



© m box bewegtbild GmbH

Szenografie ist ... Staunen

Von den Ursprüngen der Szenografie bis heute gilt: Die Kunst der Inszenierung im Raum versetzt Menschen in Staunen. Massiv geändert haben sich jedoch die Mittel. Welche analogen und digitalen Instrumente es gibt, wie man sie anwendet, welche Koryphäen man kennen sollte und wohin sich diese Disziplin entwickelt, zeigt erstmals unser **Szenografie-Kompodium**.

Hier ein **Auszug**:

Szenografie ist ... Staunen.

Staunen (griechisch: *thaumázein*) ist ein archaisches Gefühl. Schon die frühgriechischen Denker sprachen gerne über diesen Gemütszustand und verbanden ihn stets mit göttlicher Erfahrung.¹ Für Platon und Aristoteles – hier waren sich Lehrer und Schüler ausnahmsweise einig – gilt es als Anfang und Ende des Denkens, als Schwindelmoment, aus dem heraus sich einerseits ein Nachfragen entwickeln, in dem es aber andererseits auch zu einer Arretierung jedes intellektuellen Begehrens in (be-)wundernder Erstarung kommen kann.² Aristoteles sieht im Staunen den Beginn des Philosophierens, das einen starken Akzent auf die Verwunderung legt – wobei die Dramaturgie des kritischen Dialogs hier ausschlaggebend ist: Im Verlauf dieses Dialogs sollte sich die Verwunderung nämlich in ein

„Wissenwollen“ wandeln. Denn erst bei genauem Hinterfragen von Selbstverständlichkeiten zeigen sich erstaunliche, bisher unberücksichtigte neue Wahrheiten: „Im Staunen gerät etwas Unerwartetes, etwas bislang Ungewohntes ins Licht des Bewusstseins. Wir erleben uns wie angewurzelt, sind sprachlos, entgeistert, ringen um Fassung, den Mund womöglich weit offen, die Augen starr gerichtet. [...] Wir sind perplex, wie sprichwörtlich vom Donner gerührt.“

Aristoteles sieht im Staunen den Beginn des Philosophierens.

Zu staunen heißt, „die Zeit anhalten, verweilen und genießen, sich der plötzlich offenbarenden Kraft eines Moments oder einer Sache hingeben, einen Augenblick mit großer Intensität wahrnehmen, darin Momente des Glücks und der Freude erfahren. Zu spüren, dass alle Sinne elektrisiert sind. Zu erleben, dass ein emotionales Ergriffensein einen – beinahe schon ekstatisch – überrascht. Andererseits gilt: Wer nicht mehr staunen kann, dem ist die Freude an der Welt verlustig gegangen. Einzig ein staunender Blick erkennt das Unerwartete im Erwarteten, das Befremdliche im Vertrauten, das Rebellische in der Ordnung, das Un-, ja das Außergewöhnliche im Gewöhnlichen.“³

*Im Staunen gerät etwas Unerwartetes,
Ungewohntes ins Licht des Bewusstseins.*

Wer staunt, will den Dingen also auf den Grund gehen. Und als etwas Unlernbares gehört das Staunen unerlässlich zum Lernen dazu: Indem das philosophische Staunen die bisher wenig bedachten Dinge hinterfragt, bringt es so vor allem die Wissenschaft voran.⁴ „In einer ‚Schule des Staunens‘ sollten wir [also] die Vorstellung des ästhetisch forschenden Staunens praktizieren, das sich mit zwei wichtigen Aspekten verbindet: 1.) Anlass des Staunens kann alles sein: eine Frage, ein Gedanke, eine Befindlichkeit; ein Gegenstand, eine Pflanze, ein Tier; ein Phänomen, ein Werk, eine fiktive oder authentische Person, eine Gegebenheit oder Situation; ein literarisches Thema, ein Begriff, ein Sprichwort und anderes mehr.“⁵ 2.) Die Fähigkeit zum Staunen ist allen Menschen möglich und innewohnend: dem Wissenden wie dem Unwissenden, dem Intelligenten wie dem Dummen, dem Experten wie dem Dilettanten.“³

*Keine Inszenierung, keine Szenografie
scheint losgelöst vom Staunen zu funktionieren.*

Und so ist das Staunen, das Menschen in der Anfangsphase des Herantretens an ein Werk überfällt, genau mit der Vorstellung von Aristoteles zu vergleichen: Es ist der Anfang aller Dinge.¹ Keine Inszenierung, keine Szenografie scheint damit losgelöst vom Staunen zu funktionieren. Dass sich die Schöpfer bzw. Gestalter dieser emotionalen Momente durchaus mit „dem Göttlichen“ messen können, klingt zwar irrwitzig, erhält aber durchaus Gewicht, wenn wir uns vor Augen führen, dass sie ganze Welten erschaffen – Welten aus Licht, Klang, Rhythmus, Farbe und Bild. Welten, die heute zum Immersionsraum werden und das

Publikum vereinnahmen. Welten, die auf das Staunen der Zuschauer als erkenntnistiftenden Moment zielen. Diese bewusst herbeigeführte Verwunderung, gepaart mit einer Täuschung des Publikums, war dabei schon im Theater der griechischen Antike Teil der Aufführung: Die durch Technik unterstützten Effekte gingen mit einer Wirkung einher, die sowohl vom Staunen an sich als auch von der Inszenierung übermenschlicher Größe geprägt waren.⁶ Aufwendige Bühnenbilder, gewagte Konstruktionen, die den „Deus ex Machina“ (Gott aus einer /der [Theater-]Maschine) gekonnt über dem Bühnenraum schweben ließen und ein Lager für Requisiten (griechisch: *skené*), das immer umfangreicher zu werden schien, waren die logische Konsequenz – und die Szenografie fand ihren Ursprung ...

Janina Poesch

¹ Achim Wolfgang Lenz, *Die Inszenierung einer antiken Tragödie – Medea von L. Annaeus Seneca*, in: Bernhard Zimmermann, *Rezeption des antiken Dramas auf der Bühne und in der Literatur*, J. B. Metzler Verlag, Stuttgart 2001.

² Aristoteles, *Metaphysik*, rowohlt Verlag, Hamburg 1994.

³ Paolo Bianchi, *Staunen. Plädoyer für eine existenzielle Erlebensform*, in: *KUNSTFORUM International*, Bd. 259 – *Staunen*, KUNSTFORUM International, Köln 2019.

⁴ www.wikipedia.org/wiki/Staunen

⁵ Helga Kämpf-Jansen, *Ästhetische Forschung | Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft. Zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung*, Tectum Verlag, Baden-Baden 2012.

⁶ Sofie T. Taubert, *Die Szene des Wunderbaren. Die Shakespeare-Elfen im Wechselspiel von Musik und Maschine*, J. B. Metzler Verlag, Stuttgart 2018.



Szenografie

Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin

P. Kiedaisch, S. Marinescu, J. Poesch

Deutsch
324 Seiten
550 Abbildungen
Hardcover mit Prägung und Lesebändchen
23 x 31 cm
ISBN 978-3-89986-285-0

Mit Textbeiträgen von: Christopher Bauder, WHITEvoid; Aurelia Bertron, Bertron Schwarz Frey; Markus Block, kubix; Claudius Brodmann, xailabs; Ramon De Marco, idee und klang; Prof. Jens Döring, zav; Prof. Ursula Drees, Hochschule der Medien; Constanze Frowein, Text & PR; Prof. Christine Kappei, Hochschule für Technik Stuttgart; Elke Kies, MAGIC BOX Duftregie; Dr. Stefan Kleßmann, Management | Beratung | Coaching; Claudia Luxbacher, ATELIER BRÜCKNER; Guido Mamczur, D'art Design Gruppe; Gina Moser, Gina Moser Ausstellungsdesign; Dr. Angelika Nollert, Die Neue Sammlung; Cordelia Oppliger, Kuration; Michael Ostertag, SCHMIDHUBER; Dr. Astrid Pellengahr, Landesmuseum Württemberg; Dr. Luise Reitstätter, Universität Wien; Prof. Joachim Sauter, ART + COM; Benjamin Scherkus und Jörg Scherrmann, id3d-berlin; Tabea Schmid, Folkwang Universität der Künste | HfG Schwäbisch Gmünd; Jörg Sellerbeck, Raumkulinarik. Labor für angewandte Alltagsliebe.; Valentin Spiess, iart; Daniel Stauch, Daniel Stauch Photography; Frank Steinert, Franke | Steinert; Silvia Talmon, The Store Designers®; Charlotte Tamschick, TAMSCHICK MEDIA+SPACE; Dr. Pablo von Frankenberg, Curating Consulting; Gesa von Grote, IGLHAUT + von GROTE und Carla Wilkins, Lichtvision Design.

Dazu Statements u. a. von Uwe R. Brückner, ATELIER BRÜCKNER; Barbara Holzer, Holzer Kobler Architekturen; Thomas Hundt, jangled nerves; Johannes Milla, Milla & Partner; Hans Dieter Schaal sowie Stefan Weil, Atelier Markgraph.

Szenografie hat sich als Disziplin längst etabliert und ausdifferenziert – sei es als berufliches Aufgabefeld, Studienfach oder Gestaltungshaltung. Sobald Geschichten individuell in den Raum übersetzt und zum Sprechen gebracht werden, sind diverse Experten beteiligt, die eine Inszenierung zu dem machen, was sie im Idealfall sein soll: ein narratives Besuchererlebnis mit hohem Emotions-, Vermittlungs- und Erinnerungswert.

Im Szenografie-Kompendium werden diese unterschiedlichen Disziplinen und Werkzeuge nun einzeln dargestellt und anhand spannender Projekte miteinander vereint. Eine Einführung in Begriff und Historie der Szenografie, ein übersichtlicher Service-Teil sowie kurzweilige persönliche Statements von Koryphäen ergänzen die Fachbeiträge. Damit stellt die Publikation ein umfassendes Handbuch dar, das sowohl Berufseinsteigern als auch Kennern der Branche eine wertvolle Hilfe bei szenografischer Arbeit bietet und Überblick zu den diversen Strömungen, Meinungen und Bausteinen gibt.