



**„IN THE NAME
OF FETT“
EIN KURATORISCHES
SPIEL**

Ana Daldon

Ana Daldon

„In the Name of Fett“. Ein kuratorisches Spiel

ABSTRACT

Aus der Idee einer möglichen Ausstellung im Technischen Museum Wien über Fett entstand ein kuratorisches Kartenspiel, das während des „2nd Vienna Workshop on STEM Collections, Gender and Sexuality“ gespielt wurde. Dieser Text zeichnet die Entstehung dieses Spiels nach, mit dem spielerisch eine Ausstellung zum Sujet erdacht wurde, und gibt Hinweise auf die Inhalte. Das Thema „Fett“ kann in einem technisch-naturwissenschaftlichen Museum u.a. theoretisch behandelt werden, indem man sich der Chemie nähert, den verschiedenen Produktionstechniken oder technischen Fetten (und Ölen). In diesem Fall wurde eine engere, durch den Workshop vorgegebene Bandbreite gewählt, nämlich ein Fokus auf Fett in Bezug auf den Körper. Sobald man tiefer in die Beschäftigung mit Fett und Körpern einsteigt, fällt auf, dass die Beschäftigung mit dem weiblichen Körper stärker in den Vordergrund rückt. Das hat auch dieses Spiel gezeigt.

CV

Ana Daldon, geboren 1986 in Zenica, studierte Physik an der Universität Trient sowie Art & Science und educating/curating/managing an der Universität für Angewandte Kunst Wien. Seit 2015 ist sie als Kuratorin am Technischen Museum Wien in der Abteilung Sammlungen tätig. Seit 2017 ist sie als Kustodin für die Sammlung „Heim und Garten“ und später für „Spiel, Sport und Bildung“ zuständig. Derzeit arbeitet sie an einer Ausstellung über die Sustainable Development Goals und an einer Führung mit dem Fokus Farbe. Sie konzipiert außerdem einen neuen Teil der Dauerausstellung über die Beziehung zwischen Spielzeug und Wissenschaft.

KEYWORDS

Fett, Kuratieren, Museum, Ausstellung, Quartettspiel, Körper, Materielle Kultur

Ana Daldon, “In the Name of Fett. Ein kuratorisches Spiel“, insightOut. Journal on Gender and Sexuality in STEM Collections and Cultures, 1 (2023), 79-83, DOI: 10.60531/insight-out.2023.1.6

DOI: 10.60531/insightout.2023.1.6

Published under license CC BY-NC-ND 3.0

In zeitgenössischen Diskursen geht es allerdings weit mehr um Fett im Zusammenhang mit Ernährung und damit auch um Fragen des Körpergewichts und seiner Bedeutung in der Gesellschaft.

Fett ist ein Thema mit vielen Variationsmöglichkeiten. Im Kontext eines technischen Museums ist man zunächst versucht, an technische Fette (und Öle) zu denken, also jene Substanzen, die bereits vor der Industrialisierung dazu dienten, mechanische Apparaturen und Maschinen in Gang zu halten. Während der industriellen Revolution gewannen diese Schmiermittel enorm an Bedeutung. Ab der Mitte des 19. Jahrhunderts kam man allmählich von organischen (tierischen und pflanzlichen) Fetten ab und verwendete zunehmend mineralische Fetten auf Erdölbasis.

In zeitgenössischen Diskursen geht es allerdings weit mehr um Fett im Zusammenhang mit Ernährung und damit auch um Fragen des Körpergewichts und seiner Bedeutung in der Gesellschaft. Ausgehend von den USA hat sich eine Bewegung etabliert, deren Ex-

ponent_innen sich kritisch mit der Stigmatisierung dicker Körper auseinandersetzen. Ein unlängst erschienenenes deutschsprachiges Wörterbuch zum Thema¹ zeigt anhand 66 ausgewählter Begriffe, auf welcher breiter Basis diese Auseinandersetzung stattfindet. In alphabetischer Ordnung finden sich so unterschiedliche Stichwörter wie Behinderung, Gender, Haustiere, Identität, Klasse, Queer, Race, Scham, Sport und nicht zuletzt Verbeamtung.

Ich selbst erhielt erste Anregungen, mich mit dem Thema Fett zu beschäftigen, durch ein Buch von Amy Erdman Farrell.²

Um die Möglichkeiten für eine Ausstellung etwa im Technischen Museum Wien auszuloten, entwickelte ich daraufhin ein kuratorisches Spiel, dem ich die Bezeichnung *In the name of Fett* gab.

Der etwas pathetisch anmutende Titel soll darauf verweisen, was wir als Gesellschaft im Zeichen von Fett alles auf uns nehmen oder über uns ergehen lassen. Zweck ist ein kreatives Herangehen an die Aufgabe, eine Schau zu entwerfen. Das Spiel umfasst 27 Karten: eine Erläuterung, 22 Karten mit Abbildungen von Objekten (teilweise aus den Sammlungen des TMW), ihren Benennungen und kurzen inhaltlichen Ausführungen sowie vier Jolly-Karten, die für je ein weiteres Objekt- und Bilddesiderat, eine Hands-on-Station und eine Multimediainstallation stehen.

¹ Anja Herrmann, Tae Jun Kim, Evangelia Kindinger u. a. (Hg.): *Fat Studies. Ein Glossar*. Bielefeld 2022. Den Volltext gibt es auch online: <https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/db/7e/b9/oa9783839460054ZcwlOntjTnLxR.pdf> (14. 7. 2023)

² Amy Erdman Farrell: *fat shame. Stigma and the Fat Body in American Culture*. New York, London 2011.

Inhaltlich verweisen die Karten beispielsweise auf folgende Themen:

- Kontinuität mancher Einstellungen zum Körperfett, eventuelles Auftreten in neuer Form
- Wandel in der Einschätzung der Ärzteschaft, die sich in der Empfehlung oder umgekehrt der Diskreditierung bestimmter Nahrungsmittel und Nährstoffe niederschlägt
- Ernährung im Kontext religiöser Einstellungen und Vorschriften
- Standardisierung von Werten (z. B. Body-Mass-Index)
- individuelle Messung von Fett- und anderen Körperwerten
- genderspezifische Einstellungen und Vorgaben zu gesunder Nahrung
- Vorstellungen von körperlicher Fitness
- Tricks zur Verminderung des Körperfetts
- utopische Ideen, z. B. Konzeption von Robotern, die Menschen ersetzen und somit kein Problem mit Körperfett haben
- wirtschaftlicher Rahmen (Erzeuger von einschlägigen Medikamenten, von Nahrungs- und Genussmitteln und von Gadgets zur Selbstkontrolle)
- Reaktion der Produzenten von Kinderpuppen auf den gesellschaftlichen Wandel in der Diskussion über Fett

Um an dem Spiel teilzunehmen, erhalten Gruppen von jeweils fünf bis acht Personen ein Exemplar des Kartensets und 30 Minuten Zeit. Auf der Grundlage der Objektvorschläge und der Jolly-Karten entwerfen sie einen Ausstellungstitel, ein kurzes Konzept und eine Kapitelgliederung. Darüber hinaus sollen sie über weitere Objekte (Desiderate) und Installationen nachdenken, deren Anschaffung beispielsweise für den TMW-Sammlungsbereich „Spiel, Sport und Bildung“ infrage kommen könnte. Entworfen wird das auf einem großformatigen Blatt Papier; die Gruppen arbeiten mit Beschriftungen, Post-its und den aufgelegten Karten.



Abb. 1: *In the name of Fett*, gespielt beim Workshop *Feminist and Queer Perspectives on Food*

Dieses Spiel haben bisher ausprobiert:

- Teilnehmende des Workshops *Feminist and Queer Perspectives on Food* (siehe Foto)
- Kolleg_innen aus verschiedenen Abteilungen des TMW (Sammlungen, Vermittlung, Medien, Bibliothek und Archiv)
- Studierende in einer Lehrveranstaltung zum Thema *Museum machen* am Institut für Europäische Ethnologie der Universität Wien

Eingeladen wurden somit Personen mit inhaltlicher Spezialisierung auf das Thema Fett, ferner Gruppen mit Erfahrung in Museumsarbeit und nicht zuletzt ein Kreis von Studierenden, die sich bislang nicht mit dem Kuratieren von Ausstellungen beschäftigt hatten. Es wäre denkbar, aus diesem Ansatz ein regelrechtes Quartettspiel zu schaffen, das letztlich auch kommerziellen Gewinn abwerfen könnte.

K 1d **KÖRPER(DARSTELLUNG)**



Sound Costume „Monsterfrau“, 2013
TMW, Spiel, Sport und Bildung
Inv. Nr. 100642

Die Zukunft des (Techno-)Körpers: Human Enhancement oder Roboter, die Menschen ersetzen. Der Film Wall-E von 2008 zeigt zum Beispiel die Zukunft des Menschen aus Fleisch und Blut und aus Fett, fast unbeweglich und zum Liegen verurteilt.

K 5b **KÖRPER(VOLLSTOPFEN)**



Arsen, 1900-1920
TMW, Chemische Produktionstechnik
Inv. Nr. 90922

Die pharmazeutische Industrie bietet hauptsächlich Produkte an, die den Appetit unterdrücken sollen, wie Arsen, Fen-Phen oder Leptin, oder die Fettverbrennung anregen, wie Amphetamine, Bandwürmer und Ephedra.

K 2b **KÖRPER(MESSEN)**



Babywaage 1890-1920
TMW, Haushaltstechnik
Inv. Nr. 74482/1 (oder 66978/1 oder 22489)

Zum 19. und bis weit ins 20. Jahrhundert waren Ärzte in Bezug auf das Gewicht eher gleichgültig. Noch 1949 zeigen die Aufzeichnungen der American Medical Association, dass viele Ärzt_innen immer noch Zweifel an der Bedeutung des Wiegens von Kindern hatten.

Abb. 2, 3, 4: Drei Beispiele für Karten: Klangkostüm , Arsen und Kinderwaage (alle Objekte aus den Sammlungen des TMW)

