

Szenografische Grundlagen

G. Kilger

„Szenografie im Technikmuseum“

Im Museen erfolgt der Akt der Vermittlung – beabsichtigt oder unbeabsichtigt – durch eine ganzheitliche Erfahrung in Innenräumen. Ausstellungsräume können nicht als notwendige Hülle oder Kulisse begriffen werden, in denen der mehr oder weniger didaktische Parcours an ausgewählten Exponaten und Texten stattfindet. Gerade im Technikmuseum ist die Erwartungshaltung des Besucherinteresses auf eine haptisch-sinnliche Begegnung mit Originalem mit begreifbarer Gegenständlichkeit geeicht, so dass die Wahrnehmungen – ganz im Gegensatz zu denen beim Fernsehen oder Bücherlesen – auf die Vielzahl der direkten Umgebungseindrücke ausgerichtet sind.

Dies also gilt es nicht deutlich genug zu betonen: Vermittlung findet nicht allein auf dem ein-dimensionalen Kanal zwischen Objekt und betrachtendem Subjekt statt, sondern vielschichtig zwischen einem vielseitig mit allen Sinnen wahrnehmenden Menschen und der Gesamtheit einer zufällig oder bewusst angeordneten Umgebung. Selbst technische oder wissenschaftliche Geräte, deren Bedeutung durch eindeutig objektivierbaren Gebrauch gekennzeichnet ist, werden nicht nur in unterschiedlichem Kontext, sondern vor allem in unterschiedlichen Räumen ganz verschieden wahrgenommen. Dies ist möglicherweise auch der Grund, warum Publikum in Science-Centren häufig wie in einer Flut von beliebigen Effekten an kunterbunten „Hands-On“-Möblierungen untergeht.

Nicht nur die Didaktik, sondern eine konzeptionell gute Gestaltung repräsentiert den Akt der Vermittlung, insofern kommt der szenografischen Methode eine hohe Bedeutung zu. Hierbei haben sich Innenraumgestaltung und Ausstellungsdesign in den letzten zwei Jahrzehnten stark verändert. Dies hängt u.a. mit der in den Kunstwissenschaften stattgefundenen Umpolung von der Produzentenästhetik auf die Rezipientenanalyse zusammen. Nicht die Organisation und Funktionalität von visuellen Reizen, sondern die Frage, welche Auffassung und Eindrücke beim Publikum als „Gegenleistung“ entstehen, bestimmt die Gestaltung. Nicht Raumwirkungen mit entsprechender „Reiztopographie“ zu Zwecken der Konditionierung, sondern szenografische Entwürfe, die sich aus dem Gebrauch, aus der Bedeutung, aus dem Verhalten oder dem Erleben in öffentlich zugänglichen Ausstellungsräumen herleiten, kommen zum Einsatz.

Die Bedeutung von ästhetischer Raumwirkung schließt allerdings eine erlebnishafte oder sogar unterhaltsame Gestaltung nicht aus. Es ist sogar sehr wichtig, die Nachfrage unserer Erlebnisgesellschaft und damit das Feld des Edutainments und Infotainments nicht den Experten der Unterhaltungsindustrie zu überlassen. Ein Vergleich der historischen Entwicklung von Foto und Film von den Jahrmärkten zur neuen Form der Kunst weist auf die zukünftigen Möglichkeiten der gegenwärtigen Unterhaltungsmedien.

Die DASA in Dortmund, gehört zu den Beispielen von Neugründungen von Technikmuseen in den letzten Jahren des 20-igsten Jahrhunderts, die die Methoden der szenografischen Entwürfe für die Vermittlung nutzen. Auf 13.000 m² Ausstellungsfläche informiert sie über die Arbeitswelt und ihren Stellenwert in der Gesellschaft. Ihr methodisches Konzept geht so weit, dass nicht nur künstlerische Entwürfe aus möglichst allen Disziplinen die Gestaltungsansätze bestimmen, sondern dass darüber hinaus Kunstwerke in der Ausstellung mit den Objekten der Arbeitswelt in Dialog gesetzt werden. Besondere Bedeutung wird der erlebnisorientierten Erschließung über die Aktivierung möglichst aller Sinne und Erfahrungsmöglichkeit gelegt.

Anhand einiger Beispiele soll dieses Konzept erläutert werden:

Im Mittelpunkt der Ausstellung steht der Mensch mit seinen Belangen und Bedürfnissen, mit seinen Eigenschaften und Fähigkeiten. Diesen gilt es neu kennen zu lernen, wenn es um die technische und organisatorische Gestaltung der Arbeitswelt geht.



In einer „Spiegelgalerie“ werden Besucher und Besucherinnen mit ihrem „Selbst“ und mit 17 anthropologischen Themen bekannt gemacht. 17 ausgesuchte Schlüsselexponate, inszenierte Großfotos mit computergeneriertem Hintergrund und ein akustischer Führungstext mit komponierter Musik vermitteln im Durchschreiten die ganzheitliche Vielfalt des Menschen.

Neben einer solchen thematisch einführenden Vermittlung gibt es darüber hinaus Vertiefungsbereiche, in denen beispielsweise ein Arbeitsschutzschwerpunkt räumlich erlebbar wird:



In der „Zwangshaltung“ kann jeder Platz nehmen, das sinnliche und kognitive Erleben vermittelt einen nachhaltigen Eindruck von der ungesunden Bewegungslosigkeit vor dem Bildschirm.

Die Fähigkeiten und Belange des Menschen können beispielhaft an 25 neu geschaffenen „hands on“ erfahren werden.



Hier werden die für ein Science Center charakteristischen „Hands-ons“ in einer großen begehbaren Hand inmitten einer Pflanzenwelt visualisiert, so thematisieren sie gleichzeitig das evolutionsbedingte „Gewordensein“ sowie die Vielfalt seiner sinnlichen Fähigkeiten. Der künstlerische Umgang mit Pflanzen im Museum schafft hier eine besonders inhaltsbezogene Raumästhetik.



An einigen Orten wurde die Begehbarkeit von Raumfolgen zu einer vollkommen neuen Vermittlungsmethode des begehbaren Hör-Seh-Spiels entwickelt.

Der Schriftsteller Hermann Kinder hat für die DASA ein Hörspiel geschrieben, das durch sieben begehbare Bühnenbilder des Bühnenbildners Haitger Böken erlebbar ist.

Eine aufwendige Medien- und Lichttechnik führt Gruppen von ca. 10 Personen in ca. 15 Minuten durch die Geschichte der Altenpflege.



In den neuen Ausstellungseinheiten der DASA, werden die Arbeitswelten nicht nur objektiv, sondern in Ich-erzählerischer Form vor allem textlich als handelnde Menschen leitbildhaft dargestellt. Dem Publikum treten Menschen aus unserer nahen Zukunft entgegen, die mit einer menschengerechten Technik arbeiten. Die von Helga Reuter geschaffenen Textebenen machen über ein akustisches IR-System und selbstleuchtende Beschriftungen die Dunkelräume erlebbar.



Diese leitbildhafte Darstellung ist durch den Fotokünstler Harald Fuchs in der Metapher „Leben und Fühlen beim Musizieren“ künstlerisch umgesetzt: Zwei ca. 25 Meter breite Fotomontagen bestimmen im Durchlicht den Raumcharakter der Ausstellungsbereiche.



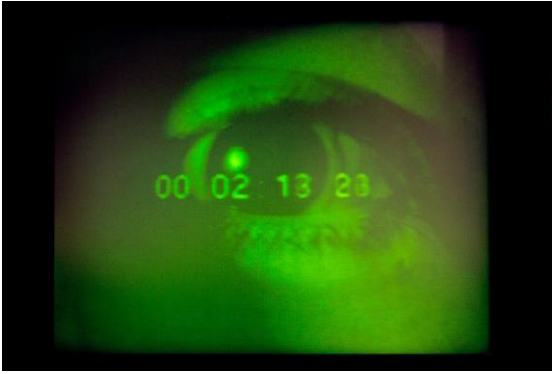
An vier Seiten eines durch eine Glaspypamide abgedeckten „Kernraums“ sind auf vier Schiebetüren große Portraits des Künstlers Hermann Stamm von arbeitenden Menschen der „High-Tech“-Welt angebracht. Hinter ihnen öffnen sich museal gestaltete Arbeitsplätze in komplementärem Gegensatz der Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen: Auch virtuelle Arbeitswelten werden die Notwendigkeit des haptischen Begreifens von Mensch und Technik nicht verdrängen.



Eine große Herausforderung bestand in der Kultivierung des Jahrmarktmediums Geisterbahn, um inhaltliche Themen didaktisch zu transportieren: Fehler aus falscher Lagerhaltung und Transport werden dem Publikum auf „erschreckende“ Weise nahegebracht. Hier war das gute Zusammenwirken von Sammlung, Bühnenbild, Klangkunst, Führungstext und Technik im hohen Maß gefordert.



Videokunst bietet gemeinsam mit von Rauminstallationen besonders differenzierte Möglichkeiten der Vermittlung. Die Zugänge der neuen Ausstellungsbereiche sind als Portale ausgebildet, in denen Publikum zwischen Videoprojektion eintritt. Ann Lislegaard hat auf zwei gegenüberliegenden Seiten lebensgroß das Thema Mensch im Raum „Nothing but Space“ realisiert.



Am anderen Ort steht man im pulsierenden Herzen des Videokünstlers Alex Dos. Ebenfalls von Alex Dos sind Augen geschaffen: „Mind Naked“.

Die genannten Beispiele erschöpfen nicht die eingesetzten Mittel einer vielseitigen szenografischen Raumbildung. Ihr meist innovativer Charakter wird ergänzt durch konventionelle Methoden der Ausstellungsarchitektur, des Bühnenbilds, der Malerei und der Bildhauerei. Die Elemente des Theaters erfahren ihre Fortsetzung auch in wiederkehrenden Aufführungen von Theaterstücken.

Es ist naheliegend, dass sich die konventionelle Museumspädagogik mit anderen Zielsetzung zu befassen hat: Nicht die objektbezogene Erschließung von Vermittlungszielen oder Nachbereitung ungenügender Darstellung mittels der üblichen Instrumente, sondern die Erfahrung und das bedeutungsbezogene Verhalten in gestalteten Räumen ist die Aufgabe. Beispielsweise von der Betroffenheit im klassischen Fabrikssystem bis hin zur Erfahrung von menschlicher Kompetenz in Elementarräumen sind Vermittlungsziele raum- und themenbezogen zu erreichen. Dies kann z.B. durch Mitmachaktionen, Rollenspiel, Ausstellungsrallyes u.ä. erfolgen.

Auch wenn Planung, Gestaltung, Betrieb und Museumspädagogik in Museen einige Elemente vom Theater angenommen haben, so ist dennoch die Szenografie im Technikmuseum davon stark abzugrenzen. Große Bühnenbildner wie Wilfried Minks, Erich Wonder, Robert Wilson, um nur einige herausragende zu nennen, haben in den vergangenen 30 Jahren Einfluss auf die Museumsinszenierung genommen. Sie waren es, die den Theaterraum nicht als Kulisse betrachteten, sondern zu Erlebnisräumen machten. Die Anwendung auf Ausstellungsräume lag nahe. Auch die Gestaltung der DASA wurde ganz wesentlich durch die Bühnenbildner Haitger Böken und Johannes Jörg geprägt, vor allem Oberflächen, Licht, Raumbildung und szenische Bilder gehörten zu den Schwerpunkten Bühnenbildnerischer Arbeit.

Doch die Szenografie von Ausstellungen ist nicht so eng mit dem Bühnenbild verwandt, wie es vordergründig den Anschein hat: Inszenierungen leben vom Schauspiel. Da sich das Publikum jedoch frei bewegen kann, sind Ausstellungen keine Inszenierungen. Welche Methode die

Szenografie in Ausstellungen zu entwickeln hat, wird die Zukunft erst zeigen, zumindest scheint klar zu sein, dass Bühnenbildner, Ausstellungsdesigner, freie Künstler aber auch Kuratoren allein und autonom szenografische Konzepte nicht zu befriedigenden Ausstellungen führen können. Vernetzte Strukturen, wie sie z. B. bei dem Zusammenwirken von Autor, Regie, Kameramann, Bühnenbildner usw. bei der Herstellung etwa eines Films längst typisch sind, fehlen im Ausstellungswesen fast völlig. Museen müssen zukünftig noch lernen, Ausstellungen nicht einem Ausstellungsmacher zu übergeben, wie sie dies z. B. für die Herstellung eines Katalogs durch einen Graphiker gewohnt sind. Die Zusammenstellung von Ausstellungsteams, sowie Vorgaben zur Projektierung von Ausstellungen werden weitgehend erst noch erlernt. Wichtig ist diese Tatsache vor allem für die Lehrinhalte bei der Ausbildung an Hochschulen auf unterschiedliche Ausrichtungen neuer Berufsbilder der Szenografie.

Ansätze zu solchen Vernetzungen wurden bei der Planung und Realisierung der DASA vorgenommen. Alle Planungsschritte in 9 Leistungsphasen wurden in enger Vernetzung von Autoren, Ausstellungsregie, Innenarchitektur, Bühnenbild, Textsysteme, AV-Medien, Lichtführung und technische Gewerke ausgeführt. Gleichzeitig wurde neben den üblichen Projektierungs- und Zeitgerüstplänen Grobdrehbücher als fachliche Synopse erstellt und fortgeschrieben.

Gute szenografische Konzepte leiten sich nicht aus dem Ausstellungsdesign ab. Nicht neue Sehgewohnheiten, neue Formgebungen oder formale Strukturen bieten ausreichende Möglichkeiten für Methoden der Vermittlung, sondern Raumbildungen für ihre "Benutzung" durch Publikumsverkehr. Noch einmal: Nicht Raumwirkungen mit entsprechender "Reiztopographie" zu Zwecken der Konditionierung, sondern szenografische Entwürfe, die sich aus der Bedeutung und aus dem Verhalten in öffentlich zugänglichen Ausstellungsräumen herleiten, müssen zum Einsatz kommen. Wie jedoch sind Bedeutung und Verhalten in solchen Räumen einzuschätzen?

Dazu folgender theoretischer Exkurs:

In der Szenografie leiten sich Raubegriff und Raumerfassung entsprechend der Betrachtung von Skulptur im reellen Raum bei den Kunst- und Architekturwissenschaften ab. Gerade für Industrie- und Technikmuseen ist nicht selbstverständlich, dass sich der Raum mit der Struktur der Ausstellungsstücke innig verbindet und dass ein multidimensionaler "reeller" Raum entsteht, in dem sich Betrachter oder Betrachterin bewegt. Die raumverdrängende Objektwelt wird bei aller Figürlichkeit zu einem in ihren Umraum eingebetteten Szenario. Dies gilt im Übrigen leider auch

für räumliche Zufälligkeiten, z.B. eines ordnungsgemäß angebrachten Feuerlöschers!

Weiterhin ist für die szenografische Methode ist die Raumdarstellung in der Planungsphase von grundlegender Bedeutung. Neben den klassischen und modernen Möglichkeiten (z.B. Abwicklungen, Isometrie, Projektionen, CAD und Simulation, hat sich vor allem der Modellbau (M=1:20) in Verbindung mit der Phantomfotographie bewährt.

Auch Konzepte der Raumfolgen (z.B. Einstimmungs-, Vertiefungs-, Studien-, Verweilzonen), sowie Raum- und Lichtwechsel innerhalb der mehrdimensionalen Wegeführungen müssen vertiefend bearbeitet werden.

Raumcharaktere – um ein weiteres Kriterium zu streifen - unterscheiden sich nach ihrem Sozialbezug (Verhaltensraum), nach ihrem Psychologiebezug (Erlebnisraum), aber auch in ihrem Bedeutungsproblem. Menschlicher Lebensraum ist der erlebte Raum. So haben Räume, die beispielsweise durch Tanz, rituelle Handlungen, gemeinsames Essen, Musizieren o.ä. genutzt werden, schon immer entsprechende Raumcharaktere. Innenraumgestaltungen von Ausstellungen sehen sich in dieser Tradition, insofern leiten sie sich nur wenig von die Studiensammlungen fürstlicher Raritäten-Kabinette ab. Die Theorie von Raumcharakteren in Ausstellungen gilt es noch zu entwickeln. Muster von räumlicher Gliederung, Verteilung, von Arten der Kommunikationsdistanz - in unterschiedlichen Kulturen gelten verschiedene Abstände -, Nachbarschaftsverhalten usw. gilt es in die Szenografie ebenso einzubringen wie Ästhetik und Materialkunde. Dadurch nämlich findet Wirkung auf Verhalten und Erleben in Räumen statt, wie sie durch kognitive Erfahrung nicht erfolgt.

Die Psychologie kann eine Vielzahl von Experimenten aufweisen, die das Verhalten in Beziehung zu einzelnen, den Raum bestimmenden Faktoren beobachtet. Selbst die Variation von Wandabständen, von Form und Farben ändern den Ausdruckswert bei Versuchspersonen.

Eine jedoch bloß aus Reizelementen zusammengestellte Effektarchitektur bewirkt ein Ergebnis der verlorenen Räumlichkeit, der verlorenen Bedeutung und des verlorenen Lebensbezugs. Wo man nur Reize durch Szenografie häuft, zeigt man, dass man für Zustände nicht fähig oder empfänglich ist. Dies gilt auch für die Fähigkeit zur Orientierung, diese wird geleistet in einem Zusammenwirken von signifikanten Übergängen und Spannungen. Für Erlebnisräume gelten psychologische Modelle, wie etwa der Sympathie, der Empathie oder der Identität. Die tiefenpsychologischen

räumlichen Grundmuster nennen beispielsweise Höhe, Übergang, Schacht oder Labyrinth. Darüber hinaus gibt es psychische Reaktionsmuster wie Klaustrophobie, Agoraphobie oder Höhenangst, aber auch neue Raumerfahrungen wie Raumdehnungen durch Schnelllebigkeit unserer Zeit oder Horizontkrümmungen angesichts eines durch Mobilität und Flexibilität geprägten Telesinns.

Natürlich gilt es bei diesen Betrachtungen: Ob über Raum als Gegebenheit, als Darstellungsmittel oder als dargestellten Bedeutungsinhalt gesprochen wird, ist allerdings ein großer Unterschied. Künstlerische Visualisierungen verstehen sich gerade als Transformation zwischen diesen Dimensionen, ihr Einsatz als Szenografie liegt nahe.

Allerdings: Technikmuseen mit attraktiven Sammlungen benötigen keine Szenografie. Sofern ihre Didaktik darüber hinaus objektbezogen ist, ist diese sogar eher kontraproduktiv. An szenografische Kenntnis jedoch derer, die technische Objekte in Ausstellungsräumen auf- und ausstellen, besteht ein hoher Anspruch insofern, dass sie die unbeabsichtigten räumlichen Zufälligkeiten ausschließen müssen. Denn ebenso wie unter Menschen keine Nicht-Kommunikation möglich ist, gibt es in Ausstellungsräumen keine Nicht-Raumbildung!

Dort aber, wo es um die Verdeutlichung von abstrakten Themen geht oder um die Beschreibung des Menschen selbst, bietet die szenografische Gestaltung große Möglichkeiten.

So tut Darstellung des Menschenbilds im Lebensraum Arbeitswelt gut daran, die Ganzheitlichkeit von Sinnen und Fähigkeiten, sowie die Kompetenz in geistiger, psychischer, physischer und sozialer Hinsicht zu betonen. Dabei sind Bezüge auszuwählen, die zu seinen Tätigkeiten in modernen Arbeitswelten sinnfällig werden. Diese Bezüge bestehen in den genannten Leitbildern, wie z.B. Virtualität, Flexibilität, Mobilität usw. Sie können mit elementaren "Phänomenen" kontrastiert werden, wie sie in „Berührung“, „Dinglichkeit/Materialität“, „Machbarkeit“ und „Gefühl“ evident sind.

Beispielhaft für eine solche szenografische Umsetzung sind die vier „Elementarräume“. Gegenüber von Environments sind hinter der Foto-Rundwand kubische Räume ausgebildet, die ein meditatives Erfahren einer jeweiligen Kompetenz ermöglichen. Jeder Raum ist monomateriell (geistig: Kalk, physisch: Holz, psychisch: Lehm, sozial: Filz) im exakten Kubus ausgebildet, je eine Wand ist durch Licht als Quadrat ausgebildet, 4-Kanal-Klänge, künstlerische Chiffren und der

Geruch des Materials vermitteln ein sinnliches Erlebnis. In der jeweiligen Mitte befindet sich ein zentrales Objekt, das interaktiv die elementare Kompetenz spürbar macht. Alle vier Materialien gehören seit Bestehen menschlicher Kultur zum „Lebensraum Arbeit“. Deren „Dinglichkeit“ wird in den Elementarräumen durch die Gestaltung der Wände und des Materials, mit dem man umgeht, aufgegriffen. Nicht der Produktcharakter wird ausgewiesen, der sinnlich-sinnhafte Bezug zur Materialität menschlicher Tätigkeitsbereiche jedoch wird deutlich.

Dass szenografische Visualisierungen der gezeigten Art ihren Beitrag zur Vermittlung leisten können, verweist nicht nur darauf, dass der bewusst gestalteten Wirklichkeit eine virtuelle Kraft innewohnt, sondern auch darauf, dass Arbeitswelten gemäß den natürlichen Bedürfnissen der Menschen zu gestalten sind.