

Gliederung

Glossar	7
Prolog	11
Einleitung	19
Thema	20
Fragestellung & These	21
Forschungsstand & Korpus	21
Methode & Gliederung	22
Ziel & Motivation	25
1 Szenografie Rückblick & Ausblick	29
1.1 Ursprünge der Szenografie im Theater	29
1.2 Weltausstellungen, Themenparks, Erlebniswelten	32
1.3 Trends: Szenografie und Design	33
2 Analoge Szenografie & Sammlung	35
2.1 Geschichte des mudac & Stellenwert der «extraordinären» Sammlung	35
2.2 Die Sammlung im Lockdown – von Zimmer zu Zimmer	38
2.3 Das Konzept der Ausstellung «Extraordinaire!»	42

3	Mediale szenografische Strategien:	
	Projekt Mapping – Crossmedia – Interaktion	61
3.1	Mediale szenografische Strategien	62
3.1.1	Project Mapping	62
3.1.2	Interaktion	63
3.1.3	Crossmedia	64
3.2	Drei Pilotprojekte auf PLATEFORME 10	64
3.2.1	Projekt 1: Lumina, Chrom, Daten	64
3.2.2	Projekt 2: Interaktive Repliken	67
3.2.3	Projekt 3: «Arche Vandoise»	70
4	Ausblick & Reflexion	73
4.1	Virtuelle Sammlungen zwischen Experiment & Standardisierung	73
4.1.1	Digitaler Content & Digitales Exponat	73
4.1.2	Virtueller Raum & Denkraum	74
4.1.3	Teilhabe & Kommunikation	76
4.2	Schlussfolgerungen	76
	Annex	79
	<i>Literaturverzeichnis</i>	<i>81</i>
	<i>Abbildungsverzeichnis</i>	<i>85</i>
	<i>GesprächspartnerInnen</i>	<i>87</i>
	<i>Danksagung</i>	<i>88</i>