

**Aus:**

*Nebojsa Tabacki*

## **Kinetische Bühnen**

Sean Kenny und Josef Svoboda –  
Szenografen als Wiedererfinder des Theaters

Juli 2014, 242 Seiten, kart., zahlr. Abb., 29,99 €, ISBN 978-3-8376-2876-0

Im Theater spielt der Raum mit. Die Szenografie agiert.

Nebojsa Tabacki untersucht in diesem Band erstmalig für den deutschsprachigen Raum einige besondere szenografische Bühnenspektakel: An zwei außergewöhnlichen Szenografen, Sean Kenny und Josef Svoboda, geht er den innovativen Entwicklungen rund um kinetische Bühnen nach und stellt exemplarisch die Aufführungen von Kennys »Oliver« (1960), »Blitz« (1962) und »Clownaround« (1972) sowie von Svobodas »Ring des Nibelungen« (London 1974-1976) vor. Er zeigt: Aufgrund der bahnbrechenden Neuerungen für die Bühne wurden neue Konzepte für Theaterbauten entwickelt und entworfen. Dem theaterbegeisterten Leser eröffnet sich so eine neue, faszinierende Seite der Bühne.

**Nebojsa Tabacki** (Dr.-Ing.) ist Architekt und Szenograf. Als freischaffender Designer ist er im Bereich Film und Theater tätig.

Weitere Informationen und Bestellung unter:  
[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2876-0](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2876-0)

## INHALTSVERZEICHNIS

- 9 HERAUSGEBERWORT
- 15 VORWORT
- 19 EINLEITUNG  
Über die "Dreifaltigkeit": Architektur, Szenografie und Kinetik
- 28 Ziel und Schwierigkeiten der Forschung zur Szenografie
- 31 Stärkung der Interdisziplinarität in der Szenografie
- 34 Musiktheater als Ort des Geschehens
- 37 Auswahl der Produktionen
- 41 Methode und Ablauf der Untersuchung
- 49 BLICK AUF DIE SZENOGRAFEN  
Sean Kenny
- 51 Josef Svoboda
- 52 Theaterstrukturen nach dem zweiten Weltkrieg in  
Großbritannien und der Tschechoslowakei
- 56 Ausbildung, Einflüsse und Gestaltungsprinzipien
- 61 Gründe für die Nutzung von Technologie
- 67 Konzepte der Theatergebäude
- 79 Konkrete Projekte für Theatergebäude
- 93 Expo-Ausstellungen

- 99 HI-TECH-INNOVATIONEN IN DER SZENOGRAFIE DER  
1960ER UND 1970ER JAHRE  
"OLIVER!"  
"May the good Dickens forgive us"
- 101 Szenografisches Konzept
- 107 Technische und organisatorische Aspekte der Produktion
- 109 Theaterstrukturelle Bedingungen
- 111 Innovation
- 112 Postskriptum 1
- 117 "BLITZ!"  
Sozialmilieu der Handlung
- 118 Realitätsanspruch der Szenografie
- 123 Konzeptuelle Anforderungen an die Szenografie
- 125 Gestalterische und organisatorische Herausforderungen
- 127 Organisation und Umsetzung der Arbeit
- 134 Auswirkung der Innovation auf die theaterstrukturellen  
Bedingungen
- 135 Postskriptum 2
- 139 "CLOWNAROUND"  
A Funny Kind of Musical
- 141 „Rabbit-out-of-the-hat“ Konzept
- 144 Clown Machine
- 149 Kritik
- 151 Postskriptum 3

153	„DER RING DES NIBELUNGEN“ Die Vorgeschichte der „Ring“-Inszenierung
155	“Eröffnung eines neuen Kapitels der Wagner-Regie”
157	Inszenierung der szenografischen Innovation
167	Über das Konzept der Szenografie
169	Technologische Innovationen in der Szenografie
173	Organisation der Arbeit
177	Fragen der Finanzierung
180	Postskriptum 4
183	ERGEBNISSE UND DISKUSSION Fazit
195	Aktuelle Entwicklungen in der Hi-Tech-Szenografie
200	Postskriptum 5
211	ABBILDUNGSLISTE
215	LITERATURVERZEICHNIS
226	FILMVERZEICHNIS
227	APPENDIX

HEINER WILHARM, RALF BOHN

## GLOBE UND BLITZ

Vorwort der Herausgeber

Die Reihe *Szenografie & Szenologie* versteht sich auch als Diskussionsplattform, um dem Ausbildungs-, Berufs- und Praxisfeld von szenografischer Ereignisplanung ein Forum zu bieten. Dass der vorliegende Band gerade anhand der Darstellung von Produktionen, die Verbindung zu den technischen und ökonomischen Produktionsmitteln aufzeigt, verdeutlicht, welchen Spagat die Ereignis- und Eventplanung zwischen konzeptueller, Entwurfs- und technischer Arbeit zu leisten hat, zwischen Regie und Szenografie, Theater- und Musicalinszenierung, Lichtkunst, Tragwerkslehre und Elektrotechnik. Die Notwendigkeit der Vermittlung ist die sich allmählich institutionalisierende Antwort auf eine zunehmende Polarisierung von hochkomplexer Technik und konkretem Gebrauch im Design. Die szenografische Antwort ist die der Ausdifferenzierung und Reduktion bei gleichzeitiger Transformation in narrative Dauer, die Vereinigung von Präsenz und Sinn.

So wie der Medienwissenschaftler Friedrich Kittler davon spricht, dass die Romane der Romantiker die Drehbücher der hundert Jahre später gedrehten Filme inspirierten, so kann der Szenograf Welten entstehen lassen, die nicht nur den Raum, sondern auch die Zeit und die Zeiten beweglich machen, um die Fragen der Zeit aktuell zu stellen. Damit machen Szenografien sich aber auch in gewissem Maße von der Unbedingtheit eines aktuellen Technikgebrauchs unabhängig. Wenn die Simulationskraft der Inszenierung sich avancierter technischer Möglichkeiten bedient, muss es Gegenkräfte geben, die aus der perfekten Simulation der Wirklichkeit den Funken Fiktion herausschlagen, die Publikum und Mitspieler verstehen lassen, dass es sich nicht um Wirklichkeitsproduktion, sondern um deren Verkleidung handelt.

Je stärker der Einsatz wirklichkeitsdefinierender Techniken, um so heftiger der Wunsch nach ihrer medialen Sublimation, nach der Rückkehr von Magie und Zauberei, nach „Kunst“. Anders als bekennende Kunstformen können szenografische – in Waren- und Werbekultur, Messe- und Ausstellungspräsentation etwa – den Widerspruch einer materialistisch fundierten Fiktionalisierung aushalten. Es macht die Stärke der Untersuchungen von Tabački aus, diesen Widerspruch als wechselseitige Bedingung von Kreativität und innovativer Technologie zu explizieren und in ausgesuchten Produktionen Kennys und Svobodas an konkreten Projekten in ihrer technikhistorischen Dimension und den Auswirkungen auf die Geschichten nachzuweisen. Es zeigt sich, dass die Zeit- und Raumdisposition des ästhetischen Spiels immer auch auf äußere Umstände zurückgeht. In materieller wie finanzieller Hinsicht steht

hier nur die eine Frage: wie lässt sich die Wirklichkeit als technischer Status quo mit Hilfe szenografischer Gestaltung so darbieten, dass das gegenwärtig Gebotene Vertrauen einzufloßen weiß und entspannen kann?

Die Anerkennung der faktisch wie intellektuell wechselseitigen Abhängigkeit des Sozialen und Privaten, Politischen und Technischen, des Imaginären und Fiktiven vom Wirklichen scheint eine wohltuende Erdung zu ermöglichen. Derart gebunden, dürfen Vorstellungen in einer Welt auf Reisen gehen, deren Sicherheitsbedürfnis global geworden ist, deren Katastrophen sich als kontrollierbar und rückgängig zu machen erweisen sollen. Wenn aber jede Krise ihr eigenes Drehbuch hervorbringen muss, kann von Präsenz nicht mehr die Rede sein – ebenso wenig wie vom Risikospiegelraum eines Theaters, das mit kinetischen Bühnen die Rampe überschreitet. Was der Begriff „Experimentierraum“ nur unzureichend beschreibt, kann mit wenigen Strichen illustriert werden, da Tabački die wesentlichen Vorlagen für die Zeit der letzten „analogen“ und der ersten „digitalen“ Techniken beispielhaft herausgearbeitet hat.

Shakespeares erstes Theater, das *Globe*, 1599 gebaut, soll mehr als 3000 Zuschauern Platz geboten haben. Mit dem Rundbau war den damaligen akustischen Problemen bei solchen Zuschauermengen begegnet worden, da sich die Öffentlichkeitswirkung des Theaters und seine Möglichkeit, auf aktuelle politische Konflikte einzugehen, geändert hatte. Dass den Stücken Shakespeares dennoch nachgesagt wurde, sie hielten sich aus der Tagespolitik heraus, korrespondiert mit einer Anmerkung Tabačkis zur Arbeit Svobodas im kommunistischen Prag: „*Wo das gesprochene Wort zensiert wurde, kam die Szenografie mit ihrer Mehrdeutigkeit zum Einsatz.*“ Dazu aber bedarf es eben auch einer ausgefeilten Bühnentechnik und -inszenierung, um mittels Geste die Eindeutigkeit der Worte zu unterlaufen. Es handelt sich also um eine körpertechnische Transformation von Eindeutigkeit. So trägt auch der Name *Globe* die Signatur einer Zeit, die neue Welten entdeckt, alte besiegt (die katholische Armada) und das *Theatrum Orbis Terrarum* sich zum ersten Mal in Globen zu simulieren wagt. Wie Elisabeth I. die Hand auf den Globus legt und ihre Haltung gegenüber Spanien in einer eindeutigen Geste instituiert, kann Shakespeare seinen Hamlet den Totenschädel des Yorick in die Hand nehmen lassen und in vergleichbarer Weise auf das Verhältnis von imperialem Raum und Endlichkeit der Zeit verweisen. In dieser Verschiebung des In-die-Hand-Nehmens von Raum und Zeit präzisiert sich die fundamentale Funktion der Szenografie, die es der Burleske der damaligen Zeit erlaubte, aus der Artistik des Marktgewerbes in diese Architektur eines gebauten Theaters umzuziehen. Das Geld, das man vorher im Vorbeigehen erbettelte, muss im *Globe* freilich einem eigenen Wirtschaftskreislauf gehorchen: viele Vorstellungen für ein großes Publikum werden nötig. Präsenz zu planen und zu disziplinieren,

setzt übrigens die banale Erfindung relativ genau gehender Uhren, solcher die erstmals einen Minutenzeiger hatten, voraus. Shakespeares Theater ist mehr aus den Erfindungen und der Politik seiner Zeit geboren als aus der Lektüre des Aristoteles.

Eine gut sortierte Bibliothek genügt als Voraussetzung, damit ein mittelmäßig akademisierter Kopf seine Stücke mit realistischen Details so ausstatten kann, dass der Londoner Zuschauer sich unmittelbar nach Venedig versetzt fühlt und sieht. Es sind die Details, die den Realismus fingieren, nicht die großen Effekte. Es ist die neue Erfindung des Lautsprechers und seiner Verstärkertechnik, die es Hitler und Göbbels ermöglichen, sowohl auf Großveranstaltungen als auch im Radio Götterstimmen zu simulieren, die Hunderttausende und Millionen gleichzeitig affizieren. Auch hier ist die Wechselwirkung von Fiktion und Realität, d.h. deren Unterscheidbarkeit, evident. Es gilt: erst das Netz unter den Trapezkünstlern macht den Wagemut der Nummer deutlich. Wer die Produktionsmittel nicht beherrscht, kann auch die fiktiven Wirkungen nicht begreifen. Die Anekdote, dass der Hohe Kommissar dem lädiert aus dem KZ befreiten Kurt Schumacher verbot, öffentliche Reden zu führen, weil dieser krakelte wie ein Nazi, konnte die SPD noch korrigieren. Schumacher war einfach nicht damit vertraut, dass sich in den 12 Jahren seiner Einkerkering die Verstärkertechnik so optimiert hatte, dass es genügte, mit normaler Lautstärke in ein Mikrofon zu sprechen, um große Menschenmengen zu erreichen. Hier zeigt sich, dass die avanciertesten Medientechniken durchaus konservativ verwendbar sind. Tabački führt das im Einzelnen an der Inszenierung von Wagners *Ring* aus, den das moderne Regietheater immer wieder in aktuelle Zeit versetzen will. Als „unsterbliches“ Werk wird es damit zu einer Zeiterscheinung. Deutlicher noch wird das an der Produktion *Blitz!*, die Kenny 1962 in London aufführt. Ob man bei den Angriffen der V2 in London Angst bekommt, weil man *live* dabei war, oder ob man den wohligen Kitzel von *action* verspürt, weil man einer späteren Generation angehört, dies zu kalkulieren, ist Aufgabe der Zeitsteuerung, der Distanzierung und Näherung, der Zeitlichkeit der Realität in der Überzeitlichkeit der Fiktion. Achtung vor dem Detail kann dabei heißen, die (finanziellen) Mittel aufs Äußerste zu strapazieren, indem man tatsächlich neue Welten *en detail* erschafft, oder aber mit kleinem Budget und wenigen Interventionen die ganze Welt in Frage zu stellen. Die Mittelabhängigkeit selbst zu destruieren, liegt nicht in der Hand dessen, der inszeniert. In seiner Hand aber liegt es, Ökonomie und Imagination einem Dritten als Hier und Jetzt, als vermittelbar zu vermitteln, trotz aller Polarisierung. Wenn man aber nicht handelt, seine Visionen nicht realisiert und die Drehbühne der Welt in den Fortschritt treibt, kommt einem, wie dem zaudernden Hamlet, das Opfer der Zeit unvermittelt entgegen. Das lehrt doch der Schädel des Yorick, diesem „unklugen Blitzkerl“, „ein(em) Bursch von unendlichem Humor, voll von den

*herrlichsten Einfällen*“. Nicht umsonst war er der Narr des Hofes. Noch die inszenatorische Funktion dieses Schädels in der Komödie der Friedhofsszene – gibt den Techniken der Szenografie die Aufgabe vor. Sie müssen sich von den Interessen lösen, die auf sich zu nehmen sie in riskanter Überbietung des einen mit dem nächsten Großevent geheißen sind, Zweitverwertung für die „Schädelstätte“ der Reproduktionsindustrie. Der ureigenste Aufführungscharakter eignet der Blitz der Aktualität, in dem die Unterscheidung „Inszenierung oder Wirklichkeit“ sich als kinetische Einheit präsentiert. Einmal doch Aristoteles. Das Ereignis, mahnt er in seiner *Poetik*, ist auf dem Theater nur dann tatsächlich Ereignis, wenn „Handelnde handeln“.

*„Look out honey, cause I'm using technology  
Ain't got time to make no apology  
Soul radiation in the dead of night  
Love in the middle of a fire fight“<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Osterberg/Williamson: Search & Destroy, aus: Iggy Pop & The Stooges: "Raw Power", 1973.

NEBOJŠA TABAČKI

## VORWORT

In den 1960er und 1970er Jahren sind die aufwendigsten technologischen Experimente in der Szenografie der Nachkriegszeit umgesetzt worden. Im Zentrum des Interesses stand die kinetische Bühne, die den Bühnenraum durch die Bewegung der szenografischen Baukörper in einen dynamischen Zustand der konstanten Veränderungen versetzte. Sie diente nicht nur als vorherrschendes Denkmuster für die Modernisierung der Szenografie, sondern auch für die erfinderischen Konzepte andersartiger Theatergebäude. Sean Kenny (1932-1973) und Josef Svoboda (1920-2002) gehören zu den wichtigsten Vertretern dieser Phase. In gleichem Maße beschäftigten sie sich mit Innovation in der Szenografie und in der Theaterarchitektur mit der Begründung, dass diese zwei Disziplinen nicht getrennt von einander zu betrachten sind. Sie haben die kinetischen Konzepte der Theateravantgarde der 1920er Jahre weiter entwickelt und sie in der Praxis getestet. Anhand dieser Konzepte sind die innovativen Lösungen für Theatergebäude konzipiert worden, die eine Kontinuität der sich wiederholenden Impulse aus der Szenografie seit Anfang des 20. Jahrhundert aufweisen, mit dem Ziel, die Konzeption des Theaters zu überdenken und sie neu zu erfinden. In diesem Prozess haben Kenny und Svoboda den Weg für heutige kinetische Extravaganzen und deren Theaterräume vorbereitet. Was sie genau getan haben, was die Ergebnisse ihrer Arbeit waren und was heute davon zu halten ist, soll hier zur Debatte stehen.

Mein Interesse für die Forschung über diese Zeit impliziert auch die aktuelle Beschäftigung mit den neuesten Technologien in der Szenografie am Anfang des 21. Jahrhunderts. Der wiederkehrende Aufwand bei den Extravaganzen von Cirque du Soleil und seinen Spin-Offs begründet Fragen über die Erkenntnisse der Szenografen Kenny und Svoboda, die sich zur damaligen Zeit am intensivsten mit dem kinetischen Bühnenraum beschäftigt hatten. Ob heutzutage noch etwas aus dem Erfahrungsschatz und den damaligen Einsichten für die aktuelle Phase in der Szenografie zu gewinnen ist, ist die zentrale Frage dieser Untersuchung. Für eine sinnvolle und schöpferische Verwendung der Referenzen aus der Vergangenheit im zeitgenössischen Kontext muss die Zielvorstellung der damaligen Herangehensweise verstanden werden.<sup>2</sup> Aus diesem Grund habe ich den Versuch gestartet, einen Bogen zwischen den 1960er Jahren und den aktuellen Entwicklungen auf dem Gebiet zu spannen.

2 „Die Einstellung zur Vergangenheit wird nur schöpferisch, wenn der Architekt fähig ist, ihren inneren Sinn zu erfassen.“ (Gideon: Raum, Zeit, Architektur, 28.)

Mein Ziel ist, den Einsatz der Hochtechnologie in der Szenografie der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts nachzuvollziehen und die gewonnenen Erkenntnisse für die weitere Forschung sowohl in der Praxis als auch in der Theorie verfügbar zu machen.

Die vorliegende Untersuchung knüpft an die Erkenntnisse von Christopher Baugh an, der sich in dem Buch „Theatre, Performance and Technology – The Development of Scenography in the Twentieth Century“ mit der Verwendung von Technologie in der Szenografie des 20. Jahrhunderts auseinandersetzt. Seine Analyse wirft ein Licht auf das kommerzielle Musiktheater als den Ort, wo die Verwendung von Technologie am intensivsten ausgetestet wurde. Der Leitgedanke war, universelle Strukturen im Theater zu schaffen und sich dadurch dem Ideal der Moderne anzunähern.<sup>1</sup> Aus diesem Grund bildet die Rekonstruktion von vier bahnbrechenden Szenografien für das Musiktheater, die Kenny und Svoboda in den 1960er und 1970er Jahren entworfen haben, den Kern dieser Untersuchung. Sie wird besonders unter dem Aspekt der Arbeitsprozesse beobachtet. Die Rekonstruktion der Arbeitsprozesse in der Vorbereitungsphase, die dem Einsatz der Szenografie in der Inszenierung bevorsteht, bietet die Basis für das Verständnis, was sie zu ihrer Zeit als Neuerung verstanden haben, was davon bis heute geblieben ist und was nicht mehr relevant ist. In der vorhandenen Literatur zum Thema sind die Arbeiten von Sean Kenny leider vernachlässigt. Da sie einen besonderen Platz in der Geschichte der Szenografie und der Theaterarchitektur einnehmen, habe ich diese Gelegenheit genutzt, sie im Rahmen dieser Forschung vorzustellen. Diese Arbeiten illustrieren sowohl die bemerkenswerten szenografischen Lösungen als auch die radikalen Konzepte für Theatergebäude jener Zeit, die in Vergessenheit geraten sind.

Die kinetischen Experimente in der Szenografie belebten die Idee des Mehrzwecktheaters in den 1960er Jahren wieder, ein Thema, das zu der Zeit heiß diskutiert war. Unter dem Mehrzwecktheater wurde ein flexibler Raum verstanden, der die Bühne, das Auditorium und die Eingangshalle vereinte. Mit Hilfe der Hochtechnologie erhoffte man sich schnelle Veränderungen der Bühne und dadurch des Raumes für verschiedene Theaterinszenierungen, Ausstellungen und andere kulturelle Ereignisse. Als ausgebildete Architekten nahmen Kenny und Svoboda intensiv an diesem Diskurs teil und entwarfen mehrere innovative Konzepte für Theatergebäude. Abgesehen von fragmentarischen Realisationen einiger Ideen wurden diese Entwürfe nie gebaut. Ob Kennys und Svobodas Idee vom Mehrzwecktheater nur eine unrealistische Utopie war oder zu umsetzbaren Erkenntnissen führen könnte, ist nur anhand der komparativen Analyse der Theaterentwürfe dieser Szenografen zu erörtern.

1 Baugh: Theatre, Performance and Technology, 216f.

Wegen der Verschränkung von Erneuerung in der Szenografie mit neuen Konzepten für Theatergebäude ist diese Untersuchung an der Schnittstelle zwischen Architektur- und Szenografiegeschichte situiert.

Die Rekonstruktion der szenografischen Arbeiten und der Mehrzwecktheater-Konzepte erfolgte anhand des Archivmaterials aus der San Francisco-, Oakland- und New York Public Library, der Billy Rose Theatre Collection New York, dem Shubert Archive New York, dem Blythe House Archive London, dem Cameron Mackintosh Archive London, dem National Theatre Archive London, dem Royal Opera House Covent Garden Archive London, der Theatersammlung und Documenta Artistica Berlin und dem Archiv der Akademie der Künste Berlin. Zu meiner Recherche trugen sowohl die Columbia University Library, das Theatre Institute Prague, das The Strand Archive als auch die Archive von The Times-, The Guardian- und Der Spiegel-Archiv bei. Interviews wurden geführt mit Ian Albery, Jeff Phillips, Mike Barnet und Jill Pearson, die als Teammitglieder bei drei der rekonstruierten Produktionen mitgearbeitet haben. Ich bedanke mich bei den Genannten für die Bereitschaft, mir bei dieser Untersuchung zur Seite zu stehen.

Für die hilfreiche Unterstützung bedanke ich mich bei Prof. Dr. Susanne Hauser und Prof. Dr. Kathinka Schreiber. Mein besonderer Dank geht an Prof. Biljana Sovilj für die technische Unterstützung bei der Umsetzung der 3D Illustrationen und des begleitenden Videomaterials. Danken möchte ich auch Dr. Bojan Aleksov, Torsten Baumgarten, Stephanie Blasius, Ramona Bongard, Julia Creed, Dimitris Donias, Melanie Dyck, Volker Maria Hügel, Lothar Kleist, Reinhard Kleist, Susanne Lehmann, Waleska Leifeld, Prof. Dr. Bri Newsely, Iven Saadi, Vanja Savić, Bojan Šarenac, Toma Tasovac, Momir Tabacki, Teodora Tabacki, Prof. Dr. Dietmar Theis, Dr. Elvira Veselinović und Mathis Winkler.

## EINLEITUNG

 ÜBER DIE “DREIFALTIGKEIT”:  
 ARCHITEKTUR, SZENOGRAFIE<sup>1</sup> UND KINETIK<sup>2</sup>

Die Idee, eine in ihrem Wesen „unbewegliche“ architektonische Form in Bewegung zu bringen, dabei keine optischen oder dekorativen Mittel zu benutzen, sondern ihr die dynamische Eigenschaft über eine tatsächliche Bewegung zu geben, besteht mit Unterbrechungen seit dem Anfang des 20. Jahrhunderts. Wladimir Tatlins Turmprojekt für die III. Internationale (1917/19), das Sinnbild der russischen Avantgarde, ist einer der ersten Schritte in der Auseinandersetzung mit gewagten Visionen der kinetischen Architektur.<sup>3</sup>

1 Der Begriff ngr. *Σκηνογραφία* [Skinografia] ist die Zusammensetzung zweier griechischer Wörter: *Σκηνή* [Skini] = Bühne (hölzernes Gerüst, auf dem die Schauspieler spielten) und *Γραφή* [Grafi] = Schreiben, Zeichnen, Malen (Gemoll/Vretska/Heinze Kronasser: Griechisch-Deutsches Schul- und Handwörterbuch, 177, 678). Im heutigen Gebrauch des Begriffes „Szenografie“ wird im theatergeschichtlichen Diskurs die Tätigkeit der Gestaltung des gesamten visuellen Konzepts für die Theaterproduktionen jeglicher Art verstanden. Nicht selten geht die Szenografie über die von Drama- oder Librettovorlage gegebenen Grenzen der visuellen Gestaltung hinaus und macht ihren kreativen Einfluss bis in die Regie der Inszenierung geltend (Howard: What is scenography?, 125).

Der Begriff „Szenografie“ hat sich zwar in manchen europäischen Ländern (z.B. Italien, Russland oder Länder der Region Ex-Jugoslawiens) auch für die Gestaltung von filmischen Sets durchgesetzt, in den meisten Ländern wird aber für diese Tätigkeit eine andere Bezeichnung benutzt: Deutschland – Szenenbild, USA /Großbritannien – Production Design; Frankreich – décors; Griechenland – Art Director / Art, Spanien – Diseñador de Producción, Tschechien – filmový výtvarník u.s.w.

Da besonders nach dem Zweiten Weltkrieg viele Szenografen sich auch bei der Entwicklung von Ausstellungskonzepten engagierten, wanderte die Benutzung des Begriffes in andere Designbereiche. Der Begriff Szenografie wurde für die Konzeption der Ausstellungen übernommen, weil er über diese spezifische Tätigkeit mehr aussagt als die Bezeichnungen „Gestaltung“ oder „Ausstellungsdesign“ (Kilger: Das szenographische Konzept der DASA, Ebd., 31). Die Ausstellungs-Szenografie bleibt jedoch ein Sonderbegriff in der Terminologie. In diesem Fall wird nämlich die theatralische Handlung, die die visuelle Essenz der Szenografie in allen ihren Facetten und Veränderungen während einer Aufführung verkörpert, mit der Raum-Inszenierung einer Ausstellung gleichgestellt.

2 *“Kinetics, branch of classical mechanics that concerns the effect of forces and torques on the motion of bodies having mass.”* Siehe Britannica Online Encyclopedia, [www.britannica.com/EBchecked/topic/318197/kinetics](http://www.britannica.com/EBchecked/topic/318197/kinetics) vom 10.06.2012.

3 Kinetic Architecture: *“Architecture evolved in the belief that the static, permanent forms of traditional architecture were no longer suitable for use in times of major change. Kinetic architecture was supposed to be dynamic, adaptable, capable of being added to or reduced, and even disposable. Archigram, Futurism, Metabolism, and the work of Friedman and Fuller have been suggested as examples of Kinetic architecture.”* Curl: A Dictionary, <http://www.encyclopedia.com/doc/1O1-Kineticarchitecture.html> vom 31.08.2012.

Die Konzeption basierte auf der Bewegung der drei geometrischen Baukörper um die eigene Achse inmitten einer doppelten Spirale aus Stahl.<sup>4</sup> Auf der Suche nach Möglichkeiten, kinetische Architekturformen in der Praxis umzusetzen, legte man einen langen Weg zurück. Die Realisation solcher Vorhaben gelang selten, wie in dem Fall von Angelo Invernizzis drehbarem Haus,<sup>5</sup> das sich immer nach der Sonne ausrichtet. Die meisten Projekte blieben wie Tatlins Turm nur eine Konzeptidee. Cedric Prices Projekt Fun Palace,<sup>6</sup> das seine innere Komposition interaktiv hätte ändern können, oder die japanische Idee vom space elevator,<sup>7</sup> einem Aufzug, der die Erde mit dem Weltall verbindet, sind solche Beispiele. Nichtsdestotrotz begründeten sie einen spannenden Austausch der Ideen zwischen Ingenieurwesen, Kunst und Architektur. Die beste Voraussetzung jedoch, sich mit den kinetischen Möglichkeiten der Architektur auseinanderzusetzen und sie auszutesten, hatte eine andere künstlerische Disziplin. Die Befreiung von den funktionellen und konstruktiven Zwängen der Bauentwurfslehre, die Tatlin mit dem Monument der III. Internationale demonstrierte,<sup>8</sup> bereitete in der Szenografie des 20. Jahrhunderts eine Plattform für kinetische Experimente, die es in der Architektur nicht gab.

4 Haberlik: 50 Klassiker, 49.

5 Eines der ersten Beispiele der kinetischen Architektur schuf der italienische Ingenieur Angelo Invernizzi. Die Villa Girasole, gebaut 1935 in der Nähe von Verona, richtet sich ständig nach der Sonne und die Konstruktion ermöglicht die Drehung des Hauses um bis zu 360 Grad. Siehe die Abschrift der Radiosendung Engines of Our Ingenuity No. 2586: The Villa Girasole von Prof. Dietmar Froehlich, <http://www.uh.edu/engines/epi2586.htm> vom 31.08.2012.

6 *“Price’s first large-scale project was to be a “laboratory of fun” and “a university of the streets,” as its patron described it. Inspired by a fascination with technology, Price planned for an open steel-gridded structure that could support a completely flexible program. Hanging rooms for dancing, music, and drama; mobile floors, walls, ceilings, and walkways; and advanced temperature systems that could disperse and control fog, warm air, and moisture were all intended to promote active “fun.”* Riley: The Changing of the avant-garde, 44.

7 Als Teil der Dauerausstellung des National Museum of Emerging Science and Innovation in Tokyo, wird Anime „Space Elevator - Future Dreamed by Scientists“ gezeigt, an dem ein internationales Team von Wissenschaftlern und Künstlern zusammen gearbeitet hat. Der Film illustriert die Idee vom Weltraum-Aufzug, der die Erde mit dem Weltall verbindet. Siehe <http://www.peregrinations.de/tokyo/mesci.html> vom 18.12.2011. Die konkreten Konzept-Ideen zu dem Thema wurden von Studenten des Ingenieurwesens im 2010 in Tokyo in Rahmen eines Wettbewerbs vorgestellt. Siehe Blog-Eintrag *„Engineering students aimed for the stars on the outskirts of Tokyo on Sunday (August 8, 2010) as they competed to create what many hope may eventually lead to the world’s first space elevator.”* <http://www.geo.tv/8-10-2010/69750.htm> vom 15.09.2010.

8 *“Beide Schulen (Witebsk und Moskau) beschäftigen sich vornehmlich mit formal-ästhetischen Problemen an der Schnittstelle von bildender Kunst und Architektur, (...) In Witebsk interessierte man sich vermehrt für die künstlerischen Möglichkeiten im reduzierten, streng geometrischen Ausdruck. Architektur wurde zwar als integraler Bestandteil der Kunst begriffen, allerdings reduziert auf ein reines Formproblem und losgelöst von konstruktiven oder funktionalen Faktoren.”* Medicus: Tatlins Turm, 2.

Die Auseinandersetzung mit der Kinetik in der Szenografie reicht weit in die Geschichte zurück. Um die überraschenden Raumverwandlungen im Theater umzusetzen und damit die dramaturgischen Höhepunkte zu unterstützen, fand ein Austausch dieser zwei Disziplinen statt, der eine konstante Erweiterung der Raumvorstellung in der Szenografie auslöste.<sup>9</sup> Obwohl als Disziplin in die darstellenden Künste eingeordnet, balancierte die Szenografie seit der Antike zwischen Architektur, Ingenieurwesen und Kunst. Seit 458 v. Chr. als die *skene*<sup>10</sup> ein integraler Teil der Theateraufführungen wurde, wie anhand der Überlieferungen vermutet wird,<sup>11</sup> wurden die ersten Mechaniken verwendet. Für die Darstellung von Orten, an denen die Handlung des Dramas stattfand, benutzte man neben den bemalten Holztafeln zusätzlich auch mechanische Apparate.<sup>12</sup> Die Spuren im Marmorboden des antiken Theaters in Eretria weisen auf die Benutzung von schweren mechanischen Ausrüstungen hin und unterstützen die These, dass seit ihren Anfängen die Szenografie auch von der Technik und nicht nur von der dekorativen Malerei geprägt war.<sup>13</sup> *Mechane*<sup>14</sup>, *periaktoi*<sup>15</sup> oder *ekkyklema*<sup>16</sup> waren im antiken Griechenland ein Teil der Szenografie. Die Verflechtung von Architektur, Szenografie und Kinetik existiert seit den Anfängen des europäischen Theaters, auch wenn die Ursprungsoption der Szenografie aus Mangel an festen Beweisen nicht eindeutig ist.

Die Einbeziehung aktueller technischer und technologischer Weiterentwicklung stärkte die Interdisziplinarität der Szenografie durch die Jahrhunderte, und nicht selten vermengten sich die Aufgaben zwischen Entwerfen für die Bühne, Entwerfen der Bühne und manchmal auch Entwerfen des Theaters. Abhängig von sozialen, politischen oder gesellschaftlichen Umständen wurden in verschiedenen Zeitaltern unterschiedliche Aspekte von Aufgaben an die Szenografen gestellt, und der Beruf erlebte mehrfache Transformationen bezüglich des nötigen Wissens, um den Anforderungen der Zeit zu genügen.

9 *„Theatergeschichtlich betrachtet ist der Begriff Szenografie gleichsam Ausdruck eines Wandels der Bühnenraumkonzepte und einer Erweiterung der damit verbundenen Raumvorstellung.“* Meyer: Der Raum, der dir einwohnt, in: Bohn/Wilhelm, Inszenierung und Ereignis, 112.

10 *„(...) scene, or scene house (the literal meaning is „hut“ or „tent“), where the single actor retired to change his mask (and perhaps his costume) as he discarded one character and assumed another.“* Brockett/Mitchell/Hardberger: Making the Scene, 4f.

11 Ebd., 4f.

12 Pappalardo: Antike Theater, 22.

13 Brockett/Mitchell/Hardberger: Making the Scene, 9.

14 *Mechane* – ein Kran, benutzt für die Hebung der Schauspieler und der szenografischen Elemente. Ebd., 10.

15 *Periaktoi* – vertikale Prismen mit drei unterschiedlich bemalten Seiten, die um ihre vertikale Achse gedreht wurden. Ebd., 16.

16 *Ekkyklema* – eine Plattform auf vier Rädern, die für die Darstellung der Innenräume benutzt wurde. Ebd., 9.

Für die spektakulären Kämpfe der Gladiatoren in Roms Amphitheatern wurden von *machinatores*<sup>17</sup> Kenntnisse aus der Mechanik verlangt, um die komplexe Maschinerie für die effektvollen Auftritte von Sklaven und Tieren entwerfen zu können.<sup>18</sup> In der Renaissance fand noch keine klare Differenzierung zwischen Künstlern, Architekten und Szenografen statt. Die erste Drehbühne wurde z. B. von Leonardo da Vinci im Jahr 1490 konstruiert und bei der Aufführung von „Il Paradiso“ zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert.<sup>19</sup> Von einem der erfolgreichsten Szenografen aus der berühmten Familie Bibiena, Giuseppe Bibiena (1669-1757), wurde behauptet, er habe mehr Theater gebaut als irgendein Architekt seiner Zeit.<sup>20</sup> Im Barock waren Ingenieurkenntnisse für aufwendige Bühnenapparaturen und Spezialeffekte besonders gefragt, um die Veränderung der Szenografie innerhalb weniger Sekunden ermöglichen zu können.<sup>21</sup> Dank der Finanzierung durch das aufkommende Bürgertum wurde im 19. Jahrhundert an die Opulenz der barocken Herrscher angeknüpft und „Technologie“ wurde auf der Bühne weiterhin bewundert. Die Industrialisierung brachte die komplizierte Theatermaschinerie mit sich, die den Anstieg der Zahl der beschäftigten Mitarbeiter an Theatern förderte. Die Veränderung der Anforderungen an die Szenografie verursachte Anpassungen der Arbeitsprozesse und der Organisation im Laufe der Zeit. Die kinetischen Experimente blieben damit immer eng verbunden. Die Umstände bestimmten, welche Berufsgruppen für die Umsetzung der Ideen engagiert werden mussten und beeinflussten damit den Grad der Interdisziplinarität.

Der Wandel der Bühnenraumkonzepte hatte im 20. Jahrhundert mehrere wichtige Stationen. Die Gastspiele fernöstlicher Theatertruppen<sup>22</sup> zwischen 1900 und 1935 beeinflussten die Erweiterung der semiotischen Systeme des westlichen Theaters.<sup>23</sup> Die Veränderung der Wahrnehmung der Zuschauer durch *hanamichi*<sup>24</sup> oder die Art der Benutzung von Objekten auf der Bühne,

17 Die Ingenieure (bzw. Szenografen), die für das Entwerfen der Maschinen für die römischen Spektakel zuständig waren. Ebd., 23.

18 Ebd., 23.

19 Schubert: Das Bühnenbild, 44.

20 Brockett/Mitchell/Hardberger: Making the Scene, 139.

21 Ebd., 99f.

22 Die japanische Truppe Kawakamis kam 1900 nach Europa und gastierte in London, Paris, Berlin, Budapest, Prag und Wien. Die Kabuki-Truppe mit Ichikawa Sadanji gastierte 1928 in St. Petersburg und Moskau. Der chinesische Frauendarsteller Mei Lanfang gastierte mit seiner Truppe von März bis November 1935 in Moskau und übte einen großen Einfluss auf die wichtigen Vertreter der Theateravantgarde wie Eisenstein, Craig, Brecht oder Piscator aus. Fischer-Lichte: Theater Avantgarde, 235.

23 Ebd., 182.

24 Der Laufsteg im japanischen Kabuki-Theater, der sich durch das ganze Auditorium erstreckt. Neben der Bühne ist *hanamichi* eine wichtige Plattform für die Inszenierung.

um sie in ein theatralisches Zeichen zu verwandeln,<sup>25</sup> übten einen wichtigen Einfluss auf das westliche Theater aus. Bis 1914 wurden mehrere Aspekte des fernöstlichen Theaters assimiliert. Das theatralische Zeichen wanderte von der Sprache auf den Körper, und es wird polyvalent und polyfunktional. Die abbildende und dekorative Funktion wurde durch die Expression ersetzt und die einzelnen Zeichen wurden „nach rhythmischen Prinzipien zueinander in Beziehung gesetzt“.<sup>26</sup>

Die Veränderung der Raumvorstellungen und die Rhythmisierung des Bühnenraumes startete ohne Zweifel mit Adolphe Appia (1862-1928) und Edward Gordon Craig (1872-1966). In seinem Versuch, den Körper auf der Bühne zu befreien, wurde auch Craig vom fernöstlichen Theater inspiriert.<sup>27</sup> In dem berühmten Aufsatz „The Actor and the Über-Marionette“ schlug er 1908 vor, die Schauspieler durch die „Über-Marionette“ auszutauschen.<sup>28</sup> Seine Absicht war nicht, auf die Schauspieler zu verzichten, sondern sie zum Repräsentieren zu befähigen und dadurch die Imitation bzw. Nachahmung aus dem Theater zu verbannen.<sup>29</sup> Im selben Jahr schrieb Craig den Aufsatz „Motion“,<sup>30</sup> eine Einleitung für zwei begleitende Portfolios mit Radierungen, wo er sich für die Vereinigung von Architektur, Musik und Bewegung einsetzte. Die Portfolios enthielten Bewegungsstudien einer kinetischen Bühne und stellten den Entwurf „Space Stage“ vor. Es handelte sich dabei um eine Bühne mit Aufzügen, Treppen, Plattformen und Projektionsflächen, die in der Lage war, sich ständig zu verändern – „A Thousand Scenes in One“ verlangte die Koordination zwischen Schauspieler, Bühne, Licht, Farbe und Bewegung. Diese Bühne nannte Craig „architectonic“, im Gegensatz zu „pictorial“.<sup>31</sup> Die in die Szenografie eingeführten Elemente wie Treppen, Podeste mit unterschiedlichen Höhen oder monochrome Leinwände, die in den realisierten Projekten von Appia und Craig zu sehen waren, förderten zwar

25 „So kann Regen beispielsweise durch Geräusche, Beleuchtung, Kostüm, Requisit, Gestik oder Worte bedeutet werden: der Regenschirm vermag in diesem Fall dieselbe Funktion zu erfüllen wie das Geräusch fallenden Tropfen, die schützend über den Kopf gehaltene Hand, trübes flackerndes Licht, das Aufspannen eines Regenschirms oder das Aussprechen der Worte: „Es regnet“. Ein theatralisches Zeichen ist also nicht nur in der Lage, als Zeichen eines Zeichens zu fungieren, das es materiell selbst darstellt, sondern darüberhinaus als Zeichen eines Zeichens, das jedem beliebigen anderen Zeichensystem angehören vermag.“ (Fischer-Lichte: Semiotik des Theaters, 182.)

26 Fischer-Lichte: TheaterAvantgarde, 226.

27 McKinney/Butterworth: The Cambridge Introduction to Scenography, 20.

28 Craig: The Actor and The Über-Marionette, in: Rood: Gordon Craig on Movement and Dance, 37.

29 McKinney/Butterworth: The Cambridge Introduction to Scenography, 19.

30 Craig: Motion, in: Rood: Gordon Craig on Movement and Dance, 58; Oenslager: Stage design, 188.

31 Ebd., 188.

rhythmische Bewegungen der Schauspieler auf der Bühne und erzeugten eine dynamische Komposition, die Szenografie an sich blieb aber noch statisch.<sup>32</sup> Erst die russischen Konstruktivisten führten transparente Holzkonstruktionen ein, die frei im Raum standen und kinetische Elemente beinhalteten. Ljubov Popova benutzte in „Der großmütige Hahnrei“ (1922) zum ersten Mal mechanisch bewegte Teile der Szenografie. Die Drehung von Rädern und Windmühlenflügeln wurde eng mit der Dramaturgie verknüpft. Um die rasende Eifersucht des Hahnreis zu betonen, wurden die Räder schneller gedreht. Die depressive Stimmung dagegen wurde von verlangsamer Drehung begleitet. Zu dem damals aktuellen Begriff Biomechanik, der sich auf die Bewegung der Schauspieler auf der Bühne bezieht, führt Popova die Elektromechanik als Ausdruck in die Szenografie ein.<sup>33</sup> Der Kubismus verlangte von Szenografen wieder erweiterte Ingenieurkenntnisse, was sogar dazu führte, dass die Szenografen, wie z. B. Warwara Stepanowa im „Tod des Tarelkin“,<sup>34</sup> im Programmheft gelegentlich als „Konstrukteure“ bezeichnet wurden. Als Inspirationsquelle für die mechanisierte Szenografie diente die pulsierende Stadt am Anfang des 20. Jahrhunderts. Um die Dynamik der Stadt auf der Bühne wiederzugeben, benutzte Alexander Wesnin in der Inszenierung „Der Mann, der Donnerstag war“ (1923) drehbare Podien, schwenkbare Laufbänder, Aufzüge, Dreh- und Geheimtüren, Rutschbahn, Gleitstange und Kran.

Die internationale Ausstellung neuer Theater Technik in Wien, die Frederick Kiesler 1924 organisierte, versammelte die wichtigsten Impulse der Theateravantgarde an einem Ort. Hier fand ein Austausch der Ideen zwischen russischen Konstruktivisten, italienischen Futuristen, De Stijl- und Bauhaus-Künstlern statt. Als einer der führenden Denker der Theateravantgarde agierte Kiesler als Bindeglied zwischen Berlin und Wien. Es sammelte für die Ausstellung in Wien progressive Konzepte für Theatergebäude, Szenografie- und Kostümskizzen, Szenografie-Modelle und Poster. Der Begriff „Space Stage“ wurde von Kiesler bei dieser Gelegenheit weiter verfolgt, diesmal aber als eine schwebende Raumbühne, die im Ausstellungsraum aufgebaut war. Im Unterschied zu Craigs Idee, die teilweise auf einer mechanisierten Bühne basierte, die sich ständig verändert, setzte Kiesler eine neue Idee entgegen, die den Schwerpunkt auf die „elektro-magnetischen“ Bewegungen der Zuschauer um die Rundbühne verlagerte. „*Das Theater der Zeit ist ein Theater der Geschwindigkeit*“ äußerte sich Kiesler über die Raumbühne in dem Ausstellungskatalog – „*Deshalb ist seine konstruktive Form und das Spiel der Bewegung polydimensional, das heißt sphärisch*“.<sup>35</sup>

32 Kersting: Raumkonzepte, 23.

33 Ebd., 24.

34 Ebd., 68.

35 Internationale Ausstellung neuer Theater Technik, Ausstellungskatalog, Wien 1924. <http://www.kiesler.org/cms/index.php?idcatside=74&lang=1> vom 27.11.2013.

In Deutschland war Erwin Piscator für die kinetischen Inszenierungen dieser Zeit bekannt. Den Höhepunkt dieser Phase stellt die technisch aufwendigste Szenografie der Inszenierung „Der Kaufmann von Berlin“ (1929)<sup>36</sup> von Laszlo Moholy-Nagy dar. Es handelte sich um eine komplexe Drei-Etagen-Szenografie mit Laufbändern, die auf der Drehscheibe aufgebaut war.<sup>37</sup> Piscator begründete die Mechanisierung der Bühne mit dem politischen Programm des Marxismus. Die technische Revolution stand seiner Meinung nach im Einklang mit den gesellschaftlichen Veränderungen. Durch die Mechanisierung der Szenografie wurde eine neue Ebene von Zeichen im Theater eingeführt, die die Wahrnehmung der Zuschauer noch einmal veränderte. Wie Piscator selbst erklärte, konnten technische Neuerungen *„durch perfekte Funktionalität und Exaktheit besser zu einer Erkenntnis der Wirklichkeit verhelfen“*.<sup>38</sup> Die Maschinerie als Szenografie war einerseits ein technischer Apparat, aber gleichzeitig auch ein Wahrnehmungsapparat, der spezielle Wahrnehmungsformen ermöglichte.<sup>39</sup> Eine neue Dimension von Gefühlseindrücken wurde entdeckt, die der kinetische Bühnenraum vermitteln konnte.

Abgesehen vom persönlichen Interesse Laszlo Moholy-Nagys, der sich als praktizierender Szenograf mit neuen Materialien, Mechaniken und kinetischen Apparaten auseinandersetzte,<sup>40</sup> stand der menschliche Körper und seine Transformation im Zentrum der Bauhaus-Experimente im Theater. Inspiriert von Edward Gordon Craigs Überlegungen, die Schauspieler mit der „Über-Marionette“ zu ersetzen,<sup>41</sup> experimentierte Oskar Schlemmer mit der Abstraktion von Kostüm und Maske. Die rhythmischen Bewegungen der Tänzer in solchen Kostümen verwandelten ihren Körper in eine Art dynamische Architektur. Die Theaterexperimente am Bauhaus führten schnell zu der Erkenntnis, dass Innovation am Theater auch eng mit neuen Konzepten

36 *„Piscators Inszenierung des „Kaufmann von Berlin“...war nicht nur ein Höhepunkt des aktuellen politischen Theaters, sondern auch die aufwendigste Realisation einer kinetischen, mitspielenden Szenenkonstruktion. Laszlo Moholy-Nagy hatte für Mehrings episches Schauspiel vom Aufstieg und Fall eines Ostjuden im Berlin der Inflationszeit eine voll mechanisierte Drei-Etagen-Bühne mit zwei auf die Drehscheibe montierten Laufbänder entworfen. Die Fahrt eines Eisenbahnzuges wurde z. B. mit einem auf der ersten Brücke aufgebauten Coupé vorgeführt, an dem, bei der Drehung der Bodenscheibe um 180°, unterstützt vom Film, Reklameflächen und Lichter der Großstadt vorbeirasten. Die künstlerische Wirkung der dynamischen konstruktiven Szene war von der Geschwindigkeit, der räumlichen Veränderung (der erste Teil umfasste allein 12 Szenen in 19 Phasen) und der Aktionskonzentration abhängig, die jedoch beeinträchtigt wurde von der unzulänglichen technischen Apparatur.“* Kersting: Raumkonzepte, 211, 281-284.

37 Ebd., 281-284.

38 Ebd., 210.

39 Fischer-Lichte: TheaterAvantgarde, 327.

40 Kersting: Raumkonzepte, 194f.

41 Schlemmer/Moholy-Nagy/Molnár: The theater of the Bauhaus: 26f.

von Theatergebäuden zusammenhängt. Die utopischen Entwürfe von Farkas Molnár (U-Theater, 1924), Joost Schmidt (Mechanische Mehrzweckbühne, 1925) oder Andreas Weininger (Kugel-Theater, 1926) blieben auf dem Niveau der abstrakten Ideen und sollten mehr als Anregung zum Umdenken der Theaterkonzepte und weniger als konkrete Entwürfe gesehen werden.<sup>42</sup> Das bedeutendste Projekt blieb *Total Theater* (1927), das Walter Gropius für Erwin Piscator entworfen hat.<sup>43</sup> Es handelt sich um die erste detaillierte Entwicklung der Idee eines Mehrzwecktheaters, das seinen Innenraum verändern konnte, um mehr als eine Theaterform zu bedienen. Durch die Drehung eines Auditorium-Segmentes hätte sich das Proszenium-Theater in ein Amphitheater oder eine Arena verwandeln können. Das Projekt wurde nie realisiert. Diese Idee wurde aber nach dem Zweiten Weltkrieg von Sean Kenny und Josef Svoboda wieder aufgenommen und weiter ausgearbeitet.

Eine detaillierte Untersuchung ihrer Arbeiten,<sup>44</sup> deren intensiver Austausch mit der Hochtechnologie<sup>45</sup> eine neue Phase in der Szenografie hervorbrachte, führte zur Entdeckung mehrerer Konzepte für Mehrzwecktheater, die diese progressiven Szenografen damals entworfen haben. Das kinetische Potential der Theaterarchitektur wurde an diesen Projekten ausführlich erforscht. Mit wenigen Ausnahmen (Theater der Sussex Universität) erlebten die meisten Entwürfe keine praktische Umsetzung und dadurch auch keine öffentliche Wahrnehmung. Während man die nicht realisierten Mehrzwecktheater-Entwürfe von Svoboda in dem Buch „Josef Svoboda – Szenograph“<sup>46</sup> findet, sind die Mehrzwecktheater-Entwürfe von Kenny nur im Blythe House Archiv in London zu bewundern. Diese Entwürfe bildeten innovative Konzepte, die sowohl wichtige Impulse als auch Richtlinien für die weitere Entwicklung der Theaterarchitektur zu ihrer Zeit bereitstellten.

42 Kersting 1986: 189

43 Woll: Das Totaltheater, 152ff.

44 Den besten Überblick zu Sean Kennys Projekten bietet Blythe House Archive in London, wo unter der Referenznummer THM/166 insgesamt 14 Kartons und 2 Schubladen mit Entwürfen vorzufinden sind. Die Dissertation von Harold J. Hunter „An Architectural Approach to Scenic Design: The Work of Sean Kenny“ (University of Ohio, 1978) gibt eine gute Zusammenfassung über seine szenografische Projekte. Das Opus von Josef Svoboda ist dank seiner Biografen Denis Bablet (1970), J.M. Burian (1993) und vor allem Helena Albertová (2008) der Öffentlichkeit gut zugänglich.

45 Die Bedeutung des Begriffes Hochtechnologie wird als „*Technologie, die auf dem neuesten technischen Stand beruht und in besonderer Weise für Innovationen und hohe Produktivität in verschiedenen Wirtschaftsbranchen sorgt.*“ (Bibliographisches Institut: Duden 2011.)

46 Albertová: Josef Svoboda, 225ff.

Eine grundlegende soziale und ökonomische Veränderung der Gesellschaft seit den 1950er Jahren brachte neuen Aufschwung der Technik hervor,<sup>47</sup> der sich in den kommenden Jahrzehnten entfaltete. Die rapiden technischen und technologischen Entwicklungen nach dem Zweiten Weltkrieg<sup>48</sup> ermöglichten eine bahnbrechende Entwicklung von Bühnenkonzepten, die in den 1960er und 1970er Jahren zu besonderen Leistungen geführt haben. Das Interesse an der „Biomechanik“ und an der Bewegung der menschlichen Körper auf der Bühne verschwindet aus der Szenografie nach dem Zweiten Weltkrieg, und der Schwerpunkt verlagert sich auf die architektonischen Elemente des Theaters, die Bühne und das Theatergebäude. Die gewagten Visionen der kinetischen Bühne und des Mehrzwecktheaters, die die künstlerische Avantgarde noch Anfang des 20. Jahrhunderts in bescheidenem Rahmen etablierte, wurden in den 1960ern und 1970ern insbesondere von Sean Kenny und Josef Svoboda, die eine Ausbildung als Architekten hatten, mit neu entwickelten Mitteln<sup>49</sup> auch praktisch umgesetzt. Durch ihre Arbeit und ihre Bemühungen, mit fortschrittlichen Konzepten sowohl die Szenografie als auch die Theaterarchitektur zeitgemäßer zu gestalten, wurde die traditionsreiche Verflechtung der Disziplinen Architektur, Szenografie und Kinetik wieder initiiert, die als Ergebnis neue Lösungen hervorbrachte. Welche Vorschläge sich als Resultat von Kennys und Svobodas Überschreitung der Grenzen zwischen diesen Disziplinen ergaben, was davon am Anfang des 21. Jahrhunderts noch aktuell ist und was nicht mehr, ist hier anhand einer Vergleichsanalyse ihrer innovativsten Arbeiten in der Szenografie im Kontext der aktuellen Entwicklungen auf dem Gebiet festzustellen.

47 Sarup: An Introductory Guide, 143f.

48 „The decline of the unifying and legitimating power of the grand narratives of speculation and emancipation can be seen as an effect of the blossoming of techniques and technologies since the Second World War, which has shifted emphasis from the ends of action to its means.“ Ebd., 137.

49 „Aus den Fortschritten der Elektronik – vor allem der Halbleitertechnik aus den 1950er Jahren – entsprangen neben den Massenmedien und Massenkommunikationsmitteln (Fernsehen, Computer-Verbundnetze, Datenbanken, Telekommunikation, ein weltweites Telefonnetz, Computersatz und Laserdruck usw.) moderne Sicherheitstechnologien im Verkehr (Flugsicherheit, städtische Verkehrsleitsysteme, Pkw-Elektronik, Navigation bei ungenügender Sicht usw.), leistungsgesteuerte Haushaltsgeräte (Waschautomaten, Multifunktionsküchen- und Heimwerkergeräte, Mikrowellenherde usw.), die gesamte EDV (von der elektronischen Büroorganisation und industriellen Fertigungssteuerung bis zum Personal Computer und Taschenrechner für jedermann), klinische Diagnose- und Therapiezentren und vieles andere mehr (Bankautomaten, Supermarktkassen, Lichtorgeln, Synthesizer, elektronische Dimmer usw.).“ Siehe [www.wissen.de/thema/technikgeschichte-auftragsforschung-im-zeitalter-derhochtechnologien-1940-bis-heute?chunk=Die-Hochtechnologiegesellschaft](http://www.wissen.de/thema/technikgeschichte-auftragsforschung-im-zeitalter-derhochtechnologien-1940-bis-heute?chunk=Die-Hochtechnologiegesellschaft) vom 12.06.2012.

ZIEL UND SCHWIERIGKEITEN DER FORSCHUNG  
ZUR SZENOGRAFIE

Ob Kennys und Svobodas Erkenntnisse aus dem Bereich der hochtechnologischen, szenischen Bauten der 1960er und 70er Jahre wichtige Referenzen für die Gegenwart beinhalten, ist eine der zentralen Themen dieser Forschung. Das Interesse besteht natürlich nicht an einer direkten Übernahme ihres szenografischen Erbes in die heutige Praxis. Die szenografischen Lösungen und Konzepte sind in ihrer Natur immer zeitabhängig und wie die Theaterinszenierungen nur in ihrer Zeit aktuell oder fortschrittlich. Auf der anderen Seite es ist wichtig, diese Referenzen aus der Vergangenheit und den Umgang mit diesen in einem zeitgenössischen Kontext zu stellen, weil „... *die Vergangenheit unablässig in die Zukunft ragt*“.<sup>50</sup> Eines der bekanntesten Beispiele dieser Praxis am Theater ist Meyerholds Auseinandersetzung mit der *commedia dell'arte*. Der Theaterforscher C. Moody, der sich mit diesem Thema beschäftigte, erklärt, inwiefern der Austausch mit der vergangenen Theaterform Meyerholds Arbeitsweise beeinflusst hat: *“Meyerhold found that the commedia dell'arte coincided with his gradually crystallizing understanding of the essences of theatre and it also helped him to achieve it.”*<sup>51</sup>

Die Szenografie ist als zeitlich und als räumlich begrenztes Phänomen (im materiellen Sinne),<sup>52</sup> nicht einfach zu erforschen. Vlasta Gallerová zieht eine Parallele zwischen der Szenografie und dem menschlichen Leben. Beides betrifft eine Existenz, bezeichnet mit „hier und jetzt“, einen Moment, den man nicht anhalten und zu dem man nicht zurückkehren kann.<sup>53</sup> Die Szenografie existiert eigentlich nur in dem Moment der Aufführung, sowohl durch die unmittelbare Interaktion mit den Schauspielern als auch dank der Beleuchtungsstimmungen für jede einzelne Szene, die sie zum Leben erwecken, und kann nur in diesem

50 Giedion: Raum, Zeit, Architektur, 28.

51 Moody: Vsevolod Meyerhold, 859–869.

52 Die räumlichen Grenzen einer Szenografie im materiellen Sinne stellen an dieser Stelle ihren fiktionalen räderlosen, räumlichen Charakter im aktuellen Diskurs nicht in Frage. In ihrer Dissertation „Scenography in Action“ (Holder: Scenography in Action, 15f) bezieht sich Magdalene Holder auf die Terminologie von Gay McAuley (McAuley: Space in Performance) und verwendet den Begriff Fictional Space in szenografischem Kontext. Fictional Space stellt einen Raum dar, der eng mit dem Text verknüpft ist und über die Grenzen des Sichtbaren hinausgeht. Mit der Analyse von Ingmar Bergmans Inszenierung „A Doll's House“, demonstriert sie die fiktionale Verkleinerung und Vergrößerung in der Szenografie. Der Szenografie wird dadurch ein ränderloser Charakter zugeschrieben. Fank de Oudsten schreibt auch über die Ränder, aber in einem anderen Kontext. In dem Aufsatz „Szenografie. Obszenografie“ (Oudsten, in: Bohn/Wilhelm: Inszenierung und Ereignis, 386) wird in dem transdisziplinären Charakter der Szenografie die Demonstration der Entfaltung ihrer Ränder gesehen.

53 Gallerová/Machalický/Malina/Ptáčková: Jaroslav Malina, 23.

Zusammenhang bewertet werden. Die Fotografie, selbst Videomaterial, stellt eine fragwürdige Basis für die kunsthistorische Forschungsarbeit in diesem Kontext dar. Das Videomaterial ist für die Anforderungen dieser Forschung nicht wirklich geeignet, weil hier das Auge durch das Kameraobjektiv ersetzt wird,<sup>54</sup> eine Problematik auf die Anne Neuschäfer und Dietrich Steinbeck aufmerksam gemacht haben.<sup>55</sup> Für eine Analyse bleiben hauptsächlich die archivierten Berichte und, wenn das Geschehen nicht zu weit in der Vergangenheit liegt, die Aussagen der Zeitzeugen als Basis für die Rekonstruktion. Ob die Zerlegung der Szenografie in ihre Arbeitsprozesse eine Hilfestellung bietet, um die Entstehung von Arbeiten, die sich mit dem gleichen Phänomen auseinandersetzen, besser zu verstehen, oder uns das zu einer neuen Aporie führt, ist schwer zu sagen, weil es dem fachlichen Diskurs an solchen Beispielen mangelt. Aufgrund fehlender Studien zu Arbeitsprozessen in der Szenografie und der Vernachlässigung der Analyse von Entstehungswegen szenografischer Konzepte bzw. der Einflüsse anderer Teammitglieder, gibt es zu meiner Fragestellung in der Literatur bisher keine Antwort.

Die genannten Fakten lenkten meine Aufmerksamkeit auf dieses unbekannte Terrain – wissen zu wollen, ob man durch die Analyse der Arbeitsprozesse von Kenny und Svoboda und ihrer interdisziplinären Verhaltensmuster in den 1960er und 1970er Jahren doch etwas erkennen kann, was sowohl für die Kunst- und Theatergeschichte als auch für die heutige Praxis auf diesem Gebiet von nachhaltiger Bedeutung ist. Dass die Szenografie einen interdisziplinären Charakter hat und nur mit einem Team umzusetzen ist,<sup>56</sup> steht hier nicht zur Debatte. Mein Standpunkt war die Vermutung, dass Kennys und Svobodas progressive, szenografische Konzepte in enger Relation zu ihren Entstehungsprozessen und theaterstrukturellen Bedingungen standen, wobei nicht nur die Szenografen selbst für das Resultat verantwortlich waren, sondern der interdisziplinäre Austausch mit anderen Fachgebieten. Als ausgebildete Architekten hätten Kenny und Svoboda wahrscheinlich nicht die notwendigen technischen Kenntnisse besitzen können, um alleine und ohne fachliche Hilfe das Entwerfen von hochtechnologischen Mechaniken zu beherrschen. Wie also haben sie das gemacht?

54 „Die Aufzeichnung einer Aufführung auf Videokassette macht den Theaterzuschauer zum Fernzuschauer, denn Sehbereich und Tiefenschärfe werden eingeschränkt, da an die Stelle des menschlichen Auges das Objektiv tritt, das innerhalb des Sehfeldes selektioniert.“ Neuschäfer: Das „Théâtre du Soleil“, 11.

55 „Theaterhistorische `Rekonstruktionen` dokumentieren in der Regel Begriffe von theater-künstlerischen Ereignissen oder Leistungen, an denen Intentionen und Wirkungen, jedoch nie die objektiven ästhetischen Sachverhalte studiert werden können.“ Ebd., 11; Steinbeck: „Gibt es theaterhistorische Rekonstruktionen?“, 26f.

56 Howard: What is scenography?, XVIII.

Um diese Frage zu beantworten, muss man sich mit der Entwicklungs- und Realisationsphase Kennys und Svobodas bahnbrechender Arbeiten befassen. Die Aufgabe dieser Untersuchung liegt deswegen in der Analyse ihrer szenografischen Arbeiten in Hinsicht auf einzelne Aspekte der Entstehungsprozesse, die dann jeder für sich unter die Lupe genommen werden. Der Schwerpunkt verlagert sich dadurch auf die Arbeitsprozesse von Kenny und Svoboda, die in die Analyse ihrer szenografischen Arbeiten mit einbezogen werden müssen. Meine Forschung stützt sich auf die Rekonstruktion der Prozesse, die eine Szenografie auf dem Weg zu ihrer Realisation begleiten, allerdings in dem Bewusstsein, dass ein Teil dieser Prozesse nicht zu entschlüsseln ist. Das Ziel dieser Untersuchung ist nicht, in das Intuitive der Schaffensprozesse von Kenny und Svoboda einzudringen und die Geburt einer Idee zu identifizieren. Mein Augenmerk bleibt auf die Arbeitsprozesse gerichtet, die die Realisation einer Idee möglich gemacht haben. Dabei ist *„mit diesen schwarzen Löchern zu rechnen. Inklusiv denken und entwerfen – das definiert Szenografie als beweglichen Prozess mit einem Ergebnis, in dem prinzipiell eine unbekannte, ephemere Restmasse übrig bleibt: das Enigma des Werkes.“*<sup>57</sup>

Mit einem Rekonstruktionsversuch der interdisziplinären Arbeitsprozesse von Kenny und Svoboda in ihren sozialen, organisatorischen, ästhetischen wie auch theoretischen und ideengeschichtlichen Zusammenhängen verfolge ich zwei Ziele. Zum einen hoffe ich zum Verständnis der bahnbrechenden Ideen in der Szenografie in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts beizutragen, zum anderen auch Ansätze zum Ursprung der progressiven Konzepte von Theatergebäuden der 1960er und 1970er Jahre zu liefern. Die Absicht ist, die komplexen Prozesse, die zur Entstehung konkreter, szenografischer Beispiele beigetragen haben, in die Untersuchung szenografischer Werke mit einzubeziehen. Der Anspruch dieser Arbeit ist nicht, ein Prinzip oder eine Formel zu entdecken, die zur Entstehung der innovativen Ideen in der Szenografie oder Architektur in jener Zeit geführt haben, sondern sich kritisch mit der interdisziplinären Arbeit von Kenny und Svoboda und deren Resultaten an konkreten Beispielen auseinanderzusetzen. Damit erhoffe ich mir, eine fundierte Plattform für weitere Rekonstruktionsversuche auf diesen Gebieten anzubieten.

57 Oudsten: Szenografie. Obszenografie, in: Bohn/Wilhelm: Inszenierung und Ereignis, 387.

## STÄRKUNG DER INTERDISZIPLINARITÄT IN DER SZENOGRAFIE

Ab 1960 führten Kenny und Svoboda sukzessiv neue Bühnenkonzepte ein, vor allem im Musiktheater und in der Oper. Durch die neu entwickelten Technologien und Computertechnik waren sie in der Lage, die Erweiterung bisheriger Raumvorstellungen dynamisch umzusetzen. Die Hochtechnologie (Hi-Tech)<sup>58</sup> wird zum begleitenden Leitmotiv und ein Werkzeug in den Händen von Kenny und Svoboda, die durch die Benutzung dieser Technologie den Zeitgeist der gesellschaftlichen Veränderungen im Theater widerspiegeln wollten.<sup>59</sup> Eine Balance zwischen der Beherrschung von Technik und deren sowohl kreativem als auch dramaturgisch sinnvollem Einsatz erfolgreich zu finden, war für Kenny und Svoboda ein wichtiger Leitgedanke. Ralf Bohn und Heiner Wilharm thematisieren im aktuellen theoretischen Kontext dieses Phänomen:

*„Der Szenograf, der sich weder zum Büttel von Medientools noch zum Manager bloßer Direktiven machen lassen will, verspricht, den Riss zwischen Technikbeherrschung in einem lange schon industrialisierten Designprozess und kreativen Widerstand im alltäglichen Interaktions- und Kommunikationskontext erfahrbar zu machen.“<sup>60</sup>*

Mit der Steigerung des technischen bzw. technologischen Aufwands in der Szenografie ist eine entsprechende Vergrößerung der szenografischen Teams seit den 1960er Jahren sowohl in der Entwicklungs- als auch in der Umsetzungsphase zu beobachten. Falls die kreative Beherrschung der Technik bei Kenny und Svoboda in Zusammenarbeit mit anderen Berufsgruppen umgesetzt wurde, wie hier angenommen und dargestellt, mussten die Techniker durch ihren Einsatz Einfluss auf das Kunstwerk genommen haben. Die Theatertechniker waren in den 1960er Jahren noch nicht mit den neuesten Technologien vertraut, und externe fachspezifische Mitarbeiter mussten für die technisch ambitionierten Projekte engagiert werden. Die spezifischen Aufgaben machten sie zum gleichberechtigten Partner des kreativen Teams. Die Techniker mussten mit dem inneren Sinn der Aufgabenstellung vertraut

58 Im szenografischen Kontext werde ich „Hochtechnologie“ bzw. „Hi-Tech“ als Begriff benutzen, um darauf hinzuweisen, dass es sich um eine Szenografie handelt, die mit Hilfe der neuesten Technologie hergestellt wurde, die zu der Zeit auf dem Markt vorhanden war. Dazu zählen vorwiegend: Mikro- und Optoelektronik, Automatisierungstechnik (Robotertechnik) und Weltraumtechnik.

59 Corathiel: 27 Sean Kenny, in: o.N., 1961, 31ff.

60 Bohn/Wilharm: Inszenierung und Ereignis, 10.

werden, um die passende Lösung finden zu können, was dafür spricht, das in diesem Prozess das Kunstwerk zwischen Entwurfs- und Endphase mehrfache Transformationen erlebte. Für die Konzeptidee bzw. den Entwurf blieb der Szenograf eigenverantwortlich, die technische Entwicklung, die Ausarbeitung und die Umsetzung der Idee wurde aber ein Ergebnis des szenografischen Teams im Sinne der *création collective*. Der seit 1960 verwendete Begriff *création collective*, detailliert analysiert von Anne Neuschäfer in ihrer Untersuchung zu den strukturellen Bedingungen des Théâtre du Soleil, wird als eine künstlerische Schöpfung dargestellt, die als Resultat von mehreren individuellen Beiträgen entsteht. Wie Neuschäfer schildert, ist „*ein Stück der création collective im Soleil sowohl von der Truppe gemeinsam erfunden wie auch in seiner Erfindung auf die Gemeinschaft der Companie bezogen*“.<sup>61</sup>

Die Interdisziplinarität wird im zeitgenössischen Diskurs als Voraussetzung für die Entfaltung des Potentials gesehen, das Szenografie als Disziplin besitzt. Diese Eigenschaft der Szenografie wird von Frank den Oudsten in dem Aufsatz „Szenografie. Obszenografie“ diskutiert:

*„Die Szenografie ist transdisziplinär – Transdisziplinarität hat mit Rändern zu tun. Wenn die Disziplinen sich durchdringen, bewegt sich die Peripherie. Wenn transdisziplinäres Potential sich entfaltet, falten sich die Ränder. In der Szenografie geht es immer um ein Verhältnis der Positionen von Zentren und Rändern, vom fest im Kern verankerten Eigensinn und einem von Neugier und Abenteuer vorangetriebenen „Andersinn“. Das Andere, das hinter dem Horizont des Eigenen zu entdecken ist, setzt immer eine genuine Repositionierung und eine zentrifugale Tendenz vom Zentrum zum Rand voraus. Die hartnäckige Bewegung in der Richtung vom Rand, wo die stabilen Eigenreferenzen im Nebel des Unbekannten ins Schwanken geraten, ist zentral für die Grundhaltung des Szenografen.“*<sup>62</sup>

Um über die Grenzen des eigenen Berufsbildes hinauszutreten und neue Wege zu räumlichen Darstellungen zu finden, sind Kenny und Svoboda auf eine Kooperation mit anderen Fachbereichen angewiesen gewesen. Die Ingenieure berechneten die Konstruktionen oder entwickelten Lösungen für die kinetischen Elemente der Szenografie, die Technologen halfen bei der Verwendung von neuen Spezialeffekt-Apparaten oder neuen Materialien und die Medienfachleute bei der Benutzung von Fernseh- und Videoausrüstung. Unabhängig von Zeitgeist, dramaturgischen Anforderungen und Mode wechselten die Disziplinen, aus denen Kenny und Svoboda neue Mitarbeiter

61 Neuschäfer: Das „Théâtre du Soleil“, 159.

62 Oudsten: Szenografie. Obszenografie, in: Bohn/Wilhelm: Inszenierung und Ereignis, 386.

auf die Entdeckungsreisen mitnahmen. Architektur, Ingenieurwesen, Technologie, Medien oder Kunst waren nur einige von vielen Bereichen, die die Interdisziplinarität der Szenografie und deren räumliche Auffassung in ihren Arbeiten grundsätzlich beeinflusst haben.