

**Zeitschrift:** Kunst + Architektur in der Schweiz = Art + architecture en Suisse = Arte + architettura in Svizzera

**Herausgeber:** Gesellschaft für Schweizerische Kunstgeschichte

**Band:** 49 (1998)

**Heft:** 2: Eine kleine Erlebnisreise = Grands frissons et petits mondes = Itenerario ludico "en miniature"

**Vorwort:** Editorial = Editoriale

**Autor:** Kübler, Christof

### **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:** 02.04.2025

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

## Editorial

«Erlebnisorientierung ist die unmittelbarste Form der Suche nach Glück», betont Gerhard Schulze in seinem Buch *Die Erlebnisgesellschaft* (1992). Sie setzt sich ab von Handlungsmustern mit aufgeschobener Befriedigung wie dem Sparen oder dem zähen politischen Kampf, bei denen die Glückshoffnung in eine ferne Zukunft projiziert wird. Beim erlebnisbezogenen Handeln richtet sich das Verlangen dagegen auf Sofortgenuss. Schulze konstatiert für die gegenwärtige Gesellschaft einen starken Hang zur Erlebnisorientierung. Die in diesem Heft versammelten Beiträge bilden zwar keine direkten Parameter für seine These, da ihre Anfänge weit zurückliegen und ihr Erlebniswert nicht mit demjenigen von Bungee-Jumping zu vergleichen ist. Es ist jedoch unsere heutige Erlebnisgesellschaft, die uns zur vorliegenden Themennummer anregte.

Von der traditionellen Kunstgeschichte und ihrem kanonisierten Forschungsbereich werden die hier versammelten Artefakte nach wie vor mit gemischten Gefühlen aufgenommen, geschweige denn zum Forschungsgegenstand erklärt. Dahinter mögen abgrenzende oder zustimmende gesellschaftliche Haltungen (Distinktion) oder die oft vermeintlichen Widersprüche zwischen Elite- und Massenkultur stehen, das Resultat: allzu geschmäckerliches Lob oder Tadel. Überwindet man die Moral – die das Exerzitium im Anfangsstadium abzubrechen droht –, erschliessen sich durch die Anwendung des wissenschaftlichen Instrumentariums interessante Wege, die Rückschlüsse auf gesellschaftliche Zusammenhänge ermöglichen und Fragen nach Elite- oder Massenkultur erst in zweiter Linie behandeln. Einen wichtigen Zugang hierfür bildet die Interdisziplinarität: Es handelt sich um den Versuch einer Gesamtschau unterschiedlicher Standpunkte bezogen auf ein und dasselbe Objekt. Im Vordergrund steht das Objekt als Quelle. Ziel ist es, festgefahrene Seh- und Argumentationsgewohnheiten der Spezialdisziplin zu überdenken. Gleichzeitig muss der eigene Standpunkt argumentativ überprüft und aktualisiert werden.

Die in diesem Heft behandelten Erlebniswelten sind kleine, thematisch konzentrierte, baulich oft verdichtete, mehrere Sinne ansprechende, wohl organisierte «Ausstiege» aus dem Alltag. Sie greifen gerne auf das Mittel der Miniaturisierung und der Inszenierung zurück: Sie verkleinern die Objekte, lassen die topografischen und zeitlichen Zwischenräume ihrer ursprünglichen – teils virtuellen – Standorte schrumpfen und gruppieren die Objekte neu. Meistens sind die «Parks» themenbezogen und versuchen einen auch erzieherischen Beitrag zu leisten. Ihre Attraktion

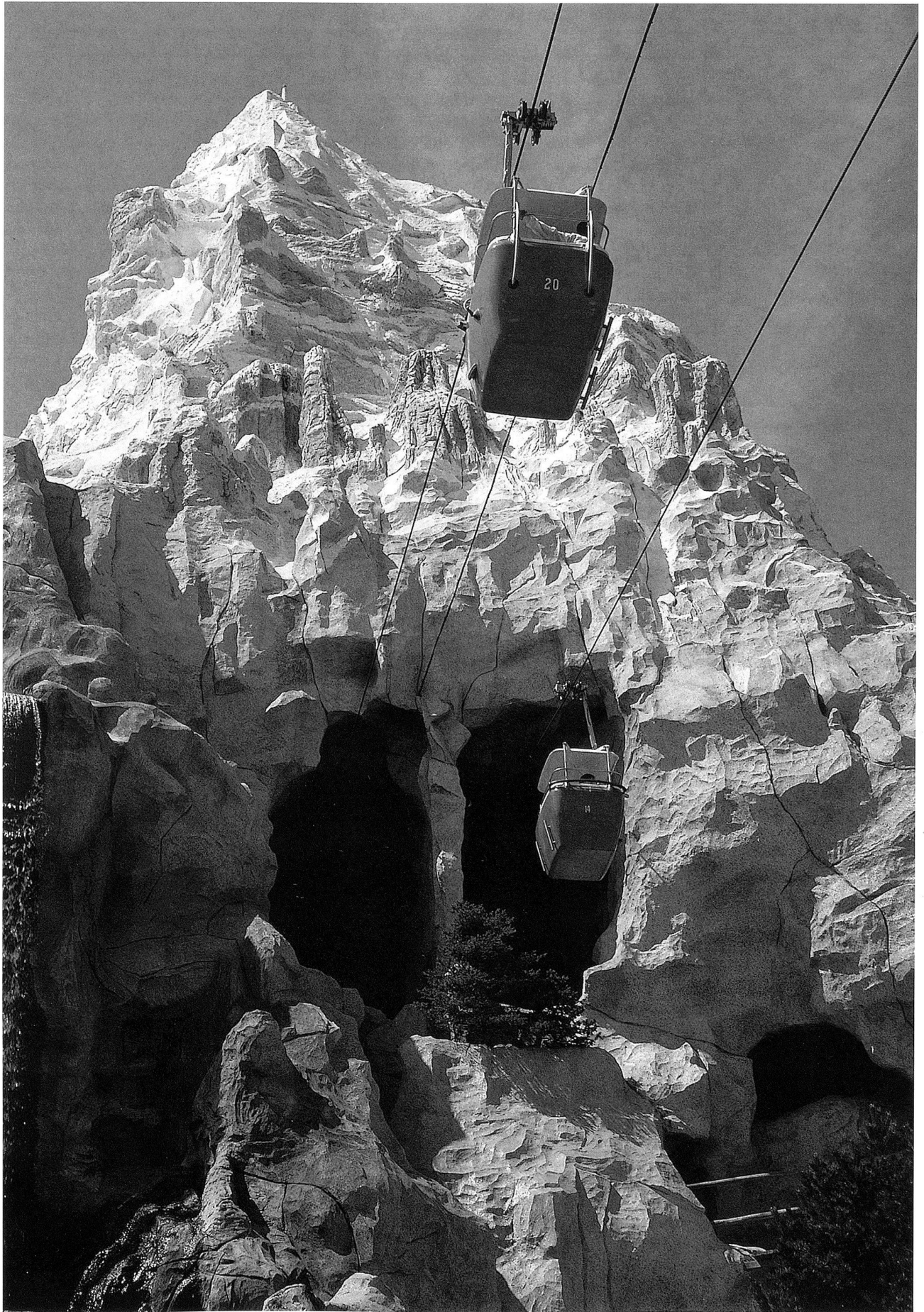
liegt auch darin, dass sich die Besucher frei und «aktiv» in der gewählten Erlebniswelt bewegen, wenngleich geführt durch Wegweisung oder Streckenführung.

Mit dem 19. Jahrhundert und der industriellen Revolution nimmt die Attraktivität dieser kleinen Erlebniswelten zu. Es sind nicht zuletzt die grossen Landes- und Weltausstellungen, die diesbezüglich ein grosses Angebot eröffnen. Die Basis hierfür bieten einerseits die zunehmende Mobilität und andererseits das dargebotene «Kontrastprogramm» zu dem sich strukturell rasant verändernden Alltag. Immer stärker werden in der Folge die Erlebniswelten Teil der ausgedehnten Freizeitkultur und damit auch Bestandteil ausgeheckter Touristikprogramme.

1964, im selben Jahr, in dem sein Buch *Apokalyptiker und Integrierte* zum Thema Elite- und Massenkultur erschien, bezeichnete Umberto Eco in einer italienischen Zeitschrift die Lausanner Expo 64 als «technologisches Schlaraffenland», als «schwindelerregende Wunderkammer» und betonte damit vor allem das Erlebnis. Wenige Jahre später hatten Robert Venturi, Denis Scott Brown und Steven Izenour mit ihrem Buch *Learning from Las Vegas* (1972) den *Strip* als Erlebnis- und Kommunikationswelt untersucht und dessen Zeichensprache für die Architektur zugänglich gemacht. Der «Werte-Transfer» ging aber nicht nur von der Massen- zur Elitekultur, im Gegenteil, der amerikanische Pavillon an der Architekturbiennale in Venedig 1996 thematisierte Disneyland und dokumentierte damit eine Vielzahl an Bauten für Disneys Erlebniswelten, die von namhaften Elitearchitekten geplant und realisiert wurden, unter ihnen Michael Graves, Arata Isozaki oder Aldo Rossi. Die Japaner hatten an derselben Biennale das Thema «Naturgewalt» gewählt und das verheerende Erdbeben von Kobe als Installation mit Originalmaterial nachgestellt. Vor diesem Hintergrund hatte der Schweizer Beitrag mit Montecarasso, eine Art Hommage an den Architekten Luigi Snozzi, eigentümlich kontrastierenden Charakter. Wer sich jedoch das engagierte Programm Pipiloti Rists für die Expo 01 vergegenwärtigt, weiss, dass auch hier an der professionellen und angebrachten Durchmischung von Elite- und Massenkultur gearbeitet wird.

Christof Kübler

*Annabeim, Los Angeles,  
Disneyland, eröffnet 1957.  
Blick auf das Matterhorn.  
Für einmal fährt das  
Schwebebähnchen nicht auf  
den Berg hinauf, sondern durch  
das Matterhorn hindurch  
(Foto 1994).*



«L'action orientée vers l'expérience vécue est la forme la plus immédiate de la quête du bonheur», affirme Gerhard Schulze dans un ouvrage récemment paru (*Die Erlebnisgesellschaft*, 1992). L'expérience vécue, qui promet une satisfaction immédiate du désir, s'oppose en effet à d'autres types d'action, comme l'épargne ou la lutte politique, qui projettent l'espoir d'une vie meilleure dans un avenir lointain. Les articles réunis dans ce numéro n'offrent pas des paramètres susceptibles d'expliquer la thèse de Schulze pour qui la recherche de l'expérience vécue est une des principales caractéristiques de notre société. La majeure partie des lieux que nous vous invitons à visiter ont été créés il y a bien des années de cela et les expériences qu'ils proposent n'ont pas grand-chose à voir avec le saut à l'élastique. Pourtant, c'est le regard que nous posons sur la société actuelle qui a dicté le choix du thème de ce cahier.

Les artefacts que nous examinons ici sont considérés avec un certain scepticisme par l'histoire de l'art traditionnelle et par ses disciplines canoniques. Ce sont des objets, entend-on dire aujourd'hui comme hier, qui ne relèvent en rien de sa compétence. On se gardera néanmoins de voir dans ces jugements autre chose que le reflet d'attitudes d'approbation ou de rejet fort répandues dans la population, que l'idée largement véhiculée d'une opposition supposée entre culture d'élite et culture de masse. Si l'on écarte la morale, cette menace constante pour l'exercice de la pensée, on constatera que l'application d'instruments scientifiques est susceptible d'engendrer ici des réflexions intéressantes sur les liens sociaux et aussi de repousser au deuxième rang la question culture de masse *versus* culture d'élite. Dans ce domaine, l'interdisciplinarité se révèle plus nécessaire que jamais: elle permet de confronter des points de vue différents sur ce qui se révèle n'être qu'un seul et même objet. Au départ, l'objet, traité comme une source. À l'arrivée, des façons de voir et des réflexes argumentatifs qui se trouvent remis en question, une position personnelle qui demande à être examinée et actualisée.

Les petits mondes analysés dans ce cahier proposent des évasions bien organisées hors de la vie quotidienne. Ils se présentent comme des concentrés thématiques, des condensations d'espaces conçus pour en appeler à tous les sens. Beaucoup recourent à la miniaturisation et à la mise en scène. Les objets sont montrés en réduction et regroupés selon une nouvelle ordonnance, les distances topographiques et temporelles sont raccourcies par rapport à leur référent originel (parfois virtuel). La majeure partie de ces «parcs» illustrent un thème précis et obéissent à des pré-

occupations didactiques. L'attrait qu'ils exercent sur le public repose le plus souvent sur une certaine liberté de mouvement dans le cadre relativement rigide d'itinéraires conseillés ou de tracés suggérés.

C'est au XIX<sup>e</sup> siècle et à l'époque de la Révolution industrielle que naît le goût pour ces petits mondes qui promettent aux visiteurs mille découvertes et aventures. Les expositions nationales et universelles ne sont pas les dernières à exploiter ce filon. À la base de cette innovation, d'une part une mobilité toujours accrue, d'autre part le contraste offert entre ces oasis de calme et un quotidien évoluant à une vitesse phénoménale. De nos jours, ces petits mondes sont devenus une partie intégrante de la culture des loisirs et des programmes touristiques concoctés par les agences.

En 1964, année de parution de son livre *Apocalittici e integrati* consacré à la culture de masse et à la culture d'élite, Umberto Eco décrivait l'Expo 64 de Lausanne comme «un pays de cocagne technologique», comme «une boîte à trésor donnant le vertige»; c'est l'expérience vécue qu'il visait en premier lieu. Quelques années plus tard, dans un ouvrage intitulé *L'enseignement de Las Vegas* (1972), Robert Venturi, Denise Scott Brown et Steven Izenour analysaient le *strip* en termes d'expériences vécues et de communication, et rendaient son vocabulaire disponible pour l'architecture. Il serait cependant faux de croire que le «transfert des valeurs» ne s'effectue que dans un sens, soit de la culture de masse vers la culture d'élite. À la Biennale de l'architecture de Venise en 1996, le pavillon américain thématizait Disneyland et documentait des projets de bâtiments pour les parcs de Disney signés par des architectes de renom international parmi lesquels Michael Graves, Arata Isozaki ou Aldo Rossi. Pour la même Biennale, les Japonais choisissaient le thème de la «puissance de la nature» et présentaient le tremblement de terre de Kobe dans le cadre d'une installation recourant à du matériau originel. Sur cette arrière-fond, la contribution de la Suisse avec Montecarasso, sorte d'hommage à l'architecte Luigi Snozzi, contrastait étrangement. Qui prend cependant la peine de s'interroger sur le programme très engagé de Pipilotti Rist pour l'Expo 01 réalise que, là aussi, une réflexion est en train de naître sur la fragilité de la frontière entre culture de masse et culture d'élite.

Christof Kübler

«La forma più diretta di ricerca della felicità è l'azione orientata verso l'esperienza vissuta», afferma Gerhard Schulze nel suo libro *Die Erlebnisgesellschaft* (1992). Questo approccio persegue il piacere immediato distanziandosi da schemi comportamentali che proiettano la speranza di una vita migliore verso un lontano futuro, come lo sono il risparmio o la lotta politica. I contributi raccolti nel presente numero non costituiscono un parametro immediato per la tesi di Schulze, secondo la quale la ricerca dell'esperienza vissuta è una delle principali tendenze della società contemporanea. I «mondi ludici» qui proposti sono infatti stati creati da parecchi anni e il loro valore di intrattenimento non è di certo paragonabile a quello del bungee-jumping. L'attuale società dello svago ha comunque suggerito la scelta di questo tema.

La storia dell'arte tradizionale, con i suoi settori di ricerca canonici, continua a recepire i manufatti qui presentati con scetticismo ed è lungi dal considerarli oggetto di ricerca. Questo atteggiamento sembra riflettere posizioni di rifiuto o di approvazione della società così come le spesso presunte contraddizioni tra cultura d'élite e di massa. Superando le barriere morali, che minacciano di interrompere l'esercizio allo stadio iniziale, attraverso l'applicazione di strumenti scientifici si schiudono piste interessanti che consentono di riflettere sui legami sociali e pongono in secondo piano le questioni sulla cultura d'élite o di massa. Un importante approccio è costituito dalla ricerca interdisciplinare che permette di considerare punti di vista differenti, ma riferiti ad un unico oggetto, considerato come fonte di studio primaria. Il risultato consente di andare oltre i consueti percorsi visivi e argomentativi che qui vengono messi in questione, e allo stesso tempo le proprie posizioni personali devono essere riesaminate e aggiornate.

I «mondi ludici» trattati nel presente numero propongono delle piccole e ben organizzate «fughe» dalla realtà: incentrati su un tema, condensati nello spazio, ricorrono volentieri alla miniaturizzazione e alla messa in scena facendo appello a tutti i sensi. Gli oggetti vengono ridotti o raggruppati secondo un nuovo ordine, le distanze topografiche e temporali sono ridotte in rapporto al loro referente originale (spesso virtuale). La maggior parte di questi «parchi» illustrano un tema specifico e svolgono così anche un compito didattico. La loro attrattiva consiste anche nel fatto che il visitatore può muoversi attivamente nel mondo fantastico prescelto, ma nello stesso tempo viene guidato attraverso la segnaletica o i percorsi prestabiliti.

In seguito alla rivoluzione industriale, nell'Ottocento si manifesta appieno il gusto

per questi piccoli mondi ludici. Le grandi esposizioni nazionali e universali contribuiscono a sfruttare l'attrattiva di questo filone. Alla base di tale innovazione vi è la crescente mobilità e la rapida trasformazione delle strutture del quotidiano a cui questi mondi pieni di avventure e scoperte si presentano come alternativa. Attualmente i mondi fantastici sono divenuti parte integrante della cultura del tempo libero e dei programmi turistici escogitati dalle agenzie.

Nel 1964, anno in cui appare il suo libro *Apocalittici e Integrati* sul tema della cultura di massa e d'élite, Umberto Eco definisce in una rivista italiana l'Expo 64 di Losanna come «una Bengodi tecnologica», e una «vertiginosa Wunderkammer» intendendo sottolineare soprattutto l'aspetto ludico. Pochi anni più tardi Robert Venturi, Denis Scott Brown e Steven Izenour nel loro libro *Learning from Las Vegas* (1972) esaminano lo strip in quanto ambito di intrattenimento e comunicazione, rendendo disponibile per l'architettura il suo linguaggio figurato. Il transfer di valori non avviene però soltanto in maniera unidirezionale e cioè dalla cultura di massa a quella d'élite: il padiglione americano alla Biennale d'architettura di Venezia del 1996 aveva per tema Disneyland e documentava numerosi edifici progettati e realizzati per i mondi fantastici di Disney da rinomati architetti come Michael Graves, Arata Isozaki o Aldo Rossi. Alla stessa Biennale il Giappone sceglieva come tema la «forza della natura», presentando il terremoto di Kobe sotto forma di installazione che utilizzava materiali originali. In questo contesto il contributo della Svizzera con Montecarasso – una sorta di omaggio all'architetto Luigi Snozzi – rivelava un singolare carattere contrastante, mentre l'impegnato programma di Pipilotti Rist per l'Expo 2001 promette di inserirsi nell'attuale dibattito sulla mescolanza tra cultura di massa e d'élite.

*Christof Kübler*