

Die kräftig lasierten Holzbauten dienten zugleich als Tribüne, Aussichtsturm, Plattform und Wandschirm – beispielbare Kleinarchitekturen zwischen Bühne, Stadtbaustein und Spielobjekt.



Zeichentheater

Mit dem farbigen „Drawing Theatre“ verwandelte Studio Ossidiana die Piața Unirii in Iași in eine Bühne. Die temporäre Installation machte aus der verwaisten Platzmitte einen Ort zum Zeichnen, Spielen und Zuschauen.

Text Ștefan Ghenciulescu Fotos Vlad Patru

Die Piața Unirii (Platz der Vereinigung) in Iași ist ein typisches Beispiel für die innerstädtischen Plätze der sozialistischen Moderne in Rumänien: eigentlich ein gut proportionierter Stadtraum, der jedoch durch einen ziemlich brutalen Eingriff in die Altstadt entstanden ist, gesäumt von ursprünglich sorgfältig gestalteten Bauten, die heute vielfach entstellt sind. Zwar beleben die kommerziell genutzten Erdgeschosse die Platzränder, die harte Mitte aber ist fast immer leer.

Als Teil des Romanian Creative Week Festivals im Jahr 2024 entwarf das niederländische Büro Studio Ossidiana einen quadratischen Kieselgarten für die Piața Unirii, den vier Objekte umfassen. So entstand ein kleiner öffentlicher Raum voller Farbe; ein urbanes Theater, in dem die Bewohnerinnen und Bewohner der Stadt zu Schauspielern, bildenden Künstlern (mithilfe der bereitgestellten Zeicheninstrumente) oder Zuschauerinnen wurden. Sie zeichneten und gestalteten gemeinsam oder nacheinander – und konnten ihre Spuren wieder auslöschen.

Laut den Kuratorinnen des Festivals war das „Drawing Theatre“ eine der beliebtesten Installationen der Veranstaltung. Das war sicher darauf zurückzuführen, dass es auf spielerische und

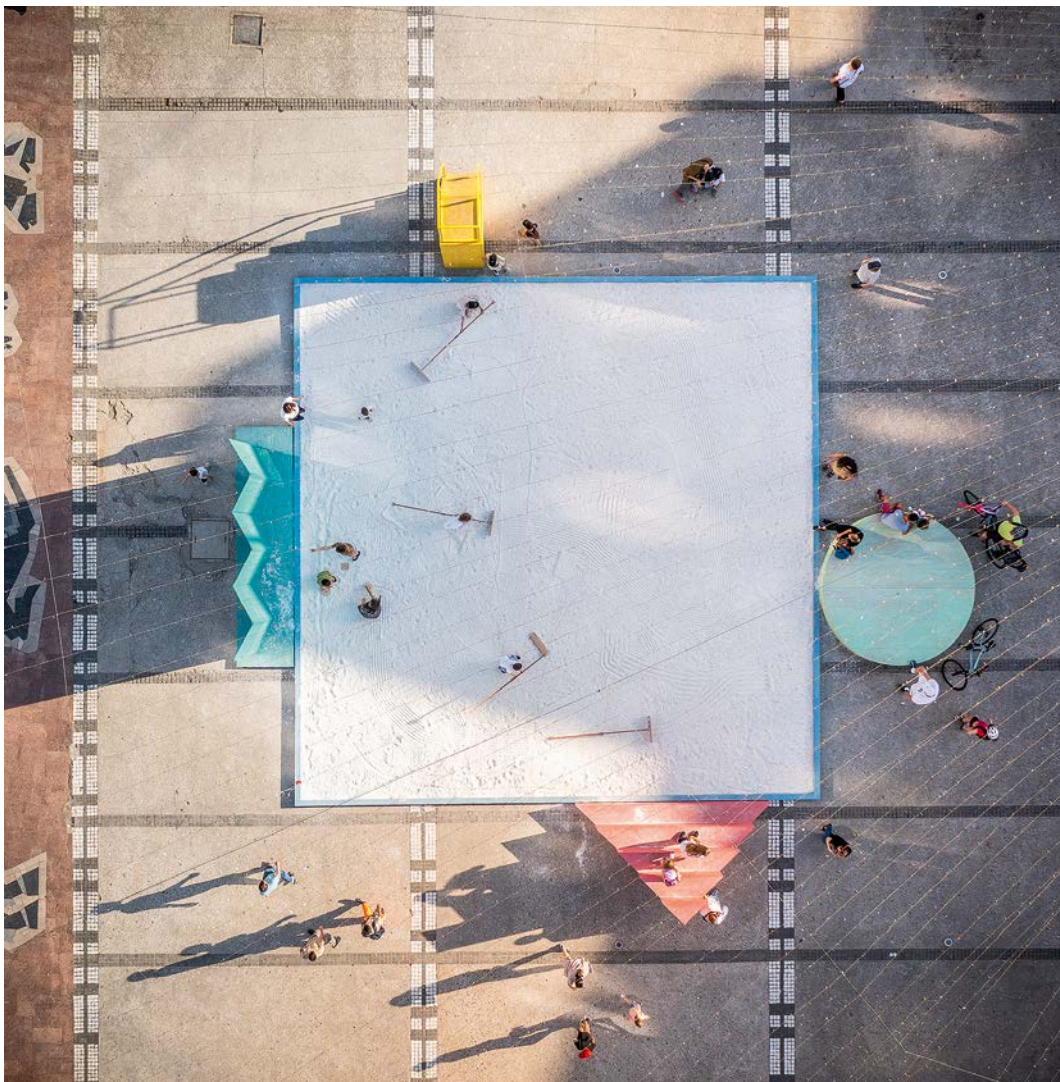
interaktive Weise Assoziationen an archetypische Handlungen und Räume weckte: Das Quadrat wurde zur Bühne und Arena, aber auch zum städtischen Platz und zum Sandkasten, zum japanischen Garten und zur horizontalen Leinwand. Die vier Kleinbauten definierten nicht nur die räumliche Fassung des Kieselgartens, sondern wurden selbst zu Stadtarchitektur und Bühnenbild: ein Aussichtsturm, eine Tribüne, ein Wandschirm und eine Plattform, als Objekte wie auch als Räume klar erkenn- und benutzbar.

Die geometrische Spiellandschaft erinnert an die Nachkriegsspielplätze von Aldo Van Eyck oder Isamu Noguchi. Doch Studio Ossidiana spricht auch von einer Miniaturstadt, nicht nur im formalen, sondern auch im gesellschaftlichen Sinne – ein öffentlicher Rahmen für freies Spiel und Fantasie. Dabei spielen die starken Farben der Installation eine wesentliche Rolle. Seit Langem ist uns Farbe so verdächtig geworden, dass wir Buntheit sofort mit Kindern und der Kindheit verknüpfen. In diesem Fall erweist sich das gerade als Vorteil. Das Farbkonzept nimmt der radikalen Formsprache die Strenge. Wichtiger noch: Es signalisiert, dass es sich nicht um ein Denkmal, sondern um ei-

nen zugänglichen und freundlichen Ort handelt. Hier kann man sich frei fühlen und muss nicht alles so ernst nehmen, sei es als Kind, sei es als Erwachsener. In einem solchen Rahmen fällt es auch einem zurückhaltenden Menschen leicht, mit den überdimensionalen Spielsachen im Kies zu zeichnen.

Dass Farbe hier als Einladung verstanden wird, verweist zugleich auf eine ältere Tradition. In der Zeit, in der Farbe zu Hause und in öffentlichen Bauten herrschte, ging es nirgends so bunt her wie in Aufführungsräumen. Theater, Oper, Konzerthaus – sie waren alles andere als neutrale Black Boxes. Der Raum spielte mit, das Publikum ebenso. Für die Dauer der Aufführung entstand ein gemeinsamer, inszenierter Erfahrungsraum.

Die Farben des Zeichentheaters waren stark, aber nicht grell. Anders als bei den Entwürfen der Moderne – De Stijl, Bauhaus, Konstruktivismus – wurde das Holz nicht kaschiert, sondern zeichnete sich unter der Lasur ab. Mehrere Versuche waren nötig, um das optimale Gleichgewicht zwischen Leichtigkeit, Schärfe und Textur, zwischen Verfremdung und Materialität zu finden.



Zentrum des Geschehens war ein quadratischer Kieselgarten, dessen Oberfläche mit überdimensionierten Rechen immer wieder neu gezeichnet werden konnte.