Expo.01, una città per sognare

Autor(en): **Ugolini, Paolo**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning**

Band (Jahr): **- (1998)**

Heft 1

PDF erstellt am: **30.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-131380

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Expo.01, una città per sognare

Paolo Ugolini

Noi della direzione di Expo.01 siamo continuamente sollecitati a spiegare quale contributo ci attendiamo da architetti e designers per la progettazione dell'evento. L'articolo che segue vuole chiarire la nostra posizione sul ruolo dei progettisti per questo specifico progetto.

Expo.01 è il progetto di una festa, per 12 milioni di persone, che durerà 6 mesi.

Comprendere cosa caratterizza una festa è dunque essenziale. Una festa, nella cultura popolare, è un momento nel quale le ricchezze accumulate sono spese, in un atto quasi immediato, per divertirsi con degli amici. È un pretesto per incontrare delle persone che normalmente non si incontrano, per scoprire nuove cose e per fare altre esperienze. La festa permette alla gente di uscire, per qualche tempo, dallo sguardo cioè dalla rappresentazione sociale che gli altri hanno di loro. In una società normalizzata all'eccesso lo sguardo produce una società senza cultura perché chi parla è già quello che ascolta.

Nella festa le persone escono dal loro contesto ordinario e da tutte le norme che sono collegate.

Il progetto di una festa è dunque necessariamente un progetto fuori norma che permette di uscire dalla dimensione quotidiana. I visitatori sono al centro del progetto. Sono loro che in fin dei conti finanziano la maggior parte dei costi e devono quindi essere presi sul serio.

La motivazione principale dei visitatori è di trovare nell'Expo una realtà totalmente differente da quella di tutti i giorni. È la possibilità di viaggiare nella loro regione come se si trovassero in un altro mondo. Questo porta a progettare una realtà totalmente diversa dal contesto che la circonda.

L'Expo deve essere differente dal mondo ordinario, per questo noi parliamo di mondo straordinario. Questo mondo può essere paragonato ad una città effimera di 120'000 abitanti. È un mondo fisico che deve essere progettato e realizzato.

Il progetto di un'Expo non ha niente a che vedere con il progetto di un museo. Un'Expo è la somma di attrazioni, eventi e atmosfera. Una attrazione è una qualsiasi istallazione fissa che ha una attrattiva per il visitatore. Possono essere una scultura, delle montagne russe, un edificio o qualsiasi altra cosa. Un evento è qualsiasi avvenimento che ha una durata limitata, cioè un'ora di inizio e di fine. Può essere uno spettacolo, un fuoco d'artificio o un sistema di trasporto.

L'atmosfera è tutto quell'insieme di luce, odore, pressione della gente, vento, suono, ecc. che crea il clima emotivo particolare di un luogo.

Il progetto di un'Expo è dunque il progetto di una successione di attrazioni ed eventi in un'atmosfera fuori dell'ordinario.

Il design di un'Expo è sottoposto a tre regole: *stress*, *theme*, *extreme*.

Stress design

La visita di una Expo rappresenta, per il visitatore, una serie di movimenti, di soste e comporta una serie di decisioni (dove vado, cosa faccio?). Si trova immerso in un mondo straordinario pieno di attrazioni. Nello spazio di una giornata deve compiere un gran numero di azioni e prendere molte decisoni.

Deve fare in un giorno ciò che normalmente fa in una settimana o in un mese. Vive in un mondo iperquotidiano. Questa iperquotidianità è indispensabile al funzionamento del progetto. Ma tutto questo affatica il visitatore, sia dal punto di vista fisico che psichico. In altre parole noi esponiamo il visitatore a una forma di stress e il design globale deve tener conto della generazione di uno stress positivo. Se si generasse uno stress negativo, ci troveremmo ad avere molto meno visitatori del previsto e le conseguenze sarebbero molto gravi.

Lo stesso risultato si otterrebbe se non si producesse stress: l'Expo sarebbe senza interesse.

Theme design

Un'esposizione è la realizzazione di un mondo a tema, ciò significa che il design di ogni oggetto deve soddisfare dei criteri tematici e deve essere percepito e interpretato come facente parte di un mondo. Un mondo dell'illusione ma tuttavia reale, una sorta di «luogo fuori da tutti i luoghi e, tuttavia effettivamente localizzabile»[1].

Extreme design

Per funzionare, un'Expo deve essere concepita come un prodotto unico e estremo. Nella misura in cui ogni regola ha almeno un'eccezione, bisogna mirare alle eccezioni piuttosto che alle regole, perché sono le eccezioni che suscitano l'interesse del visitatore. Le migliori idee per un'Expo sono quelle più stravaganti, più inattese, che non rispettano le regole e destabilizzano le idee preconcette, portano il visitatore su un altro pianeta.

Tutta l'arte del design di una esposizione consiste nella definizione del grado di opposizione accettabile in rapporto alla normalità, nel definire dove si trova l'estremo limite d'accettazione per il visitatore.

La costruzione di questo mondo eccezionale richiede 400'000 tonnellate di materiale. Per ragioni ecologiche ed economiche sarebbe assurdo utilizzare tutto questo materiale per costruire un mondo destinato ad essere abbandonato e distrutto dopo 6 mesi. Poiché gli oggetti che lo compongono non possono essere distrutti e non possono essere impiegati per un'altra Expo è indispensabile che siano utili al mondo ordinario.
L'Expo deve quindi essere costruita a partire d'oggetti esistenti o da fabbricare che possano in seguito appartenere al mondo normale.
Questo è possibile perché gli oggetti hanno una funzione e un senso e perché la funzione e il senso sono separati. Un oggetto che ha un senso in un contesto particolare ne acquisisce un altro una volta inserito in un altro contesto.

Un grande lavoro di progettazione

La realizzazione dell'Expo richiede un grande sforzo di progettazione che può essere quantificato in circa 1200 persone per anno nei settori dell'architettura, del design e dell'engineering.
Dei concorsi internazionali d'architettura e design saranno lanciati a partire dal maggio 1998.
Noi cerchiamo architetti e designers che sappiano uscire dalla dimensione quotidiana per progettare oggetti e ambienti che soddisfino i criteri dell'Expo. Cerchiamo progettisti capaci di assumere rischi, capaci di abbandonare pregiudizi e preconcetti per creare un mondo effimero attrattivo per il visitatore. Come dice Disney «Buildings don't have to be boring».

1 M. Foucault, *"Spazi altri. Principi dell'eterotropia"*, Lotus n. 48/49

Summary

Expo.01: a city without bothersome architects.
Expo.01 is a project for a party for 12 million people. It will last for six months.
The sketch of an Expo is subject to three rules: stress, theme and extreme.

Stress design
In the visit to an Expo we expose the visitor to a form of stress, and the global design must take into account the generation of a positive stress. The production of positive stress is basic to the interest that creates an Expo.

Theme design
An exposition is the realization of a world based on a theme. This means that the design of every object should satisfy thematic criteria and should be perceived and interpreted as being part of a world. It is a world of illusion, but it is nonetheless real, a sort of "place outside all places that can in any case be effectively localised" (Foucault).

Extreme design
In order to function properly, an Expo must be conceived as a single product and as an extreme limit. In so far as every rule has at least one exception, it is the exception that should be aimed at rather than the rule because exceptions are what interest the visitor. The best ideas for an Expo are the most extravagant ones, the most unexpected ones, the ones that do not respect the rules, the ones which make people lose faith in their preconceived ideas.

A lot of work for the project
Realizing the Expo will require a lot of work on the project. International competitions in architecture and design will be opened starting in May 1998. We are looking for architects willing to take risks, who can get rid of prejudices and preconceptions in order to create an ephemeral world that appeals to the visitor.
As Disney says, "Buildings don't have to be boring".