Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen

Herausgeber: Bund Schweizer Architekten

Band: 95 (2008)

Heft: 5: Festarchitekturen = Architecture de fêtes = Architecture for celebrations

Artikel: Are you experienced? : die Bühnenentwürfe von Mark Fisher

Autor: Holding, Eric

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-130801

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.12.2025

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

Are you experienced?

Die Bühnenentwürfe von Mark Fisher

Eric Holding Die Konstruktionen von Mark Fisher sprengen den gewohnten Massstab eines Bühnenbilds. Die Dramaturgie dieser gigantischen, sich ständig verändernden Kulissen ist darauf ausgerichtet, dass auch Grossveranstaltungen und zuweilen ganze Stadträume individuell und hautnah erlebt werden können.

Anmerkung zum Titel: Den Song «Are you experienced?» hat Jimi Hendrix geschrieben und mit seiner Band «The Jimi Hendrix Experience» 1966 in London aufgenommen. 1967 erschien er auf dem gleichnamigen Album.

[1] Pine, J. and Gilmore, J. The Experience Economy, Harvard Business School Press, Boston 1999.

Dass Architektur als Objekt wahrgenommen und dass um einzelne Entwerfer ein Kult betrieben wird, ist eine verbreitete Zeiterscheinung. Unzählige Beiträge in Büchern und Zeitschriften bezeugen es: Auf den Bildern von Häusern und Innenräumen gibt es keinerlei Spuren menschlicher Bewohner. Trotzdem hat im letzten Jahrzehnt eine Veränderung in der Konsumkultur weg vom Artefakt und hin zum «Erlebnis» stattgefunden: von der Besitznahme zur Anteilnahme, vom Haben zum Sein.

Der Markt hinkt selten hinter gesellschaftlichen Veränderungen her. Im Nu haben sich die Einkaufszentren angepasst und bieten nun Erlebnisse an, welche den Aufenthalt verlängern und die Ausgaben der Konsumenten erhöhen. Gleichzeitig haben Exklusivtourismus («Will noch jemand zum Mond fliegen?»), Heilbadkuren und New Age-Rituale den Markt mit einer Flut von «Erlebnisprodukten» überschwemmt. Geist, Körper und Seele sind ganzheitlich von der Wirtschaft erfasst – so bewegen wir uns ins Zeitalter der «Erlebnisökonomie», wie Pine und Gilmore[1] sie beschrieben haben.

Mark Fisher versteht als prominenter Entwerfer von grossmasstäblichen Rockshows bestens, welches die kritischen Fragestellungen sind, wenn bedeutungsvolle Erlebnisse kreiert werden sollen. Sein halbes Leben hat er damit verbracht, Bühnen für Veranstaltungen so herzurichten, dass die Shows gewaltig unter die Haut gehen. Für Fisher ist ein Rockkonzert ein einzigartiges kulturelles Phänomen, das sogar eine quasi-religiöse Erfahrung zu vermitteln vermag. In einer zunehmend säkular ausgerichteten Welt, die auf Diversifikation, Nischenmarketing und Individualitätskult aufgebaut ist, sind die Art von Hingabe, Erfahrungsaustausch in der Menge und sozialem Zusammenhalt während eines Rockkonzerts ungewöhnlich geworden. Fisher vergleicht die Impulse des Publikums mit solchen, die von der schamanistischen Energie der Sängerinnen und Sänger innerhalb einer Stammesgemeinschaft ausgelöst werden. Zwischen Publikum und Musikern zu vermitteln ist eine dafür grundlegende, besondere Begabung.

Es ist unvermeidlich, dass im Kern dieser Veranstaltungen eine Spannung existiert, da ihre Authentizität ständig durch die Wirtschaft vereinnahmt zu werden droht. Auf diese Situation reagiert Fisher mit seinem Geschick, Welten mit karnevalesken Zügen zu kreieren, in denen soziale Gesetze gelockert sind und ein kollektives Erlebnis möglich wird. Deshalb wird das Rockkonzert zur schieren Antithese des Fernsehens, das die Freizeit in die Privatsphäre verlegt hat – obschon die Bühnenschau genauso Teil der Gesellschaft des Spektakels ist.

Die Grundregeln, denen diese Bühnenbilder folgen, unterscheiden sich beträchtlich von denen traditioneller Bauten. Aus Fishers Projekten können eine Reihe von äusserst spezifischen Entwurfsüberlegungen herausgelesen werden, mittels derer das Erlebnis des Publikums geformt werden soll.

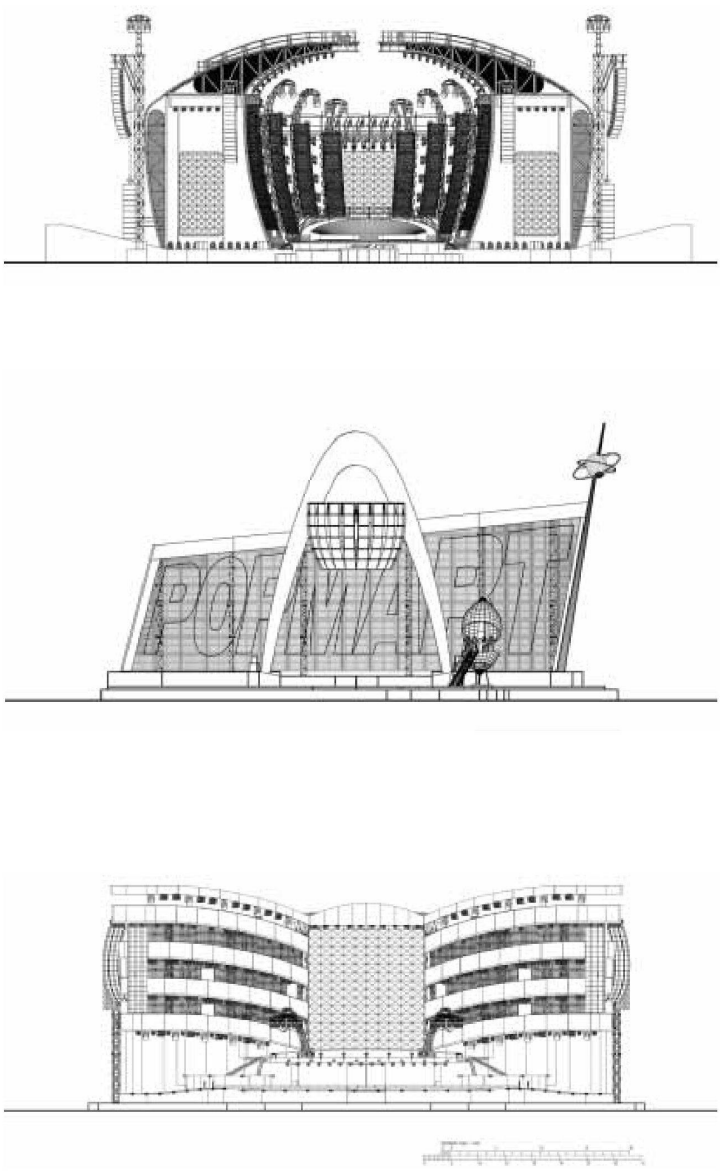
Zeitlichkeit

Während Architektur traditionell als statisches Objekt wahrgenommen wird, das sich nur relativ zum Körper in Bewegung entwickelt, treten Fishers Bühnenbilder als Akteure auf und entfalten während des zeitlichen Ablaufs eine komplexe räumliche Choreografie – es gibt keine eigentliche Form, sondern eine Sequenz von stark einprägsamen Entwicklungsstadien.

Dynamik der Vorstellung

Religiöse Veranstaltungen und säkulare Festlichkeiten bedienen sich seit langem psycho-physiologischer Effekte zur Intensivierung des Erlebnisses. Ehrfurcht gebietende Kirchenräume, buntes Fensterglas und der

Bühne für Robbie Williams: Close Encounters, Dublin, 9. Juni 2006. – Bilder: Ray Winkler, © Stufish 2007



Bühnen für Robbie Williams (oben), U2 (Mitte), Rolling Stones (unten)

Gebrauch von Räucherwerk wurden erfunden, um Transzendenz heraufzubeschwören und um die spirituelle Erfahrung vom Alltag abzugrenzen. Heute umfasst Fishers Palette feste und bewegliche Bühnenteile, aufblasbare Elemente (die er zu seinem Markenzeichen gemacht hat), Videobilder, komplexe Beleuchtungseffekte, Projektionen und Feuerwerk, dessen Reihenfolge sorgfältig der Vorstellung angepasst wird, um eine möglichst spannende Reise durch die Show anzubieten. Innerhalb dieser Dynamik der Veranstaltung kann sich die Gefühlslandschaft ständig verändern: vom Spektakel, welches das Publikum überrollt und unter die Haut geht, hin zu Momenten der Selbstbetrachtung oder sogar zum Pathos.

Grösse

Im Gegensatz zum Theater, wo Zuschauer und Darsteller Augenkontakt aufnehmen können, müssen Entwürfe für Veranstaltungen in Stadien auf den dramatischen Massstabswechsel eingehen und zwischen Bühne und Publikum vermitteln. Fisher reagiert in zweierlei Weise auf diese Umstände: Er benutzt die riesige symbolische Architektur der Kulisse, um einen Kontext für die Bühnenplattform zu schaffen. Darin integriert er Videoinstallationen, die das Geschehen auf der Bühne vergrössern.

Seit den späten 90er Jahren hat Fisher mit dem Konzept einer zweiten Bühne Pionierarbeit geleistet: Im Publikum wird ein kleinerer und weniger auffälliger Ort geschaffen, der nur für einen bestimmten Moment während des Spektakels bespielt wird. Auf dieser kleinen Bühne können Bands wie zum Beispiel die Rolling Stones zu ihren Ursprüngen zurückkehren, das ganze Spektakel hinter sich lassen und Authentizität beweisen. Solche Techniken werden oft angewendet, um eine Umgebung für ältere Songs zu schaffen. In diesen Momenten von Intimität inmitten der Menge wird es möglich, die Schlichtheit früherer Rockkonzerte wieder aufleben zu lassen.

Repräsentativer Raum

Die blosse Grösse von Fishers Arbeiten reiht sie jenseits von traditionellen Bühnenbildern in eine Kategorie ein, die man «inszenierte Architektur» nennen könnte. Die riesigen repräsentativen Szenerien kombinieren räumliche Zerrbilder, erzählerische Objekte und digitale Bilderwelten in einer Weise, die sie in einer schwer fassbaren Zone zwischen dem Tektonischen und dem Szenografischen situieren. Darin widerspiegeln sie die neuesten und fortschrittlichsten Entwicklungen einer Tradition, die bis zu Scamozzis Architekturkulissen für das Teatro Olimpico und Berninis Scala Regia zurückreicht.

Televisualität

Unvermeidlich werden Bühnenbilder von Grossveranstaltungen durch ihre Televisualität bestimmt: Sie wer-

den verfilmt und für ein nicht anwesendes Publikum ausgestrahlt. Bei einer olympischen Eröffnungszeremonie (wie sie Fisher gegenwärtig erarbeitet) werden über vier Milliarden Fernsehzuschauer erwartet. Dies verlangt von den Entwürfen, dass sie mit den Kamerapositionen abgestimmt werden, um die Veranstaltung – stellvertretend für das Erlebnis – durch eine Sequenz vorher bestimmter Aufnahmen einzufangen und zu übertragen: Der Blick des Regisseurs führt durch die Vorstellung.

Mit dem Fortschritt der LED-Technologie werden Veranstaltungsarchitekturen zunehmend von Videowänden und -flächen oder von «Bild-Objekten»[2] geformt. «Bild-Objekte» sind dreidimensionale Videofiguren, die aus dem üblichen Leinwandformat ausbrechen und das Gesehene dem Zuschauer ungewohnt und neu erscheinen lassen. In einem solchen Szenario schwankt das Erlebnis des Publikums zwischen der unmittelbar erlebten Live-Veranstaltung und ihrer mediatisierten Übertragung. Die Wahrnehmung oszilliert zwischen Realität und virtueller Welt.

Kommunikation

Über die hautnahe Erfahrung hinaus müssen Fishers Entwürfe dem Publikum auch Ideen vermitteln. In diesem Sinn können sie als «Brandscapes» – als kontrollierte räumliche Welten, innerhalb derer die Konsumenten auf mediale Konstruktionen treffen – gelesen werden. Das Bezeichnete ist abhängig vom Kontext, der bei einer Rockband komplett anders ist als bei einer Firma oder einer internationalen Organisation. Im Fall der Olympiade oder einer Expo kann es so bedeutsam wie die nationale Identität an sich sein, wenn das Gastgeberland die Möglichkeit erhält, einem globalen Publikum ein reales oder angestrebtes Bild der Nation zu vermitteln.

Im Gespräch erwähnt Mark Fisher die Schwierigkeiten, die ihm begegnen, wenn er nach einer Visualisierung von banalen oder bildlich nicht darstellbaren Inhalten gefragt wird. Ein Problem seiner Arbeit ist die Diversität des Publikums und die begrenzte Zeit, die eine Veranstaltung für die Vermittlung von Ideen bietet. Deshalb ist die Zeichenhaftigkeit immer dicht und schlagkräftig, mit einem ausgeprägt thematischen Zugang zum Bühnenbild – um eine Umgebung zu schaffen, in der die aus dem Angebot digitaler Technologien entsandten visuellen Soundbites wie Gewehrsalven abgefeuert werden können.

Architekturkritiker haben die Gewohnheit, Fishers Arbeit jenseits zeitgenössischer Denk- und Lesart entweder als weltliche Verkörperung von Archigrams utopischen Träumereien (in den 60er Jahren hat Mark Fisher an der Architectural Association bei Peter Cook studiert) oder aber als gemeine Realität einer überkommerzialisierten Popkultur zu vereinnahmen. Beide Interpretationen vernachlässigen den Einfluss, den eine solche Ereignisarchitektur auf den zeitgenössischen Städtebau nimmt: In einer Zeit des globalen Wettbe-

[2] Den Begriff «image object» hat der Konzert- und Showdesigner Willie Williams geprägt.

U2: Popmart, 25. April 1997, Sam Boyd Stadium, Las Vegas. Auf einem 45 m breiten und 18 m hohen LED-Videobildschirm ist die menschliche Evolution dargestellt – Popmart war eine Satire auf die Konsumkultur. Bilder: Mark Fisher, © Stufish 2007

werbs (gleichermassen um Unternehmensinvestitionen wie um die Touristendollars) sind die meisten Städte unter Druck geraten, an der Erlebnisökonomie teilzunehmen.

So wie Fisher mit seinem Geschick die Banalität ewig gleicher Stadien in fesselnde Erfahrungen verwandelt, so erkennen immer mehr Städte, dass dieselben Effekte genutzt werden können, um gewöhnliche städtische Umgebungen zu beleben und auch nachts ihre Wirtschaft anzukurbeln. Diese «Festivalisierung» der Stadt ist begleitet vom Auftauchen medialer Architekturen, die als hybride Gebäudeformen Videotechnologien permanent in ihre Gebäudehaut integrieren. Solche neuen Formen stehen technologisch weitgehend zur Verfügung, noch bevor sie theoretisch verstanden werden. In diesem Zusammenhang scheint es eine gute Zeit zu sein, Fishers Errungenschaften neu zu beurteilen und zu bedenken, welche Rolle sie in der Zukunft unserer Städte spielen könnten.

«Ladies and Gentlemen, the experience has left the arena.»[3] ■

3 «Meine Damen und Herren, das Erlebnis hat den Schauplatz verlassen.» – Mit «Elvis has left the building» wurden die Zuschauer einst aufgefordert, nicht auf weitere Zugaben zu warten. Der Satz ist zur Redensart geworden.

Eric Holding ist Autor und Architekt, wie auch Partner von Evolver, einer Beratung für Designstrategie in London. Er ist Mitherausgeber von «Consuming Architecture» (1998), Autor von «Mark Fisher: Staged Architecture» (2000) und hat wiederholt über Auswirkungen des Konsums auf zeitgenössische Städte publiziert und vorgetragen.

Weitere der unzähligen Entwürfe für Musikshows, Fernseh-, Theater, Expo- und Olympiaarchitektur von Mark Fisher sind auf der Site www.stufish.com zu sehen.

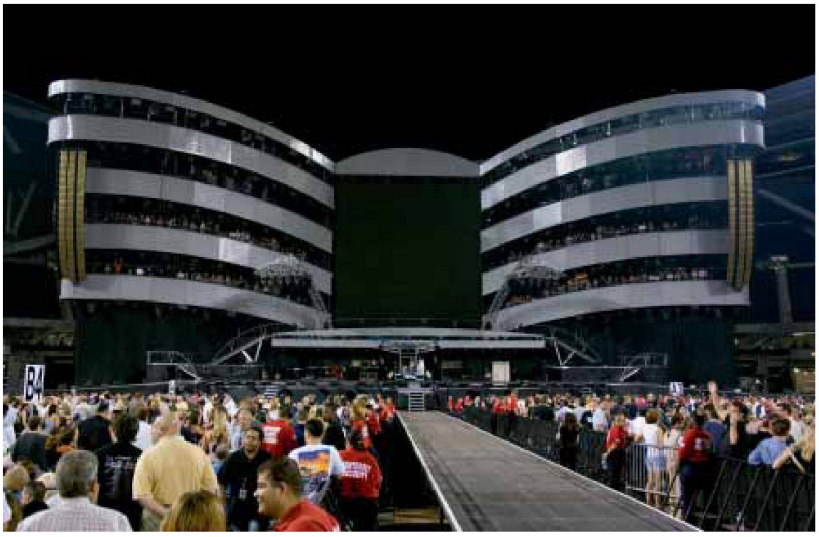
Übersetzung: Sabine von Fischer, original text: see www.wbw.ch

résumé **Are you experienced?** Les créations évènementielles de Mark Fisher Récemment un déplacement s'est produit dans la culture de consommation, de l'artefact vers l'«expérience», affectant non seulement le design des produits mais aussi les genres d'espaces dans lesquels ils se retrouvent. Mark Fisher, designer de scène rock extraordinaire, comprend mieux que quiconque comment créer des «expériences» significatives, ayant été un pionnier des techniques qui renforcent l'authenticité de la performance en y invoquant le carnavalesque.

La première des stratégies de Fisher renvoie à la temporalité, façonnant des environnements qui évoluent avec le temps en une chorégraphie spatiale complexe. Ces itérations mémorables sont soigneusement liées aux représentations pour créer un «voyage» théâtral à travers l'événement, une dynamique de spectacle créant un paysage émotionnel toujours changeant. Les événements conçus sur mesure pour chaque stade jouent aussi avec des décalages d'échelle spectaculaires entre scène et public. Fisher les réconcilie en utilisant une vaste architecture symbolique afin de créer un contexte pour l'espace de représentation, puis y insère des techniques vidéo qui amplifient l'activité sur scène. Il a aussi été pionnier dans l'utilisation du concept de double-scène, disposant de petits environnements, moins voyants, au cœur de la foule pour créer des moments d'«intimité de masse».

Le travail de Fisher est une «architecture mise en scène», met en avant des environnements de représentation combinés avec des distorsions spatiales, des objets narratifs et des images digitales en les plaçant dans une zone spatialement ambiguë entre la tectonique et le scénographique. Ils sont aussi conditionnés par l'esthétique télévisuelle, coordonnés par des caméras pour permettre la retransmission, et utilisant une imagerie vidéo qui fait osciller la perception du public entre performance live et retransmission: le réel et le virtuel.

Ils agissent aussi comme des profils de marques, véhiculant un message approprié – bien qu'une durée limitée et un public diversifié impliquent que la communication soit compacte et puissante, avec des décors à la thématique forte, supportant d'intenses salves d'imageries vidéo. Alors que la compétitivité globale s'accroît, les villes sont poussées à rejoindre l'«économie de l'expérience», et ont lancé des stratégies de production évènementielles pour créer des environnements de vie nocturne captivants: une «festivalisation» de la cité. ■



Rolling Stones: A Bigger Bang, 10. September 2005, Soldier Field, Chicago. Die Bühne unmittelbar vor der Show (links) und während dem Finale mit pyrotechnischem Spektakel. – Bilder: Mark Fisher, © Stufish 2007

summary **Are you experienced?** The event designs of Mark Fisher Recently, a shift has occurred in consumer culture away from the artifact and towards the 'experience', affecting not only the design of products but also the kinds of spaces in which they are encountered. Mark Fisher, rock set designer extraordinaire, understands better than most how to create meaningful 'experiences', having pioneered techniques that reinforce the authenticity of performance by invoking the carnivalesque.

The first of Fisher's strategies addresses temporality – fashioning environments that evolve over time as a complex spatial choreography. These memorable iterations are carefully related to performance to create a dramatic 'journey' through an event, a show dynamic producing an ever-changing emotional landscape. Stadium-based events also contend with dramatic shifts in scale between stage and audience. Fisher mediates between these using vast symbolic architecture to create a context for the performance area, then locates within this video technologies that magnify activities on stage. He has also pioneered the use of the dual stage concept, placing small, less ostentatious environments within the crowd to create moments of 'massive intimacy'.

Fisher's work is 'staged architecture', representational environments combining spatial distortions, narrative objects and digital imaging in a way that situates them in a spatially ambiguous zone between the tectonic and the scenographic. They are also conditioned by televisuality, co-ordinated with cameras to allow broadcasting, and using video imaging that makes audience perception oscillate between live performance and mediated broadcast: The real and the virtual.

They also act as brandscapes, communicating relevant meaning – although limited time and a diverse audience means signification must be compact and powerful, with strong thematic set designs countering more rapid-fire video imagery. As global competitiveness increases, cities are under pressure to join the 'experience economy', and have begun co-opting event design strategies to create compelling night-time environments: A 'festivalisation' of the city. ■