



CHARLOTTE TAMSchICK

Mediale Szenografie

Einführung

Der Begriff Szenografie ist vielen in erster Linie aus dem Theater geläufig, wo er die Gestaltung des Bühnenbilds beschreibt. Wenn man nun einen Ausstellungsraum als Bühne begreift, auf der nicht nur Inhalte und Objekte präsentiert werden, sondern auch das Publikum eine Rolle spielt, ist der Begriff auch hier anwendbar. Mediale Szenografie ist die narrative Inszenierung von Innen- und Außenräumen mittels technologischer Medien – speziell Film, Interaktionstechnik, Kinetik, 3D-Animation, Motion- und Sounddesign – zur Inhaltsvermittlung an ein Publikum, z. B. in Museumsausstellungen oder an historischen Orten. Es ist die Gestaltung von Räumen als begehbare Filme – von Räumen also, deren architektonische Begrenzungen und Objekte darin komplett mit Bewegtbild bespielt werden – oder die Inszenierung von Fassaden und Gebäuden, deren physisch existente Mauern hinter den Projektionen verschwinden und sich auflösen scheinen.

Das gefühlte Eintauchen in Umgebungen und Zustände wird als Immersion bezeichnet. Die zeitgenössische Szenografie, ob im Theater oder im Museum, ist auch durch die Weiterentwicklung neuer Medientechnologien stark davon geleitet. Die mediale Szenografie entführt in immersive virtuelle Welten und vermittelt so das Gefühl, reale Zeit- und Raumdimensionen zu verlassen. Die Gestaltung der Inszenierung muss dabei immer vom Inhalt ausgehen und sich ihm nachordnen, denn nur so kann die Inhaltsvermittlung ernsthafter Themen optimal funktionieren. Mit einer gut recherchierten und konzipierten Storyline wird nicht nur Aufmerksamkeit erzeugt, sondern auch Wissen langfristig verankert. Soundinstallationen, eigens komponierte Musikstücke und räumliche Hörspiele tragen das Bild noch weiter in den Raum hinein und ermöglichen das totale Eintauchen, die Immersion in den Raum.

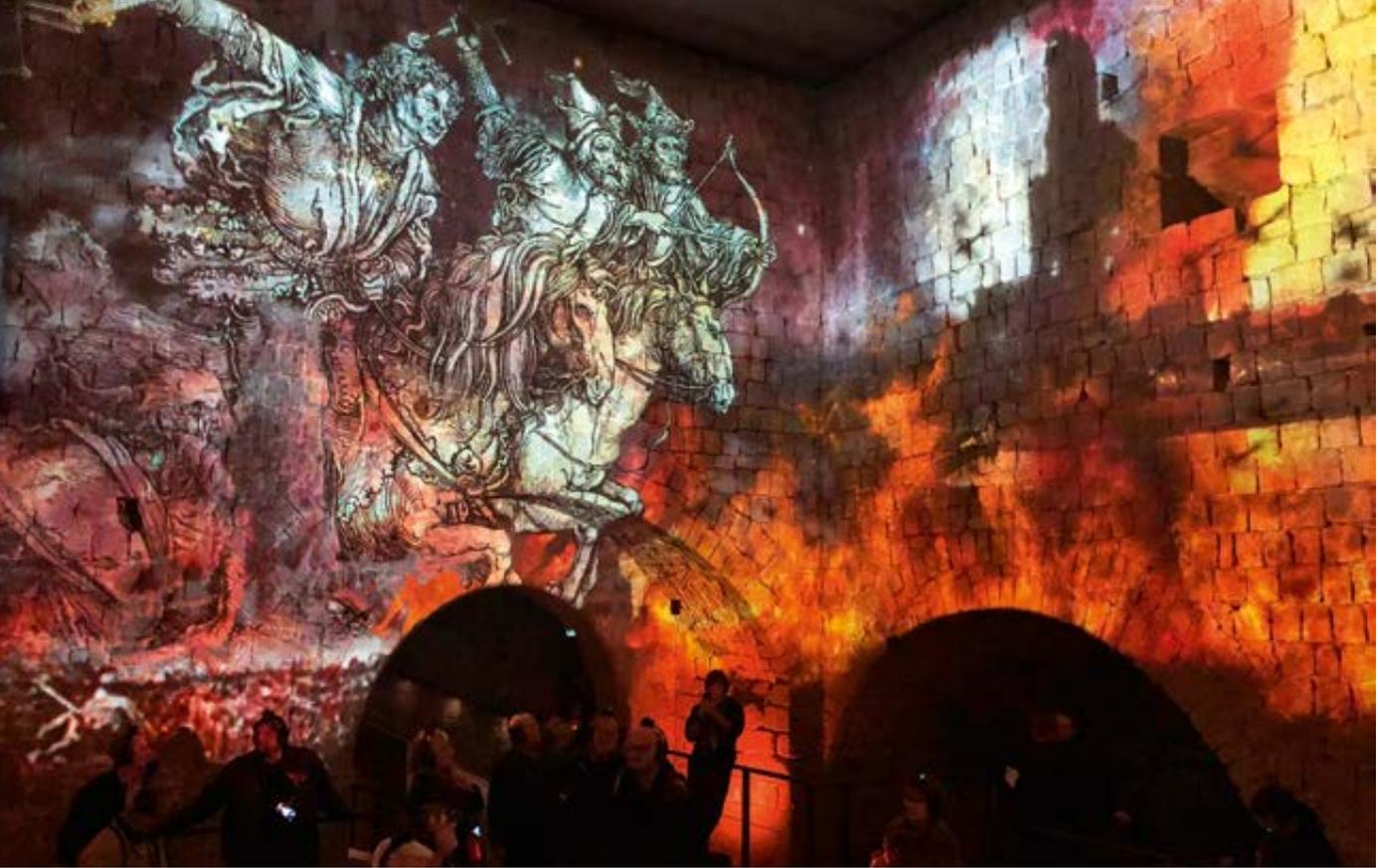
Auch im Außenraum lassen sich über die Medien starke Verbindungen zum Publikum schaffen. Beispielsweise können mit Projection Mapping, dem passgenauen Projizieren von Bewegtbild auf die vorhandene Struktur, wesentliche Inhalte aus dem Innenraum nach außen kommuniziert werden. Medieninstallationen im Außenraum sind weithin sichtbare Lichtsignale und haben nicht nur einen informativen, sondern auch einen einladenden Charakter. Durch die sich bewegenden Medien wird die Architektur aus ihrer starren Permanenz gelöst und in einen ständigen Fluss versetzt, um Botschaften wirkungsvoll zu kommunizieren und Publikum anzuziehen.

Im Innenbereich mit raumfüllenden Film- und Klanginstallationen, im Außenbereich mit raumschaffenden Fassadenbespielungen – es geht bei der medialen Szenografie immer darum, der Architektur neue Dimensionen hinzuzufügen und den Raum zu verwandeln. Dabei können digitale Medien gemeinsam mit analogen inszeniert werden. Mediale Szenografie fokussiert jedoch die immersive, erfahrbare, haptische Dimension digitaler Medientechnologien im Raum und involviert BesucherInnen in emotionale und begehbare audiovisuelle Umgebungen. Inhalte und Objekte lassen sich auf vielfältige Arten in dreidimensionale und ganzheitliche Raumerlebnisse übersetzen.

Ein Raum kann durch Medien verwandelt und sogar vollkommen transformiert werden. Mediale Szenografie macht Film, Klang und Narration zum immateriellen Baustoff des Raums. Bekannte Oberflächen im Raum verschwinden, tauchen in veränderter Form wieder auf, changieren zwischen dem Zwei- und dem Dreidimensionalen. Bewegtbild verflüssigt die Starre des baulichen Rahmens. Stumme Objekte können ohne Texttafeln selbst zu Wort kommen und Gebäude über Fassaden kommunizieren.

Die Wirkung der medialen Szenografie auf das Publikum ist vielschichtig. Sie bietet nicht nur einen edukativen Mehrwert, sondern darf auch unterhaltend sein, was bei einem fundierten inhaltlichen Konzept erwiesenermaßen nicht mit einer Banalisierung der Inhalte einhergeht. Die im Raum erzählten Geschichten fördern die Vermittlung kuratorischer Inhalte. Dramaturgie und Narration sollten bei allen Konzepten die wesentliche Grundlage sein. Mit einer gut erzählten Geschichte wird sowohl Aufmerksamkeit und Diskurs erzeugt als auch Wissen tiefer verankert, denn dem Publikum werden so neue Bedeutungen und Zusammenhänge spielerisch eröffnet. Information und Emotion sind, wenn das Konzept solide recherchiert und aufgebaut ist, gleichwertige Faktoren für nachhaltige Lernerfahrungen und aufregende Raumerlebnisse. Ganz zentral bei medialen Inszenierungen sind immer die Menschen im Raum, die nicht bloß anwesend sind und Information aufnehmen, sondern auch an ihrer Gestaltung interaktiv teilhaben können.

Dynamische Filmsequenzen in Verbindung mit am Computer entwickelten Animationen, abgestimmter Musikkomposition und konzeptuellem Storytelling schaffen Parallelwelten, die in der Inhaltsvermittlung weitaus nachhaltiger wirken, als würden die Inhalte dem Publikum einseitig und in starren Formaten »vorgesetzt«. Wenn es dem Publikum zudem noch möglich ist, durch seine Präsenz im Raum



1 Festung Xperience Dresden, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2019



2 Festung Xperience Dresden, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2019



3 Festung Xperience Dresden, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2019



4 Festung Xperience Dresden, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2019

selbst etwas zur Inszenierung beitragen zu können, entfaltet die mediale Szenografie eine noch durchschlagendere Wirkung. Interaktive Medien lassen das Publikum am Design der Umgebung aktiv teilhaben, indem es an bestimmten Punkten durch seine Bewegungen Veränderungen des Gesehenen oder Gehörten auslöst – auch wenn es vielleicht nur kleine Effekte wie das filmische Tropfen von Wasser oder das digitale Aufblühen von Pflanzen sind. Interaktive und somit intuitiv erlebbare Erzählräume laden den Menschen ausdrücklich dazu ein, partizipativ an ihrer Weitergestaltung teilzunehmen. Ob in Form von klassischen Medienstationen oder von raumgreifenden Environments, man wird vom Beobachter zum Akteur und damit Teil der Inszenierung. Das spielerische Teilhaben am Lernprozess verankert neue Informationen mindestens so gut in der Erinnerung, wie es klassisch-didaktische Vermittlungsformate vermögen.

Festung Xperience Dresden

Mit unserem Team bei TAMSchick MEDIA+SPACE haben wir im Winter 2019 ein Großprojekt in Dresden fertiggestellt, das die Gestaltungsmöglichkeiten medialer Szenografie und ihre Wirkung auf ein vielfältiges Mainstream-Publikum sehr schön veranschaulicht.

Unter der Brühlschen Terrasse, dem »Balkon Europas«, verbirgt sich die Festung Dresden. In dieser einst hochmodernen und in ihrer Authentizität erhaltenen Bastionärbefestigung aus dem 16. Jahrhundert entwickelten wir federführend für die Staatlichen Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gGmbH eine neue, erlebnisorientierte Dauerausstellung und die mediale Szenografie, von der Idee bis zur Implementierung unter anspruchsvollsten klimatischen Bedingungen (Abb. 1–4). Die Geschichte der Festung wird als audiovisuelles Hörspiel mit Motion-, Licht- und Sounddesign immersiv erzählt.

Es ist ein einzigartiges, facettenreiches Format, das ein Eintauchen in die Geschichte ermöglicht und das Gefühl hervorruft, sich inmitten der historischen Geschehnisse zu befinden. Die multimediale, multisensorische und weitestgehend immaterielle Inszenierung macht die BesucherInnen zu AkteurInnen. Konzipiert als Hörspiel, das in den dreidimensionalen Raum übertragen wurde, kommt die Ausstellung fast ganz ohne Exponate aus. Mit namhaften Sprechern und emotionaler Filmmusik, animierten Stichen und Gemälden sowie mit raumfüllendem Projection Mapping haben wir ein innovatives Ausstellungsformat kreiert, das am authentischen Ort Geschichte in die Gegenwart holt.

Auf 1 800 m² lassen 360- und 720°-Projektionen, interaktiver Sound, Lichtdesign und eine erzählte Story fünf Jahrhunderte Stadtgeschichte lebendig werden. Eine der größten Besonderheiten ist die Tatsache, dass es keine klassischen Ausstellungsstücke gibt. Mit Projection Mapping auf die meterdicken Mauern und auf einen Kettenvorhang, mit choreografiertem Licht, einer poetischen Schatteninstallation und nicht zuletzt mit einem innovativen Klangerlebnis über ein interaktives Soundsystem wird die Festung selbst zum Exponat. Die BesucherInnen bekommen zu Beginn ein Audio Set ausgehändigt, das eine individuelle Hörerfahrung ermöglicht. Damit werden die Tonspuren genau dann ausgelöst, wenn man sich in bestimmte Bereiche bewegt, und ertönen wie aus realen Klangquellen dreidimensional über die Kopfhörer. So lässt man sich von den Stimmen dreier Erzähler, darunter die historische Figur Moritz' von Sachsen (* 1521, † 1553) als Bauherr der Festung, durch den Ausstellungsparcours leiten. Entlang von 25 Stationen entfaltet sich um die BesucherInnen herum ein multimediales Spektakel aus Bild und Klang.

Die BesucherInnen werden in den verschiedenen Festungsräumen zu VoyeurInnen, manchmal sogar zum Teil der Szenen. Die Erzähler treten nicht didaktisch auf, sondern geben den BesucherInnen das Gefühl, ihren Gesprächen und Gedanken beizuwohnen. Die Sprache der Figuren lehnt sich an historische Originaltexte an. Durch die Erzählstränge der unterschiedlichen Charaktere werden die BesucherInnen auf emotionale Weise an die Erfahrungswelt und das Leben in vergangenen Zeiten herangeführt. Eigens komponierte Filmmusik und ein visueller Stil, der von historischen Darstellungen abgeleitet ist, unterscheiden sich in den Räumen entsprechend der erzählten Inhalte.

Im Großen Kanonenhof, dem Herzen der Festung, fließen alle Stränge und Themen der Ausstellung zusammen und gehen in einer Main Show auf. In diesem immersiven medialen Raumtheater entfaltet sich die Festungsgeschichte auf Wänden, Decke und Boden, von der Planung des Baus über seine Verteidigung bis hin zum Hochwasser. Aufgrund der Lage der Festung direkt an der Elbe war das Hochwasser schon immer eine Bedrohung für das Gebäude, was auch bei der Inszenierung bedacht wurde. In jedem Raum ist die modular aufgebaute Technik unter der Decke installiert und kann gegebenenfalls mit geringem Aufwand de- und reinstalliert werden.



5 Terra Sancta Museum Jerusalem, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2016



6 Terra Sancta Museum Jerusalem, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2016



7 Badisches Landesmuseum Karlsruhe, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2016

Terra Sancta Museum Jerusalem

Ein anderes Beispiel ist ein Projekt in Jerusalem aus dem Jahr 2016 (Abb. 5, 6). Dort haben wir in etwas anderer Form auch ein räumliches Hörspiel inszeniert, das feinfühlig auf die besonderen Eigenschaften des Ortes eingeht.

Inmitten der Altstadt Jerusalems, am Beginn des Kreuzwegs, liegt die franziskanische Geißelungskapelle, die jährlich tausende PilgerInnen anzieht. An diesem geschichtsträchtigen Ort, an dem Jesus Christus zum Tod verurteilt wurde, befindet sich heute das Terra Sancta Museum. Die BesucherInnen erfahren hier in einer raumgreifenden Medieninstallation die Bedeutung des Ortes, seinen Wandel über die Jahrhunderte und die Tradition der *Via Dolorosa* auf emotional-sinnliche Weise.

Zu Beginn taucht man in ein orchestriertes Zusammenspiel von Licht und Schatten, Projektion und Sound ein und kann sich auf diese Weise mit allen Sinnen in die historische und spirituelle Dimension des Ortes versenken. Archäologische Fundstücke werden subtil in Szene gesetzt.

Ein abstrahiertes, skulpturales Stadtmodell Jerusalems hängt als schwebende Projektionsfläche im Raum und bildet durch seine moderne Materialität und Filigranität einen interessanten Gegenpol zu dem jahrhundertealten Klostergebäude am Fuß der *Via Dolorosa*. Mithilfe von topografischen Daten wurde die 3×2 m große und nur 3 mm dünne Skulptur präzise gebaut. Digitalisierte historische Dokumente, kombiniert mit modernen Animationen, sind Teil eines informativen audiovisuellen Hörspiels. Die Projektionen auf der Stadtskulptur entführen die BesucherInnen in die 3000 Jahre alte Geschichte Jerusalems, unterstützt durch einen eigens komponierten Soundtrack, der historische musikalische Zitate mit dynamischen Klängen kombiniert.

Lebensgroße Pilgerfiguren, als Lichtsilhouetten auf die antiken Gemäuer des Klosters projiziert, begleiten die BesucherInnen flüsternd hinaus auf ihren Weg entlang der *Via Dolorosa*.



8 Badisches Landesmuseum Karlsruhe, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2016

Badisches Landesmuseum Karlsruhe

In Karlsruhe haben wir, wie in Dresden, eine historische Figur zum erzählenden Protagonisten gemacht. Bei dieser Arbeit liegt ein besonderer Fokus auf dem Projection Mapping.

Zum 300-jährigen Jubiläum der Stadt Karlsruhe 2016 wurde der Schlossturm Schauplatz einer medialen Inszenierung (Abb. 7–8). Eine immersive Bild- und Klanginszenierung verwandelt das achteckige Turmzimmer des heutigen Badischen Landesmuseums in ein mediales Raumtheater. Markgraf Karl III. Wilhelm von Baden-Durlach (* 1679, † 1738) höchstpersönlich ist in das Zentrum seiner Stadt- und Schlossanlage zurückgekehrt und erzählt von der Gründung seiner Stadt Karlsruhe. Virtuelle Fenster öffnen sich über den für die Projektion verdunkelten Fensterflächen und lassen die BesucherInnen mit voyeuristischem Blick am Geschehen teilhaben.

Immer neue Szenerien entfalten sich vor ihren Augen und scheinen die Wände des Raums aufzulösen. Ein alter Gobelin beispielsweise verwandelt den Raum in einen mystischen Wald, barocke Blumenbilder bilden ein wogendes überdimensionales Tulpenmeer, in dem die BesucherInnen bildlich schwelgen können. Die opulenten poetischen Bildwelten sind aus historischen Stichen und Gemälden abgeleitet und erzeugen durch ihre Animation einen visuellen Sog.

Mit allen Sinnen taucht man in die Epoche des Barock ein, während man heimlich den Gedanken und Gesprächen des Stadtgründers lauscht. Die auf tatsächlichen Begebenheiten und ProtagonistInnen beruhende Geschichte verbindet die Gründungshistorie mit den großen Leidenschaften des Markgrafen: der Gartenkunst, der Musik und der Alchemie. Die fantasievoll angereicherten und verwobenen Anekdoten lassen das Leben und Wirken des Markgrafen für die BesucherInnen als 20-minütige Zeitreise lebendig werden.



9 Im Reich der Schatten, Rheinisches Landesmuseum Trier, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2010

Im Reich der Schatten

Trier war 2010 eines unserer ersten Projekte, für das wir ein mediales Raumtheater als räumliches Hörspiel inszeniert haben, ganz auf der Grundlage vorhandener Exponate und Inhalte (Abb. 9, 10). Durch Projection Mapping scheint den starren Steinfiguren und Objekten optisch Leben eingehaucht zu werden, während eine erzählte Geschichte den Charakteren eine Stimme gibt – ein begehbare Raumtheater.

In völlig neuartiger Form werden ca. 50 monumentale römische Grabmale und Wandreliefs in der Gräberstraße im Rheinischen Landesmuseum Trier in Szene gesetzt. Elemente aus Kino, Theater, Trickfilm und Hörspiel verwandeln mithilfe modernster Technik den stummen Museumsraum in ein immersives, narratives und mediales Raumtheater. Inspiriert von den frühesten Formen der römischen Komödie, werden mittels einer audiovisuellen 360°-Bespielung die jahrhundertealten authentischen Originalexponate in eine emotionale Filmprojektion eingebunden und durch Bilder, Sprache und Töne zu neuem Leben erweckt. Durch die Verbindung von Hörspiel und Bilderwelt tauchen Besucher-

Innen für eine knappe Stunde in ein spannendes poetisches Spiel ein und werden ZeugInnen eines römischen Treibens, welches sich auf einen Exzess zuspitzt, der im großen Finale schließlich durch die Götter unterbunden wird. Die Geschichte ist aus den Darstellungen der Grabsteine entwickelt worden, die mitreißende Präsentation antiker Reliefs in dieser Form einzigartig.

Mediale Szenografie erschafft einzigartige audiovisuelle Erlebnisse, die oft einen hohen Innovationswert haben. Die multimedialen Inszenierungen haben das Potenzial, verschiedene Zielgruppen gleichzeitig anzusprechen – lokal und international, jung und alt, mit und ohne Geschichtskennntnis – und geben der jeweiligen Institution neue und starke Identifikationsmomente an die Hand, welche überregionale Leuchtkraft haben und die Zeiten überdauern können. Sowohl für sich allein als auch im Zusammenspiel haben Kultur und Technologie massive Wirkung darauf, wie Menschen die Welt sehen und welche Zukunftsvisionen sie entwickeln. Diese Veränderungstreiber helfen uns nicht nur, kulturelle und gesellschaftliche Barrieren zu überwinden und einander besser zu verstehen, sie ermöglichen den Menschen auch individuelle neue Spielräume für Gestaltung und Entfaltung.



10 Im Reich der Schatten, Rheinisches Landesmuseum Trier, TAMSCHICK MEDIA+SPACE, 2010

ABSTRACT

Media Scenography

Media scenography is about enhancing spaces – or even transforming them completely: technology-based media such as film, interactive applications, kinetics, 3D animation, and motion and sound design are deployed to stagecraft narrative spaces that bring history and culture to a wide audience. In inside areas, media installations fill the space, while in outside areas, façade projections create illusory spaces: media scenography invariably adds

a new dimension to the architecture and transforms the space. Using the immersive and tangible qualities of digital media technologies, it employs their spatial effects to draw visitors into emotional experiences conveyed by walk-in audiovisual environments. Based on various examples from her professional practice, including the Terra Sancta Museum in Jerusalem and the Fortress Xperience in Dresden, media scenographer Charlotte Tamschick demonstrates the effective potential of well-designed, integrated multi-media concepts for cultural outreach programmes.

Bildnachweise

- 1–4 Festung Xperience Dresden, TAMSCHICK MEDIA+SPACE
- 5–6 Terra Sancta Museum Jerusalem, TAMSCHICK MEDIA+SPACE
- 7–8 Badisches Landesmuseum Karlsruhe, TAMSCHICK MEDIA+SPACE
- 9–10 GDKE/Rheinisches Landesmuseum Trier, Fotos: Th. Zühmer

