

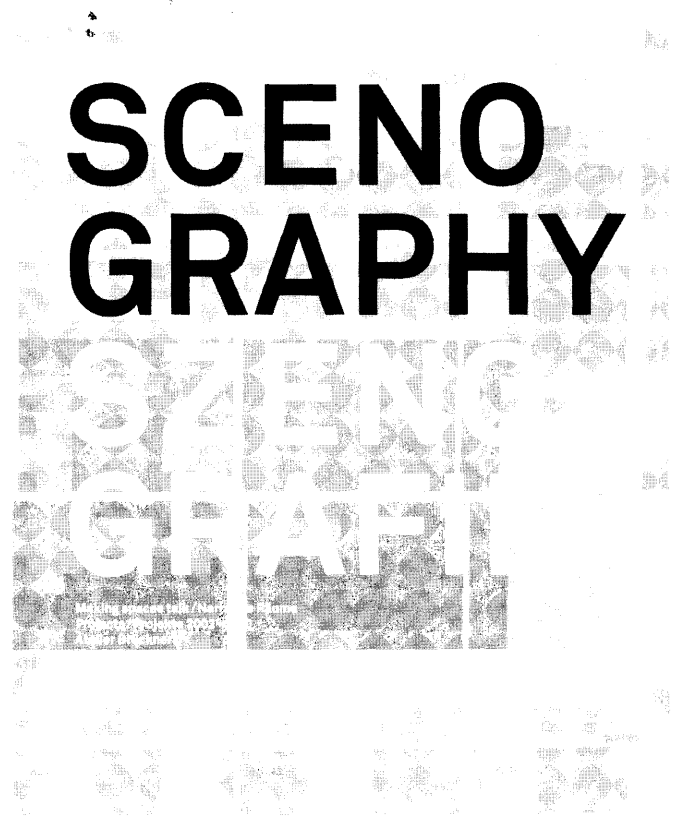
Buchbesprechung:

„Scenography – Szenografie“, hg. vom Atelier Brückner

Seinem Leitspruch getreu „form follows content“ hat das Atelier Brückner eine Kombination von einer Einführung in Ausstellungsgeschichte, einer Handlungsanleitung „wie denkt und arbeitet ein Szenograph“ und einen Katalog mit über 45 Projekten aus den Jahren 2002-2010 von beeindruckendem Umfang publiziert, der sich durch die fast konsequente Zweisprachigkeit (engl./dt.) und durch die reiche Bebilderung ergibt. Der einleitende Teil erscheint jeweils geschlossen in einer Sprache, während die einzelnen folgenden Kapitel in beiden Sprachen zu zwei Spalten nebeneinanderstehen. Vier Hauptkapitel beschreiben den Weg vom Thema zum Raumbild: „Content/Inhalt“ und „Method/Method“, „Instruments/ Instrumente“ sowie Formen der Umsetzung „Making/Umsetzung“. Jedes Kapitel (incl. Prolog) gliedert sich wiederum in zwei Teile. Der erste Teil führt theoretisch in ein Thema ein und erläutert anhand von Text und Bild (auch aus früheren Projekten) verschiedene Aspekte; Zitate von Uwe Brückner heben darüber hinaus einzelne Thesen hervor. Im zweiten Teil werden ausgewählte Projekte des Atelier Brückner vorgestellt (Projekttexte: Michaela Ganter; Claudia Luxbacher). Unter „Facts & Credits/Fakten & Nachweise“ sind die AutorInnennamen und aufschlußreiche Details gelistet.

Im Vorwort, das auf einem mit Uwe Brückner 2007 geführten Interview basiert, erläutert der Szenograph und Medienkünstler Frank den Oudsten die Grundprinzipien der Arbeit des Atelier Brückner. Es ist ein ganzheitlicher Ansatz, der mit seinen Fragen nach den Folgen des Handelns mittels Design fragt und versucht, die komplexe Vielfalt menschlichen Denkens und Handelns im Gestalten narrativer Räume zu übersetzen. Christian Barthelmes historischer Rückblick im Prolog führt zu den Wurzeln von Szenographie, ein Begriff aus dem Griechischen „Skené“, der auf das antike Theater zurückgeht. Eine Schilderung der Entstehungsgeschichte des Museums in der Folge von Wunderkammern und Privatsammlungen spannt den Bogen bis hin zum gegenwärtigen Boom von Ausstellungen. Erst mit der EXPO 2000 in Hannover begann sich die Szenographie als anerkannte Fachdisziplin zu etablieren. Als Basis für das verstärkte Interesse an authentischen Raumerlebnissen wird das Bedürfnis der Befreiung aus der „bildungsbürgerlichen Pflichtübung“ genannt. Sowohl Szenographen als auch Besucher wollen Räume individuell und selbstverantwortlich erforschen und erfahren.

Szenographie als Ausstellungen gestaltende Disziplin vereint in sich vielerlei Gewerke, die früher oft voneinander getrennt beauftragt wurden. Dieser inter- und transdisziplinäre Ansatz stellt das Potential und die Chancen von Szenographie vor dem Hintergrund einer neuen Medienvielfalt und den daraus folgenden anderen Rezeptionsgewohnheiten dar. Damit bleibt die Szenographie in ihrer Gestaltungsperspektive nicht allein auf den musealen Raum beschränkt.



Die erwähnten Ausstellungsbeispiele zeigen vor allem historische Szenen, Grenzsituationen, Anregungen zur Reflexion und eine mögliche individuelle Beteiligung der BesucherInnen durch inszenierte Themen und Multimedialität.

Von der Vielfalt und dem damit verbundenen umfassenden Tätigkeitsfeld der Szenographen handeln eingehend vier folgende Kapitel, denen immer ein Motto voransteht, um die jeweils spezifische Botschaft auf den Punkt zu bringen. „Vom Inhalt zum Raumbild – von der Form zur Botschaft“ lautet das Motto des Kapitels „Inhalt“. Ein sehr kurz gefaßter Rückblick auf historische Konzepte der Begriffe Form und Inhalt führt zu einer Vergleichbarkeit von Bauhaus und Szenographie. Im knapp dargestellten Prozeß der Musealisierung wird der Szenograph zum Erzähler und damit zum Autor der Geschichten über das Objekt und zum „Interpreten der Inhalte von Dingen“ erklärt. Raumbilder als Kreationen von Szenographen werden als Übersetzungen von Inhalten laut Barthelmes zu den „poetischsten Kreationen der Szenographie“. Bezugnehmend auf Hegel und den Bedeutungen von „aufheben“, werden die drei Ebenen von Raumbildern erläutert. Als Erinnerungsbilder sollen Raumbilder die kognitive Ebene der BesucherInnen

durchdringen, tiefere Ebenen von Bewußtsein und Emotionen ansprechen und dadurch nachhaltig wirken. Der Besucher kann sich einem gelungenen Bild nicht entziehen. Ein Raumbild wird mit einer Opernbühne verglichen – die Schauspieler der Bühne seien „im Museum die Dinge“.

Unter den Titeln „Narration“ und „Objekt im Kontext“ wird der synästhetische Ansatz des „Storytelling“ mit dem Menschen im Zentrum vorgestellt. Der Anspruch des Szenographen ist – den ursprünglichen Kontext auf eine Weise zu rekontextualisieren (nicht nachbilden), damit „die Aura des Objekts lebendig wird“ und sich „die Welt des Exponats“ ohne weitere Erläuterungen für den Besucher selbsterklärend vermittelt. Brückner intendiert mit dem Raumbild einen Dialog mit dem Besucher (dialektisches Raumkonzept) auf unterschiedlichen Ebenen, als Ausdruck von dessen Partizipation.

Solides Handwerk ist die Bedingung für einen kreativen Prozeß bzw. für ein spezifisches Navigationssystem der Abläufe eines Gestaltungsprozesses anhand eines Leitfadens (creativ[e] structur[e]). Disziplinübergreifende, integrative Erfahrungen sind ebenso zu vermitteln wie systematisierte neueste Forschungserkenntnisse. Die Handlungsschritte und Werkzeuge werden nach einer Beschreibung übersichtlich zusammengefaßt.

Am ausführlichsten werden die verschiedenen „Instrumente“, mit deren Hilfe die inter- und transdisziplinäre Raumdramaturgie gespielt wird, behandelt. Diese Instrumente sind der Raum (mit den vier Parametern), Licht, digitale Medien, Klang und Grafik, deren Zusammenspiel in vielen Abbildungen vorgestellt wird.

Im Kapitel „Umsetzung“ geht es um die Überprüfung der Wirkung einer Szenographie als Ergebnis ganzheitlicher Kreativität anhand von Modellen, Nach- und Probabauten und Testläufen, sog. Mock-ups. Eines von sechs Projektbeispielen zeigt die Räumlichkeiten des Atelier Brückner als den Ort, an dem Instrumente zukünftiger Raumbilder aufeinander abgestimmt werden.

Der Szenograph wird in dieser Publikation mehrfach prägnant dargestellt: als Gestalter und Autor, der im Zusammenspiel mit seinem sozialen Fach-Netzwerk lebendige, narrative Raumbilder in Szene setzt. Es ist ein sehr lesenswertes Nachschlagewerk, das auch in der Lehre einsetzbar ist. Kleinere Verbesserungen, etwa eine Auflistung aller Überschriften im Inhaltsverzeichnis mit einer integrierten Liste der Projekte wären jedoch sehr hilfreich gewesen. Die formelle Hervorhebung einzelner Begriffe erschließt sich nicht; es sollen Fachbegriffe sein. Unter welchen Kriterien Begriffe zu Fachbegriffen wurden, und andere dagegen keine Unterstreichung wert waren, wird nicht benannt. Gleichfalls wäre ein (ausführlicher) Index wünschenswert gewesen und für Studierende eine sehr sinnvolle Anleitung.

Während die Darstellungen des Zusammenspiels einzelner Instrumente und die Methoden zur Entwicklung und Umsetzung von Raumbildern aus der Perspektive der Praxis nachvollziehbar sind, fallen die Ausführungen z.B. zum Musealisierungsprozess und die Rolle von WissenschaftlerInnen und KuratorInnen als AuftraggeberInnen der SzenographInnen zu kurz und nicht überzeugend aus. Auch fehlt eine Diskussion um den Begriff „der Aura“ von Objekten. Die Frage, ob diese den Objekten inhärent ist oder durch den/die BetrachterIn von außen zugewiesen wird, ist in der allgemeinen Diskussion

noch immer nicht abschließend geklärt, wird jedoch im vorliegenden Text gar nicht erst gestellt. Als Leserin erhalte ich den Eindruck, als ob die Aura etwas Absolutes sei, die im richtigen Umgang mit ihr durch den/die SzenographIn lebendig werden kann. Weiterhin wird das Modell der Partizipation von BesucherInnen als Form seiner/ihrer Wahrnehmung und seines/ihrer Erlebens – dem Dialog mit dem Raumbild – gesehen. Soziale Inklusion, die Partizipation des sozialen Umfeldes von Museen als eine Forderung der New Museology stellt eine nicht mehr ganz neue Herausforderung sowohl an Museen als auch für SzenographInnen dar – wird aber im Text bedauerlicherweise nicht als eine besondere Herausforderung an die Gestaltung von narrativen Raumbildern diskutiert.

Dieses Handbuch, bei dem der Szenograph und die Besucher nur in männlicher Form vorkommen, ist aufgrund seiner Methodendarstellung, den vielen, thematisch zugeordneten und nachvollziehbaren Illustrationen und den Ausblicken auf technische Innovationen unbedingt jedem zu empfehlen, der sich für (das Selbstverständnis der) Szenographie interessiert und nach Beispielen sucht, wie manche „schwierigen“ Objekte und ihre Inhalte in ein begehbare Raumbild verwandelt werden. Mich beeindruckte die Umsetzung des Leitspruchs „form follows content“ am Beispiel eines Pflanzenbuchs, das seine Seiten mit Geschichten im Raumbild BesucherInnen anbietet. Diese werden dadurch veranlaßt, beim Durchwandern des Raumes sich den Inhalt selbst zusammenzustellen und ihn gleichzeitig auch räumlich zu erleben.

Anette Rein

Scenography – Szenographie... Making spaces talk / Narrative Räume. Projects / Projekte 2002-2010. Hg. vom Atelier Brückner. Ludwigsburg; Stuttgart: avedition; Atelier Brückner 2011. 367 S., über 825 Fotos, Graphiken, Entwurfsskizzen, Pläne 978-3-89986-136-5 59,90 €