02.2010 Andrea Gnam**