

DISS. ETH Nr. 17219

# **GEBaute BILDER UND KÜNSTLICHE WELTEN**

**SZENOGRAFIE UND INSZENIERUNG ALS GESTALTUNGSMITTEL  
AM BEISPIEL DER SCHWEIZERISCHEN LANDESAUSSTELLUNG EXPO.02**

**ABHANDLUNG**  
zur Erlangung des Titels

**DOKTORIN DER TECHNISCHEN WISSENSCHAFTEN**

der

**ETH ZÜRICH**

vorgelegt von

**BERNADETTE FÜLSCHER**

Dipl. Arch. ETH

geboren am 10. September 1974

von

Winterthur

Angenommen auf Antrag von

Prof. Dr. Marc Angélli  
Prof. Dr. Philip Ursprung

2007

## Zusammenfassung

Ziel dieser Dissertation ist es, die seit den 1990er Jahren institutionalisierte Gestaltungsdisziplin Szenografie am Beispiel der Schweizerischen Landesausstellung Expo.02 zu untersuchen. Ausgedehnte Ausstellungsgelände und zahlreiche Ausstellungen waren hier explizit „szenografisch“ angelegt, und erstmals in der Schweiz waren Szenografen für ein Grossprojekt mitverantwortlich.

Die Analyse der 2002 durchgeführten Veranstaltung zeigt, dass Szenografie an der Expo.02 ebenso als Gestaltungsmittel wie auch als Kommunikationsstrategie zum Einsatz gekommen ist: Im Zentrum der Schau standen ausstellungsspezifische Themen, die mit gestalterischen Mitteln erlebbar gemacht wurden. Die Umsetzung dieses Vorhabens erfolgte über verschiedene Inszenierungsprozesse. Zentral war dabei die Produktion von Simulationen und Simulakren: Die Ausstellungen wurden als „künstliche Welten“ angelegt, in denen physisch umgesetzte „Raumbilder“ und „Szenarien“ die Ausstellungsthemen sinnbildlich zum Ausdruck brachten. Diese Szenografien waren gekennzeichnet durch einprägsame Atmosphären mit zeichenhaften und performativen Eigenschaften. Sie evozierten positive Grundstimmungen, sprachen die Besucher emotional an und involvierten sie als Akteure in erfundene Geschichten.

In der vorliegenden Untersuchung wird einerseits deutlich, dass mittels Szenografie „Situationen“ erlebbar gemacht werden, die auf Bestehendes, Fiktives oder Utopisches Bezug nehmen. Andererseits zeigt sich darin die Schwierigkeit, mit dem szenografischen Verfahren thematische Aspekte diskursiv zu behandeln und reflexive Distanz zu ermöglichen; hierin liegt sodann die Gefahr von Szenografien zur Vereinnahmung und Manipulation.

Szenografie wird in dieser Arbeit als Methode verstanden, welche Gestaltungsdisziplinen wie Architektur, Kunst, Licht- oder Tondesign zeichenhaft – das heisst assoziativ und sinnbildlich – einsetzt und auf Erlebbarkeit abzielt. Sie bereichert damit die Gestaltung um kommunikative und performative Momente, reduziert ihren Einsatz aber zugleich auf Zeichen und Erlebnisse. Szenografie erweist sich insgesamt als spezifische Erscheinung der Gegenwart: Ihre Eigenschaften sind kennzeichnend für den Umgang mit „Realität“ und für aktuelle Praktiken, atmosphärische und zeichenhafte Inszenierungen zu kreieren.

## Abstract

The aim of the present dissertation is the analysis of Scenography – a discipline of design established in the 1990s – using the Swiss National Exhibition Expo.02 as a basis. Expansive exhibition sites and numerous exhibitions were explicitly planned “scenographically” for Expo.02 and for the first time in Switzerland, scenographers were responsible for a large-scale project.

The analysis of the Expo.02 – an event realized in 2002 – shows that Scenography acted not only as a design tool, but also as a strategy for communication. The Exhibition focused on the experience of “themes” which were brought to life physically with designed elements. The translation of these themes occurred through various processes of staging. Particularly important was the production of simulations and simulacras. The exhibitions were conceived of as “artificial worlds” whose themes were worked out symbolically through so-called “spatial images” (“Raumbilder”) and “scenarios”. These scenographies had the character of atmospheres that made impressions with emblematic and performative qualities. They primarily evoked positive ambiance, communicating on an emotional level with the visitors and involving them as actors in invented stories.

On the one hand, this research shows that Scenography enables the immediate experience of “situations” having either existing, fictive or utopian aspects. On the other hand, it points out the difficulty for scenographical methods to communicate themes in a discursive manner and to evoke reflexive distance; herein is located the danger of Scenography as a tool for manipulation.

Scenography is understood here as a method that can be applied in disciplines such as Architecture, Art and in Light or Sound design, introducing qualities of – mainly associative and symbolical – signs, in order to produce experiences. Thus, it enriches the Arts and Design with aspects of communication and performance, but it simultaneously reduces them to signs and experiences. Scenography in general turns out to be a specifically contemporary phenomenon. It characterizes the contemporary relationship to “reality” as well as the tendency for current practices to create staged situations with intense atmospheric qualities and signs.