

Inhaltsverzeichnis

1. Theater, Szenographie und der ›Einbruch‹ der Medien – Einleitung

1. Theater ›zwischen den Räumen‹: Perspektivwechsel	15
2. Das Theater, die Theaterwissenschaft und die Herausforderung der Medien.	21
3. ›Spezifische Medialität‹ vs. ›Intermedialität‹	27
4. Eine Frage der Szenographie? Theater als ›Kontakt nehmendes Medium‹	35
5. Theater und die ›Spielräume‹ der Medien. ›Verschwinden‹ vs. ›Wiederkehr‹ des Raums	43
6. <i>Spatial Turn</i> in der Theaterwissenschaft?	51
7. Intermediale Szenographie: Zum Spektrum der Problemstellungen . .	57

2. Szenographie als ästhetischer Diskurs über Räume

1. Intermediale Szenarien. Merkmale und Kriterien	65
1.1. Die Kunst der Szenographie: medienspezifisch oder trans- disziplinär?	66
1.2. Vom Bild- zum Raumdiskurs: Szenographie als Dispositiv	74
1.3. Das heterotopische Potenzial der intermedialen Bühne: Zur Pluralität der Verortungen, Medien und raumbildenden Verfahren	87
1.4. Eine Kunst, die ›benutzt werden will‹. Szenographie als ›Matrix‹, Kommunikations- und Wahrnehmungsangebot: Herausforderungen für Publikum und Akteure	95
2. Zwischen den Räumen. Das intermediale Theatron als Ereignisort, Schnittstelle und diskursive Plattform: Analyseansatz	101
2.1. Die (Inter-)Medialität der Bühne. Sybille Krämers Interpretation der Medien als ›Boten‹	102
2.2. <i>Liveness</i> . Mediale Wechselspiele als ›Tanz auf der Schwelle‹ . . .	107
2.3. Szenographie im raumzeitlichen Prozess der Aufführung: Intentionalität und Responsivität	114
2.4. ›Metaszenographie‹. Die Bühne als Ort und Experimentierfeld gegenwärtiger Raum-Reflexion.	119

3. <i>Vorstellungsräume. Szenographie und das kreative Potenzial der Grenze: Penelope Wehrli</i>	
1. Eine Szenographie, die kein Bild vorgibt: Das Spielfeld als ›Schwelle‹	129
2. Orpheus-Landschaften	137
2.1. Appias Erbe. Die Hellerauer »Orpheus«-Aufführungen: Ein Rückblick.	138
2.2. Räume als ›Mitspieler‹, Szenographie als ›auto-choreographisches System‹: Penelope Wehrlis Projekt »camera orfeo«	140
2.3. Un/Sichtbarkeit. Der Akt des Blicks und die Liminalität der Bilder	145
2.4. ›Hinter‹ dem Bildschirm. Medialer Raum als performatives Archiv	149
3. Eine Frage der Zeit: Zur Ereignishaftigkeit intermedialer Szenographie	153
3.1. Räumlichkeit/Zeitlichkeit. Szenographische Reflexionen des virtuellen Raums.	155
3.2. Der virtuelle Raum – ein Parallel-Universum? Zu Wehrlis Versuchsanordnung »operation solaris«	158
3.3. Spuren eines Plots. Geht es um Liebe?	160
3.4. Wiederholung, Variation, Polyphonie. Szenographie als Spiel mit der Wahrnehmung.	165
4. Kunst als ›Sendung‹? Szenographie im Zeitalter von Telekommunikation und Internet.	169
4.1. Zwischen ›Hier‹ und ›Anderswo‹. Telematische Konstellationen: Das Projekt »Äther Trommeln Europa«	170
4.2. Intermediale Szenographie / Dramaturgie: Modularisierung als ästhetisches Prinzip	178
4.3. Kommunikations- und Wahrnehmungsdimensionen räumlich distribuerter Aktion: ›dialogisches‹ vs. ›postalisches‹ Prinzip	185
4. <i>Architekturen auf Zeit. Szenographie als Spiel mit der Medialität von Bühnenformen: Bert Neumann</i>	
1. »Mich interessieren offene Systeme ...«. Szenographie als Verfahren räumlicher Transgression	197
1.1. Das Theater als Haus – ›Monument‹ oder permeables Raumaggregat? Ein Exkurs in die neuere Architekturgeschichte	200

1.2.	Mobilmachen. Szenographische Experimente mit dem ›Containerprinzip‹, am Beispiel der »Rollenden Road Schau« . . .	207
1.3.	Theater als erweitertes Kommunikationsangebot: Subversive Aneignungen von Werbemedien und Design.	218
2.	Jenseits des Ästhetischen. Szenographie und ihr gesellschaftskritisches Potenzial	227
2.1.	›Stadt als Beute‹. Reflexionen alltäglicher Lebensräume: Das Beispiel »Wohnbühne«	230
2.2.	›Die Welt ist aus den Fugen‹. Konfigurationen zwischen Theater, Film, Live-TV und Internet: Zu Herbert Fritschs intermedialem Projekt »hamlet_X«	235
2.3.	Szenographie als De-/Konstruktion	242
3.	Szenographien der Unbehautheit: Zu Castorf/Neumanns Dostojewski-Projekten	245
3.1.	Das szenographierte Haus: Bert Neumanns temporäre Architekturen als Kunsträume und soziale Mikrokosmen. Auftritte und Demontagen.	248
3.2.	Die ›fünfte Wand‹. Intermediale Wechselspiele zwischen Echtzeit-Video, Film und theatraler Szene	255
3.3.	Szenographie als audio-visuelles Feld: Neumanns »Neustadt« .	261
3.4.	Das Publikum auf dem Schleudersitz	269
5.	<i>Bewegte Räume, reisende Blicke.</i> Szenographie als künstlerische Kartographie: Rimini Protokoll (unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Projekte von Stefan Kaegi)	
1.	Szenographie: Aufgabenfeld und künstlerisches (Selbst-)Verständnis im Wandel?	273
1.1.	Wo stehen wir? Ein kurzes Zwischenrésumé	273
1.2.	Rimini Protokolls Theater als ›Raumkunst‹: Rahmungen und (Neu-)Verortungen.	280
1.3.	Multilokalität und Verräumlichung: Spiele mit pluralen Ortsbezügen	285
2.	›Den Atlas öffnen‹. Zu Theorie und Praxis künstlerischer Kartographie	291
2.1.	Stadtpläne und Landkarten als Raum-Protokolle und ›kulturelle Scripts‹	292
2.2.	›Mapping‹-Verfahren in der Kunst, am Beispiel des Projekts »50 Aktenkilometer«	296

3.	›Mental Maps‹. Szenographie und Geopoetik	303
3.1.	Argentinische Hausmeister als ›Botschafter‹. Rimini Protokolls neo-realistisches Theater und die Medialität seiner Akteure. . .	305
3.2.	Geo-Narrationen, am Beispiel von »Bodenprobe Kasachstan«.	312
3.3.	Landschaftsdarstellung vs. Landschaftsmodell. Die Schweiz im Miniaturformat: Zur szenographischen Logik von »Mnempark«	326
4.	›Integrative Szenographie‹, soziale Skulpturen, ›In Transit‹-Erfahrungen	337
4.1.	Sites/Nonsites. Eintauchen in Straßen, Städte, Landschaften: Theater als ›Guckkasten für Fernfahrer‹.	339
4.2.	Szenographieren/Kuratieren. »Ciudades Paralelas – Parallele Städte« als Erlebnis-Konzept: Vielörtlichkeit und simultane Ereignisse	345
6.	<i>Im Horizont der Globalisierung. Intermediale Explorationen der Netzkultur: Christopher Kondek</i>	
1.	Theater und <i>Worldwideweb</i> . Potenziale und Grenzen der intermedialen Bühne	357
1.1.	Die ›verkabelte Bühne‹: Formales Experiment oder Ausdruck sich verändernder Lebenswelten?	358
1.2.	Herausforderung Internet	361
2.	Die Undarstellbarkeit der Verhältnisse. Kondeks ›Börsenspiel‹ »Dead Cat Bounce«	367
2.1.	Eine ›Sonde‹ ins Netz des globalen Finanzmarkts legen	367
2.2.	Marktplätze, Netzwerke, ›High-Performance‹. Die Börse im medialen Wandel	369
2.3.	›Wait, watch and see what the Market does‹. »Dead Cat Bounce« als Reflexion über die Ästhetik und Wahrnehmungsdimension netzbasierter Prozesse	375
3.	Zirkulation, Abstraktion, Übertragung. Geld als Medium	383
3.1.	Überlegungen zur Medialität des Geldes. Ein Exkurs mit Sybille Krämer	384
3.2.	»Money – it came from Outer Space«. Die Medialität des Geldes, reflektiert mit den Mitteln des Theaters und des Science-Fiction-Films	387
4.	›Hier ist der Apparat«. Ein Rückblick in die Mediengeschichte des 20. Jahrhunderts	393

4.1. ›Steig ein!‹. Die Aufführung als ›Flugsimulation‹ und Zeitreise . . .	395
4.2. ›Every new Medium brings a new Promise‹: Intermediales Theater als Medien-Kommentar.	398
7. Intermediale Szenographie. Schlusswort und Ausblick	
1. Die intermediale Bühne – eine ›Bühne neuen Typs‹?	409
2. Das szenographische Dispositiv	411
3. Die Vielgestaltigkeit der Szenographie als Herausforderung für die Analyse	413
4. Schwellenräume/temporäre Architektur/künstlerische Kartographie/Networking. Anmerkungen zu dem hier vorgeschlagenen begrifflichen ›Werkzeugkasten‹	419
5. Was leistet Szenographie, verstanden als ›Metaszenographie‹?	423
8. Dank	425
9. Literaturverzeichnis	429
10. Abbildungsverzeichnis	453