

# **SZENOGRAFIE-GIPFEL**

B E R L I N 2 5 . / 2 6 . 0 4 . 2 0 1 6

## **KONZEPT**

Einerseits bestehen gegenüber den Methoden der Szenografie seitens der Museumswelt berechnigte Vorbehalte, andererseits hat sich dieses Fachgebiet in den letzten Jahren nicht nur an den Hochschulen, sondern auch bei vielen Agenturen auerordentlich entwickelt. In einer Zeit, die sich zunehmend visueller Vermittlungsmethoden bedient, ist die rumliche Gestaltung langst nicht mehr allein durch ihre Funktionalitat und Asthetik gekennzeichnet:

Die Vermittlung von Aussagen in Ausstellungsrumen erfolgt hauptsachlich durch die „gestalterische Sprache“.

Grundsatzlich gilt das fur jede gestaltete Umgebung, als Szenografie – oder auf Museen bezogen auch Museografie – wird bezeichnet, was den Prozess und das Produkt raumlicher Gestaltung beschreibt.

Umso mehr muss es in den nachsten Jahren gelingen, die raumliche Gestaltung besonders in den neuen Museen bei allen Beteiligten zu professionalisieren, denn der Beitrag zur Bewusstseinsbildung in der Offentlichkeit durch Ausstellungen und Museen ist nicht zu unterschatzen.

Es ist jedoch festzustellen, dass die Kommunikation dieser Beteiligten, aber auch die Kenntnis und Qualifikation auf den unterschiedlichen Feldern des Museumswesens und der Szenografie einen derzeit sehr unbefriedigenden Zustand darstellt. Besonders die Herangehensweisen und die Bewusstseinshaltungen bei Ideenfindungen und die Gestaltungsabsichten sind ganz unterschiedlich. Auch die Fachveranstaltungen entwickeln sich dabei in unterschiedliche Richtungen.

Auf dem Szenografie-Gipfel soll eine Expertenrunde aus den Gebieten des Museumswesens, der Hochschulen und der professionellen Gestalter einen Diskurs zu Gegenwart und Zukunft szenografischer Gestaltung fuhren. Ziel des moderierten Diskurses ist es, zu einem gemeinsamen Ergebnis zu kommen, das in Form eines auffallend gestalteten Dokuments eine Grundlage fur eine neue Qualitat der Ausstellungs- Kultur bilden konnte.