



Konstruktion eines neuen
Schweizbildes: *Arteplage*
im Aufbau

Noch ein Jahr bis zur Expo 02

In einem Jahr öffnet die Expo 02 ihre Tore, und schon heute lade ich Sie zu diesem Anlass ein. Die Expo 02 ist ein Fest für alle und wird neue persönliche Erfahrungen ermöglichen. Als Generaldirektorin der Expo 02 wage ich eine erste Beschreibung der Veranstaltung.

Die Öffentlichkeit kennt das Projekt Expo 02 in seinen Grundzügen: Vier feste Arteplages sowie eine mobile, 37 Ausstellungen und zahlreiche Spektakel. Die Expo 02 gibt sich abwechslungsreich und bunt. Doch häufig fragt man uns: Was ist der eigentliche Sinn dieses Anlasses? Geht es schlicht darum, einen in der Schweiz beispiellosen Grossanlass durchzuführen? Haben Sie den Ehrgeiz, nach den Sternen zu greifen? Ist es Ihr Ziel, den viel zu vernünftigen Schweizerinnen und Schweizern zu zeigen, wie sie sich von «art et plage» – von Kunst und Strand – zum Träumen, zur kreativen Musse verleiten lassen können? Oder möchten Sie ganz einfach unterhalten und amüsieren und den ernstesten Schweizerinnen und Schweizern eine interessante Sommerpause gönnen?

Es wäre schon einmal gar nicht so schlecht, in der Schweiz einen Grossanlass im Zeichen von Spiel, Traum und Gefühl durchzuführen und eine imposante Zusammenkunft zu ermöglichen, die sowohl etwas von einem Festspiel wie einem Volksfest hätte. Doch das reicht nicht. Und es wäre die grosse Energie und das viele Geld nicht wert, ginge es bei unserem Projekt nur darum, einen riesigen Vergnügungspark zu verwirklichen.

Für mich besteht der tiefere Sinn der Expo 02 darin, allen einzeln und allen gemeinsam zu ermöglichen, die Welt in ihrer Zersplitterung und Fragmentierung zu erfahren und zu verstehen.

Das Zeitverständnis bildet das Herzstück des Projekts. In Murten lautet das Thema «Augenblick und Ewigkeit». Auf Anregung des Architekten Jean Nouvel macht diese Arteplage verschiedene Wahrnehmungen von Zeit in der Stadt sinnlich erfahrbar: die Zeit, die vergeht, die stillsteht, die uns entgleitet.

Die Generaldirektorin verspricht in ihrem exklusiven Beitrag für die Weltwoche, dass wir die Schweiz nach dem Besuch der Landesausstellung anders sehen werden. Bis dahin muss sie Bratwurst und Kunst, Kommerz und Kantönlicheist unter ein Dach bringen. Wie das geht? Wir zeigen es an fünf Projekten. • Von Nelly Wenger

Die gepflegte Altstadt von Murten selbst zeigt eine idyllische Seite der Schweiz, ein Postkartenbild. Sie ist ein Musterbeispiel eines Schweizer Städtchens, ein Ort des idealen Lebens, ein Schatzkästchen. Murten ist Nostalgie. Der Zahn der Zeit hinterlässt keine Spuren; die Stadt bleibt intakt, gefeit gegen Abnutzung, Tod und Verfall. Die Zeiger der Uhr über dem Stadttor haben keinen Einfluss auf die Stadt, die von einer in unwandelbarer Vergangenheit versteinerten Zeit berichtet. Diese Zeit ist Garant für die helvetischen Werte und Bilder.

Der Architekt und sein Team haben im Gebiet von Murten Eingriffe geplant, die sich in die Umgebung einfügen: Holzhütten, Zelte, Container, einfache Unterstände aus Wellblech, aber auch Strukturen wie aufgeschüttete Kieskegel oder Anhäufungen roher Baumstämme. Jean Nouvels Projekt durchbricht das perfekte Zeitsystem und trägt störende Elemente ins Herz der Stadt; Elemente, die vom System abweichen, die lästig wirken und die Harmonie verletzen. Im Gegensatz zu den historischen Bauten sind sie zerbrechlich und vergänglich, denn Jean Nouvels Bauten überdauern nur einen Sommer.

Damit überlagern sich in der Arteplage Murten mehrere Wahrnehmungen der Zeit: Geschwindigkeit und

Gemächlichkeit, Gegenwart und Vergangenheit, Ablauf und Dauer, Dichte und Dehnung, zyklische und lineare Zeit. Diese Zeitfragmente machen unser Leben spürbar.

Auch wenn das Konzept der Arteplages das Modell Schweiz als ein Land ohne Zentrum, als Land mit einer Vielzahl von regionalen Zentren reproduziert, soll durch die Präsentation an Mehrfachstandorten keine Swissminiatur entstehen. Im Gegenteil: Zersprengung, Peripherie und Dezentralisierung sind angesagt. Die Expo 02 widersetzt sich der Ordnung, der Einheit, der Kohärenz. Jede Arteplage ist eine Attraktion für sich, ein Ort der Anziehung, ein Treffpunkt, eine Stätte für Veranstaltungen, für ein Nachtspektakel oder einen Kantonstag.

Die schwimmende Arteplage des Kantons Jura akzentuiert diese fehlende Zentralisierung noch: Sie kommt und geht, taucht unerwartet auf, verschwindet auf den Flächen der drei Seen und schlängelt sich durch die Kanäle. Sie versinnbildlicht die Welt in Bewegung und sucht dennoch stets Anschluss. Die Expo 02 hat zwar ein stabiles Schiff gebaut, das aber dem Strom der Zufälle ausgeliefert ist. Eine

Reise auf der Arteplage Jura ist eine Reise nach aussen, weg vom Zentrum. Sie wird eine andere Sicht auf die Schweiz bieten.

Dass die Expo 02 sich im Gegensatz zu den früheren Landesausstellungen nicht in einer einzigen Stadt abspielt, widerspricht der unumstösslichen Regel für solche Anlässe, die einen einheitlichen Standort verlangt.

Die Architektur der Expo 02 dient auch nicht der Verschönerung des maulerischen Drei-Seen-Landes. Vielmehr soll sie die Landschaft und die kurzlebigen Bauten in ein Spannungsfeld setzen. Die Architektur der Arteplages hebt die Landschaft hervor, ohne sie zusätzlich zu schmücken, und behauptet sich in ihrer kurzlebigen Künstlichkeit. Das Gebot der Vergänglichkeit hat eine Architektur der Widersprüche entstehen lassen, und dies ist eine Chance. Die Arteplages präsentieren sich als konstruierte Ereignisse, die ungewohnte Blicke auf die Schweiz ermöglichen.

Die Arteplage Neuenburg weitet die Stadt aufs Wasser aus. Mit ihren wie Schiefersteine geformten Dächern und den künstlichen Schilfhalmen wirft sie die grundlegende Frage nach der Städteentwicklung auf. Der Bau auf Pfählen weckt zudem ferne Erinnerungen an die Pfahlbauten im Drei-Seen-Land. Permanent greift der

Mensch in seine Umgebung ein, aus Gestaltungswillen oder weil er dazu gezwungen ist. Vom Wasser her sehen Besucherinnen und Besucher die Stadt und die Entwicklung der Zivilisation aus einem anderen, aus einem exzentrischen Blickwinkel.

Ich bin überzeugt, dass wir nach dem Besuch der Arteplages die ganze helvetische Landschaft anders wahrnehmen werden; möglicherweise werden wir auch die Beziehung zwischen den naturbelassenen und den bebauten Zonen in einem neuen Licht sehen.

Die früheren Landesausstellungen strebten ein doppeltes Ziel an: die Zurschaustellung neuer Techniken und die Veranschaulichung schweizerischer Mythen, die ein Gefühl des Stolzes gegenüber einer produktiven Schweiz schufen sowie ein identitätsstiftendes, patriotisch gefärbtes Ritual ermöglichten.

Die Expo 02 präsentiert sich nicht als eine Messe für Avantgarde-Technologien, auch wenn eine breite Palette neuer Errungenschaften zu entdecken ist. Sie will auch nicht die Mythen der patriotischen Schweiz erneuern. In ihrer zerstreuten Kartografie, in ihrer Unvollendetheit und Ungewissheit gleicht die Expo 02 einem sichtbar gemachten Internet. Auf den Arteplages wird man im wahrsten Sinne des Wortes auf den Wellen surfen können, unterwegs auf der Suche nach einem tieferen Sinn. Wir setzen eine Reihe möglicher Reisen im Web in die Wirklichkeit um. Doch im Unterschied zum Internet, das Distanz schafft, das abstrahiert und privatisiert, möchten wir das Virtuelle verwenden, um das Wirkliche, die reale Schweiz, die reale Welt erneut in Besitz zu nehmen.

Aus dieser Perspektive verspricht die Expo 02 neue Mythen – Mythen einer Gegenwart, die möglicherweise die alten Mythen neu beleben. Dadurch leistet sie patriotische Arbeit.

Übersetzung: Claudine Kallenberger, Zürich

Die ungekürzte Version dieses Textes ist ab Erscheinungstag dieser Ausgabe auf der offiziellen Site der Expo 02 zu lesen: www.expo.02.ch

Verbannung in die Stille

Sponsoring: Wer zahlt, will mitreden. In der Expo wird die Rebellion gegen das Schweigen inszeniert. Der Sponsor ist begeistert



Kommunizieren, so fundamental wie atmen: Biel

Will da jemand zum Vergnügen an die Expo 02? Zur Erquickung der alltagsgeplagten Seele? Auf der Arteplage Biel entsteht ein Ort, der zunächst einmal Beklemmung und Bedrohung verspricht. Im Pavillon «Bricht das Schweigen», das von Swisscom gesponsert wird, regiert die Macht der Stille – jegliche Kommunikation ist verboten. Wer Einlass ins repressive Imperium begehrt, bekommt erste Hinweise auf die Welt, die bevorsteht: Der Reporter, der am Fernsehen einen Fussballmatch kommentiert, verstummt; eine andere Übertragung zeigt eine Menschenmasse, die emotionslos ein Konzert verfolgt.

«Ein Kommunikationsunternehmen, das einen Wettbewerb mit dem Thema Nichtkommunikation ausschreibt; als ich das Briefing der Swisscom las, bin ich fast in den Bielersee gesprungen», sagt Martin Newman von der Londoner Event-Agentur Live, die das Expo-Erlebnis konzipiert. «Schliesslich kann es eine Welt ohne Kommunikation nur geben, wenn alle tot sind.» Die Londoner beschlossen, die Vorgabe umzukehren, und entwickelten ein live aufgeführtes Abenteuerspiel, in dem die Menschen dem repressiven Regime des Schweigens trotzen und Wege finden, um zu kommunizieren.

So genannte Kommunikationsrebellanten nehmen in der Welt der zwangsverordneten Stille mit den Expo-Besuchern verstohlenen Kontakt auf. Sie lehnen sich auf gegen das Imperium der Roboter, auf deren Köpfe menschliche Gesichter projiziert sind, zeigen, wie man mit neuen Ausdrucksformen der oppressiven Macht entkommt.

«Durch einen Entzug sollen die Leute die Möglichkeiten der Kommunikation vermehrt schätzen», sagt Christina Ehrsam, Projektleiterin beim Sponsor Swisscom. Zwölf Millionen Franken lässt sich der Schweizer Telekom-Riese sein Engagement kosten, das er zusätzlich zur ganzen Verkabelung der Expo leistet. Im Gegensatz zu vielen anderen Projekten, wo sich Werbebotschaften der privat-

wirtschaftlichen Sponsoren und Ausstellungsziele der Direction artistique widersprechen, decken sich in diesem Fall die Interessen. Das Thema der menschlichen Kommunikation liegt verständlicherweise nicht nur der Expo, sondern auch der Swisscom am Herzen, die schliesslich die entsprechenden Hilfsmittel dafür herstellt. Und ihre anvisierte Zielgruppe stimmt hundertprozentig mit den erwarteten Besuchern der Ausstellung überein.

Kein Wunder, wurden sich Konzernleitung und Expo-Direktion schnell einig. Die einzigen Vorgaben der Swisscom waren, dass das Projekt den so genannten Kernwerten des Unternehmens wie Menschlichkeit, Innovation, Emotion und Spass entsprach. In Workshops erarbeitete dann eine Projektgruppe der Swisscom zusammen mit der Expo und externen Experten den Rahmen für einen ersten Wettbewerb. Doch das Siegerprojekt vermochte auch nach intensiver Weiterbearbeitung die Swisscom nicht zu überzeugen, und so beschloss man im vergangenen Winter, einen zweiten Wettbewerb auszuschreiben – mit dem Thema Nichtkommunikation.

Das daraufhin von Live eingereichte Projekt begeisterte von Anfang an. «Es war einer dieser seltenen Momente, wo alle denken: Das ist es!», erzählt Karin Hilzinger, die das Projekt für die Expo coacht. Inspiriert wurde die Idee unter anderem von der wahren Geschichte eines französischen Journalisten, der sich nach einem Schlaganfall nicht mehr bewegen konnte und seiner Krankenschwester mit dem linken Auge ein Buch diktierte.

Auch für die reibungslose Zusammenarbeit zwischen Sponsor, Expo und Projektagentur war der Widerstandsgedanke ein seltener Glücksfall. «Allen ist gedient. Mit dem Projekt «Bricht das Schweigen» positioniert sich die Swisscom als mutiges Unternehmen, das sich in schwierigen Zeiten Herausforderungen stellt; für die Expo wiederum erfüllt es eine be-

stimmte soziale und künstlerische Ambition», glaubt Martin Newman, Creative Director bei Live, der in anderen Projekten häufig mit uneinigen Partnern und Spannungen zu tun hat.

Natürlich gab es bei der Umsetzung hin und wieder Differenzen: «Wenn ich mich fragte, ob ein inhaltlicher Entscheid den Besucherfluss störte, musste die Swisscom immer auch berücksichtigen, ob das zum Unternehmen passt», sagt Karin Hilzinger. Oft hätten die Meinungsverschiedenheiten auch mit Missverständnissen zwischen Marketingfachleuten und Ausstellungsmachern zu tun, die sich mit ihrer unterschiedlichen Sprache gegenseitig erschreckten. «Im Grundsatz waren wir uns immer einig», meint auch Christina Ehrsam von der Swisscom. So war zum Beispiel für beide Parteien von Anfang an klar, dass das Projekt keine Produkteschau sein durfte.

Einzig die Veränderungen in der Grosswetterlage erschütterten bisweilen den Glauben an das Projekt. «Als die Expo 01 verschoben wurde, mussten wir das Team herunterfahren und uns neu orientieren», sagt Ehrsam. Umgekehrt zitterten die Expo-Macher bei den zahlreichen Restrukturierungen in der volatilen Kommunikationsbranche. Was heisst es zum Beispiel, wenn ein neuer CEO antritt? Oder: Was tut die Swisscom, wenn die andern Telekommunikationsunternehmen aus der Expo aussteigen?

Trotz aller Widrigkeiten liegt das Abenteuerspiel, in dem auch Schauspieler mitwirken, gut im Terminplan. Im August will man mit der Konstruktion der einzelnen Szenen beginnen. Für einmal droht der Expo 02 ein Happy End, wie übrigens auch den Besuchern in der Welt des Schweigens. Sie besiegen schliesslich das böse Imperium und kommen an einen neuen Ort der Emotionen, Farben, Geräusche und Berührungen, wo sie, so heisst es in der Szenografie, merken, «dass Freiheit mit anderen Menschen zu tun hat» und Kommunikation «so fundamental ist wie Atmen». Die Expo 02 – schöner als Hollywood.

Alain Zucker

Mensch-maschinen

Hightech: In Neuenburg wird gezeigt, wie Maschine und Mensch zusammenwachsen

Nennen wir ihn Jonas. Er wurde nicht aus einem Walfischbauch ausgespuckt, sondern ist einer Fabrikationsstrasse entsprungen. Jonas ist einer der Roboter-Guides, die sich in der Ausstellung «Robotics» auf der Arteplage in Neuenburg selbständig bewegen, als seien sie von jeher hier zu Hause. Freundlich begrüsst er die Gruppe, erkundigt sich nach der Muttersprache der Leute, und er fügt auch gleich die Frage an, ob wir Laien oder Fachleute sind.

Seine Stimme wirkt ruhig und angenehm, und er scheint es zu mögen, wenn man ihn anfasst. Jedenfalls bietet er an, ob wir uns mit ihm zusammen fotografieren lassen wollen, und wie wir bejahen, kommt ein dritter Roboter samt Fotoapparat herbeigeeilt und drückt ab.

Solche und ähnliche Szenen mögen sich ereignen, wenn Jonas Wirklichkeit wird. Vorläufig ist er Teil des Projektes, das die zunehmende Annäherung von Natur und Technik, von Mensch und Roboter veranschaulicht wird. Es wird von der ETH Lausanne durch Professor Roland Siegwart und seine Equipe entwickelt.

Das Thema, wie der Unterschied zwischen Mensch und Maschine schwindet, wird in der Ausstellung auf mannigfache Weise variiert. Da ist eine Ecke, in der Industrieroboter ohne Znümbrot und Arbeitspause Konsumgüter herstellen. Da ist ein Bereich, wo der Besucher zur Schaufigur in der Vitrine wird, bestaunt von den Robotern, die plötzlich Wesen mit individueller Persönlichkeit zu sein scheinen. Im Ausstellungsbereich «Cyborg» wird mit Objekten und Videos demonstriert, wie Computer Körperteile und Gehirnfunktionen ersetzen und zum festen Bestandteil menschlicher Existenz werden: als Herzschrittmacher, als Beinprothesen, als direkt am Nerv ansetzende Hörgeräte und als Gehirnimplantate. Die Brisanz der Thematik liegt in der Frage nach den Grenzen; kann der Mensch stückweise durch Roboter abgelöst werden und dabei Mensch bleiben?

Eine Leistungsschau, in der die Spitze von Wissenschaft und Technologie präsentiert wird, gehört traditionell zu einer Landesausstellung. Angesichts eines problematisch gewordenen Fortschrittsbegriffs werden hier allerdings nicht einfach Errungenschaften angepriesen oder Produkte ausgestellt, sondern es werden kulturelle Veränderungen thematisiert. Und der Zuschauer müsste sich dabei selber etwas denken. Was meinst du dazu, Jonas?

Jonas rollt nur die Augen.

Willi Wottreng



Mensch oder Roboter?: Ausstellung Neuenburg



Verwirrendes Ich: Yverdon

Christoph Schütz

Stimmen aus dem Liegekissen

Das Bundesprojekt: Künstler und Bundesbeamte in strenger Hierarchie erarbeiten gemeinsam das Projekt «Wer bin ich?» zum Thema «Körper und Identität»

Die Stimme fragt im Auftrag der Landesregierung: «Soll ich einen Orgasmus vortäuschen?» oder «Habe ich die Haustüre geschlossen?». Eine Antwort erwarten weder Bundesrätin Ruth Dreifuss noch Nationalrat Christoph Blocher. Jeder Besucher der Landesausstellung kann sie sich selbst geben. Eine stumme Vernehmlassung sozusagen.

Dass im Bundesprojekt «Wer bin ich?» auf der Artepilge Yverdon unter anderem solche intime Fragen gestellt werden, ist das Resultat eines dreijährigen Prozesses. Bundesbeamte haben departementsübergreifend eineinhalb Jahre lang ein Grundlagenpapier ausgearbeitet. Auf Dutzenden A4-Blättern beschrieben sie ihre Ideen zum Thema «Körper und Identität» und stellten einen ersten Fragenkatalog zusammen. Schon 1998 stand das Ziel fest: «Die Ausstellung soll den Besucherinnen und Besuchern den Zugang zu sich selbst erleichtern», sagt Hans-Rudolf Schaffhauser, stellvertretender Projektleiter des Bundes. Die Idee dahinter ist, dass der Schweizer Staat nur dank starken und verantwortungsbewussten Individuen funktioniert.

Zunächst wollten die Beamten so elementare Fragen stellen wie: «Wie kommuniziere ich mit meinem Körper?» oder «Wie genormt ist meine Identität?». Erst nach der intensiven Zusammenarbeit zwischen den Inhaltsverantwortlichen des Bundes und Lisa Humbert-Droz, Verantwortliche der Bundes- und Kantonsprojekte bei der Expo 02, wurden die Fragen schrittweise vereinfacht.

1999 gewann ein Basler Architektenteam den Wettbewerb und machte sich an die Umsetzung des Projektes. Die Basler stellten sich 25 Kuben mit je einer Installation und einer Frage vor. Doch der neuen Expo-02-Crew um Martin Heller fehlten darin Sinnlichkeit und Tiefgang. Nach längerem Hin und Her entschieden die Expo-Macher und die inzwischen ausgewechselten Verantwortlichen des Bundes im Oktober 2000, sich einen Alternativvorschlag präsentieren zu lassen. Nach zwei Jahren Arbeit und rund einer

halben Million Franken Investition luden sie das Zürcher Architektenteam Isa Stürm und Urs Wolf zur Konkurrenzpräsentation ein. Diese taten sich mit der Kunstexpertin und -kritikerin Jacqueline Burckhardt zusammen, welche die amerikanische Multimedia-Performerin Laurie Anderson für Bild und Ton gewinnen konnte.

Im Februar 2001 entschieden sich Bund und Expo 02 für Stürm, Wolf und Burckhardt. Ihre Ausstellung soll ein sinnliches Ereignis werden: Man tritt durch einen der zwölf verschiedenen grossen Eingänge in den Pavillon, der von aussen einer überdimensionierten Erdscholle gleicht. Drinnen führen zwölf Stege über das Wasser auf die riesigen Liegeflächen. Wenn man sich in eine der weichen Mulden legt, ist der Abdruck des Vorgängers noch spürbar. Liegend fällt der Blick auf das 1200 Quadratmeter grosse Deckenbild in 13 Meter Höhe. Es ist eine gigantische, projizierte Collage von Bildern, die den Lebenszyklus symbolisieren, und den mindestens zweifach vergrösserten Abbildern der liegenden Personen. Dazu kommen gezoomte Details, wie riesige Nasen und Augen. Der Betrachter wird durch diese Bilder auf sich zurückgeworfen und sieht sich gleichzeitig als Teil der Gemeinschaft.

Zur kontemplativen Atmosphäre tragen der Ambient-Sound von Laurie Anderson bei und die Fragen, die aus der Liegefläche ins Ohr dringen. Sie werden von verschiedenen Stimmen in mehreren Sprachen und Akzenten gestellt. Zur Fragestellung schreiben die Autoren: «Es ist völlig mühsam, die ultimativen, existenziellen Fragen finden zu wollen. Diese würden letztlich nur schwerfällig und gestelzt im Raum stehen. Die Wichtigkeit einer Frage hängt von der Situation ab, in der sie gestellt wird.» Jacqueline Burckhardt nennt ein Beispiel: In jenem Moment, in dem eine Frau befürchtet, ihr Schminkzeug im Bad ihres verheirateten Liebhabers liegen gelassen zu haben, interessieren sie Fragen zum Tod nicht. Liegt die Frau jedoch im Sterben, ist ihr Schminkzeug unwichtig.

Was genau die Stimmen im Kissen fragen werden, steht allerdings noch nicht fest. Die Bundesverantwortlichen sind nach wie vor skeptisch gegenüber allzu persönlichen Fragen. Auch

wenn es deswegen immer wieder zu Diskussionen zwischen Projektteam und Auftraggebern kommt, geniessen Stürm, Wolf und Burckhardt viel Freiheit bei der Umsetzung ihrer Idee.

So harmonisch verlief die Zusammenarbeit zwischen Bund, Expo und den Kreativen nicht immer. Hans-Rudolf Schaffhauser stellt fest: «Für die Bundesangestellten ist die Arbeit für die Expo ein echter Gegensatz zu ihrem Alltag in der Verwaltung. Anfänglich gab es deswegen Vorbehalte, doch heute ist das Vertrauen da.» Als Beispiel für die ungewohnte Arbeitsweise nennt der stellvertretende Projektleiter des Bundes die zeitlichen Abläufe. In der Verwaltung sei der Sitzungsrhythmus starr. Die Expo 02 brauche jedoch oft einen schnellen Entscheid, um weiterarbeiten zu können. Man habe eine Lösung gefunden: Sitzungen mit den Generalsekretären der Bundesräte werden um 17 Uhr abgehalten – ein ungewöhnlich später Termin, wie Schaffhauser sagt.

Eine andere Besonderheit erwähnt Lisa Humbert-Droz. Während sich Bundesangestellte in Sitzungen nie ins Wort fallen und selten kontern, unterbrechen sich die Expo-02-Macher im Gespräch oft und debattieren lautstark. «Heute wissen die Mitarbeiter des Bundes, dass ich es nicht böse meine, wenn ich mitten im Gespräch «stopp» rufe. Am Anfang wurde das als Respektlosigkeit empfunden», sagt Humbert-Droz.

Typisch schweizerisch ist am Bundesprojekt «Wer bin ich» weniger die Ausstellung, die die Menschen dank der Vielsprachigkeit und der Subjektivität überall auf der Welt faszinieren könnte. Urschweizerisch ist vielmehr, wie sie entsteht: Dreissig Bundesbeamte in strenger Hierarchie ringen drei Jahre mit einer Hand voll Expo-Machern und rund einem Dutzend Kreativen um eine Ausstellung, bis ein Konsens gefunden ist. Begleitet wird der Prozess von mehreren Expertengremien und den lautstarken Zwischenrufen aus Parlament und Medien.

Bleibt bloss zu hoffen, dass das Resultat für einmal nicht landesübliches Mittelmass ist.

Maja Peter

Die Ausstellungen

Artepilge Neuenburg

ADA – der intelligente Raum: Der Raum, der auf Menschen reagiert
Am Rand der Katastrophe: Aus sicherer Distanz Einblick in Naturkatastrophen erhalten
Aua Extrema: Mit allen Wassern gewaschen
Biopolis: Zukunftsvisionen der modernen Biologie
Das Palais de l'Equilibre: In einer riesigen Holzkugel werden die Zusammenhänge einer nachhaltigen Entwicklung gezeigt
Manna: Im Schlaraffenland der Sinne
Pinocchio: Der ungehorsame Roboter
Plantpower: Ein biologisches Kraftwerk
**Robotik: Robots do it better
Trans.form: Die Energie geht nicht verloren

Artepilge Biel

Atelier Zérodeux: Die Expo 02 aus der Sicht junger Filmschaffender
Bien travailler – Bien s'amuser: Flug übers Schlaraffenland
Cyberhelvetia.ch: Ein Internet- und Ausstellungsprojekt der Expo 02
Das letzte Tabu? Geld und Wert: Materielle und subjektive Werte
**Escape from silence: Abenteuerspiel rund um die Kommunikation
Grenzen (er)leben / Überschreiten bedeutet oft auch Fortschreiten
La Nouvelle Destination: Die Dynamik des Staates
Lifescape: Erinnerungen und Visionen
Strangers in Paradise: Eine Achterbahn durch die kulturelle Vielfalt der Schweiz
sWISH: Datenbank von 1001 Wünschen
Territoire imaginaire: Neugestaltung des schweizerischen Lebensraumes

Artepilge Murten

Blindekuh: Die Expo im Dunkeln
Die Werft: «Sicherheit in der Offenheit» – ein Bundesprojekt
Expoagricole: Die Schweizer Landwirtschaft zwischen Tradition und Wandel
Garten der Gewalt: Gewalt unter dem Deckmäntelchen von Schönheit
**Heimatfabrik: Private und politische Sphäre: der Bruch?
Panorama der Schlacht von Murten: Rundgemälde des 19. Jahrhunderts
Schweiz Version 2.1: Die Schweiz in der Bildschleuder
Un ange passe: Das Projekt der Schweizer Kirchen

Artepilge Yverdon

Der erste Blick: Schmetterlinge im Bauch
Eden: Das verlorene Paradies wiederfinden
Kids.expo: Das Universum der Kinder
Körper in Bewegung: Sport, Fantasie, Ruhm und Privatleben
Onoma: Eine Reise ins Land der Namen und der Orte
Signal Schmerz: Eine Empfindung so stark wie Hass und Liebe
Swiss Love: ist ein Film übers Leben, die Liebe und Beziehungen
**Wer bin ich?: Körper und Identität

Die mobile Artepilge du Jura:

wird wechselnde Attraktionen bieten, keine festen Ausstellungen

** in diesem «Extra» besprochen