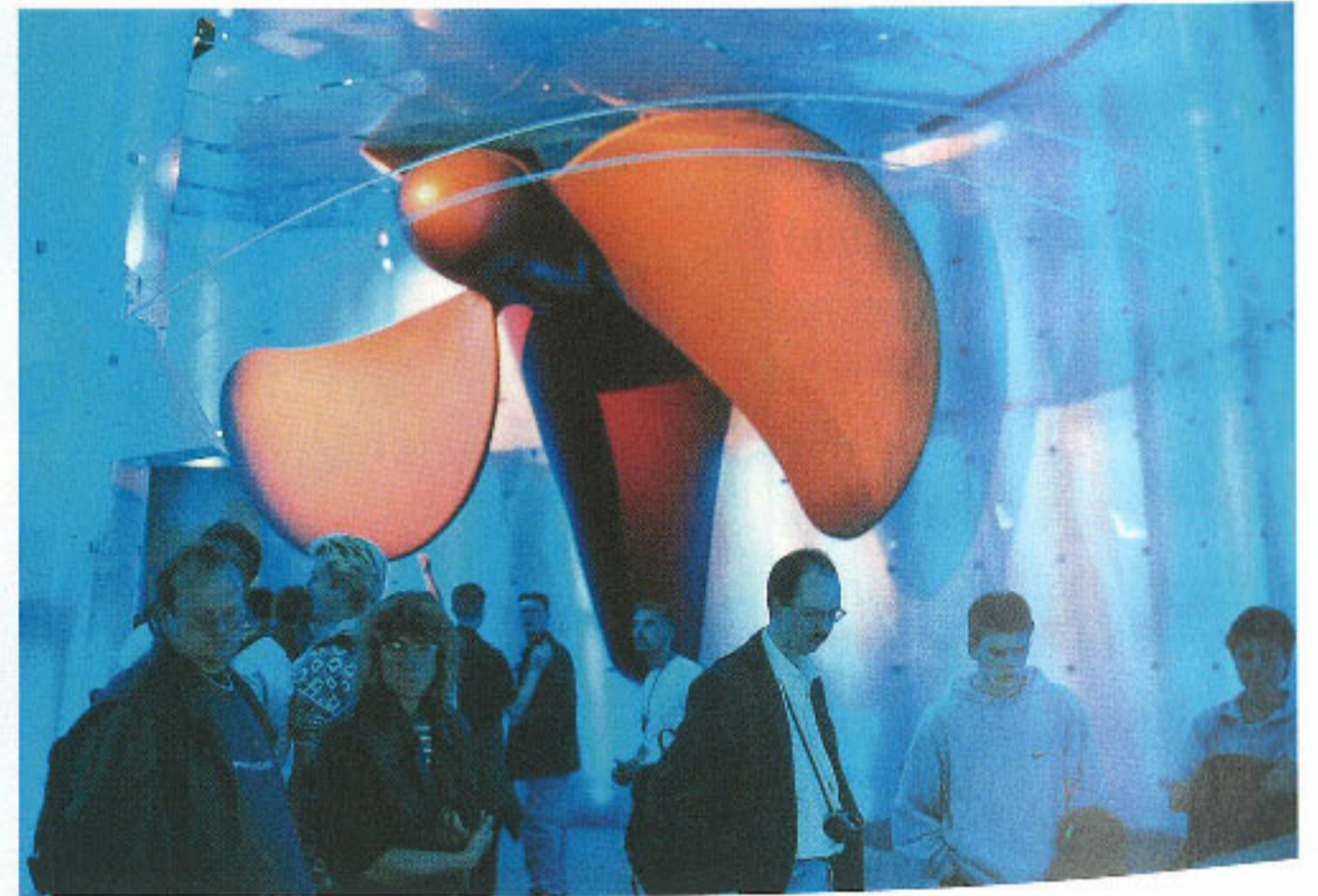
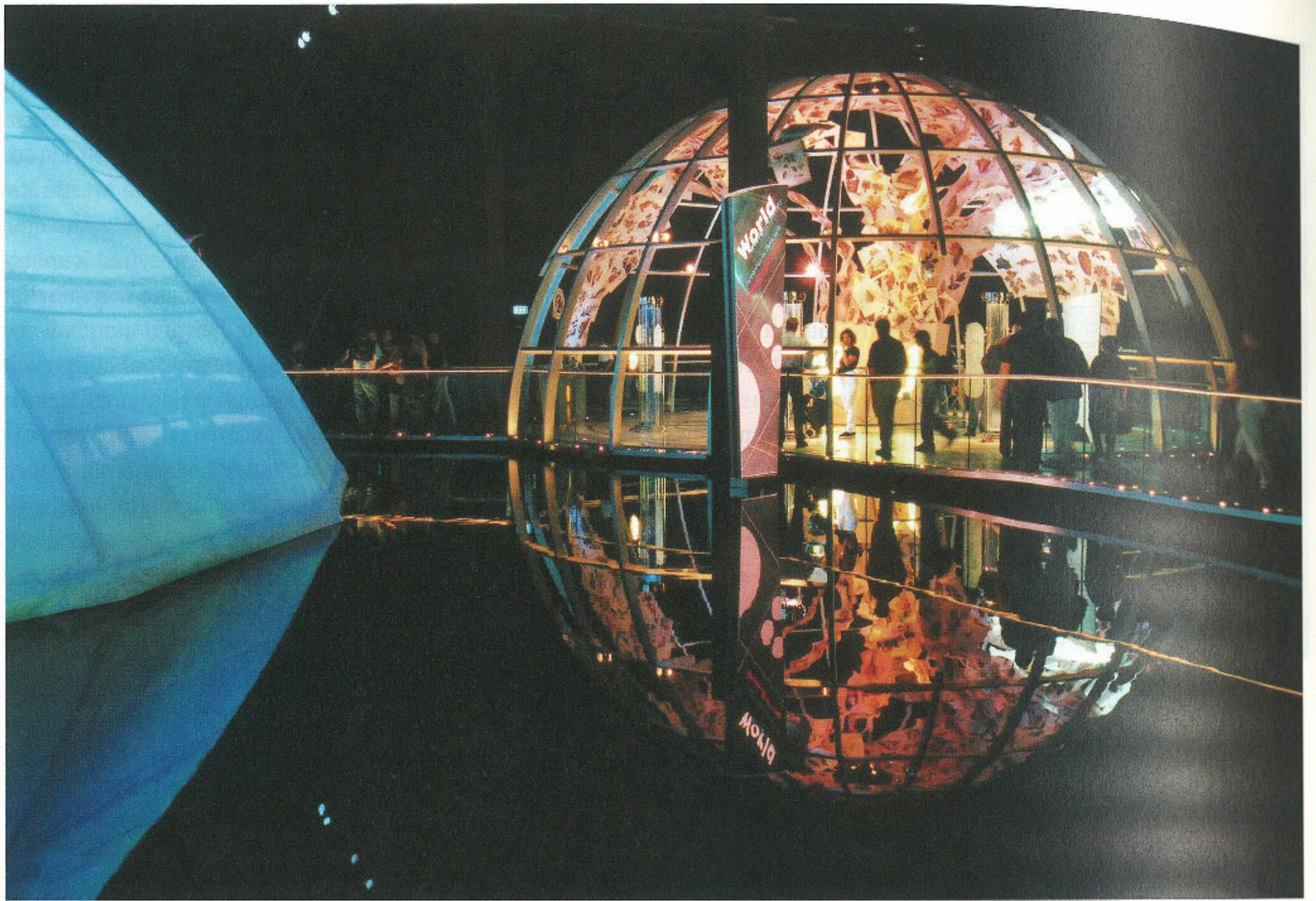


Die ganze Welt als Videoclip

Noch nie wurden auf einer Weltausstellung so radikal traditionelle Präsentationsmuster aufgegeben und dafür multimediale Szenographien zu einer regelrechten Zauberformel erkorren. Und niemals zuvor wurde auf einer Expo so viel von der neuen Sinnlichkeit ungeahnter Erlebniswelten schwadroniert. Frank R. Werner besuchte die abgedunkelten „Wunderkammern“ im Themenpark, die für die Expo in den Messehallen 4 bis 9 eingerichtet wurden. Große Beachtung finden drei Installationen: der blaue „Fluid Space“ mit einem „Bionenschwarm“ vom Karlsruher ZKM zum Thema „Wissen, Information, Kommunikation“, die Choreographie von Frédéric Flamand auf einer „Bühne“ von Jean Nouvel zum Thema „Zukunft der Arbeit“ und die Liegesessel-Halle mit Wasserbassin von Toyo Ito zum Thema „Zukunft Gesundheit“.

In der Nähe des Messeeingangs Nord stoßen Besucher auf ein Kunstobjekt im Kontext der Reihe „in Between“ oder „Zwischen-Architekturen“, geschaffen vom Mailänder Maurizio Cattelan. Ein stämmiger, hoch gewachsener Baum hat dort knapp über seinen Wurzeln einen nagelneuen schwarzen Audi im wahrsten Sinne des Wortes gepfählt, das Blech des Dachs scheinbar mühelos durchbohrt, im Metall böartige Wundränder hinterlassen und den Wagen dabei sogar leicht vom Erdboden abgehoben. Was will uns diese Installation sagen, die nicht nur von Kindern regelrecht umlagert wird? Hat da etwa jemand vor zwanzig Jahren seinen Wagen leichtsinnig über einem kräftigen Baumschößling geparkt und dann einfach vergessen? Hat der kleine Baum die hinderliche Maschine mit brachialer, gentechnisch manipulierter Wachstumsenergie einfach schnurstracks durchwachsen? Doch ohne ins Grübeln zu geraten wissen auch die unbedarftesten Besucher augenblicklich des Rätsels Lösung. Die Message dieser Szene muss lauten: Selbstverständlich hat wieder einmal die Natur über die Technik gesiegt. Gehofft hatte man das ja allen gegenteiligen Nachrichten zum Trotz noch immer, aber unnachahmlich wie heiter, ein wenig gruselig liefert hier die Expo-Kunst entsprechende Bestätigung. Beruhigt zieht die Karawane der Besucher weiter.

Die beschriebene Szene ist emblematisch für die gesamte Expo bzw. deren schmallippiges Oberthema „Mensch-Natur-Technik“. In der einhundertundfünfzigjährigen Geschichte der Weltausstellungen gab es derartige Themen in Hülle und Fülle – dennoch hat man sie allesamt vergessen, genauso wie die dazugehörigen Exponate. In Erinnerung geblieben sind allein spektakuläre Bauten. Selbst die beiden letzten Expos in Sevilla und Lissabon wurden mehr als internationale Leistungsschauen von Gebautem gewürdigt denn als Meilensteine thematischer Reflexionen. In der Hannoveraner Millenniumsausstellung ist dies alles ganz anders. Hier tritt Architektur bewusst in den Hintergrund, was freilich nicht bedeutet, dass Besucher der Expo auf architektonische Highlights gänzlich verzichten müssten. Zu nennen sind die Bauten der Niederlande, der Schweiz, Japans und Ungarns. Thomas Herzogs wuchtige Gitterschalen aus Holz für das viel zu monumental geratene Dach vor der Seebühne wurden bereits vor der Eröffnung als herausragende architektonische Beiträge gewürdigt. Selbst Pavillons mit ausgesprochen kommerziellem Touch wie der „Planet m“ von Bertelsmann oder die „Cyclebowl“ des Dualen Systems fanden mehr Beifall als Kritik. Betretenes Schweigen ernteten hingegen der deutsche und französische Pavillon sowie zahlreiche andere Bauten, die sich mit Allerweltsarchitektur von gestern, ja mitunter sogar im Retro-Design, präsentieren. Unabhängig von der thematischen Ausrichtung hatten es architektonische Glanzlichter in Hannover auch von vornherein weitaus schwerer, sich zu entfalten, als auf den



Rundgang im britischen Pavillon
und im Themenpark „Mobilität“,
Halle 4

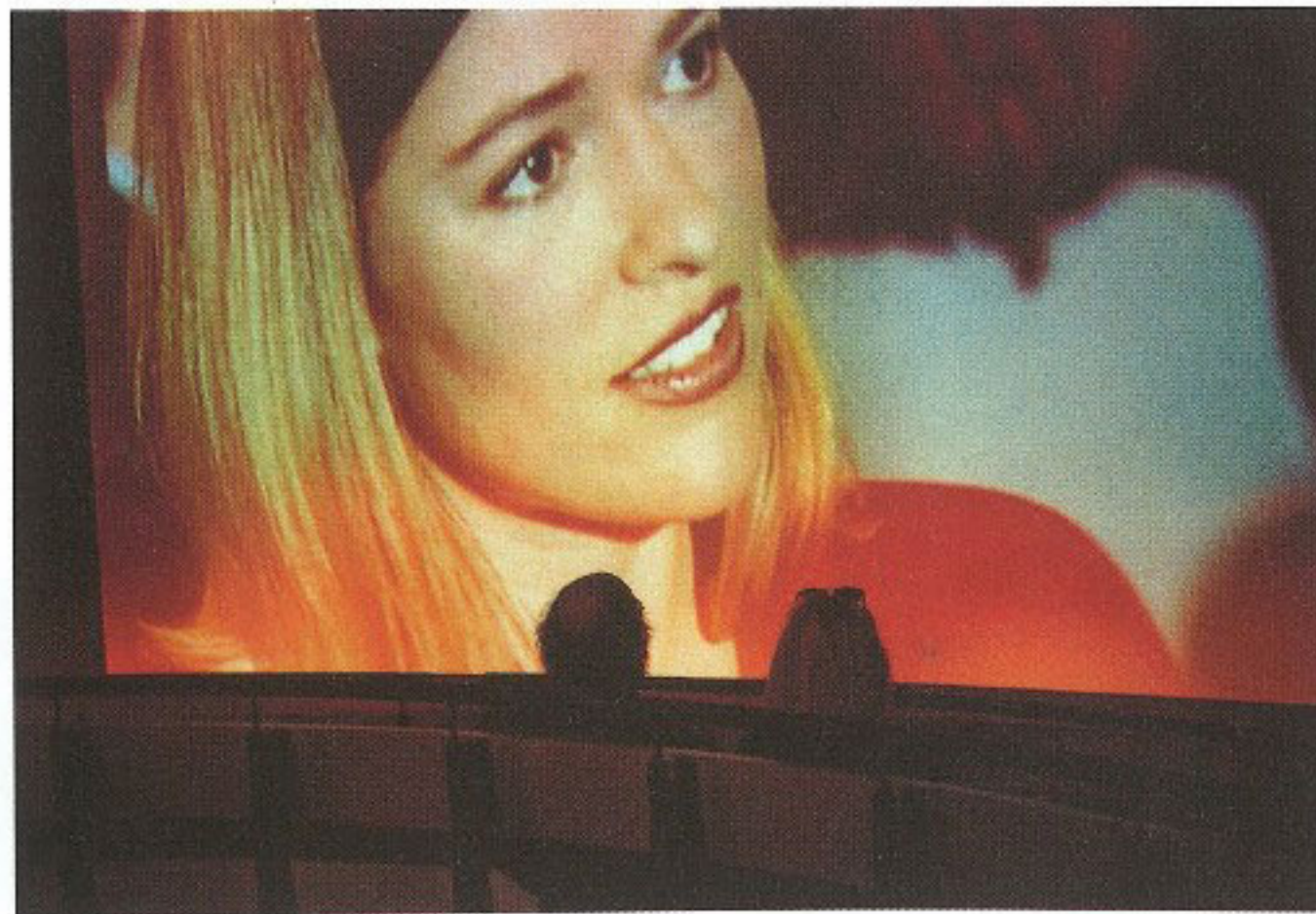
Fotos: Erik-Jan Ouwerkerk, Berlin

neu akquirierten Flächen vorausgegangener Weltausstellungen. Die Entscheidung, das bereits vorhandene Gelände der Hannover-Messe inklusive seiner Infrastrukturen zu nutzen, ließ wenig Spielraum. Im Gegenzug wurde allerdings das vorhandene Messegelände eigens für die Expo mit Hallenneubauten bestückt, welche der Messe auch über das Expo-Ende hinaus zur Verfügung stehen werden. Ackermann, Schweger, Speer oder gmp haben hier Gutes geleistet. Auch der veralteten Infrastruktur und den abgewirtschafteten Freiräumen hat der Modernisierungsschub im Schlepptau Expo sichtlich gut getan. Was allerdings nicht darüber hinwegzutäuschen vermag, dass ein profanes Messegelände nun einmal alles andere ist als der adäquate Ort für eine „Zukunft-Expo“.

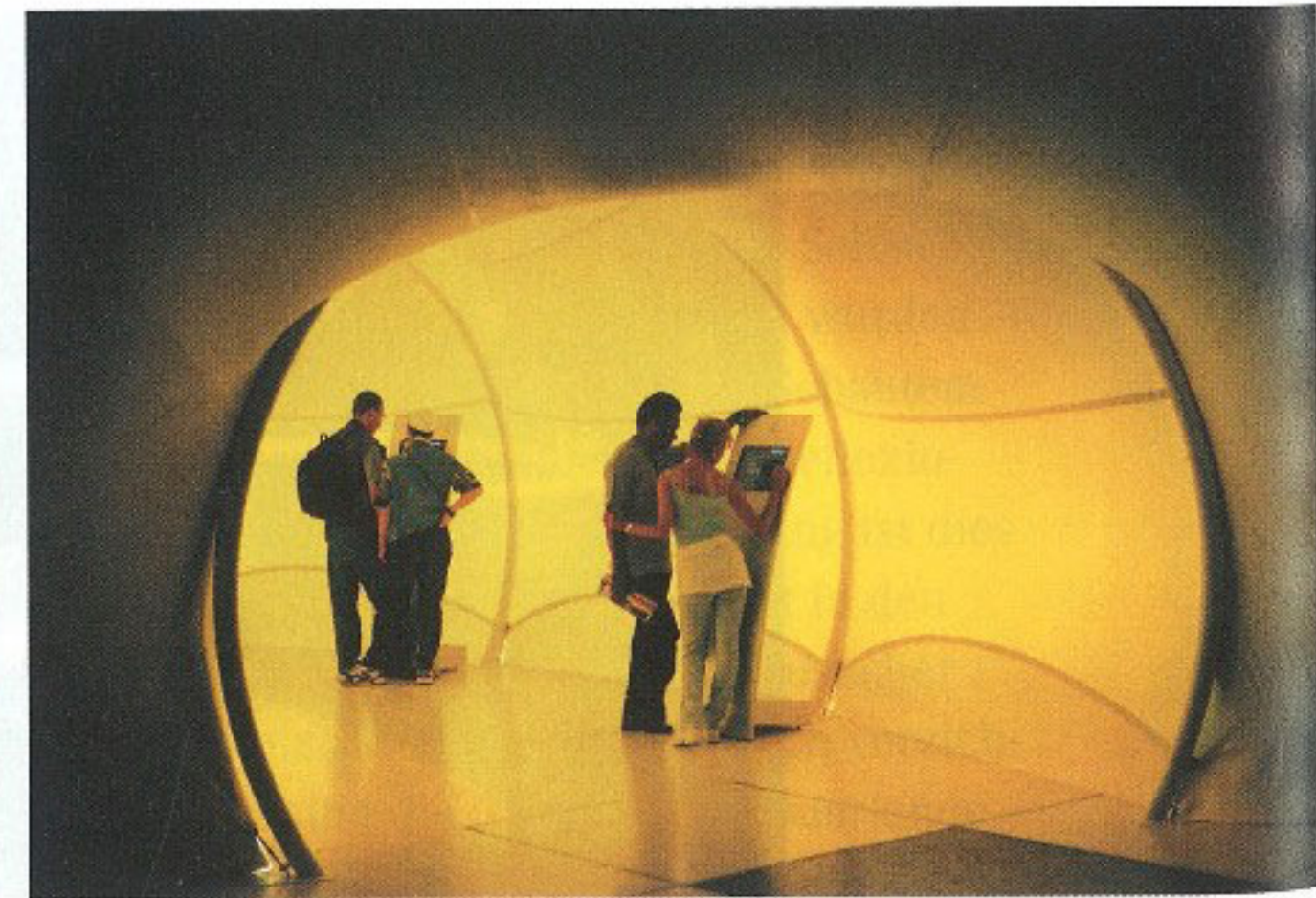
Peter Zumthor hat seine asketische Pavillonarchitektur denn auch damit begründet, dass das Hannoveraner Expo-Gelände ein „Un-Ort“ sei, der entsprechende Reaktionen geradezu herausfordere. Nun wissen wir spätestens seit Marc Augés ethnologischen Studien „Orte und Nicht-Orte“ von 1992, dass Letztere zwar von immer mehr Menschen frequentiert werden, aber nur noch „Passagen“ zulassen und keine „Beheimatung“ mehr von Menschen und Dingen. In konsequenter Umsetzung dieser Devise und unter dem Druck des populistisch geschrumpften Expo-Mottos „Mensch-Natur-Technik“ verzichteten die Ausstellungsmacher von vornherein darauf, Bauten, Räume

Hygienemuseums, sollten Architekten, Designer, Bühnenbildner, Dramaturgen, Konzeptkünstler, Zeichner und Choreographen in Teamarbeit gänzlich neue, multimediale Szenographien mehr für thematische Inhalte anstatt für reale Dinge kreieren.

Folgerichtig akquirierte Martin Roth, der visionäre Kommunikator, weltweit die kreativsten Köpfe aus der Architektur-, Design-, Theater- und Kunstszene, um gesellschaftliche Themenbereiche von gänzlich unabhängig operierenden Teams in bewegte und bewegende Szenen setzen zu lassen. Die schöne Unabhängigkeit dieser Teams wurde freilich spätestens dann zu Makulatur, als die Sponsorenfrage immer mehr in den Vordergrund rückte. Konzerne oder Verbände begannen ihre spezifische Corporate Identity rigoros über szenographische Botschaften und Vermittlungsformen zu stülpen. Aus dieser brisanten Melange heraus wurde schließlich in Hannover binnen weniger Wochen eine beispiellose Instant City, ja sogar Instant World generiert. Beispiellos, weil es sich bei der Expo 2000 wohl um die erste Weltausstellung handelt, deren Herzstück – die Themenparks – sich in einer gigantischen Black Box verbirgt, genauer gesagt in endlosen Reihen solcher abgedunkelter Wunderkammern. Hat man einmal deren Schwelle überschritten, bleibt die triste Realität nicht nur des Messegeländes außen vor. Stereotyp empfängt jede der Szenographien ihre Besucher mit der gleichen Litanei:

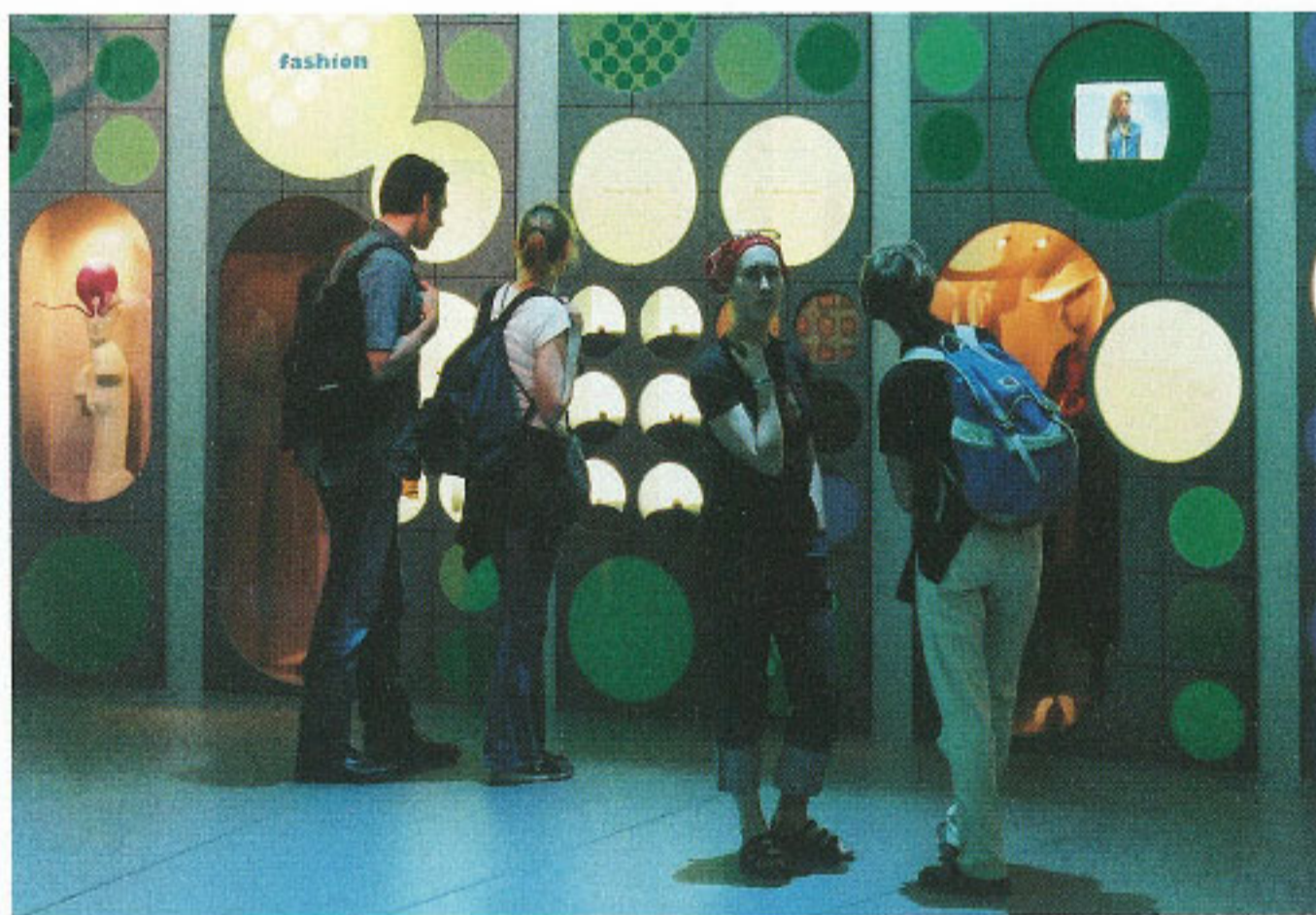


und Objekte im klassischen Sinne zu präsentieren. Auch die zunehmende Immaterialisierung der Dinge, die unsere Welt künftig prägen werden, schien traditionelle Präsentationsmuster auszuschneiden. Stattdessen entwickelten sie ein alternatives Konzept, welches innovativ und einprägsam inszenierte, leicht konsumierbare „Passagen“ querbeet durch alle gesellschaftlich relevanten Problemfelder künftiger globaler Vernetzungen und Verantwortungen vorsah. So wurde das Wort „Szenographie“ zwecks „Generierung neuer Bildwelten“ zur regelrechten Zauberformel der Expo-Macher. Nach Wunsch des Ausstellungskoordinators Martin Roth, von Haus aus Direktor des Dresdener

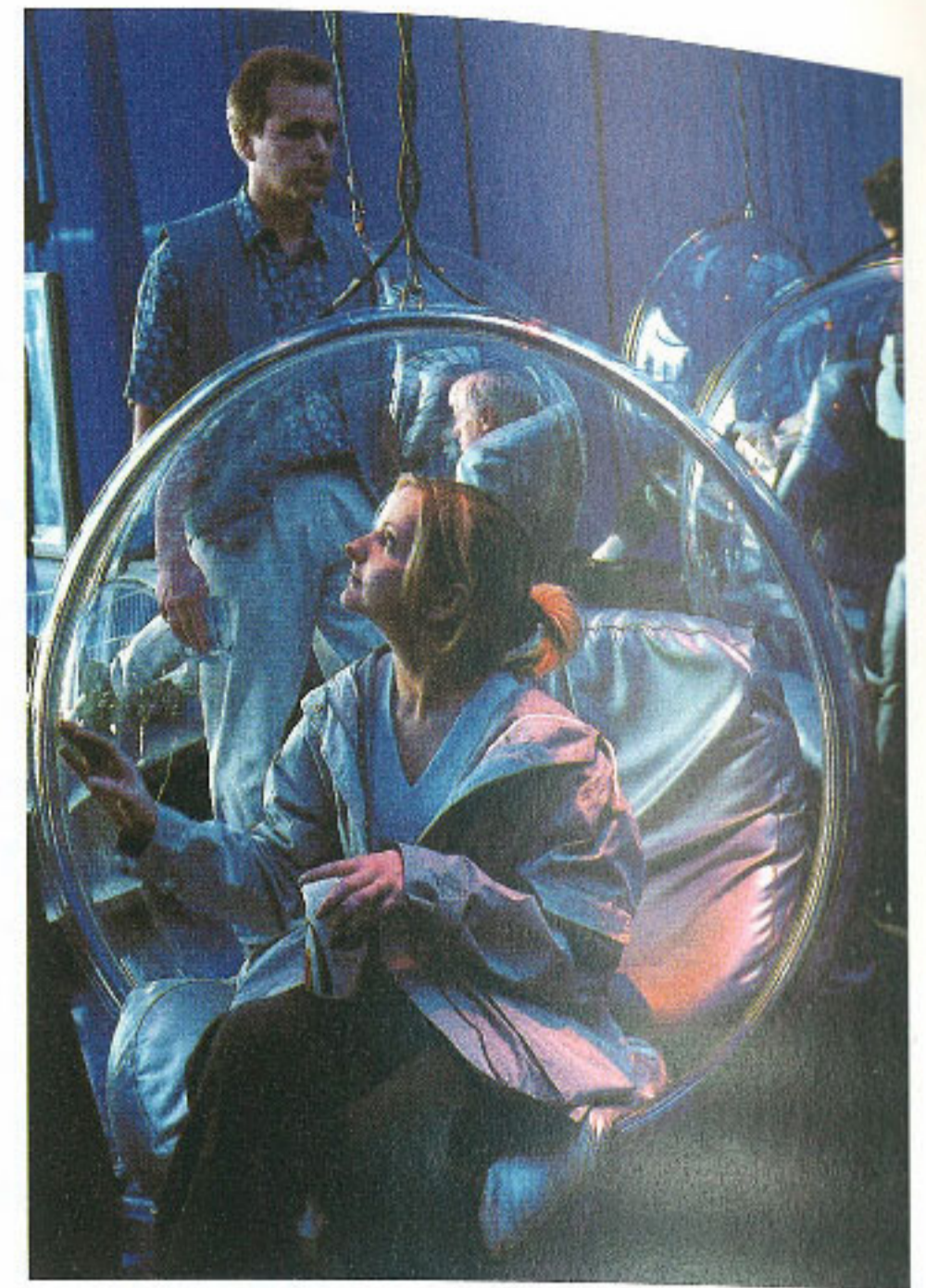


Man wolle auf nie dagewesene Weise das Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten und Fühlen befördern. Wohl niemals zuvor wurde auf einer Expo so viel von der neuen Sinnlichkeit ungeahnter Erlebniswelten schwadroniert. Was fatalerweise dazu führt, dass nicht wenige Besucher spätestens nach der vierten Black Box in den Zustand sinnlicher Apathie oder Bewusstlosigkeit verfallen. Denn in den labyrinthischen Fuchsbauten aus rampen- und treppenartigen Endlosschleifen, Stahl- und Holzgerüsten, schwarzen Tuchdrapierungen, Spiegelkabinetten, Pappmachékulissen, interaktiven Medieninstallationen und virtuellen Exponaten, Beschallungszonen, Licht- und Moni-

torchoreographien oder großflächigen Screens, die Hundertschaften unsichtbarer Beamer diskret mit endlosen Bilderfluten bedienen, in diesen synthetischen Sinnesweiten werden – anders als erwartet – weder post- noch hypermoderne Attraktionen zur Schau gestellt. Stattdessen erlebt der Besucher etwas durchaus Anrührendes: einerseits nämlich eine unerwartete High-Tech-Renaissance jener Schauer erregenden Panoramenseeligkeit, die schon das Bürgertum des späten neunzehnten Jahrhunderts ins Taumeln geraten ließ, andererseits die wohl auf gänzlich Unbedarfte zugeschnittene Portionierung und Ästhetisierung komplexester Probleme unserer Welt und ihrer Zukunft, zurückgestutzt auf MTV-Niveau. Hier muss niemand mehr lesen, geschweige denn nachdenken. Atempausen schließt diese Expo regelrecht aus. Der homo ludens, Jung und Alt, eilt jedem Orientierungszwang entbunden durch Raum und Zeit sozialer Kräftefelder, während ihm wahrnehmungspsychologisch getaktete Trailer in Echtzeit häppchenweise passende Antworten hinterherrufen. Fast überall stehen sie mit dem Rücken zum Wesentlichen. Ästhetisch-mediale Kurzweiligkeit ist angesagt. Selbst Krieg und Terror, Ausbeutung und Unterdrückung, Prostitution und Menschenhandel, Dürre und Armut, Alter, Krankheit und Vereinsamung werden von dieser Ästhetisierungsflut regelrecht überrollt und nach Art der Benetton-Werbung flüchtig hochstilisiert. So bedienen



selbst die „traurigen Tropen“ der Afrika-Halle kaum mehr als längst obsoleter TUI-Klischees. Marshall McLuhans „The Medium is the Message“ von 1967 feiert fröhliche Urständ. Unpolitischer denn je zuvor angelegt, die Posthistorie als ein fröhlich um die eigene Achse rotierendes, globales Entertainment-Center szenographiert, Visionen und Probleme jedeweder Couleur auf konsumtive Trailerlänge zurechtgestutzt, die telematische Bewegung unseres Körpers in Stücken noch verstärkt und Weltausstellungen eigentlich ad absurdum geführt zu haben, das ist wohl so etwas wie die Quintessenz dieser Hannoveraner Mammutschau. Unwillkürlich fragt man sich, ob diese affirmative, kommer-



Filmvorführung im belgischen Pavillon; ein gelber Gang im Europa-Haus am Eingang Ost; Sechziger-Jahre-Interieur im britischen Pavillon und hängende Sitzgelegenheiten im obersten Geschoss vom „Cyclebowl“

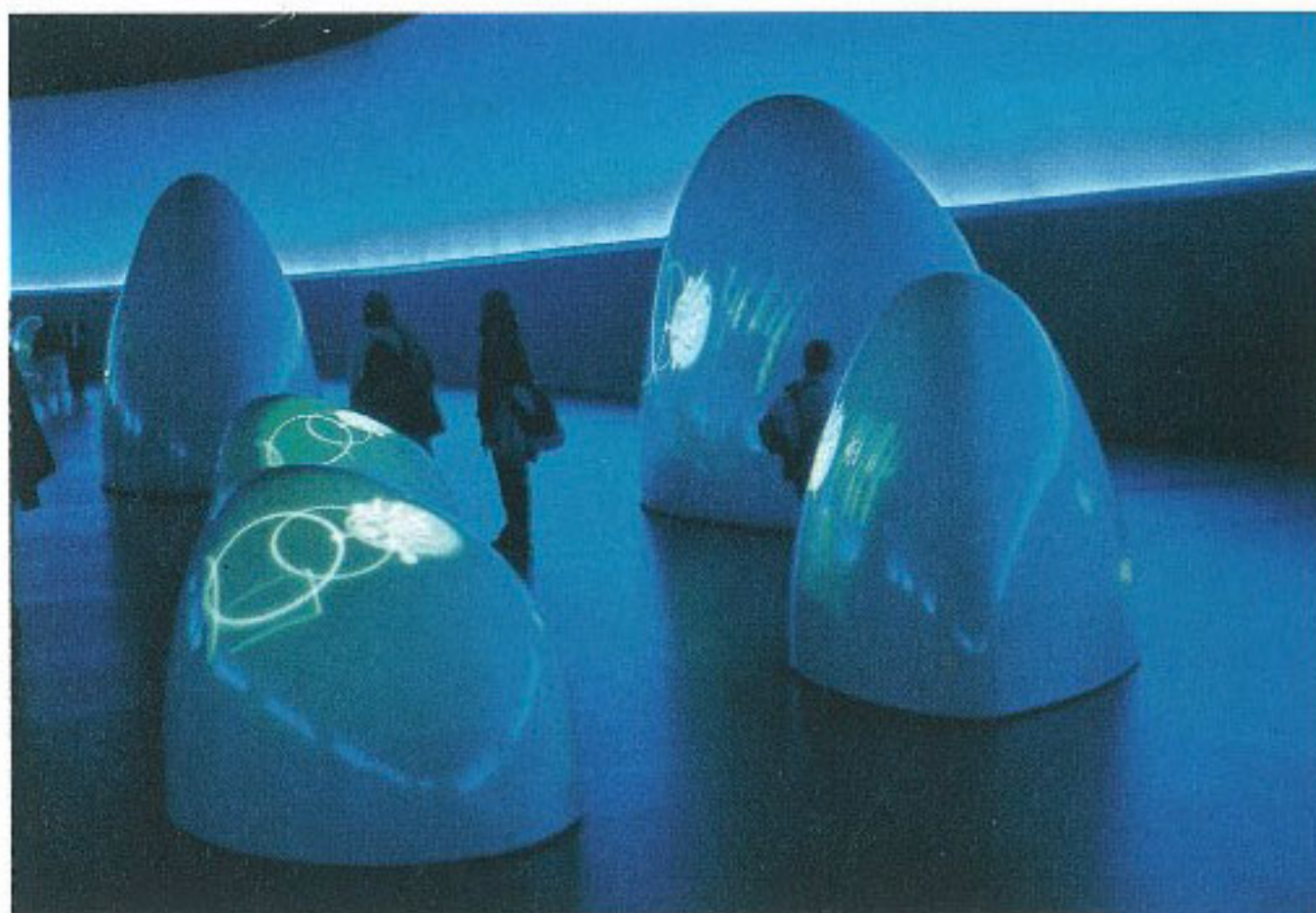
Fotos: Erik-Jan Ouwerkerk, Berlin

zielle Werbeveranstaltung für neue Gründerzeiten nicht doch nur eine postmodern aufgeschäumte Neuauflage der legendären Expo in Osaka von 1970 ist. Die penetrant, ja mitunter geradezu schmerzhaft bemühte Leichtigkeit des Seins, die vermutlich Vorbehalte gegen deutsches Wesen im Keim ersticken soll, wendet sich hier in Hannover – vor allem im deutschen Pavillon – ins glatte Gegenteil. Teutonische Bedenken gegen alles Fremde und Neue werden auf selbstentlarvende Weise neutralisiert durch den zwanghaft zur Schau gestellten Willen, auf internationalem Volkshochschulniveau endlich Anschluss an die ein für allemal befriedete Apparatwelt des globalen Spielcasinos, das wir die Welt nennen, gefunden zu haben. Gleichwohl darf nicht verschwiegen werden, dass es im Dschungel thematischer Beiläufigkeiten auf der Expo 2000 doch zumindest auch einige szenographische Raumideen zu entdecken gilt, die nachhaltigere Eindrücke hinterlassen. So stößt der Besucher in Halle 4, wo Themen wie „Wissen“, „Mobilität“ und „Arbeit“ abgehandelt werden, auf einen über dreitausend Quadratmeter großen Raum. Blaues Licht sorgt hier für jene eigenartige Stimmung, wie man sie von großen Tiefseeaquarien her kennt. Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM) hat in diesem „Fluid Space“ 72, teilweise über zwei Meter große eiförmige Körper ausgesetzt, die auf unsichtbaren Rollen, scheinbar orientierungslos, frei durch den

Raum gleiten. Wie ein „Bienen-Schwarm“ künstlicher Wesen, auf deren milchige Haut von innen heraus Bildbotschaften projiziert werden, welche die „Ablösung der Natur als führende Kraft“ thematisieren, befinden sich die Körper unablässig in Bewegung, als seien sie jeglicher menschlichen Kontrolle enthoben. Unsichtbar und autark koordiniert werden sie von einem fahrbaren Informationsroboter, der sich seinen Weg bis in die angrenzenden Hallen bahnt, immer auf der Suche nach neuen Eindrücken, die er als Steuerungsimpulse kontinuierlich an seine „Herde“ weitergibt. Zusätzlich erfassen die beweglichen Eier die neu eintretenden Besucher, und der Zentralcomputer entscheidet jeweils, ob sie denen ausweichen, sich in einzelnen Clustern miteinander „schnatternd“ zusammenrotten oder einzeln mit den Besuchern Kontakt, ja sogar Körperkontakt aufnehmen sollen. Der Besucher kann sich also entweder von diesen unheimlichen Wesen sanft anstoßen lassen oder sie mit etwas Mut auch selbst berühren und ihnen dabei Bildsequenzen zu unterschiedlichsten Themen entlocken. Bilder können dabei sogar von Ei zu Ei springen. Dies ist vielleicht das einzige Szenario der gesamten Expo, das einen auf Antrieb überwältigt, sprachlos macht und ins Grübeln bringt. Denn hier wird jeder hautnah mit scheinbar künstlichen Intelligenzen in fremdartigen Körpern konfrontiert, wobei sich wechselseitige Annäherung und Ablehnung echter und künstli-

ebenen, um – kostümiert mit unterschiedlichen Arbeitskluften und Geräten – im choreographisch abgestimmten Dialog mit einschlägigen Film- und Soundtracks Probleme der Arbeitswelt darzustellen. Es wirkt irgendwie anrührend, hier in dieser Szenographie von Frédéric Flamand noch leibhaftige menschliche Körper anzutreffen. Und vertraut wirkt das Ganze auch, weil die Szenerie unwillkürlich an die legendären apparativen Bühnenbilder und mechanischen Ballette erinnert, mit denen sich die sowjetrussische Avantgardenkünstlerin Andrea Exter in den zwanziger Jahren weltweit einen Namen machte. Der Inhalt der gebetsmühlenartig abgespulten Videotrailer zum Thema „Zukunft der Arbeit“ bleibt freilich – wie überall auf der Expo – weit hinter der Kraft der Performance von Körpern im Raum zurück.

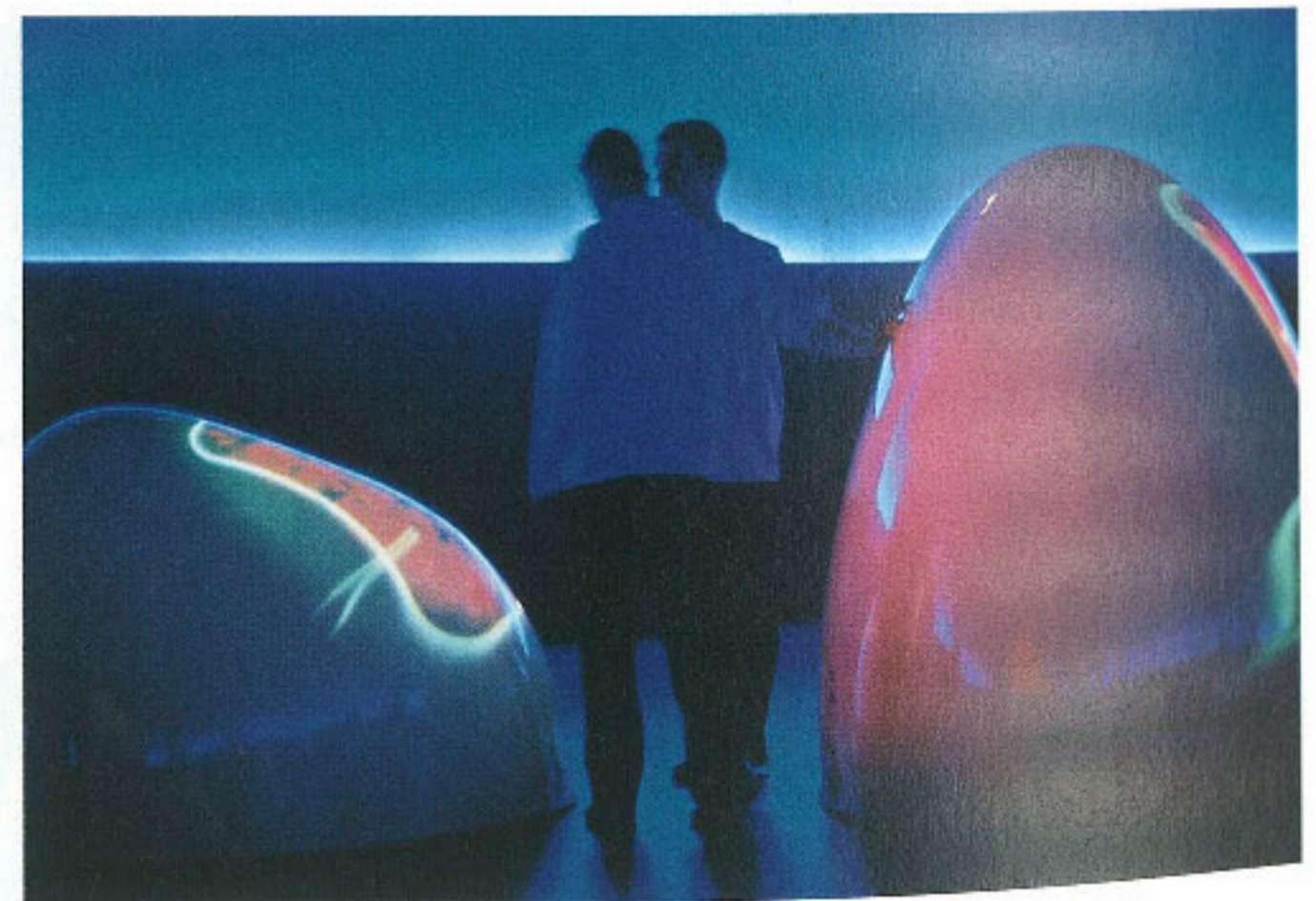
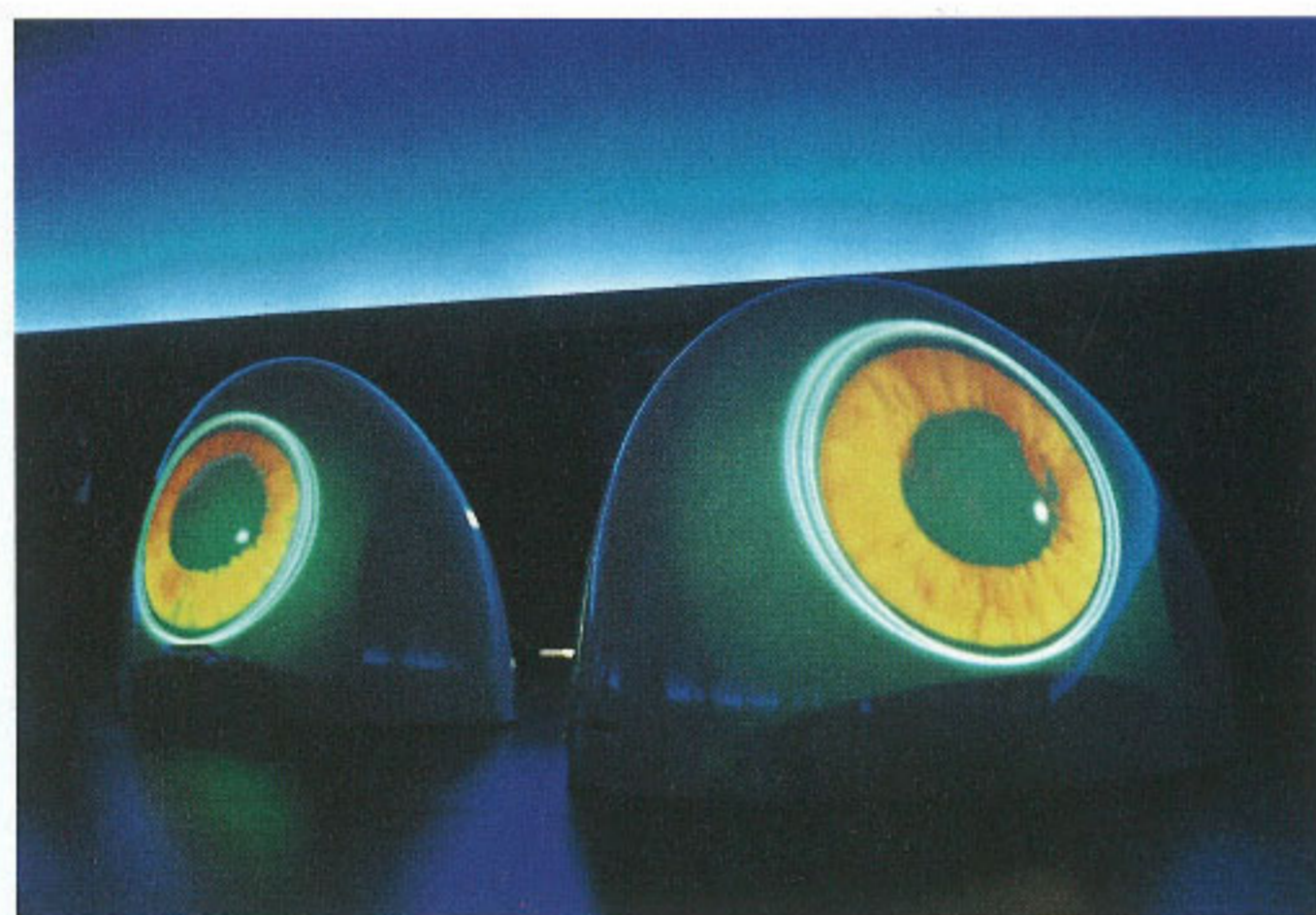
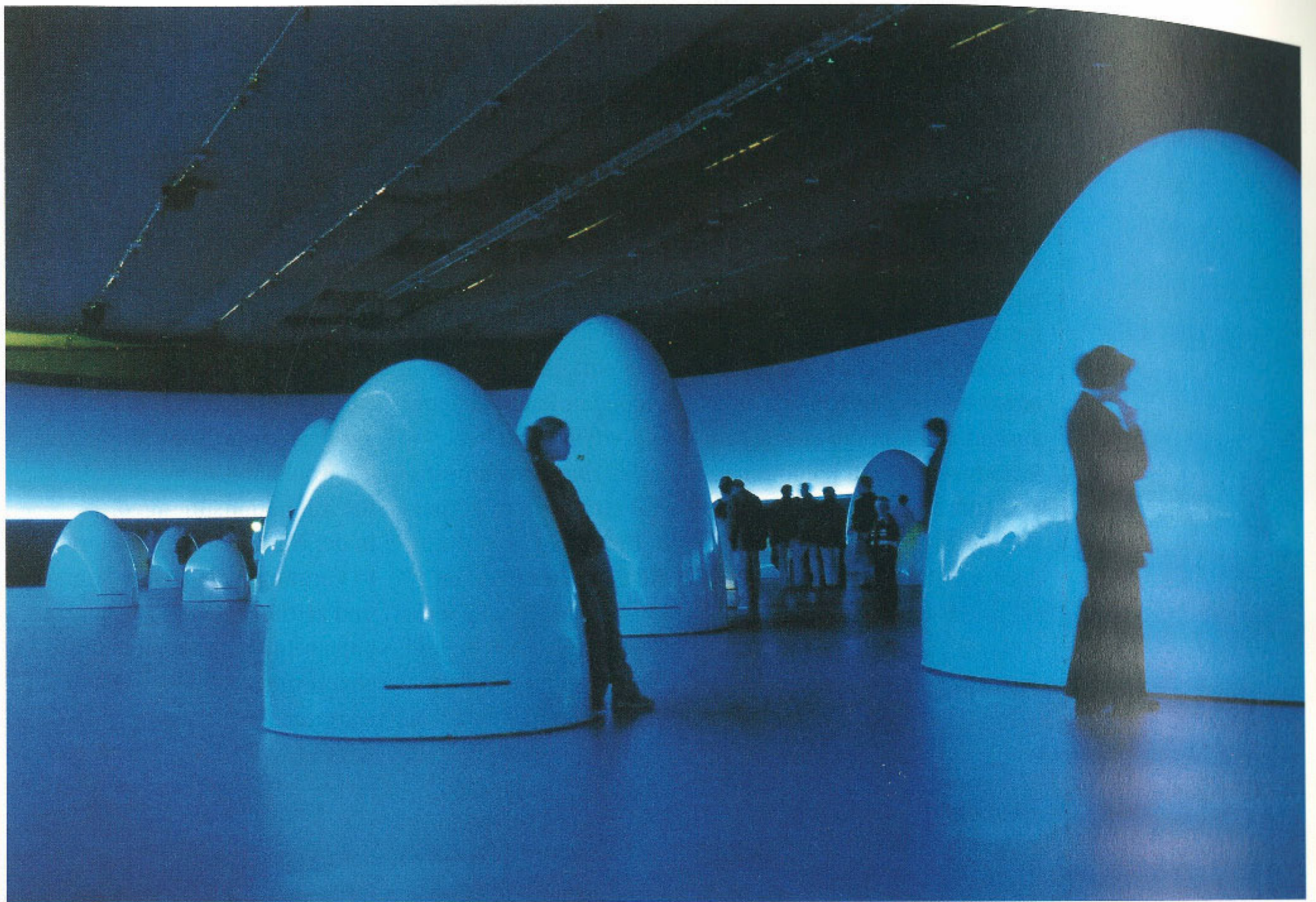
Die dritte Szenographie, die über die Expo hinaus im Gedächtnis haften bleiben wird, befindet sich in der Halle 5 und ist dem Thema „Gesundheit“ gewidmet. Konzipiert wurde sie von dem Japaner Toyo Ito. Das Herzstück der Installation besteht aus einem weißen, völlig ebenen, theaterförmigen Halbrund. Anstelle des Orchestergrabens blickt der Besucher auf das Kreissegment einer flachen, ruhigen Wasserfläche. Um diese Fläche herum gruppierte Toyo Ito ebenfalls im Halbrund eine Art von Liegewiese. Hundert eigens für dieses Ambiente entwickelte weiße Ruhesessel – eine Symbiose aus „Wink“ und Zahnarzt-



cher Körper im Raum noch in etwa die Waage halten. In derselben Halle gibt es ein weiteres, ja vielleicht das vertrauteste, weil weitgehend ohne Geisterbahneffekte auskommende Highlight der gesamten Expo. Es handelt sich um Jean Nouvels Installation zum Thema „Zukunft der Arbeit“. Nouvel hat dort ein schwarz drapiertes „Amphitheater“ errichtet, dessen Wände umlaufend mit einem mehrstöckigen Gerüst versehen sind. Letzteres verfügt über Laufstege, Treppen, Plattformen und dazwischen eingehängte Großbildleinwände. Die Besucher stehen im Zentrum des Ovals. Wenn die etwa fünfzehnminütige Show beginnt, erklettern Gruppen von Tänzern diverse Gerüst-



stuhl – findet der Besucher locker gruppiert über diese „Liegewiese“ verstreut mit Blick auf den Wassergraben und die Bühnenwand. Letztere wurde raumbreit verspiegelt, so dass sich das Halbrund virtuell zum vollen Kreis aus Liegestühlen um einen runden See im Zentrum schließt. Die Spiegelung, vor allem aber der milchig weiß glänzende Fußboden, der knapp vor den perforierten Projektionswänden der gebogenen, gleichfalls weißen Rückwand des „Zuschauerraums“ leicht ansteigt, verleiht dem Raum schon etwas Ätherisches. Gewellte, fluoreszierende Geländer und vertikale Stelen grenzen die „Liegewiese“ sanft gegen die Stehplatz-Zone vor der Rückwand ab.



Die Herde der 72 Roboter in Halle 4 gehört zum Themenbereich „Wissen, Information, Kommunikation“. Die künstlichen Wesen bestehen aus Maxi-, Midi- und Mini-Kunststoffhauben und bewegen sich vollständig autonom durch die Halle. Der

Antrieb besteht aus zwei parallel aufgehängten Gleichstrom-Elektrotriebmotoren. Das ZKM in Karlsruhe hat die intelligenten technoiden „Bionen“ exklusiv für die Expo erfunden.

Fotos: Erik-Jan Ouwerkerk, Berlin

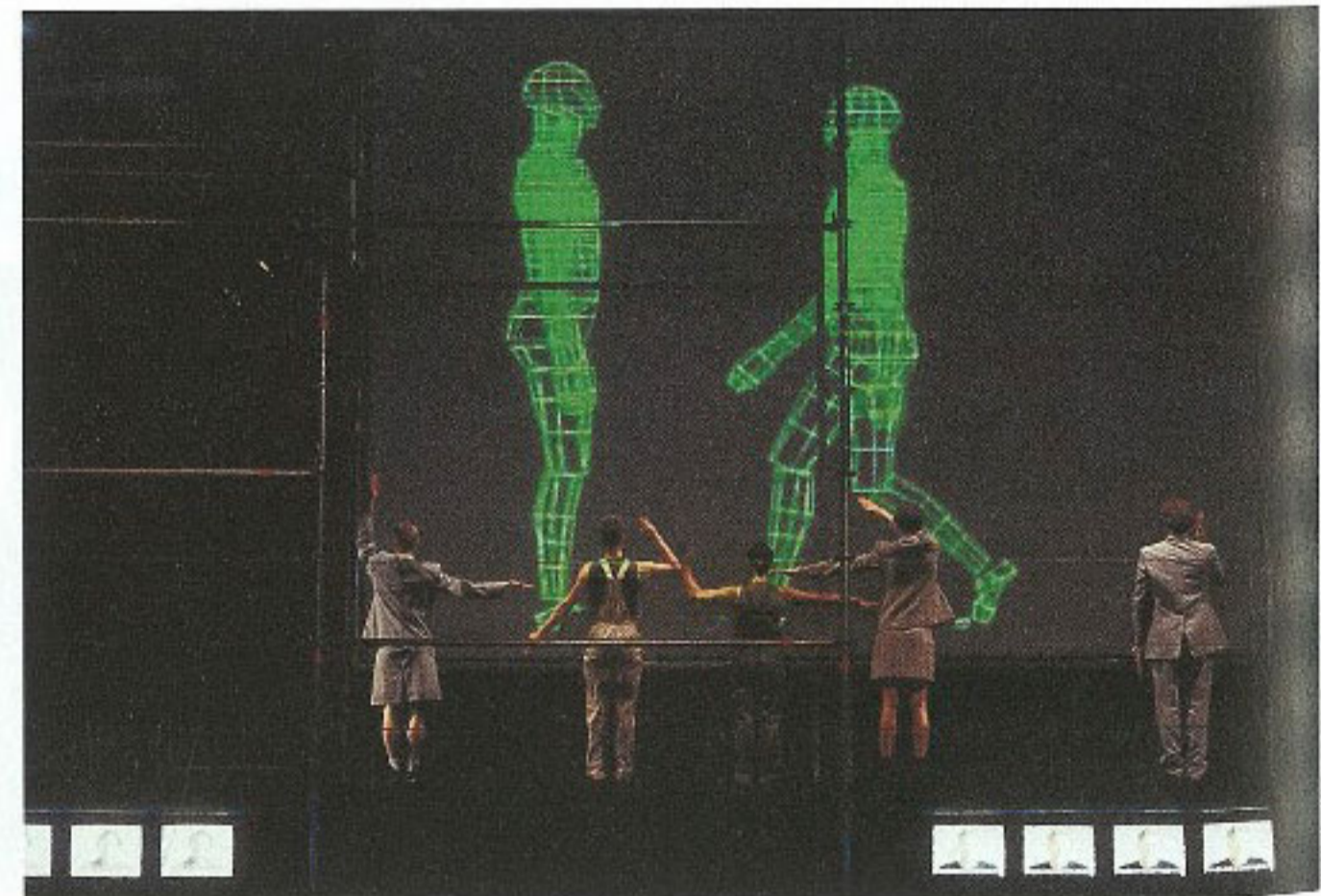
Im Ruhezustand erinnert das Ganze an eine avantgardistische Filmkulisse für Thomas Manns „Zauberberg“. Wenn dann die raffiniert choreografierte Projektionsshow zum Thema „Gesundheit“ beginnt, passiert etwas, das man eigentlich kaum in Worten beschreiben kann. Die Projektionen, eine raffinierte Klang- und Bild-Collage aus immens vergrößerten und bewegten mikroskopischen Aufnahmen von Vorgängen „in corpore“ und konventionellen Filmspots, hüllen alle raumbegrenzenden Flächen in eine Art flüssiges Gewebe ein, das sich je nach Farbe und Stimmung auszudehnen oder zusammenzuziehen scheint. Der Spiegelfeffekt tut das seinige, den entschwindenden Raum zudem auszudehnen in die unermesslichen Welten amorpher Strukturen. Hinzu kommt, dass sich das Heer der Ruhesessel sanft zu Sphärenklängen und bewegten Bildern körpereigener Prozesse zu wiegen beginnt. Der Effekt ist umwerfend: Wie hypnotisiert lassen sich die Besucher in einen schwerelosen Zustand schaukeln, der sie mit Leib und Seele eintauchen lässt in einen virtuellen Rausch aus Farben und Formen. Wenn Immaterielles innovativ zu versinnlichen eines der Hauptanliegen dieser Weltausstellung war, dann ist hier neben dem „Blue Space“ des ZKM sicher der gelungenste Ansatz zu finden. So gelungen freilich, dass die eigentliche Botschaft nahezu in den Hintergrund tritt. In Scharen strömt das Publikum – dazu bedarf es keinerlei Sehergabe – in die Halle 9, in die Cinecittà-Welt des

ten der Jahre 2100, 2070 und 2030. Die virtuelle Moderatorin und Zeitzeugin Lisa, die zunächst rapide altert, um sich anschließend sukzessive wieder zu verjüngen, berichtet analog zu den Zeitschnitten in Reportagen aus den vier Städten. Am Ende der Reise erreicht uns aus ihrem Munde die zentrale Botschaft: „Wir müssen Verantwortung übernehmen und gemeinsam handeln. Denn Zukunft ist gestaltbar und sie beginnt jeden Tag neu!“ Das ist die Botschaft, auf die wir, ähnlich wie der Bundeskanzler, eigentlich schon immer gewartet haben! Packen wir's an, sei es auch nur nach Art eines telematischen Kraftakts, und alles wird sich unter unseren Händen zum Positiven richten. Die Expo 2000 als gigantische, futuristische Spielwiese, ein weniger Kopf denn Auge und Ohr anstrengendes Exerzierfeld für Animationsübungen.

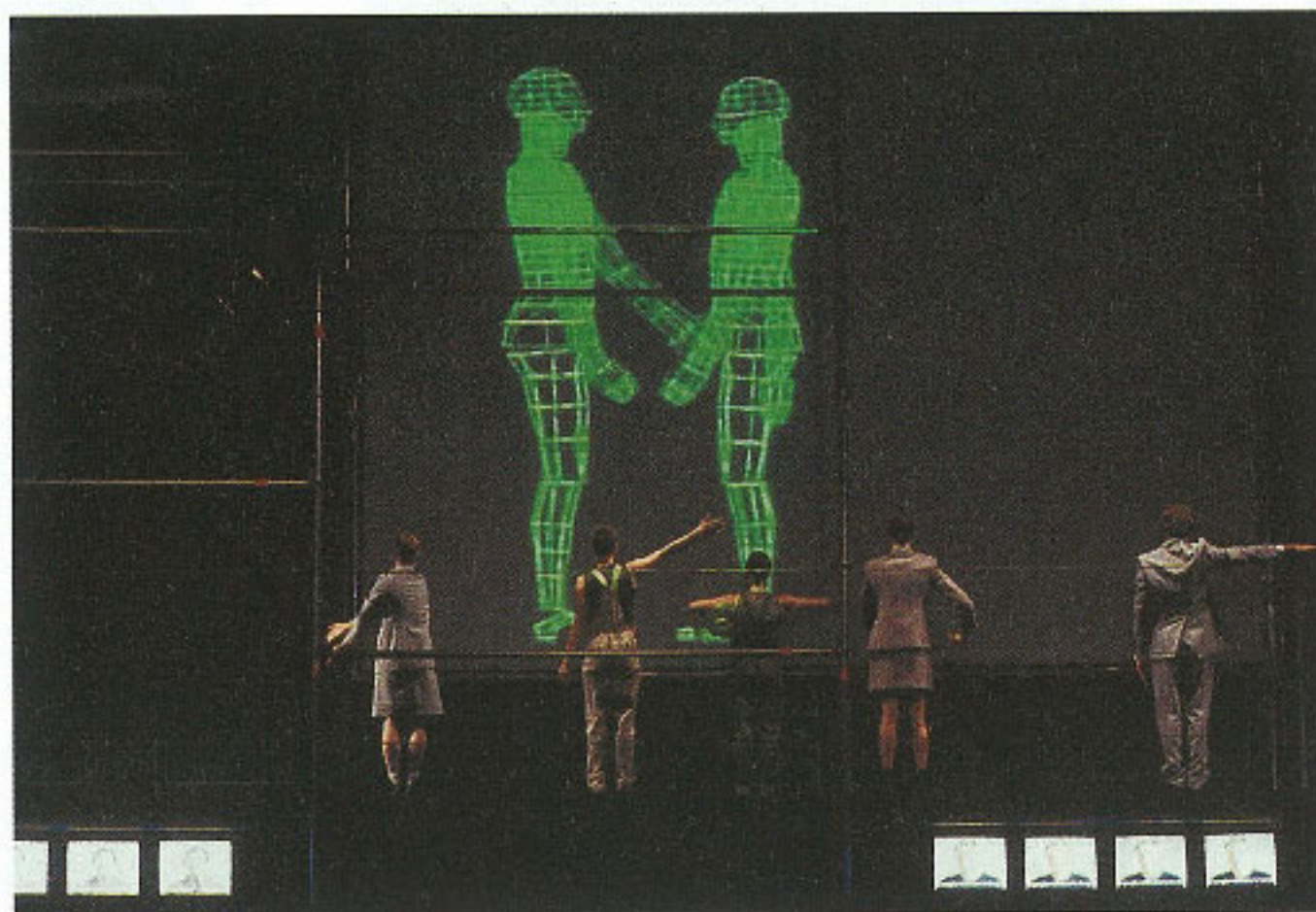
In der Nähe von Köln floriert seit vielen Jahren der bekannte Vergnügungspark mit Namen „Phantasialand“. Raum- und zeitübergreifend vermarktet dieses Etablissement, ohne seine kommerziellen Absichten zu verschleiern, auf einem riesigen Areal bedenkenlos Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, werden auch hier Mensch, Natur und Technik mit Hilfe einprägsamer Szenographien animiert – mit einem entscheidenden Unterschied: Wenn der Besucher King Kongs Niederlage gegen Metropolis gleichsam auf Augenhöhe miterlebt, dann ist ihm tatsächlich zum Heulen zu Mute; und wenn er bei einer Floßfahrt von einem



„Planet of Visions“ und des „21. Jahrhunderts“. Hat es die exorbitanten Pappmaché-Territorien mit Garten Eden samt Einhorn, Turm zu Babel und anderen, plakativ verwursten Mythen oder Utopien unserer Menschheitsgeschichte im „Planet of Visions“ wie im Zoo genüsslich Revue passieren lassen, wird es von Dunkelheit empfangen, um gleichsam per Zeitmaschine über eine dämmrige Übergangszone auf den strahlenden Gipfel des ausgehenden „21. Jahrhunderts“ befördert zu werden. Spiralförmig führt ein langer Rundweg zurück zum Jahr 2000. Wie Archäologen arbeiten sich die Besucher durch diverse Schichten retour und erleben Aacheri, São Paulo, Shanghai und Dakar in Zeitschnit-



weisen Hai mit zähnefletschendem Maul attackiert wird, dann erschrickt er so bis auf die Knochen, dass er nächtelang von Albträumen verfolgt wird. Könnte es sein, dass dieses „Land der Phantasie“ lebendiger, realitätsbezogener ist als die gesamte Expo 2000? Diese strotzt nur so vor affirmativem medialem Muskelspiel. Das macht ihre Stärke, noch mehr aber ihre große Schwäche aus. Weltausstellungen werden nach Hannover nie wieder so aussehen können wie vor dieser Veranstaltung. Vielleicht werden sie sich, und das wäre sicher nicht das Schlechteste, gar mangels Hardware irgendwann ein für allemal verflüchtigen in der Software virtueller Szenographien.



Eigens für die Expo entworfene
Ruhesessel im großen, von Toyo Ito
gestalteten Saal in Halle 5 zum
Thema „Zukunft Gesundheit“.
In Halle 4, „Zukunft der Arbeit“, ist
auf Gerüsten in einem elliptischen
Raum ein Programm mit 42 Tänzern

von Frédéric Flamand zu sehen.
Die gesamte Raumgestaltung zu den
Themen „Zukunft der Arbeit“ und
„Mobilität“ stammt von Jean Nouvel.

Fotos: Monika Nikolic, Kassel;
großes Foto: Erik-Jan Ouwerkerk, Berlin