

Kunst-Expo '95

Brücken in die Zukunft

von

Edek Bartz
Vintila Ivanceanu
Peter Pakesch
Peter Weibel

1. Das Szenario der Weltausstellung.

Eine Weltausstellung ist mehr als ein Spiegel der Nationen und mehr als eine Bestandsaufnahme zivilisatorischer Leistungen: Sie ist vor allem kühne Projektion von künstlerischen, technologischen und wissenschaftlichen Vorstellungen der Menschen. Die Ereignisse und Erlebnisse der Kunst-Expo '95 werden daher, auf der Suche nach einer Universalssprache, einen globalen Horizont herstellen. Unser Konzept geht nach einem Plan vor, den vier Achsen durchziehen.

Kulturelle Selbstdarstellung

Eine Trendanalyse der bisherigen 60 Weltausstellungen zeigt eindeutig, daß Weltausstellung immer mehr als kulturelle Selbstdarstellung der veranstaltenden Nation verstanden werden. Dies bietet die Gelegenheit einer Zustandsbestimmung der Republik Österreich in ihrem Werden und Handeln.

Transnationale Identität

Besonders in einer Zeit mit einem hohen nationalen Konfliktpotential können multikulturelle Programme entschärfend und sinnstiftend wirken. Die Wiener Weltausstellung ist daher ihrem Wesen gemäß multikulturell und transnational.

Durch diese ersten beiden Achsen wird die Welt in einer Geographie des Gleichgewichts zwischen Nord und Süd und zwischen Ost und West vermessen.

Auf die geographischen folgen die zeitlichen Achsen:

Archäologie der Gegenwart

Die moderne Kultur lebt von der Innovation und vom Inventar, von der Phantasie und vom Archiv gleichermaßen. Der Fortbestand der Moderne wird durch eine Bestandsaufnahme gesichert, die einerseits Verschüttetes ausgräbt und andererseits Vorhandenes neu interpretiert.

Dynamik des Möglichen – Reisen in das Unmögliche

Wir Österreicher, denen Robert Musil statt eines Wirklichkeitssinns einen Möglichkeitssinn zuspricht, sind geradezu prädestiniert, eine Welt des Möglichen vorzuschlagen. Durch den Möglichkeitssinn wird möglich, was dem Wirklichkeitssinn unmöglich erschien. Mit dem Kulturprogramm der Expo '95 werden dem Publikum Vehikel für Reisen in das Unmögliche bereitgestellt.

Bei diesen Reisen nach außen und nach innen, in die Gegenwart und in das 21. Jahrhundert, wird eine archaische Sinnlichkeit konfrontiert mit den technologischen Phantasien in ihren fortgeschrittensten Formen. Alles wird jederzeit möglich, innerhalb des Netzwerkes werden Hierarchien abgebaut, das Dorf wird zur Metropole und die Metropole zur Provinz. So klopft die Expo an das Tor des 21. Jahrhunderts.

2. Die Dramaturgie der Kunst-Expo '95.

Um den vorgeschlagenen Gesichtspunkten und Achsen zu entsprechen streben wir dynamische Formen des Publikumszugangs an:

Der herkömmliche Kunstkonsum soll von interaktiven Begegnungsformen abgelöst werden. Der gesamte kulturelle Bereich wird zu einer Erlebniszone, wo der Zuschauer aktiv in das Kunstgeschehen miteinbezogen wird.

Die Veranstaltungsinhalte sind darauf ausgerichtet, ein möglichst breit gefächertes und differenziertes Besucherspektrum anzusprechen.

Durch expansive Rauminszenierung und durch Vermischung der Kulturprogramme mit der technisch-industriellen Ausstellung soll das Publikum direkt und unmittelbar angesprochen werden.

In der gegenwärtigen telematischen Kultur erzeugen Ereignisse, die in den globalen Massenmedien stattfinden, eine größere Wirkungsgeschichte als Massenveranstaltungen vor Ort; daher dienen kulturelle Aktivitäten außerhalb des Expo-Geländes, besonders in den Massenmedien, dazu, die Botschaft der Expo in die Welt hinauszutragen.

Die Aussteller-Firmen im Technologie- und Medienbereich sollen intensiv in die Kunstprogramme eingebunden werden.

Mediale Verwertung der eigenen Ausstellungsgeschichte: Bücher, Kataloge, TV- und Radioproduktionen für einen weltweiten Vertrieb.

3. Die Struktur der Kunst-Expo '95.

Das Konzept der Kunst-Expo soll Veranstaltungen aus den verschiedensten Sparten zusammenführen. Den vorhin erwähnten Hauptachsen entsprechend werden die einzelnen Programmpunkte teilweise miteinander verflochten.

Bestimmte Themen werden sowohl in der Musik, im Theater, als auch in der bildenden Kunst und den Neuen Medien behandelt. Das Thema Maschine kann als Maschinenmusik, als Maschinentheater, Maschinenmalerei und als virtuelle Realität vorkommen. Die Landschaft ist theatralischer Schauplatz, Ort eines großen Freilichtmuseums und Gegenstand digitaler Stimulation wie ökologischer Investigationen zugleich. Der Wiener Musiksalon findet seine Ergänzung im österreichischen Schmähhaus und im Hard Rock Café.

So verweben sich einzelne Themen in ihren sozialen, technischen, historischen und künstlerischen Facetten unter der Betrachtungsweise verschiedener Kulturen zu einem Netz heutigen Bewußtseins.

Unser Konzept ist darauf angelegt, immer wieder interdisziplinäre und intermediale Verbindungen zu evozieren. Es versteht sich als ein offenes System, das erlaubt, verschiedene an die Expo herangetragene Projekte anzudocken.

Anstelle einer vertikalen Festivalhierarchie erstreben wir die horizontale Organisationsform einer gestreuten Homogenität.

4. Das Programm.

Österreich, ein anderes Land, ein halbes Jahrhundert

- Eine Tatsachenausstellung: eine Selbstdarstellung von Kunst und Gewerbe in der zweiten Republik
- Das österreichische Schmähhaus: Komik als Überlebensstrategie
- Austrovision – ein imaginäres Österreich wie wir es uns wünschen

Als Ausstellung und in Inszenierungen wird dem *österreichischen* nachgespürt und ein aktuelles Geschichtsbild gegeben.

Simulationstheater

- Technologie, Unterhaltung, Design
- interaktive Erlebniszonen
- Räume der Illusion, Cyberspace und virtuelle Realität
- künstliche Landschaften – Strategien des Scheins
- Spektakel der Simulation

Die Einbeziehung der neuesten elektronischen Technologien ermöglicht die Darstellung bisher ungeahnter Sachverhalte plastisch in von jedem Besucher einfach erfahrbarer Weise.

Objektschicksal

- Quelle des Objekts
- Erhöhung des Objekts
- Reise des Objekts
- Bedrohung des Objekts
- Auflösung des Objekts
- Ökologie des Objekts

In einem weiteren Bogen soll die heutige Ding- und Produktwelt möglichst umfassend und unter verschiedensten Aspekten präsentiert werden.

Das Regime der Maschinen

- Welt der Maschine
- Industriemaschinen
- Musikmaschinen
- Maschinenkunst
- Zeichenmaschinen
- Maschinentheater
- Roboter
- Artificial Intelligence
- postbiologisches Leben

Die Maschine, ein Mythos des Jahrhunderts, wird als Teil und Anreger künstlerischer Prozesse dargestellt.

Skulpturen an der Donau

Das größte Freilichtmuseum der Welt als Verbindungsreise entlang der Donau anhand landschaftsgreifender Zeichen.

Meridiane der Musik

- Unbekannte Klassik – zeitgenössisch und historisch eine multikulturelle Musikausstellung
- Kontinentale Opern (Auftragswerke)
- Kindermusik und Kinderoper
- Der Wiener Musiksalon
- Internationale Musikfestivals zu Gast bei der Expo
- Musikalische Comic-Strips
- Kurzopern für Musikmaschinen
- Hard Rock Café
- Klangräume

Eine umfassende musikalische Programmierung soll das ganze Gelände der Expo abdecken. Es soll sowohl die Identität Österreichs als Musikland demonstrieren wie auch den Spiegel einer *neuen Weltmusik* bilden.

Das Eigene im Auge des Fremden

- zum Gebrauch der Folklore (national)
- Folklore als Weltkultur (international)

Es soll in großem Rahmen eine radikale Neubewertung und Formulierung des Folklorebegriffs angestrebt werden.

Theater Nonverbal

- Situationstheater
permanente theatrale Präsenz am Expo-Gelände und im Umfeld der Stadt
- Landschaftstheater
Natur und Industrie – eine initiativische Reise von Salzburg nach Wien

Das ganze Expo-Gelände und die österreichische Landschaft werden zu Schauplätzen eines entgrenzten Theaters.

Öko-Drama

- ein Pavillon für Greenpeace und andere internationale Organisationen zur Darstellung der ökologischen Situation der Welt
- Reiserouten durch die Ökologie der Welt
- Welt als Haus – Ökostadt

Der Ökologie wird in interaktiven Erlebnis- und Aktionsbereichen ein weiter Bereich eingeräumt.

Denkfabrik

- ein permanenter Diskurs der besten Köpfe aus Kunst und Wissenschaft
- ein Ausstellungsprojekt und die Dokumentation der Ergebnisse

Die Denkfabrik stellt einen ständigen Arbeitsvorgang zur Vorbereitung der Expo dar.

Szenarien der Zukunft

- Modelle alternativer Realitäten
- Museum der Obsessionen
- Ikone Osteuropa – Disneyland
- Wohnung als Weltproblem von den Favelas der dritten Welt zu den Musterbauten futuristischer Träume
- Das unendliche Dorf
Oikos, Netzwerk, Teleport
- Kindermuseum

Hier werden Modelle präsentiert, die als positive oder negative Utopien unsere Wirklichkeit mitprägen.

Medienexpo

- Dokumentationen, Kataloge, Bücher
- Verfilmung der eigenen Ausstellungsgeschichte
- TV- und Radioproduktionen für weltweiten Vertrieb

Die Expo wird sich als mediales Großereignis mitverstehen müssen und dazu die entsprechenden Maßnahmen setzen.

Ausgewählte Programmpunkte

Österreich, ein anderes Land, ein halbes Jahrhundert

- **Eine Tatsachenausstellung.**

Die Leistungen unseres Landes seit 1945 aus allen Gebieten werden dokumentiert: Eine Industrieschau wie auch ein kulturelles und geschichtliches Projekt.

In einzelnen Räumen werden historische Zeitmomente exemplarisch nachvollzogen:

Wohnsituation – Die Kunst der jeweiligen Zeit

Arbeitswirklichkeit – Die Politik der jeweiligen Zeit

Produktwelt – Die Methoden der jeweiligen Zeit

Medienwirklichkeit – Das Bewußtsein und die Emotionen der Zeit

Wie obige Gegenüberstellung zeigt, geht es um die Darstellung eines gesamtgesellschaftlichen Zustandes: Wirtschaft, Kunst und Politik bedingen einander in ihrer Sozialgeschichte. In diesem Konzept kann zum Beispiel die Rolle der Bildenden Kunst in ihrer Vielfältigkeit dargestellt werden.

Die Kunst in ihrer Verwendung im privaten und öffentlichen Bereich

Die Kunst in ihrem System

(z.B. Nachbau von historisch wichtigen Ausstellungen in Teilen oder als Ganzes, z.B. die erste Arnulf Rainer Ausstellung in der Galerie nächst St. Stephan, die Eröffnungsausstellung des Forum Stadtpark oder Trigon '67 in Graz, ebenso eine Ausstellung der Wiener Schule des Phantastischen Realismus aus dieser Zeit).

Die Kunst und die Künstler in den Medien

(z.B. der Skandal um die Klagenfurter Bahnhofshalle, der Skandal um Hundertwassers Architekturmanifest, der Audi-Max-Skandal und das Hrdlicka Denkmal, etc.)

- **Das Österreichische Schmähhaus.**

Im Österreichischen Schmähhaus soll eine der wichtigsten Eigenschaften des österreichischen Volkes erstmals ernst genommen und nicht wie bisher unter dem Druck der Hochkultur unter den Teppich gekehrt werden, nämlich der österreichische Schmäh. Österreich hat seit dem lieben Augustin die Komik als Überlebensstrategie entwickelt. Der liebe Augustin als Maskottchen der Nation, als neuzeitliche Variante der List des Odysseus.

Nestroy und Moser, Karl Kraus und Thomas Bernhard haben die Melancholie eines zynischen Humors mit dem k. und k. Grant gepaart, und somit eine besondere Form der Komik artikuliert. Es ist ein Beitrag zur Weltkultur. Auch die Avantgarde hat mit den literarischen Kabaretts der Wiener Gruppe und mit der konkreten Komik Ernst Jandls u.a. sehr viel zur Verfeinerung des Wiener Schmähls beigetragen. Der Schmäh zeigt sich hier als Kritik an Zuständen der Gesellschaft und an den Bedingungen der menschlichen Existenz durch einen spielerischen Charakter im Umgang mit der Sprache. In der Philosophie des Wiener Kreises, dem Wiener Kabarett der Nachkriegszeit und der Literatur der Wiener Gruppe sind Aspekte des österreichischen Schmähls zu erkennen, mit der prägnanten Gemeinsamkeit der fröhlichen Apokalypse und des logischen Pessimismus. Diese wird heute vor allem in einer sehr eigenständigen und äußerst lebendigen Karikaturistenszene weiterverfolgt (Deix, Eibl, Haderer etc.) und ebenbürtig vom anonymen Volkswitz mitgetragen.

Der große Fundus der k.u.k.-Komiker in Budapest, Preßburg, Wien etc., in den Wiener Kabaretts (Moser, Philips, Farkas, Waldbrunn) bis herauf zur Gegenwart (Bronner, Qualtinger, Steinhauser, Este allgemeine Verunsicherung) sollte durch Filme, Tondokumente, reale Nachinszenierungen dem inländischen und ausländischen Besucher zur Schau gebracht werden.

- **Simulationstheater.**

Die moderne elektronische Welt hat zwei grundsätzlich neue Bildtechnologien hervorgebracht: Interaktivität und Virtualität. Durch diese beiden technischen

Eigenschaften werden interaktive Spektakel und szenische Interaktionen möglich. Das Herzstück aller medientechnischen Spektakel und elektronischen Simulationen werden interaktive Erlebnisräume sein. Die künstlerischen Werke reagieren auf den Besucher. Durch das Feedback des Betrachters ändern sich die Bilder und Objekte. In interaktiven Erlebniszonen tritt das Publikum in neue Welten ein und macht neue Erfahrungen. Das Simulationstheater öffnet dort Türen, wo das Publikum bisher gar keine gesehen hat: Eine ungeahnte Welt des Möglichen.

Datenräume und Datenträume – industrielle Unterhaltungsparks. Hier kommt besonders die zweite fundamentale Eigenschaft der elektronischen Welt, die Virtualität, zum Zuge.

Virtuelle Welten sind Beinahe-Wirklichkeiten. Dreidimensionale computererzeugte Objekte ereignen sich in einem Raum, der eigentlich nicht existiert, sondern nur durch die Interaktion von Computer und Betrachter lebt.

Mit Hilfe von interaktiven Videoplatten wird es möglich, Reisen in imaginäre Landschaften zu machen. Der Körper bleibt zu Hause und der Geist geht via Bildschirm und Computerprogramm auf die dreidimensionale Reise. Er besucht die Museen der Welt, Kultstätten fremder Völker, aber auch simulierte urbane Landschaften und andere Simulationsräume, wie Cafhäuser, extraterrestrische Habitate. Der Besucher wird auch in die Zukunft des Körpers reisen – mit der Nanotechnologie in fremde oder in den eigenen Körpern und in neue Formen postbiologischen künstlichen Lebens.

Internationale Firmen, Forschungslabors und bekannte Künstler, mit Erfahrungen auf diesem Gebiet, von der NASA bis zum M.I.T.-Lab, aber auch heimische Firmen und Forschungszentren werden gemäß den inhaltlichen Leitlinien der Kunst-Expo zu den wichtigsten Themen der Zeit Auftragswerke ausarbeiten.

- **Objektschicksal.**

Material und Objekt, menschliches Handeln und Fertigen werden in ihrer Gesamtheit auf dem Wege der Kunst dargestellt. So ist gerade dieses Projekt geeignet, gleichsam wie eine ideelle Haut, über viele Bereiche der Expo gespannt zu werden und damit Wahr- und Kennzeichen zu liefern.

Das heißt, daß Kunst in den vielfältigsten Erscheinungsformen auftritt und sich bewußt und unbewußt für den Betrachter manifestiert. Kunst als Darstellung primärer Materialien genauso wie Kunst in Form von Expo-Devotionalien, in großen Auflagen, für jedermann zu kaufen und mitzunehmen.

Verschiedene Punkte des Projekts schildern den Bogen einer Reise der Objekte, die ein Kontinuum der menschlichen Kultur darstellen, die sich gerade im 20. Jahrhundert drastisch gewandelt hat und zur Jahrhundertwende die Begriffe von Hoch- und Trivialkultur, wie die des Eigenen und des Fremden, gänzlich umgestülpt und neu definiert hat. Solche Phänomene werden von verschiedensten Künstlern umgesetzt und demonstriert.

Von der Thematisierung der Rohstoffe als solche (Minimal- und Prozeß-Kunst) bis hin zur diskursiven Behandlung von Objekten als Material und Versatzstück (Dada,

Surrealismus, Fluxus, Pop Art und Appropriation) wird das Expo-Gelände von Kunstmanifestationen durchzogen. Die Weltkultur mit ihren verschiedenen Mechanismen des kulturellen Transfers spielt dabei genauso eine Rolle wie die ständige Zerstörung und Neuschöpfung der im Alltag erlebten und verwendeten Dinge. Design, Antidesign, Zerstörung und Utopie, die Neue Form und die Zelebration des Kitsch. Von westafrikanischen Stoffen über exemplarisches Design bis hin zu Editionen zeitgenössischer Künstler wird der Expo-Besucher mit einem selektiven Inventar der Welt der Objekte konfrontiert, die er zu einem großen Teil mit nach Hause nehmen kann. Das erfordert die weitreichende Zusammenarbeit mit Herstellerfirmen auf der ganzen Welt.

- **Regime der Maschinen.**

Die gegenwärtige Kultur ist ohne Macht der Maschine absolut unvorstellbar. Die Maschine hat die Vorstellung des Menschen von sich selbst und von der Welt radikal verändert. Daher ist es wichtig, sich im ausgehenden zweiten Jahrtausend damit zu befassen. In der Darstellung mancher Roboterforscher werden die Automaten eine dritte Stufe der Evolution nach den Menschen, Tieren und Pflanzen bilden.

Die Entwicklungen des Maschinenbildes und Bilder der Maschinenentwicklung ergeben eine spannende historische und utopische Ausstellung, die vor uns die Welt der Maschinen ausbreitet. Gerade bei der Betrachtung der Maschinen zeigt sich der Vorteil der interdisziplinären Struktur der Kunst-Expo. Denn bei der Welt der Maschinen kann es sich zum Teil um eine isolierte, historische Ausstellung von berühmten Maschinentypen handeln, die von einem der Aussteller gesponsert oder durchgeführt wird, zum anderen Teil kann eine Verflechtung künstlerischer und wirtschaftlicher Aspekte einen Einfluß der Maschine auf die Kunst darstellen.

Die bemerkenswertesten Maschinen werden in einer Geschichte der Maschinenwelt wie in einer Skulpturenausstellung präsentiert. Dabei ergeben sich mannigfaltige Verbindungen von der Welt der Maschinen zu diversen Themen im Rahmen von Objektschicksal, Maschinentheater und Maschinenmusik.

Die moderne Musik des 20. Jahrhunderts, ob im E- oder U-Bereich ist ohne die Entwicklung mechanischer oder elektronischer Maschinen absolut undenkbar. Die größten Komponisten des 20. Jahrhunderts haben ihren Musikbegriff an der Maschine entwickelt.

Ähnlich wie bei Musikmaschinen gibt es seit je eine Faszination für Maschinen, die zeichnen können. Heute haben computerisierte Zeichenmaschinen in der Konstruktion die Fähigkeiten des menschlichen Zeichners übertroffen. Sie werden unentbehrlich für die menschliche Kreativität.

- **Skulpturen an der Donau.**

Das größte Freilichtmuseum der Welt als Verbindungsreise entlang der Donau anhand landschaftsgreifender Zeichen.

Überdimensionale Skulpturen werden am Donauufer aufgestellt. Sie werden von den bekanntesten und bedeutendsten zeitgenössischen Bildhauern eigens dafür konzipiert und stellen weithin sichtbare Monamente dar.

Der Ort der Weltausstellung wird durch diesen monumentalen Skulpturenpark eingerahmt. Es werden geographische und ideatische Verbindungen, die bereits durch den Fluß vorgegeben sind, herausgebildet. Durch die Überdimensionierung entstehen Wahrzeichen, die die Bedeutung und Größe der Expo und die mitteleuropäische Situation reflektieren.

Eine Wanderausstellung der ausgewählten Projekte in Modellen ist das Kernstück einer längeren Präsentations- und Werbephase. Von den Skulpturen werden Modelle im Maßstab 1:10 angefertigt. Diese haben die Dimensionen normaler Großskulpturen und können als Modellausstellung die Größe des gesamten Projektes bei Präsentationen in der ganzen Welt vermitteln und so für die Expo eindrucksvoll werben.

Großsponsoren sollen gewonnen werden, jeweils eine Skulptur zu finanzieren. Nach der Expo werden die Skulpturen in öffentliches Eigentum übergehen und so gleichsam ein weiterwirkendes Denkmal dieser Weltausstellung bilden.

- **Meridiane der Musik.**

Wir begegnen heute auf der ganzen Welt den verschiedensten musikalischen Traditionen. Allerdings werden sie kaum außerhalb geschlossener traditioneller Räume gehört oder verstanden. Die „Weltmusik“ der internationalen Musikindustrie hat die heutige musikalische Rezeption dermaßen vereinheitlicht, daß reiche, regionale Traditionen nicht mehr vermittelt werden. Die Expo '95 soll den Ort der Vitalität für eine „Neue Weltmusik“ bilden.

Orchester und Solisten aus der ganzen Welt werden in Zusammenarbeit mit den Ausstellern und Kulturabteilungen der jeweiligen Länder eingeladen, Konzerte mit den wichtigsten Werken klassischer und zeitgenössischer Komponisten gemäß unserem Konzept einer regionalen Klassik und Moderne aufzuführen.

Analog dazu sollen fünf jeweils nach Kontinenten umrissene Musiktheaterprojekte in Auftrag gegeben werden – die kontinentalen Opern.

In einem „Kindermuseum“ läuft ständig ein musikalisches Animations- und Work-Shop-Programm für Kinder. Das Musikprogramm für Kinder enthält auch eigene, in Auftrag gegebene Werke der Kinderoper und Kindermusik.

Der Wiener Musiksalon aktualisiert auf neuem Niveau die mitteleuropäische Unterhaltungs- und Salonmusik als Kontrastprogramm zum internationalen Popidom, das im Hard Rock Café in seiner neuesten Ausformung ständig live zu hören ist.

Internationale Festivals zu Gast bei der Expo: In den sechs Monaten der Expo-Dauer werden wichtige Musikfestivals, die zu dieser Zeit anderswo stattfinden von der Expo übernommen.

Über das gesamte Expo-Gelände verstreut wird es unsichtbare Klangskulpturen im Freien und in eigens gestalteten Räumen geben. In Klangzonen werden ständig Kurzkonzerte, musikalische Comic-Strips und Kurzopern für Musikmaschinen laufen. Ebenso sind sämtliche Musikvideostationen der Welt im Hard Rock Café zu sehen.

- **Das Eigene im Auge des Fremden.**

Ein Forum der österreichischen Folklore, die unter Einschluß der mitteleuropäischen Nachbarn von internationalen Regisseuren, Musikern und Designern dargestellt wird. Die Shows sollen sowohl am Expo-Gelände gezeigt, wie für weltweite Übertragungen aufgezeichnet werden.

Gemäß zur Ausstellung formulierten Zielen und den zu erwartenden politischen Situationen im Jahr 1995 muß die Expo transnational und multikulturell sein. Daraus ergibt sich als Konsequenz, daß die eigene Folklore nicht mit eigenen Augen, sondern nur mit fremden Augen richtig gesehen werden kann. Internationale Regisseure und Gestalter wären geeignete Künstler, die österreichische Folklore von der Peinlichkeit zu befreien, die wir ihr selbst gegeben haben, und sie angemessen neu zu interpretieren.

So würde das internationale Publikum das vorfinden, was es sucht, das Heimische, das Andere. Aber dieses Heimische würde von fremden Augen, von anderen Augen gesehen und inszeniert werden. So könnte die österreichische Folklore als Beitrag zur Weltkultur international überleben, und nicht ins Provinzielle abgleiten.

- **Theater Nonverbal.**

Im Sinne interdisziplinärer, übergeordneter, multinationaler Arbeit und in Bezug auf Ethno-Systeme spielt Theaterarbeit auf der Expo die wichtigsten Sitten, Riten und Mythen durch und erarbeitet sie neu. Die Suche nach einem adäquaten Theatermittel wird dabei von der heterogenen Besucherstruktur bestimmt. Laut einer, im Auftrag der Expo-Vienna AG durchgeführten Studie wird die Publikumsstruktur wie folgt, prognostiziert:

Gesamtbesucherzahl: 20,3 Millionen
davon: 69 % Ausländer.

Das bedeutet bei den Besuchen nicht weniger als 21 Sprachen, und auch sozial, kulturell und bildungsmäßig wird die Publikumsstruktur extrem gemischt sein. Daraus ist abzuleiten, daß ein Theaterfest, das auf die Sprache fixiert ist, zweifelsohne sein Publikum isoliert und daher sein Ziel, das Gemeinschaftserlebnis verfehlt. Die einzige logische Konsequenz: Die Verankerung des Theaterfestes im Nonverbalen. Das nonverbale Theater von Pantomimus bis zum Body-Art-Künstler, von der Performance bis zum Aktionstheater und Theater der Objekte, etc. erfaßt diesseits der Sprache und in unmittelbarer Sinnlichkeit die Grundelemente jetziger Zivilisation: Klang, Bild und Körper als Zeichensystem des Alltags. Daher eignet sich Theater Nonverbal sowohl für Innen-, als auch für Außenspielplätze. Letzteres zum Beispiel geplant als Theater im Stadtgebiet von Wien, Theater in U-Bahn und Bahn, Theater in der Landschaft (Natur und Stadt) und selbstverständlich rund um die Uhr am Expo-Gelände selbst.

Was die Landschaftstheater betrifft, werden sowohl Natur, als auch Industrie als Hintergrund für eine initiatische Reise von Salzburg nach Wien angewandt. Eine umfassende Natur- und Industrie-Inszenierung mit drei paratheatralen Spielformen:

Prozession, Umzug und Land Art, wird das kulturgeschichtliche Gerüst für die Erfindung und Entdeckung poetischer Mysterien liefern.

- **Öko-Drama.**

Die Landschaft soll nicht nur über Skulptur und Theater, über Kultur und Technik, erlebt werden. Öko-Szenarien und Reiserouten verweisen auf die Umwelt selbst. Die Belastungen der Natur durch die menschlichen Produkte und Handlungen werden vorgeführt.

Ein Kontrollraum Erde soll simuliert werden, in dem die ökologischen Situationen der Welt permanent nacherlebt werden kann. In diesem Pavillon zeichnen die wichtigen Umweltaktivisten die ökologische Situation der Erde nach. Mit Mitteln des Simulationstheaters wird der Öko-Newsroom zu einem Haus in der Ökostadt.

Exemplarische ökologische Projekte, von der Abfallbewältigung bis zu Null-Energie-Architekturen, spannen den breiten Bogen einer alternativen Zukunft.

In dieser Ökostadt wird man auch wirkliche Reisen durch die Ökologie der Welt buchen können.

So wird die Welt als Haus (Oikos), für dessen Funktionieren der Mensch Sorge tragen muß, erfahrbar. Durch das universale mediale Netzwerk gelingt es auch, die Welt als Ganzes, als Haus zu begreifen, in dem wir alle, wie in einer Arche Noah, leben müssen.

- **Denkfabrik.**

Die Denkfabrik ist ein permanenter Diskurs der besten Köpfe. Es wird der Text zum Ausstellungsprojekt in regelmäßigen Symposien, Konferenzen, Vorträgen und Forschungsaufträgen erarbeitet. Eine Akademie fortgeschritten und aktueller Positionen aus Kunst, Literatur, Ökonomie, Philosophie und Wissenschaft bildet das theoretische Rückgrat der Kunst-Expo. Dieser Diskurs kulminiert in einer Präsentation der gewonnenen Ideen zu Denk- und Lebensmodellen.

- **Szenarien der Zukunft.**

Hier werden einerseits Themen der Gegenwart aufgegriffen und deren Entwicklungen in die Zukunft extrapoliert, wie zum Beispiel Verkehr-, Wohn-, Ökologie- und Energieprobleme. Alternative Realitäten der Vergangenheit und der Gegenwart und utopische Entwürfe zeichnen die Möglichkeiten eines anderen Lebens, das uns die Zukunft bescheren kann.

So wird es auch ein Kindermuseum geben. Genauso werden die verschiedensten Modelle von Institutionen des öffentlichen Lebens, von Schulen bis zur Arbeitswirklichkeit, von Verkehrsmitteln zu politischen Institutionen simuliert. U.a. denken wir dabei an elektronische Scheinräume, die es möglich machen, Geschichte zu entspannen und zu dynamisieren. Womit die Geschichte für die Bedürfnisse der Gegenwart neu interpretiert werden kann.

- **Medienexpo.**

Eine Expo der Zukunft darf nicht nur die materiellen Zuschauer zählen, sie muß auch die unsichtbaren Zuschauer zählen, welche die Expo nur via Tele-Medien erleben.

Die Expo '95 muß zu einem guten Teil in den Medien stattfinden; sie muß zu den Menschen via Telekommunikation ins Haus reisen. So kann sie Milliarden Zuschauer erreichen und neue „Besucherrekorde“ aufstellen. Sie muß alle Mittel der Telekommunikation aufwenden, um in neue Zuschauer-Regionen einzudringen. Mit Hilfe von Teleports und anderen Techniken der Telekommunikation wird die Expo ein unendliches Dorf, das sich in der Tat über die ganz Welt ausdehnt.

Eine globale mediale Strategie wird der besondere Teil der Expo '95 sein, der sie weltweit unübersehbar macht.

- **Anmerkung.**

Bestimmte Projekte befinden sich bereits in fortgeschrittenen Planungsstadien. Andere wiederum sind bewußt nur angedeutet, um in einem offenen System Platz für ergänzende Ideen zu haben. Das Konzept der Kunst-Expo versteht sich integrativ.