

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 15 (2002)
Heft: 4

Artikel: Bilder bauen : Expo 02, Abschluss durch die Szenografen
Autor: Schindler, Anna
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-121864>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

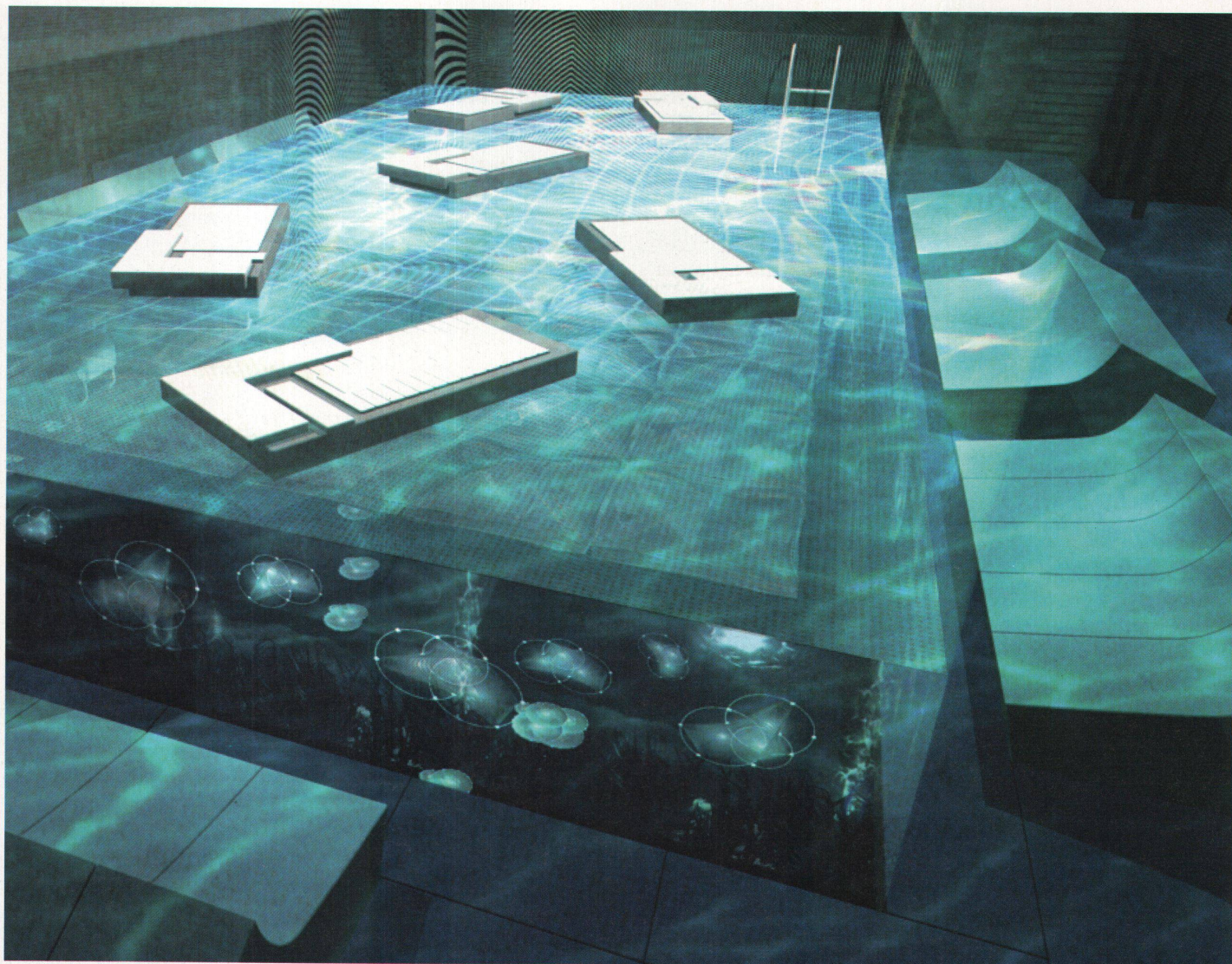
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Bilder bauen

Die Zeit der Bagger, Schleppkähne und Riesenkräne im Seeland ist zu Ende: Die vier Expo-Arteplages haben ihre Form gefunden. Das Zepter führen nun Architekten und Szenografen: Sie verleihen den 39 Pavillons ihr endgültiges Aussehen, bauen den versprochenen Traumwelten adäquate Hüllen. Ein Augenschein bei vier Expo-Projekten zeigt, wie aus Worten begehbare Bilder werden.

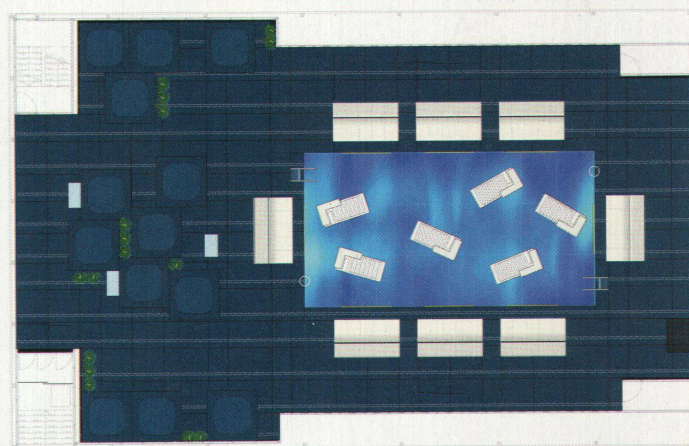
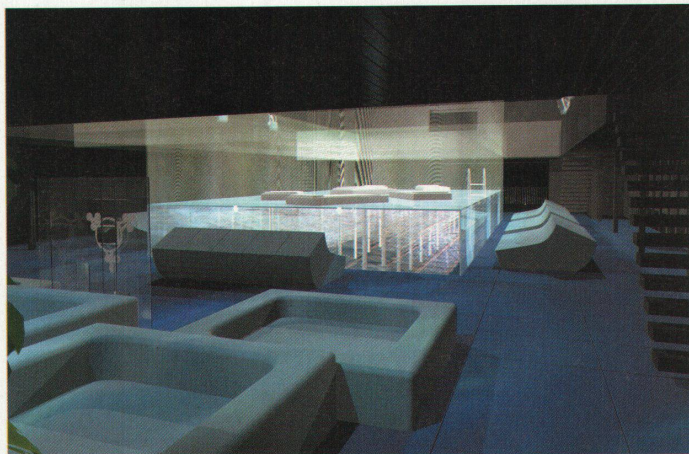
Cyberhelvetia.ch ist eines der ältesten Projekte der Expo.02 – eines von zweien aus Pipilotti Rists blubbernder Expoküche, die bis heute überlebt haben. Im Frühjahr 1997 versammelte der 34-jährige Zürcher Ausstellungsmacher und Jazzschlagzeuger Martin Roth eine illustre zehnköpfige Truppe von gleichaltrigen Grafikern, Textern und Internetspezialisten um sich und gründete zusammen mit den Gestaltern Andreas Kohli und Markus Dill die Belleville AG. Die drei reichten das Projekt einer virtuellen Gegenschweiz bei der Mitmachkampagne der Expo.01 ein und die Credit Suisse Group erklärte sich bereit, das Unterfangen mit fünfzehn Millionen Franken zu unterstützen: «Cyberhelvetia» war geboren.

«Cyberhelvetia»: Die virtuelle Welt

Fünf Jahre später zählt die virtuelle Stadt «Cy» 15 000 fiktive Bewohner. Nur gerade 300 «In.Cyber» aber tauchen regelmässig in der Netz-Stadt auf, gestalten ihre imaginären Wohnungen um, chatten miteinander oder schreiben einen Artikel in die Wandzeitung – zu wenig, als dass eine Online-Community dieser Grösse schon im Vorfeld der Landesausstellung so funktionieren könnte, wie sich das die Belleville AG einst vorgestellt hatte. So will Cyberhelvetia nun vielmehr Expo-Besuchern wie Internetsurfern die virtuelle Realität über die konkrete Ausstellung in Biel näher bringen – und umgekehrt. Die kreativen Köpfe um Martin Roth sind dabei in der Stadtregierung von «Cy» nicht mehr direkt vertreten: Im vergangenen Dezember übernahm die Credit Suisse Group auch das inhaltliche Management von Cyberhelvetia und erhöhte ihr bisher teuerstes Kultursponsoring auf zwanzig Millionen Franken.

Knapp zwei Fünftel dieser Summe stehen für den Ausstellungspavillon auf der Arteplage Biel zur Verfügung: Sieben Millionen Franken wird der Bau einer symbolischen Badeanstalt mit einem Pool aus Glas, Licht und Ton kosten, Szenografie und technische Infrastruktur eingeschlossen, erklärt die

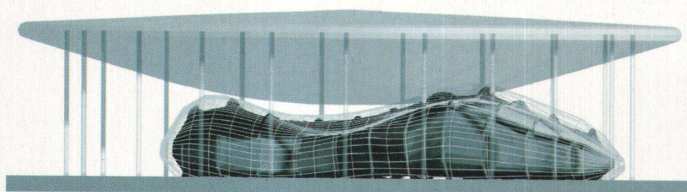
Projektleiterin, die Architektin Christine Elbe. Als die junge Berlinerin im Dezember 2000 direkt von der Expo Hannover nach Zürich geholt wurde, entwarfen der Zürcher Landschaftsarchitekt Günther Vogt und der amerikanische Designer Cary Siress Cyberhelvetia als Park am Bielersee und man träumte von der Skybar auf einem der Arteplage-Türme als hippestem Treffpunkt der Cyber-Gemeinde. Zwei Monate später hatten sich die Phantasien zwischen Sparrunden und Personalfluktuations zerschlagen – und «auf einmal brach die Architektin in mir durch», erinnert sich Christine Elbe. Sie habe den Expo-Besuchern nie eine vordefinierte Science-Fiction-Cyberwelt präsentieren wollen, sagt die feingliedrige, energische Entwerferin – und schon gar nicht im Siebzigerjahre-Setdesign von «2001 Space Odyssee», das unsere Vorstellung von nicht realen Welten nachhaltig geprägt habe. Stattdessen habe sie sich nach wochenlangem Jonglieren mit abstrakten Formenwelten ganz profane Fragen gestellt: «Wo steht unser Pavillon?» Und: «Was können wir mit diesem Ort anfangen?» Herausgekommen ist eine Lösung, die fast zu nahe liegt: Bauen wir eine Badi, lautet sie. Denn klarer könnte der Gegenpol zur puren Phantasiewelt auf dem Netz wohl nicht akzentuiert werden als mit einer handfesten Bretterbude aus weiss gestrichenen Holzlaten. Dass am gleichen Ort, an dem der Cyberhelvetia-Pavillon nun zu stehen kommt, bereits in den Dreissigerjahren eine Badeanstalt in den See hinausgebaut war, erfuhr Christine Elbe erst später. Vielmehr hatte es ihr das hölzerne Seebad als originär schweizerisches Bauwerk und als Archetyp der Kommunikation über soziale Grenzen hinweg angetan. Sie inszeniert die Begegnung der realen mit der virtuellen Schweiz dort, wo alle gleich sind: in der Badehose am Pool. Allerdings ist dieser – anders als es das deutsche Szenografenteam «3deLuxe» erst verstanden hatte – nicht mit Wasser gefüllt, sondern mit einem virtuellen Nass: mit Glas. Und da die Badi auch nicht wirklich in den See



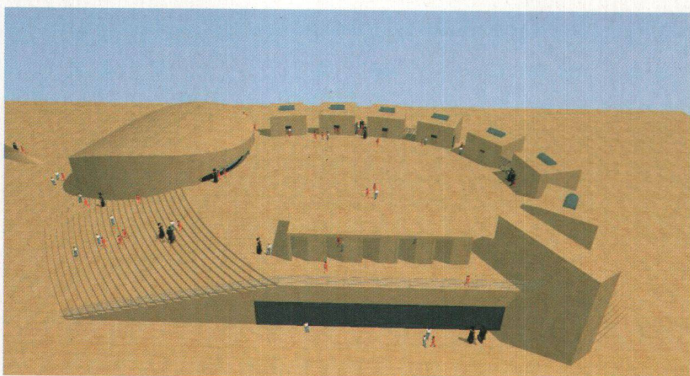
Bilder: 3deLuxe/ausserhaus

Links: Cyberhelvetia ist eine Badi! Der Pool auf der Arteplage Biel aber besteht aus Glas, Licht und Ton. Links und rechts befinden sich interaktive Spielstationen

Oben: Wers lieber diskreter mag, zieht sich in einen der dreizehn virtuellen Whirlpools zurück; wer sich dagegen gerne exponiert, lagert auf einer der sechs «schwimmenden» Matratzen (Grundriss)

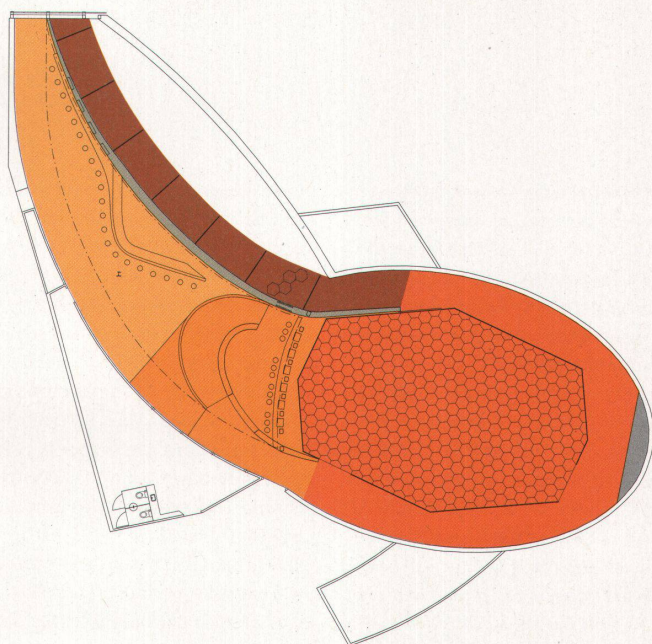


Bilder: vehovar & jauslin architekten



führt, sondern auf der Plattform steht, bauen 3deLuxe den gläsernen Kubus in Manier der britischen Künstlerin Rachel Whiteread als Negativform des Schwimmbeckens.

Über eine Treppe betreten die Badegäste den Holzverschlag von Cyberhelvetia und gelangen in zwei niedrige, lichtdurchflutete Korridore. Von den Umkleidekabinen dahinter sind allerdings nur die in weissen Lamellen angedeuteten Türen übrig geblieben. Die hinterste führt in die siebeneinhalb Meter hohe, dunkle Badehalle, aus der den Eintretenden wie eine riesige Laterne ein mächtiger Glasblock entgegenschimmert: Das virtuelle Wasser des Pools besteht aus beleuchteten Glasscheiben, die mit Moiré-Mustern bedruckt sind. Zwischen die semitransparenten Wände sind gazeverkleidete Makrolonlinsen gehängt und brechen die Lichtstrahlen zu geheimnisvoll wabernden Kringeln. Für einen möglichst authentischen Eindruck von Wasser garantiert eine 13 x 7 Meter grosse Projektion auf die Glasoberfläche, die sich von einer Wetterstation gesteuert im Tages- und Saisonverlauf verändert: Die Pooloberfläche ist nichts anderes als ein abstrahiertes Spiegelbild des Bieler Sees. Darüber hängen Nylonfäden von der Decke herab wie ein Vorhang aus Wassertropfen, links und rechts des Pools sind sechs interaktive Spielstationen platziert,



die je fünf Personen Raum gewähren, und auf der imaginären Wasseroberfläche laden sechs Matratzen zum Hinlegen und Sich-Ausstellen ein. Wers lieber diskreter hat, findet hinter dem Schwimmbecken dreizehn kleine Whirlpools – ebenfalls ohne echtes Wasser. Der Pavillon von Cyberhelvetia ist eine eigene Welt, die nur punktuell mit der Internetstadt «Cy» verlinkt ist. So können die Bewohner von «Cy» etwa mit einem einfachen Grafikprogramm Fabelgeschöpfe erfinden und diese via Internet in den gläsernen Pool schicken, wo sie auf die Hand eines Besuchers klettern, Kontakt aufnehmen und danach ihren Schöpfen in der Hyperwelt per E-Mail Grüsse aus dem Diesseits überbringen. Als zweites Zitat aus der virtuellen Welt läuft von den Whirlpools zum Schwimmbecken ein unablässiger Strom von Bildern aus den Fotobots, den dreissig Online-Porträutomaten, die in Schweizer Städten aus Schaufenstern heraus bereits über eine halbe Million Passanten fotografiert haben. «An eine Massenveranstaltung wie die Expo können nur solch minime individuelle Geschichten eingebracht werden», sagt Christine Elbe. «Vielmehr soll das reale Erlebnis dazu animieren, zu Hause Geschichten für Cyberhelvetia weiterzuspinnen. Wir haben versucht, den atmosphärisch stimmigsten Raum für diese Initiation zu schaffen.»

«Ada»: Der lebende Raum

Ein Pavillon, der hört, sieht und fühlt? Eine Ausstellung, die Emotionen entwickelt und mit ihren Besuchern spielt? Ein Gebäude, das wie ein Lebewesen morgens erwacht und vielleicht schlecht gelaunt ist oder lacht und singt? «Ada» trägt seinen Namen als Referenz an die englische Computerpionierin Ada Lovelace – und ist der erste Pavillon an einer Schweizer Landesausstellung, der selber agiert. Ob das ambitionöse Projekt des Zürcher ETH-Institutes für Neuroinformatik (INI) zustande kommen würde, war allerdings bis vor wenigen Wochen nicht klar. Dank einem Sondereffort der ETH und der Universität Zürich ist die Finanzierung von «Ada» in letzter Minute gelungen: Die Warenhauskette Manor, die Velux- und die Gebert-Rüf-Stiftung bezahlen den rund drei Millionen Franken teuren Auftritt der Wissenschaften mit – nur: Die Zeit, die bleibt, um «Ada» zum Leben zu erwecken, ist knapp. Im Keller des INI an der Uni Irchel arbeiten denn auch zwölf Leute Tag und Nacht: Biologen, Musiker, Mediziner, Physiker, Elektroingenieure, Informatiker – allesamt ausgefuchste Spezialisten auf ihrem Gebiet. Sie programmieren die künstliche Intelligenz, die «Ada» handeln und reagieren, reden und spielen lassen soll, und was sie in der kurzen Zeit zustande bringen, ist beeindruckend – selbst wenn die Kapazität



von «Adas» simuliertem Gehirn wissenschaftlich gesehen nicht einmal demjenigen einer Fliege entspricht. Dazu bauen die INI-Ingenieure einen grossen Teil der Hardware selber und entwickeln die gesamte Software. Zwar können sie auf ein bestehendes Simulationsprogramm des menschlichen Gehirns und entsprechende Musiksoftware aufbauen, die Ausformulierung von «Adas» künstlichem Nervensystem mit rund 20 000 simulierten Nervenzellen aber geschieht samt und sonders am Zürcher Milchbuck. Gekoppelt mit einem Soundsystem, das den Raum singen lässt, mit einem Boden aus sechseckigen Makrolon-Platten, die über Gewichtssensoren verfügen und die Besucher mit Lichtzeichen begrüßen oder zum Spielen auffordern, mit Overhead-Kameras und Lichtfingern entsteht daraus ein Gebäude, das mit seinen Gästen kommuniziert, sie filmt und foppt.

Ob die schwierige wissenschaftliche Materie, die dahintersteckt, den Besuchern so näher gebracht werden kann, oder ob «Ada» bloss eine sinnliche Spielerei wird, darf gehen die Meinungen allerdings auseinander. Eine grosse Vermittlungsaufgabe hat die Architektur zu leisten – und deren Entstehungsgeschichte ist nicht weniger turbulent als die des ganzen Projektes. «Wir waren die sechsten Architekten in Serie», erinnert sich Mateja Vehovar,

die zusammen mit Stefan Jauslin «Ada» seit dem Sommer 2000 Gestalt verleiht. Bei einem Architekturwettbewerb zur Gestaltung des Platzes vor der Stazione Centrale in Milano hatten die beiden Architekten die Zusammenarbeit mit dem Hochschul-Institut zuvor bereits erprobt. Ihr Projekt eines transzendentalen leuchtenden Stelenfeldes hatte zwar keinen Preis errungen – dafür hatten Vehovar & Jauslin mit der Technologie, die auch «Ada» ausmacht, innige Bekanntschaft geschlossen. Diese Technik aber verlangt nach der Erklärung ihres Vokabulars. Das Raumprogramm von «Ada» enthält deshalb einen Einführungstunnel («Ada kennen lernen»), in dem die Besucher mit den einzelnen Gadgets wie den neon leuchtenden Bodenplatten vertraut gemacht werden. Danach kann man den rund zweihundert Quadratmeter grossen, bis auf drei Meter Höhe spiegelverkleideten Hauptraum («Ada erleben») betreten und sich auf das Abenteuer des Gefilmtwerdens einlassen. Oder man schlendert aussen herum durch einen «Voyeurgang» («Ada zusehen») und beobachtet durch die semitransparente Spiegelwand die Mutigen. Die beiden Räume «Adas Gehirn» und «Ada denken» erlauben Einblick hinter die Kulissen: durch eine «Kubus-Skulptur» von Alien-Erfinder H. R. Giger. Gigers Beitrag zu «Ada» ist gesichert. Daneben aber ging man dem Projekt im Laufe der Planung

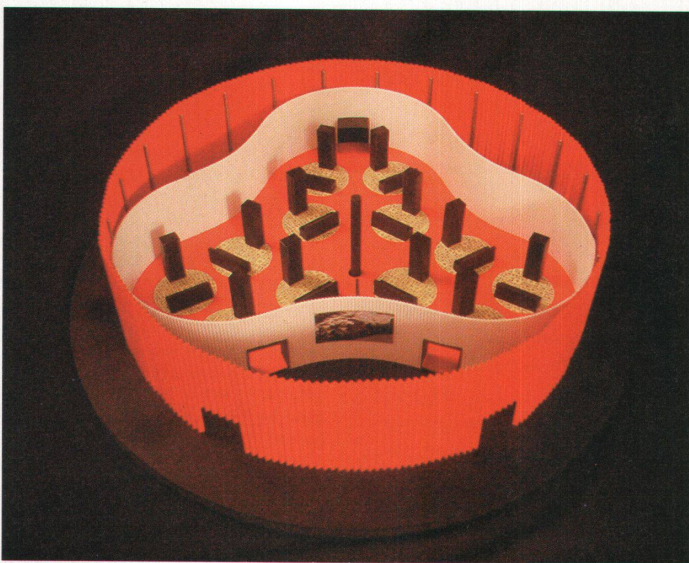
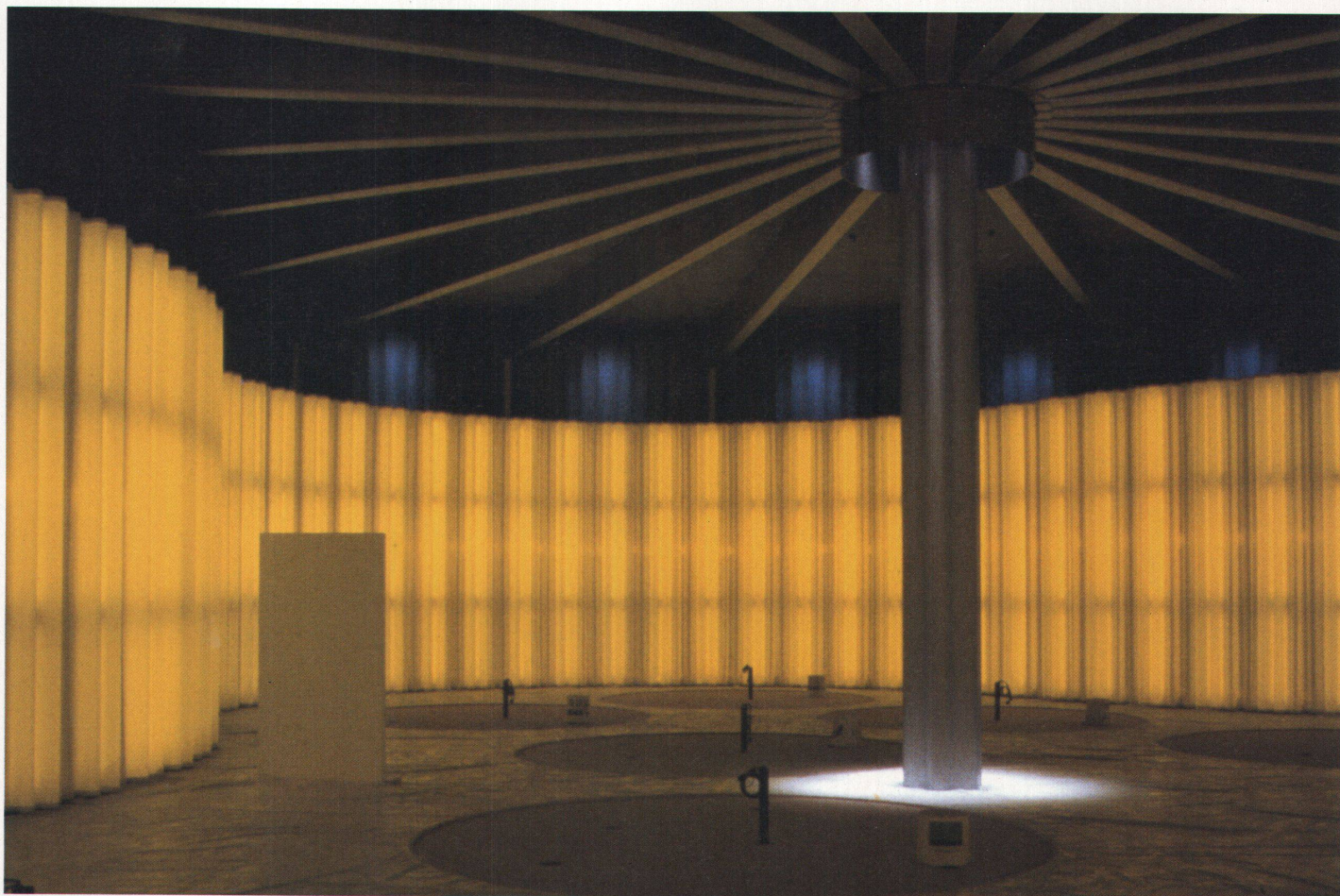
nicht nur an die Eingeweide – im Gegenteil: Der ganze Pavillon, von den Architekten ursprünglich als umgestülpter Tatzelwurm mit einem glatten, harten Kern und einem weichen Aussehen komponiert, musste im Laufe der letzten anderthalb Jahre von der Neuenburger Plattform-Oberfläche weichen. Luigi Snozzi, Sabina Snozzi-Groisman und Gustavo Groisman verdrängten mit ihrer Hülle für «Pinochio» die anderen beiden Ausstellungen am selben Standort, «Robotics» und «Ada», kurzerhand in den Untergrund. «Ada durfte sich auf einmal gegen aussen nicht mehr präsentieren», beschreibt Mateja Vehovar die überraschende Entwicklung der Dinge, die das Engagement des renommierten Tessiner Büros für die anderen Architekten ausgelöst hatte. Dass die neue Ausgangslage den beiden Ausstellungsbauern ebenso wie den Szenografen Rolf Derrer und Edgar Hagen ziemliche Bauchschmerzen bereitet, verhehlen sie nicht: «Wir bauen keinen Pavillon mehr, sondern nutzen eine fensterlose Messehalle, halb so gross und halb so hoch wie ursprünglich geplant», sagt Stefan Jauslin. Diese steht zudem voller Stützen – schliesslich befinden wir uns im Innern der gepfälten Plattform. Trotzdem haben es Vehovar & Jauslin geschafft, die organische Form ihrer Hülle beizubehalten und so zwischen die Träger zu legen,

Links oben: Ursprünglich hatten die Zürcher Architekten Vehovar & Jauslin «Ada» als umgestülpten Tatzelwurm mit einem glatten, harten Kern und einer weichen Aussenhaut geplant

Links unten: Dann verdrängte das Tessiner Trio Snozzi-Groisman mit seiner Holzpiazza die andern beiden Ausstellungen in den Untergrund

Links: Heute ist «Ada» als organische Hülle zwischen die Stützen der Arteplage Neuenburg gequetscht

Oben: An der Spitze der Figur liegt der Hauptraum «Ada erleben». In einem spiegelverkleideten Saal werden die Besucher gefilmt, mit Klängen begrüßt und der Boden fordert sie mit Lichtsignalen zum Spielen auf



Bilder: burkhalter sumi architekten

Oben: Die Hülle für die Schweizer Filmschau «Onoma» ist eine hölzerne Manege mit Innenleben. Der amorphe innere Raum ist von einem 4,5 Meter hohen gewellten Glasfibervorhang umschlossen. Innen gelb, aussen blau beleuchtet, hat dieser die Qualität von Seidenpapier

dass der grösste Teil der Statik verschwindet. Das knifflige Puzzle ist gelungen.

«Onoma»: Die «Gute Stube Schweiz»

Die Schweiz ist ein grünes, liebliches Land. So erscheine sie zumindest in den 143 Filmreisen, die für das Gemeindeprojekt «Onoma» entstanden sind, sagt die Zürcher Architektin Marianne Burkhalter, die zusammen mit ihrem Partner Christian Sumi den Pavillon dazu baut. Dabei waren nicht etwa angejahrte Ethnografen, sondern 39 junge Film- und Filmerinnen unter der Leitung von Regisseur Christoph Schaub auf Streifzug durch Schweizer Gemeinden, deren Namen miteinander verwandt sind. Dass sie dabei nach dem Ursprung der Namensgebung fragten, lag in der historischen Dimension des Projekts, das an den Fahnwald der Expo 64 und an den Höhenweg der Landi 39 anknüpft. Und dass die ländliche Schweiz den filmischen Eindruck dominiert, liegt an der urhelvetischen föderalistischen Gleichgewichtung einer Stadt wie Biel mit einer Gemeinde wie Rhäzüns. Wer sich auf der Arteplage Yverdon auf eine Bilderreise durch die Heimat einlässt, begegnet keiner «Stadt Schweiz».

«Gute Stube Schweiz» nannten die Architekten und die Expo-Leitung den Onoma-Pavillon denn auch oft untereinander. Das fertige Gebäude aber

mutet alles andere als bieder an. Die Hülle für die Filmschau zur schweizerischen Vielfalt ist ein zweischichtiges, flexibles, hölzernes Rund. Ein wesentliches Element des Pavillons sei dabei von Beginn weg festgestanden: Burkhalter + Sumi wollten weder einen Kinosaal noch abgeschlossene Videoboxen bauen, sondern einen offenen Raum schaffen, in dem die Besucher über die Filme miteinander ins Gespräch kommen, erklärt Marianne Burkhalter. Deshalb tauchten die übergrossen Sofas vor den Stelen mit den Bildschirmen schon auf den ersten Zeichnungen der Architekten vor zwei Jahren auf.

Im Laufe der Planung rutschte «Onoma» immer mehr unter dem ursprünglich geplanten Dach hervor, das die halbe Arteplage von Yverdon hätte überspannen sollen, und wurde zum eigenständigen Raum, der auf einmal zusätzlich Wände und ein Dach brauchte – ohne dass das Baubudget von rund zwei Millionen Franken deswegen aufgestockt worden wäre. Dazu kamen ein Raum fürs Personal, die umfassende technische Infrastruktur, die es zu verstecken galt, und ein gesonderter Eingangsbereich: Auf einmal war die Idee des grossen Runds mit Innenleben da. Von oben erinnert der Pavillon heute an eine rotierende CD: Ein Ring umschliesst einen amorphen Kern. Von aussen gesehen stehe die 6,5 m hohe

hölzerne Manege mit ihrem Radspeichen-Dach dagegen wie eine Wanderbühne mitten im Dorf, meint ihre Erbauerin.

Tatsächlich ist das «Onoma»-Gebäude ein steifer, gezackter Holzvorhang aus 25 cm breiten Bohlenbrettern, die in ihrem silbernen Anstrich metallisch glänzen. Nachts hebt ein rot leuchtender Streifen an der Unterkante die Konstruktion vom Boden ab. Der innere Raum, von einem 4,5 m hohen doppelten Glasfibervorhang umschlossen, erhält durch die Beleuchtung aus 20 cm Distanz eine edle Anmutung. Die sich überschneidenden Lichtkegel verleihen der gewellten Wand die Qualität von Seidenpapier, innen gelb und ausser blau – «eine ganz andere Wirkung, als wir nach dutzendfachem Ausprobieren im Atelier erwartet hatten», gesteht Marianne Burkhalter. Überhaupt habe die Arbeit am Schauraum ganz andere Herausforderungen bereit gehalten als eine klassische Bauaufgabe: «Wir haben mit Materialien experimentiert, die wir so noch nie zuvor verwendet hatten. Dabei haben wir einige Resultate erhalten, die uns selber erstaunen». Dies gilt für die Lichtführung ebenso wie für die Glasfibern, die auf einmal an textile Flächen erinnern.

In Form und Funktion immer gleich geblieben sind einzig die zwölf Filmstationen. «Ihr Spannungsverhältnis von horizontalen zu vertikalen Linien war von Anfang an da», sagt Marianne Burkhalter. Drei Meter hohe schwarze Stelen mit grossen Bildschirmen markieren die Senkrechten, davor finden die Zuschauer in der Waagrechten auf übergrossen roten Lederhockern Platz. Der Boden darunter leuchtet knallgrün.

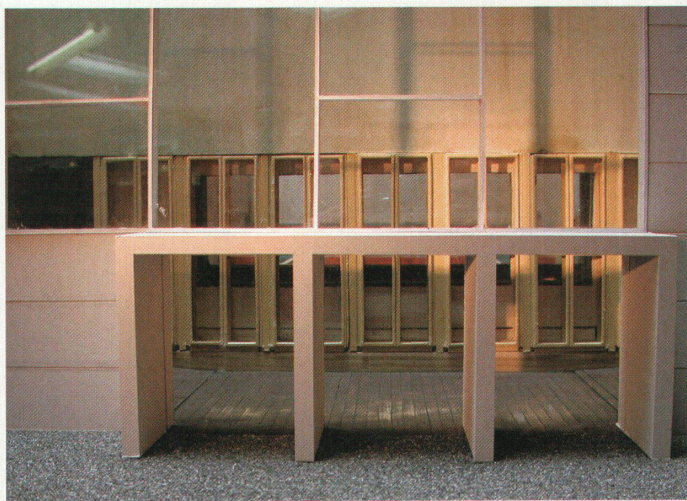
«Mondial»: Musikalische Weltreise

Was zeigt ein Kulturhaus mit dem stolzen Namen «Mondial»? Der Musik-Klub war ursprünglich «bloss» ein Event gewesen – heute gilt er für den künstlerischen Direktor Martin Heller als zehntes Projekt auf der Arteplage Yverdon. Vor zwei Jahren hätten ihn die ABB angefragt, ob er ein Weltmusik-Theater auf die Beine stellen würde, erzählt

Martin Hess, der langjährige ehemalige Manager von Stephan Eicher. Er sagte zu – unter der Bedingung, dass er vom Sponsoren freie Hand erhielt, das Projekt nach seinen eigenen Vorstellungen zu realisieren. In einer Bar in New York habe er die erste Skizze für «Mondial» aufs Papier geworfen, als der positive Bescheid des Badener Technologieunternehmens gekommen sei. Heute steht am Rand der Arteplage mit Blick auf den See eine elegante, 40 m lange, 18 m breite und 8 m hohe Eternithülle, deren Innenleben bis auf wenige Details dieser Zeichnung entspricht. Der Klub, in dem Musiker, Sängerinnen und Bands von Sansibar über Vietnam, Usbekistan und Tadschikistan oder Mexiko bis hin zum syrischen Mufti singen und spielen werden, vereint Kulturen – und architekturhistorische Allusionen. Das hohe, schmale Foyer hinter der einzigen Fensterfront an der Stirnseite des Gebäudes sei eine Art gotischer Raum, sagt der Zürcher Bühnenbildner Gary Stern, der mit seiner Firma «sls illusion construction» die Szenografie baut. Es wird mit einer wandfüllenden Vitrine abgeschlossen, die Mitbringsel aus allen Kontinenten birgt. Dahinter folgt die langgestreckte, barock inspirierte Bar, die sich in einem grossen Fenster zur Bühne und dem tiefer gelegten Geviert davor öffnet. Dort aber herrscht die strenge Atmosphäre einer romanischen Basilika: «Auf der Bühne zählt nur das Dargebotene», sagt Martin Hess, «die Ausstattung tritt in den Hintergrund». Wenn die Musik schweigt, stehen die filmischen und die kulinarischen Reisen im Mittelpunkt: Jedes der zwölf Ensembles bringt für die Dauer seines Gastspiels den eigenen Koch nach Yverdon, und die Zürcher Künstlerin Marianne Müller lässt mit ihren Videoprojektionen aus den zwölf Ländern die Wände des Pavillons zu Fenstern auf fremde Alltagswelten werden. Gesten, Klänge, Gegenstände, Kleider, Gerüche und Landschaften wachsen mit dem Gebäude zu einem einzigen Symbol für Fest und Gastlichkeit zusammen.

Anna Schindler

Als hätte ein indischer Barbesitzer sein Lokal Schritt um Schritt erweitert: Das Kulturhaus «Mondial» bietet hinter der wandfüllenden Vitrine des Foyers eine prächtige Bar, faszinierende Küche und Raum für musikalische und filmische Reisen um die Welt



Bilder: sls illusion+construction gmbh