

Kennwort: *Plumier*

(Die Arbeit hat ihren Ursprung in der Beobachtung der drei ersten "Roboter" der Welt von Pierre Jaquet-Droz und Henri-Louis Jaquet-Droz im benachbarten Musée de l'Art et de l'Histoire: *the Scribe, the Lady Musician, the Draughtsman*. Diese Figuren öffnen den Raum zwischen dem achtzehnten Jahrhundert und der Gegenwart. Sie operieren an der Grenze der Vorstellung und der Technologie.)

### Thesen:

Nachhaltigkeit ist nicht ein technisches Problem. Nachhaltigkeit bedeutet das unvorhersehbare Denkbare erfahrbar zu machen.

Nachhaltigkeit kann auf einer ethisch philosophischen Ebene angegangen werden. Sie formuliert wechselseitige Objekt-Subjekt-Beziehungen zwischen Mensch und Umwelt.

Nachhaltigkeit bedeutet auf Grund des möglichen Denkens Konsequenzen neuer Technologien und Entwicklungen zu erkennen. Die Erfindung des Ottomotors im Zeitalter der Kohle enthält die möglichen Entwicklungen, die uns heute beschäftigen. Die Entdeckung des binären Zahlensystems im neunzehnten Jahrhundert zeichnete das Digitale Zeitalter voraus.

Reproduktionsmethoden des Lebens selber, das Verschmelzen der Medien, die Gleichzeitigkeit von Ort und Zeit etc. verändern uns und Umwelt. Die Technologien der Jahrtausendwende stellen Anforderungen an die Existenz, an die Ethik und an die Reflektion über das Sein (Philosophie).

Die ethische und philosophische Aufarbeitung dieser Veränderungen braucht Zeit, bis sie wiederum zu einem breiteren Bewusstsein gelangt.

Nachhaltigkeit verlangt als existenzielle Basis *individuelle* Eigenverantwortlichkeit und gesellschaftlich Solidarität und Toleranz.

Unvoreingenommenes Denken sucht Querverweise, neue Verknüpfungen. Neugier sucht das Unerwartete. Das vielschichtige, nicht ausschliesslich zielgerichtete Denken erkennt andere Zusammenhänge.

## *Plumier*

Das Projekt *Plumier* funktioniert ähnlich einem Spiel, welches durch Regeln in seiner Verknüpfungsstruktur gegeben, dessen exakter Verlauf aber nur in der Zeit erfahrbar und entwickelbar ist. Die Erörterung und Darstellung der Frage der Nachhaltigkeit soll nicht im Voraus durch die Autorenschaft einer Ausstellung definitiv bestimmt werden. Ziel ist es, das Bundesprojekt Nachhaltigkeit als eine Plattform zur diskursiven und intuitiven Auseinandersetzung in RaumZeit, in WortBild durch Menschen, Publikum, Fachleute, Kulturschaffende zu verwenden.<sup>1)</sup>

*Physische Zäsuren, als Momente der Reflektion und Imagination.:*

Das Projekt schlägt vor, an verschiedenen Orten, die gemäss kartographischer Methoden<sup>2)</sup> bestimmt werden, grossmassstäbliche "Zeichnungen" auszuführen, welche in langsamer Geschwindigkeit in den Boden/in Stadtlandschaft eingearbeitet werden. Dieser Akt des Freilegens/Zeichnens/Schreibens markiert Ort als kontinuierlichen Prozess während der Dauer der Ausstellung und darüber hinaus. Linien werden Räume – Fluchten im Boden, geschrieben in Stadtlandschaft.

*Orte:*

ABBAYE-DE FONTAINE-ANDRE

UNIVERSITE

Bearbeitung der Waldnarbe

Inszenierungen

Bepflanzung  
Erdarbeiten

Inbesitznahme des  
öffentlichen Innen- und Aussenraumes

MALADIÈRE

ARTEPLAGE

Sportstätten

Bearbeitung der Arteplage

Wege

*Inscriptions*

Niveauperänderungen

*Embankments*

Orte stellen sich der Welt gegenüber und sind zugleich Teil von ihr. Bearbeitungen der Landschaft und Veränderungen des Grundes erscheinen in raum/zeit/geschichtlichem Zusammenhang.

Die Ausgangslage der Situation in der Arteplage bildet eine Linie die sich vom hypothetischen Mittelpunkt des Bundesprojektes innerhalb der Arteplage 117 m nach Nordosten bewegt. Entlang dieser Linie entfaltet sich eine leere Ebene von 1700 m<sup>2</sup>. Diese Leerfläche bildet physisch eine Zäsur innerhalb des Gesamt ereignisses der Arteplage.

1) Als exemplarisches Beispiel eines möglichen Diskurses dienen Textauschnitte von Jürgen Habermas aus dem vor einem Monat erschienenen Band „Die postnationale Konstellation“. In den Tageszeitungen können Spalten als Plattform zu Diskurs in Wort und Bild dienen.

2) Als Instrumente dienen Karten: Glaskarten – analog zu jenen "Ausgrabungsmarkierungen" im Bereich der Arteplage in Bild

3) Die Karten können in weiteren Massstäben gelesen werden: kantonal, national, kontinental, global.

Kennwort: *Plumier*

## *Plumier*

### *Spielfeld:*

Plumier öffnet ein Feld von Möglichkeiten, welches durch seine Form die Erarbeitung und wechselseitige Kommunikation sich entwickelnder Inhalte zum Ausstellungsthema ermöglichen soll: eine Plattform der intuitiven und diskursiven Auseinandersetzung.

### *Die Spalte:*

In verschiedenen Tageszeitungen stehen einzelne (ganze) Spalten zur Verfügung. Die Dauer dieses Raumes ist von der Gesamtausstellung unabhängig.

### *Orte:*

Momente der kontinuierlichen Interaktion von Raum und Ereignis. (Exemplarisch: Spalten, Arteplage, Maladière, Université, Abbaye)

### *Karten:*

Das Instrument der Bestimmung der Orte von Inszenierungen und der Art bzw. Form der Interventionen.

### *Akteure:*

Menschen, Publikum, Fachleute, Kulturschaffende

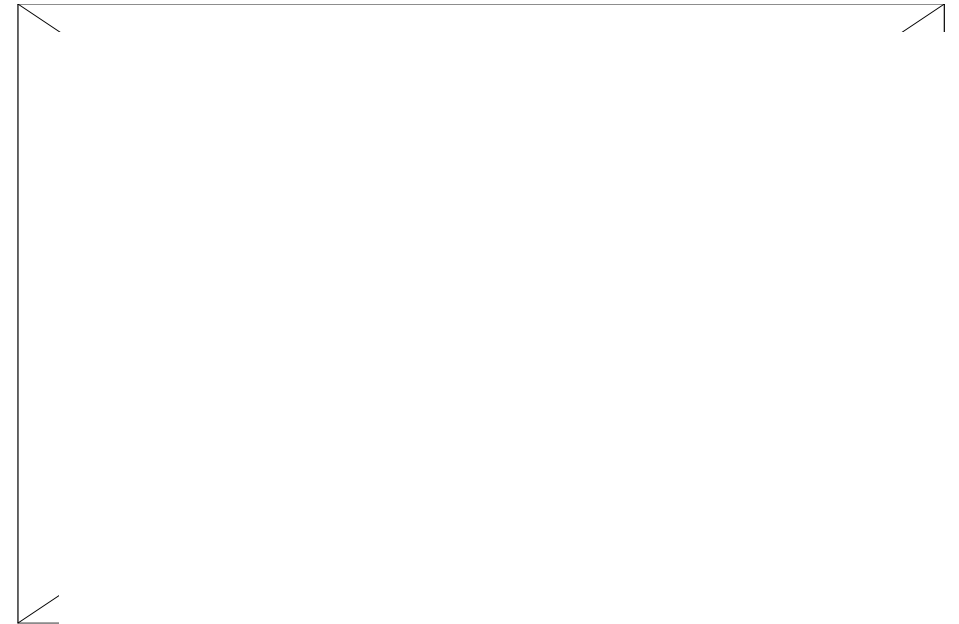
### *Regie:*

Die Regie leitet die Inszenierungen. Eine gewählte Person oder Gruppe.

### *Spielfiguren:*

Maschinen: Bagger, Computer, Roboter und andere

Anordnung der Glasplatten der Glaskarte:



Masstab 1:1500: Neuchâtel



Masstab 1:4000: Neuchâtel

