

Ziel des Beitrags ist es, zu erläutern, welche Rolle die Szenographie als spezifischer Ausdruck von Wissen im künstlerischen Prozess der Weltaneignung und -erkenntnis spielt. In diesem Sinne ist der Titel Szenographien des Wissens im Plural als vielschichtige Formen der Wissensvermittlung zu begreifen, in der sich die Entwurfsprozesse der Künste und Medien zu einem komplexen Erkenntnismodell der Welt ergänzen bzw. überlagern.

Theseus. [...] Das Auge des Dichters, in feiner Verzückung rollend, blickt vom Himmel zur Erde und von der Erde zum Himmel; und so, wie die Phantasie die Formen unbekannter Dinge verkörpert, verwandelt sie die Feder des Dichters zu Gestalten und gibt luftigem Nichts eine räumliche Bleibe und einen Namen. Solche Kunststücke vollbringt die starke Phantasie, dass, wenn sie eine Freude auch nur empfinden möchte, sie sich schon einen Bringer jener Freude vorstellt; oder in der Nacht, wenn man sich Furcht einbildet, wie schnell hält man einen Busch für einen Bären.

Hippolyta. Doch die ganze Geschichte der Nacht, wie sie sie erzählen, und dass ihrer aller Geist gleichzeitig so verwandelt worden war, zeugt von mehr als nur den Gebilden der Phantasie und wächst sich zu etwas von großer Gewissheit aus, doch wie auch immer, seltsam und wunderbar. ¹

In den letzten Jahrzehnten hat die Anwendung der Szenographie eine immense raumzeitliche Ausdehnung erfahren, die zahlreiche Entwurfsprozesse der künstlerischen und weltlichen Sphäre umfasst. War die Szenographie früher dem Theater als Gestaltung des Bühnenbildes vorbehalten, die dann vom Film und dem modernen Design adaptiert wurde, werden darunter heute unterschiedliche Formen der Inszenierung von der Stadtplanung bis zum Sportevent zusammengefasst. ² Eine ähnliche Aktualisierung lässt sich anhand der barocken Metapher des *theatrum mundi* beobachten, die sich vom alten Klagen über die Nichtigkeit der Welt zu einem zentralen Wissensbegriff des 21. Jahrhunderts entwickelt hat und dabei vor allem als gedankliche Brücke zwischen den Geistes- und Naturwissenschaften fungiert. ³

An beide Tendenzen anknüpfend, möchten wir die philosophische These aufstellen, dass es ein gemeinsames Anliegen von Wissenschaft und Kunst ist, die Welt gestaltend zu erfassen. ⁴ In diesem Sinne begreifen wir die *Szenographien des Wissens* im Plural als vielschichtige Formen der Wissensvermittlung, in der sich verschiedene Künste und Medien zu einem komplexen Erkenntnismodell der Welt einander ergänzen beziehungsweise überlagern. Die Szenographie wird hierbei unter zwei Hauptaspekten betrachtet: Sie ist demnach nicht nur ein Ort des Geschehens, in dem das Wissen neu in Erscheinung tritt und konkret an Form gewinnt, sondern sich zugleich im dynamischen Prozess des Entwerfens beständig verfeinert, verflüchtigt und wieder verändert. Aus dieser Perspektive ist Wissen nicht einfach etwas neutral Vorhandenes, sondern eine höchst mobile Form der Erkenntnis, die sich im Prozess der Gestaltung artikuliert und immer wieder neu präsentiert. ⁵ Wissen ist demnach im ursprünglichen Wortsinn

an Phänomene der Sichtbarkeit und Bildlichkeit geknüpft. Bei diesem Verfahren generiert die Szenographie nicht nur neue Räume von Ideen, Dingen und Geschichten, sondern schafft zugleich ein Zeitverständnis, in dem Neues und Vergangenes miteinander interagieren. Erst in der Kommunikation von Raum und Zeit tritt das Wissen als neue Erkenntnis in Erscheinung und überliefert seine Inhalte als poetische Botschaften an den Betrachter. Daran anschließend kann die Szenographie als ein Werkzeug verstanden werden, das nicht nur neue Bilder der Welt auf der Bühne des Wissens entwirft, sondern dezidiert künstlerisches Wissen durch Modelle repräsentiert und neu konfiguriert.

Szenographie bringt demnach die Dinge zum *Sprechen* und zur *Darstellung*, verleiht ihnen ästhetische Relevanz für ein gegenwärtiges Modell der Wissensgenerierung, welches auf einer kreativ-dynamischen Ebene Empfindung, Interpretation und Handlung im Prozess der Erkenntnis mit einschließt.⁶ Dieser Prozess findet auf einer Bühne der Reaktionen statt, sodass die neu graphierten Elemente wahrgenommen, erfahren und entziffert werden können. Jede Form des *Graphierens*, d.h. die Gestaltung eines Potentials durch ein Medium, umfasst hiermit potenziell die notwendigen Prinzipien für deren poetische und sprachliche Entfaltung.

Die historische Bedeutung des Begriffs Graphieren erweiternd, verstehen wir darunter die Gestaltung einer Idee durch eine gemeinsame Form von Sprache und Medium. Betrachtet man beispielsweise die Termini Holographie, Kinematographie, Photographie usw., dann betont das Wort „Graphie“ die mediale Gleichzeitigkeit von Aufzeichnung und Wiedergabe.

Hierbei wird das bereits vorhandene Wissen nicht bloß neu festgeschrieben und in bereits bekannte Wissenskontexte eingegliedert, sondern schafft im Prozess des Entwurfs neue ästhetische Paradigmen und Wissensräume. In dieser Dynamik werden die Anwendungsmöglichkeiten der Künste auf verschiedenen Ebenen ebenfalls erweitert und neu definiert. Ein solcher kreativer Umgang mit den Medien und den Künsten basiert auf einem *Spieltrieb*,⁷ in dem das Wissen bewusst in neue Sinnzusammenhänge gestellt wird und so neue Konturen und Spielräume gewinnt. Zuerst erweitert das Neue die Ebene der Erkenntnis dadurch, dass alternative Empfindungsmöglichkeiten und Interpretationsmodelle beziehungsweise -ebenen gefunden werden müssen, damit der neu entstandene Code entziffert werden kann. Dieser grundlegende Spieltrieb der Erkenntnis basiert auf der mentalen Bereitschaft zu handeln, neue gedankliche Experimente zu entwerfen, um so das eigene Wissen systematisch zu erweitern. Darüber hinaus erscheint die Szenographie nicht nur als ein spielerisches Arrangement von Elementen auf einer Schaubühne des Wissens, welche bestimmte Positionen des Blicks und der Repräsentation einschließt, sondern erzeugt geradezu neue Standpunkte der perspektivischen Betrachtung, von denen aus die Dinge anders gedacht und in eine neue Ordnung gebracht werden.⁸ Diese Formen des Entwerfens erfordern eine spezielle und holistische *Art of looking at things mentally*: dieses *geistige Sehen* führt nicht nur zu unterschiedlichen mentalen Repräsentationen, sondern konkretisiert sich auf der Erfahrungs- und Bedeutungsebene in spezifischen Objekten, Geschichten und Räumen:

Szenographie schafft Form aus Inhalten und gibt ihnen Bedeutung und Haltung; sie generiert Raum aus Ideen, Dingen und Geschichten und transportiert deren Inhalte als Botschaften. Szenographie rekontextualisiert, bringt Dinge zum Sprechen und verleiht ihnen Relevanz für die Gegenwart.⁹

Dabei ist es wichtig zu betonen, dass das, was uns zur Handlung bewegt, auch von uns erfordert, dass wir unsere Handlungen an die neuen Paradigmen des Entwurfsprozesses anpassen. Der neue Code ergibt sich der Erkenntnis nicht so leicht; wie man sich wünschen würde. Vielmehr scheint er wie die Dämonen aus der griechischen Mythologie zu agieren: Je genauer wir das Wissen begreifen wollen, umso mehr entzieht es sich den Sinnen und treibt mit uns sein teuflisches Versteckspiel.

An dieser Stelle entzündet sich das ganze Phantasma der künstlerischen Schöpfung und des Wissens, wie es bereits in den eingangs zitierten Zeilen Shakespeares beschrieben wird. Das Nichtige erscheint uns höchst

real, sogar bedrohlich, während das Tatsächliche im Nebel der Erkenntnis zu versinken droht. Die Entwicklung der Poetik und Phantasie sind in dieser Wahrnehmung grundlegende szenographische Eigenschaften des Wissens. Shakespeare formuliert im *Sommernachtstraum* demnach nicht nur eine Theorie der Dichtkunst, die durch die Phantasie bisher unbekannte Dinge aus dem Nichts kreiert, sondern beschwört einen Mythos der menschlichen Einbildungskraft, der sich mit den zentralen Fragen nach der Beständigkeit unseres Wissens in Beziehung setzen lässt.

Mit dem Verweis auf die Dämonen der griechischen Mythologie und den Versen Shakespeares lässt sich die starke, atmosphärische Wirkung heutiger Szenographien bereits in ihrem Kern benennen:

Szenografie ist immer ein Gesamtbild, denn der Szenograf bezieht auch bestehende Kontexte im Raum in seine Gestaltung mit ein. Gerade darin liegt die Kompetenz des Szenografen. Szenografen können die Elemente des Zusammenspiels aus Licht, Bewegung, Farbwirkungen und Atmosphären in ihren Entwürfen so komponieren, dass daraus eine ganzheitliche Stimmung entsteht. Fehlt etwas, zerfällt der gewünschte Effekt in einzelne Elemente. ¹⁰

Hier wird ein Idealbild der Szenographie beschrieben, dessen kompositorische Einheit sich auf aktuelle Modelle des Wissens übertragen lässt. Wissen beansprucht ebenfalls für sich eine Kohärenz und Ganzheitlichkeit, die kraft der Inszenierung ins rechte Bild gesetzt wird. Auch hier zeigt sich, das Wissen und Szenographie über Phänomene der Sichtbarkeit und Bildlichkeit in einem direkten Austausch stehen. Es sind diese Transformationsprozesse der Anschauung, die uns besonders interessieren. Tableau und Display sind in diesem Sinne essentielle Formen des Bildes, die auf eine vielfältige sowie künstlerische Weise Wissen visualisieren. Die szenographische Rahmung von Wissen durch Bilder und Sequenzen spielt in unserer medialen Kultur eine herausragende Rolle, so die Schlussthese unseres Artikels. Im Plural der Künste und Medien erfährt das Wissen eine Brisanz, die von der Tagungszeitung über das Museum bis zum Computer zahlreiche Techniken und Orte des Alltags umfasst. Weltaneignung und Welterzeugung sind demnach zwei Medaillen eines gemeinsamen Prozesses, der die Kunstgeschichte, Medienwissenschaft und Philosophie gleichermaßen affiziert. Deshalb sind neben theoretischen Überlegungen und Problemstellungen des Entwerfens, des Designs und der Gestaltung vor allem moderne mediale und populäre Formen des hier skizzierten Entwurfsprozesses in der Analyse zu berücksichtigen. Das gilt insbesondere für serielle und sequentielle Darstellungsformen des Wissens, welche die Künste des 20. und des 21. Jahrhunderts massiv geprägt haben, und zwar mit der Dynamik neuer Phänomene: Animation, Film, Comic, Werbung oder dem Computerspiel. ¹¹

Nicht nur die Grenzen der Künste erscheinen uns im Spiel der Medien transparent. Es ist das Wissen selbst, das vor dieser paradoxen Folie des Denkens an Gestalt gewinnt und zugleich an Opazität verliert. Vielleicht ist die Szenographie der einzige vornehme Versuch, das Wissen in unseren Bann zu ziehen, seiner Flüchtigkeit habhaft zu werden, damit aus unserer Phantasie über die Welt so etwas wie Gewissheit überhaupt entstehen kann.

- 1 William Shakespeare: *A Midsummer Night's Dream*. Englisch/Deutsch, Stuttgart 1975, S. 119. Unsere Hervorhebungen.
- 2 Der griechische Begriff *skene* bezeichnet ursprünglich eine Hütte aus Holz am Rande des antiken Theaters zur Aufbewahrung von Requisiten und das Wort *graphein* meint sowohl schreiben wie auch malen.
- 3 Diese Reaktivierung des ursprünglich barocken Theatrum-Begriffs lässt sich vor allem in jüngeren kunst- und kulturwissenschaftlichen Untersuchungen beobachten. Vgl. beispielhaft Horst Bredekamp: *Die Fenster der Monade. Gottfried Wilhelm Leibniz' Theater der Natur und Kunst*, Berlin 2002; Robert Felte, Kirsten Wagner (Hg.): *Museum, Bibliothek, Stadtraum. Räumliche Wissensordnungen 1600-1900*, Berlin 2010; Kati Röttger (Hg.): *Welt - Bild - Theater. Politik des Wissens und der Bilder*, Tübingen 2010; Martin Schierbaum: *Enzyklopädistik 1550-1650. Typen und Transformationen von Wissensspeichern und Medialisierung des Wissens*, Berlin 2009; Helmar Schramm, Ludger Schwarte, Jan Lazardig (Hg.): *Kunstkammer, Laboratorium, Bühne. Schauplätze des Wissens im 17. Jahrhundert*, Berlin 2013.
- 4 Bei dem Beitrag handelt es sich um die überarbeitete Version des Einführungstextes für den Workshop „Szenographien des Wissens“, der am 8. Juli 2013 im Rahmen des Graduiertenkollegs „Das Wissen der Künste“ an der Universität der Künste Berlin stattfand. Der Workshop konzentrierte sich vor allem auf zeitgenössische Formen der Szenographie, die sich neben ihrer räumlichen und performativen Disposition durch eine starke Bildlichkeit auszeichnen. Das thematische Spektrum reichte von Aby Warburg über Marcel Duchamps große Schachtel bis hin zu szenographischen Techniken des Computerspiels. Als Gastredner war Thomas Hensel geladen, dem wir für seine Teilnahme nochmals herzlich danken.
- 5 Vgl. Ernst Cassirer: *Das Erkenntnisproblem in der Philosophie und Wissenschaft der neueren Zeit*, Bd. 1, Darmstadt 1994, S. 1-2.
- 6 Vgl. Atelier Brückner (Hg.): *Szenographie. Narrative Räume. Projekte 2002-2010*, Ludwigsburg 2011, S. 59ff.
- 7 Für eine detaillierte Betrachtung des Begriffs *Spieltrieb*, wie er im Kontext dieses Artikels verwendet wird, vgl. Jeffrey Barnouw: „Aesthetic for Schiller and Peirce: A Neglected Origin of Pragmatism“, in: *Journal of the History of Ideas* 49/4 (1988), S. 607-632, hier S. 609f.
- 8 Vgl. die Argumentation in Susanne Hauser, Daniel Gethmann (Hrsg.): *Kulturtechnik Entwerfen: Praktiken, Konzepte und Medien in Architektur und Design Science*, Bielefeld 2009, S. 9-15, hier S. 10.
- 9 Vgl. Brückner (Hg.): *Szenographie. Narrative Räume* (wie Anm. 6), S. 59. Unsere Hervorhebung.
- 10 Stefanie Bürkle: *Szenografie einer Großstadt. Berlin als städtebauliche Bühne*, Berlin 2013, S. 37.
- 11 Vgl. Pirkko Rathgeber, Nina Steinmüller (Hg.): *Bildbewegungen*, München 2013.