

Frohes Fest

Autor(en): **Hubeli, Ernst / Bideau, André**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **86 (1999)**

Heft 4: **Soft Space : informell, pragmatisch, organisch**

PDF erstellt am: **13.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-64574>

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.

Frohes Fest

In zwei Jahren wird die Expo.01 einen Reigen von Welt- und Landesausstellungen zur Jahrtausendwende abschliessen. Wie bei allen diesen auf gewaltige Sponsorengelder angewiesenen Veranstaltungen taucht auch bei der Expo.01 die Frage auf, welche Inhalte derartige Leistungsschauen heutzutage transportieren können – und überhaupt sollen. Vermögen sich architektonisch-szenografische Darbietungen in einem multimedialen Ausstellungspark gegenüber anderen kommerziellen Ersatzwelten der Freizeitgesellschaft ikonografisch noch abzugrenzen? In diesem Zusammenhang seien die Projekte der interdisziplinären Teams für die Gestaltung der vier «Arteplages» zur Diskussion gestellt.

Dans deux ans, l'Expo.01 clôturera la ronde d'expositions internationales et nationales marquant le changement de millénaire. Comme pour toutes ces manifestations lourdement dépendantes des fonds de sponsors, la question se pose, aussi pour l'Expo.01, de savoir quels messages de tels événements peuvent aujourd'hui transmettre et si même ils doivent le faire. Dans un parc d'exposition multimédia, ces spectacles architecturo-scénographiques peuvent-ils encore se distinguer iconographiquement par rapport aux autres mondes artificiels de la société des loisirs commercialisée? Dans ce contexte, les projets des teams interdisciplinaires pour la conception des quatre «Arteplages» sont ici mis en discussion.

In two years' time, the Expo.01 will round off a whole series of national and international exhibitions at the end of the millennium. As with all these events which are dependent on huge sums of sponsors' money, Expo.01 triggers conjecture about which themes are sufficiently meaningful – and necessary for exposure in such large-scale exhibitions. Is it possible iconographically to distinguish architectural and scenographic phenomena in a multi-medial exhibition park amongst the other commercial surrogate worlds of the leisure society? We discuss the projects of the interdisciplinary teams for the design of the four "Arteplages" in this context.

Arteplage Yverdon-les-Bains

Verfasser/Team:

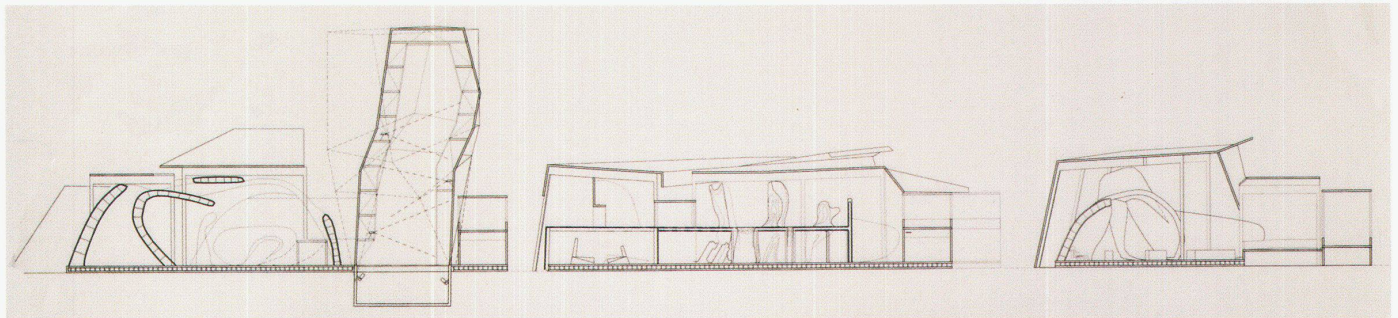
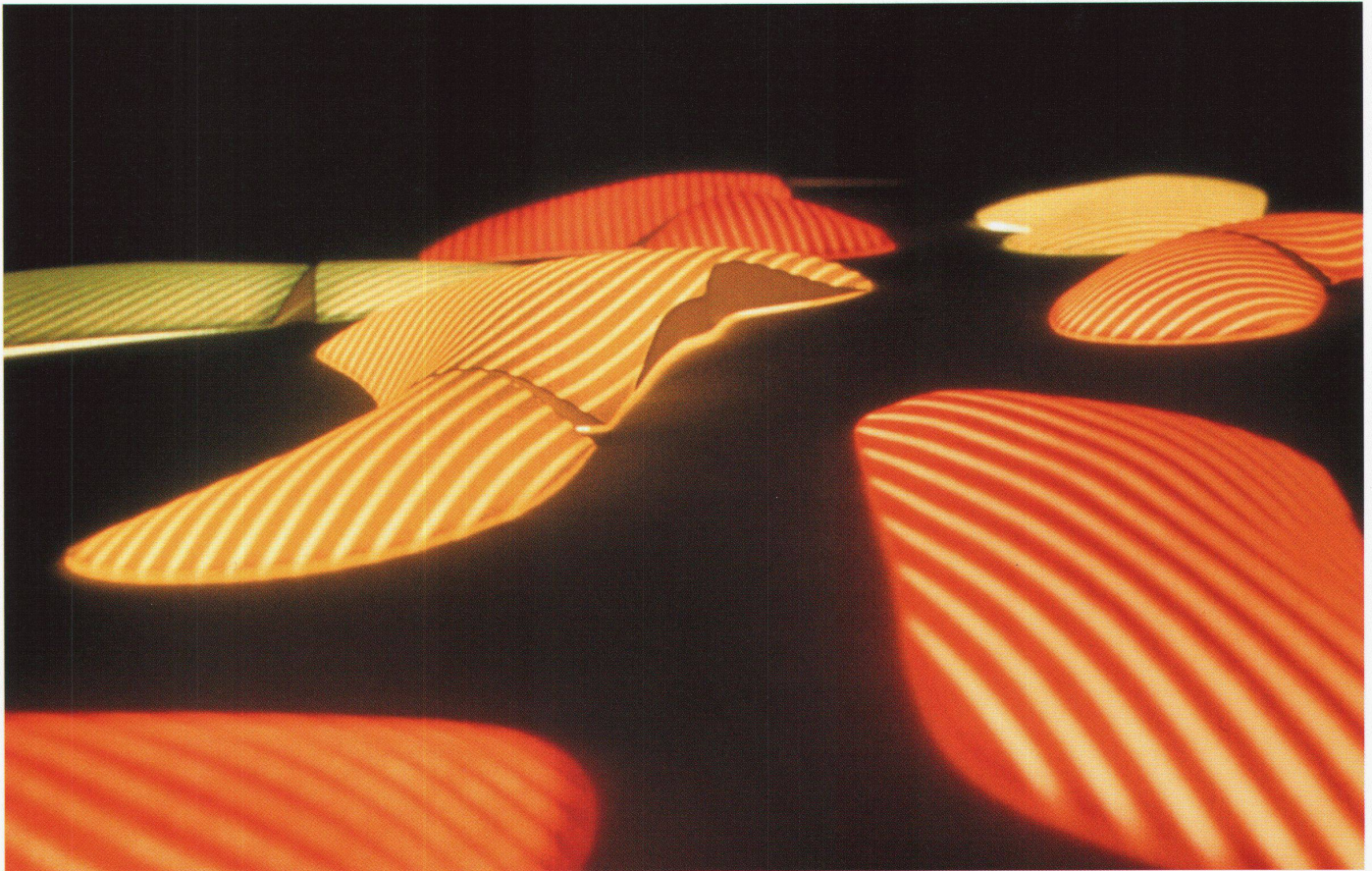
extasia:

vehovar & jauslin architektur, Zürich

Tristan Kobler, Architektur & Ausstellungen, Zürich

West 8, landscape architects & urban planners, Rotterdam

Diller + Scofidio, Architecture and Media Art, New York



Ingenieur:

Gärtli Bauingenieure AG, Uetendorf

Emch & Berger AG, Ingenieure und Planer, Bern

Spezialisten:

Rolf Derrer, Delux Theatre Lighting, Zürich

Techdata AG, Bern und Zürich (Projektmanagement)

Das Expogelände in Yverdon-les-Bains soll nichts weniger als ein Park der Sinne werden. Dazu belegen die Verfasser das Grundstück am See mit einem Forum aus Holzpfahlbauten, mit einem organischen Expopark an Land und einem Wasserpark im See mit einer darüber schwebenden Wolke.

Verlässt man den hügeligen Landschaftsgarten und tritt auf den Pier am See, so fällt der Blick auf die Hauptattraktion der Arteplage in Yverdon-les-Bains: Eine weitherum sichtbare, mystisch schwebende, künstlich erzeugte Dunstwolke sitzt mitten im Hafenbecken. Ein Steg führt von der Promenade durch den künstlichen Nebel ins schimmernde Herz dieses «Labyrinthe d'émotions». Über ein Rampe-system können die Besucher durch den eiförmigen Ausstellungsraum wandeln und auf dem höchsten Punkt sich einen Drink in der «Nebel-Bar» über der Wolke genehmigen. Über einen Nebenpfad lässt sich von der Wolke aus das «Hole in the water» erreichen: Die Seebar ist ein umgekehrtes Aquarium, ein ins Wasser eingelassenes gläsernes Becken, in dem man beim Sitzen die Wasserlinie genau auf Augenhöhe hat.

Die eigentlichen Ausstellungs-räume befinden sich auf dem Festland. Von der Promenade her soll man die kantigen Gebäude des Forums betreten. Die kristalline Architektur steht in hartem Kontrast zur sanften Landschaft. Die weiche, fragile und bunte Innenwelt erscheint als spektakuläres Feuerwerk von Raum, Inhalt, Licht und Farbe. Die fünf Themenbereiche sind in dieser hölzernen Ausstellungsskulptur am Rande des Ausstellungsparks untereinander verbunden.

Die Verfasser wollen mit ihrem Entwurf die Besucher der Arteplage in Yverdon-les-Bains ihre Gefühls- und Gedankenwelt neu entdecken oder klarer sehen lassen. Verlockungen und Versprechungen in mannigfaltiger Ausführung säumen den Weg durch die Expo.01: Säuselnde Stimmen, farbige Akzente, betörende Düfte, überraschende Bilder oder verschiedenartige Oberflächenstrukturen laden zum Ertasten, Beschnuppern, Schmecken und Schauen ein. Die Arteplage verführt die Besucher zu einer Erlebnisreise der Sinne.

(DA, Expo.01)

Le site d'exposition d'Yverdon-les-Bains sera rien moins qu'un parc d'exploration sensoriel. Dans ce but, les auteurs du projet entendent installer sur le terrain au bord du lac un forum sur pilotis de bois, avec un expoparc organique sur la terre ferme et un parc aquatique sur le lac surmonté d'un nuage flottant.

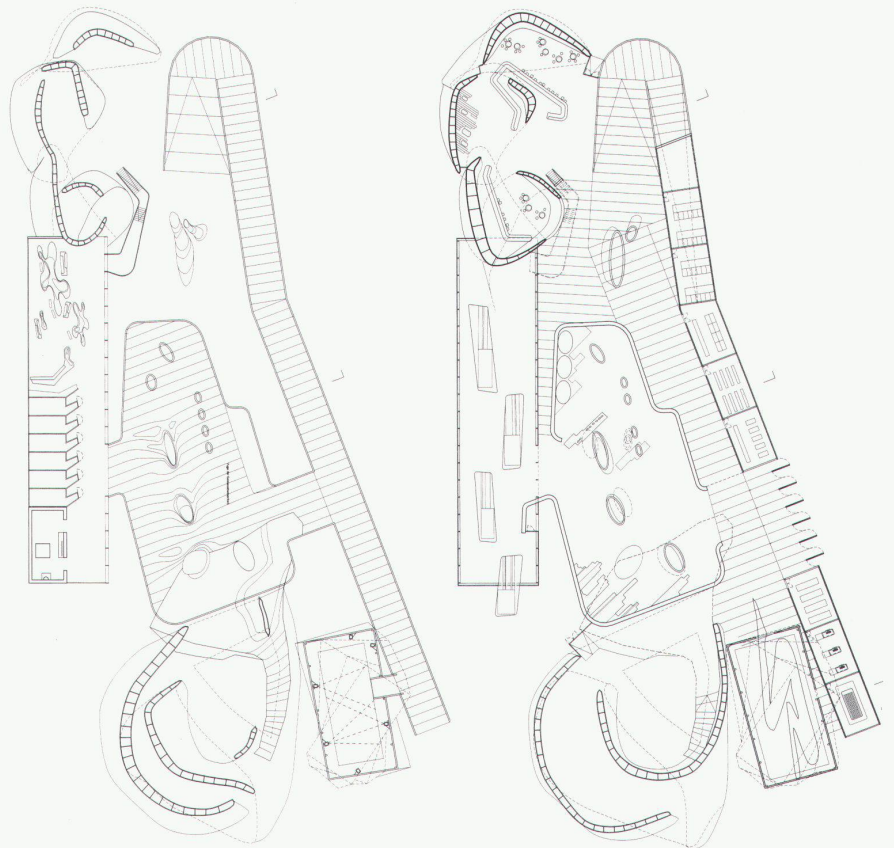
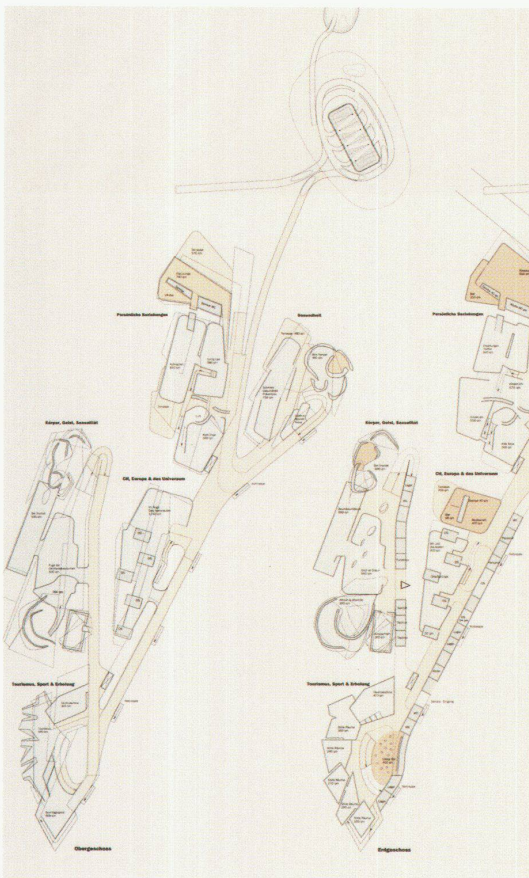
Après avoir quitté ce jardin vallonné, on s'avance sur la jetée au bord du lac pour découvrir l'attraction principale de l'arteplage d'Yverdon-les-Bains: un nuage de brume artificielle visible loin à la ronde, flottant mystérieusement sur l'eau. Une passerelle partant de la promenade mène à travers le brouillard artificiel jusqu'au cœur scintillant de ce «labyrinthe d'émotions». Un système de rampes permet aux visiteurs de déambuler à travers cet espace d'exposition ovoïde jusqu'à son point culminant, le «Bar de brume» au-dessus du nuage, où ils peuvent se faire servir une boisson. Un sentier annexe conduit du nuage au «Hole in the water»: ce bar lacustre, sorte d'aquarium inversé, est un bassin de verre plongé dans l'eau et dans lequel, une fois assis, on a la surface de l'eau à la hauteur exacte des yeux.

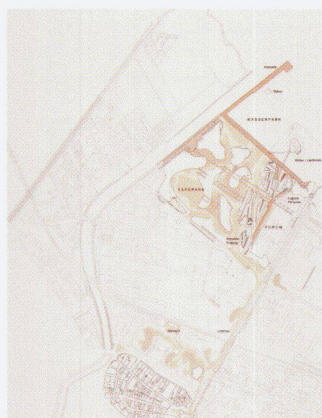
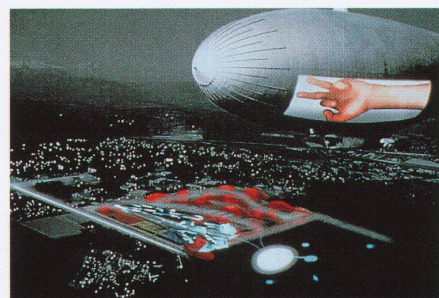
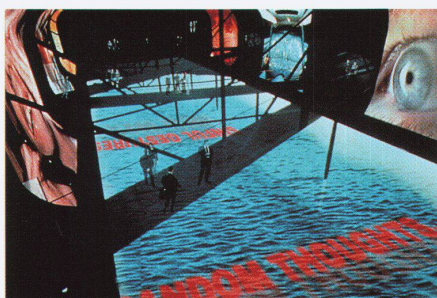
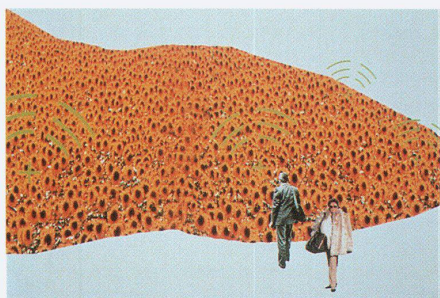
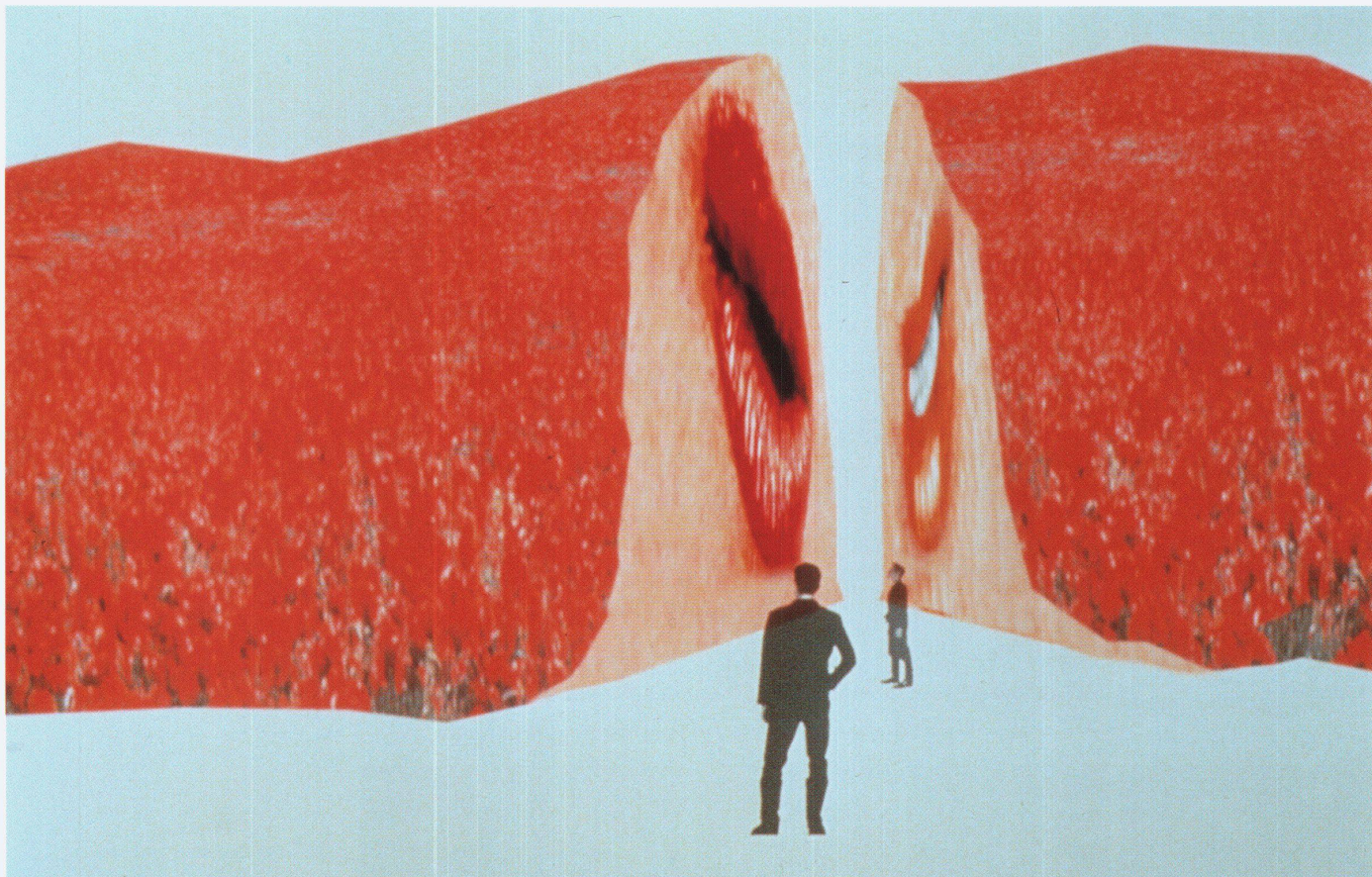
Les salles d'exposition à proprement parler se trouvent sur la

terre ferme. La promenade mène aux bâtiments anguleux du forum, dont l'architecture cristalline offre un contraste saisissant avec la douceur du paysage. Le monde intérieur tendre, fragile et coloré apparaît comme un feu d'artifice spectaculaire d'espace, de contenu, de lumière et de couleurs. Les cinq thèmes abordés dans l'arteplage sont réunis dans cette sculpture d'exposition boisée en marge du parc.

Avec ce projet, les auteurs veulent permettre aux visiteurs de l'arteplage d'Yverdon-les-Bains de redécouvrir et de voir d'un œil neuf le monde de leurs sentiments et de leurs pensées. A l'Expo.01, toutes sortes de tentations et de promesses jalonnent le chemin: murmures de voix, touches de couleur, odeurs enivrantes, images étonnantes et textures les plus diverses, tout invite à toucher, à goûter, à essayer et à regarder. L'arteplage emmène le visiteur dans une odyssée des sens.

(DA, Expo.01)



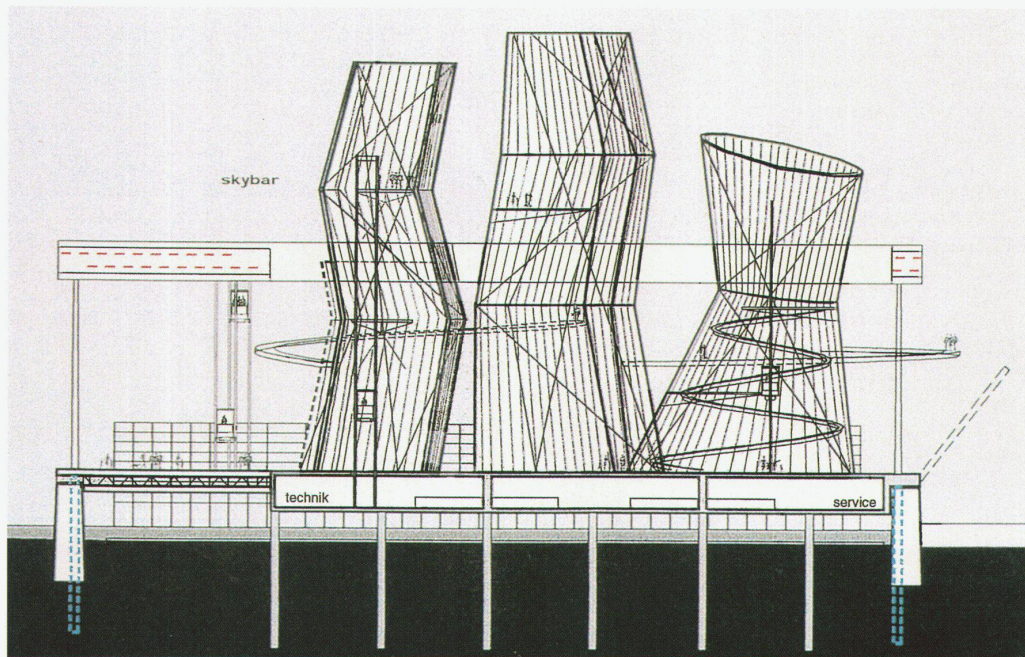


Assoziationsraster «Ich und das Universum» (Auszug aus Masterplan 1998)

- Codeworte** Sinnlichkeit, Sexualität
- Schlüsselfrage** Lassen sich Sinnlichkeit und Transzendenz, Erotik und Trieb vereinbaren?
- Raumbild** saftige Welt
- Farben** Rot und Rosa, Hauttöne
- Architektur** rund, amöblich, weich, bubbelig, Noppen, Kügelchen
- Symbol- und Kultfiguren** Romeo und Julia, Amor, Aphrodite, Casanova, Marilyn Monroe, James Dean
- Schweizer Myten** Sennentuntschi, Helvetia
- Ein Satz** Du küsst gut
- Architekturverwandtschaften** Philippe Starck, Frank O. Gehry, Ron Arad, Hermann Finsterlin...
- Körpergefühl** freier Fall, enthüllt, warm, erhitzt
- Objekte** elektrischer Stecker, Stadtmauer, ein einsamer, verlorener Ski, Vibrator
- Künstler/innen** Peter Paul Rubens, Hamilton, Jeff Koons, Louise Bourgeois
- Orte** Niagara Falls, Höhlen, Grotten, Paris

Arteplage Biel-Bienne

Verfasser/Team:
Coop Himmelb(l)au, Wien
Prof. Wolf D. Prix, Helmut Swiczinsky, Frank Stepper



Das Ausstellungsgelände ist unterteilt in Forum und Expopark. Das lange Forum gestalten die Architekten als überdachtes, schwimmendes Dock. Es besteht aus drei Elementen: Floss, Dach und drei Türmen. Der Expopark an der Mündung des Flüsschens Zihl hingegen soll ein organisch gestalteter Landschaftsgarten werden. Verbunden sind die beiden Ausstellungsorte über einen Steg im See oder durch den schmalen Uferstreifen, der zum Wettbewerbsgebiet gehört. Das riesige Floss ist eine technokratische Antwort auf die Industriestadt Biel. Wer vom Bahnhof aus den kurzen Weg zur Expo.01 wählt, wird mit dem Flüsschen Zihl auch die Grenze zur Expo.01 überschreiten. Im Ausstellungsgelände selbst liegen die Gebäude frei zwischen den bestehenden Grünräumen verteilt. Die Wege dieses städtischen Parks sollen aus Teer, Holz oder Kautschuk gebaut werden. Der Rundgang wird zuerst durch ein enges Häusergeviert und dann durch eine dichte Grünzone zum See führen. Erst jetzt wird der spektakuläre Panoramablick auf die riesige Arteplage freigegeben. Wie ein vertäuter Flugzeugträger liegt das Forum im See vor Anker.

Im Inneren der mit hohen, transluzenten Membranen bespannten Stahlgelastkonstruktionen führen Lifte und weitere hängende oder aufgeständerte Rampen in die Höhe oder zur Skybar in der Decke. So wird der hohe Raum zwischen Boden und Dach für die Besucher in seiner gesamten Höhe erlebbar.

Die drei Türme sind aber nicht nur Aussichtsplattformen, sondern auch eine Art Antennen zu den restlichen Arteplages in Neuenburg, Yverdon-les-Bains und Murten. Weitere Restaurants und eine Ruheinsel sind von aussen wie Flosse an die Tragstruktur angefügt. Von der Piazza um die drei Türme führt der Rundgang übers Wasser zurück durch die kleine Bucht in den Expopark, zur eiförmigen Arena.

Die Gestalter interpretieren das Thema «Macht und Freiheit» auf der architektonischen und der landschaftsgestalterischen Ebene: Die rasterförmig aufgebaute und starr konstruierte Arteplage kontrastiert mit dem vegetalen, gleichsam mit freier Hand gestalteten Park. Auf der schwimmenden Piazza selbst durchstossen die drei skulpturalen Türme die hohe Decke und symbolisieren Macht, Kraft und

Überwachung, suggerieren aber auch Schutz. Unter dem luftigen Dach lassen sich die einzelnen Ausstellungsgefässe wiederum frei anordnen – auf dem Dock entsteht so eine fast städtische Anordnung von kleinen Ausstellungsbauten mit öffentlichen und privaten Plätzen, die durch eine diagonale Strasse verbunden und durch das weite Dach wieder zusammengefasst sind.

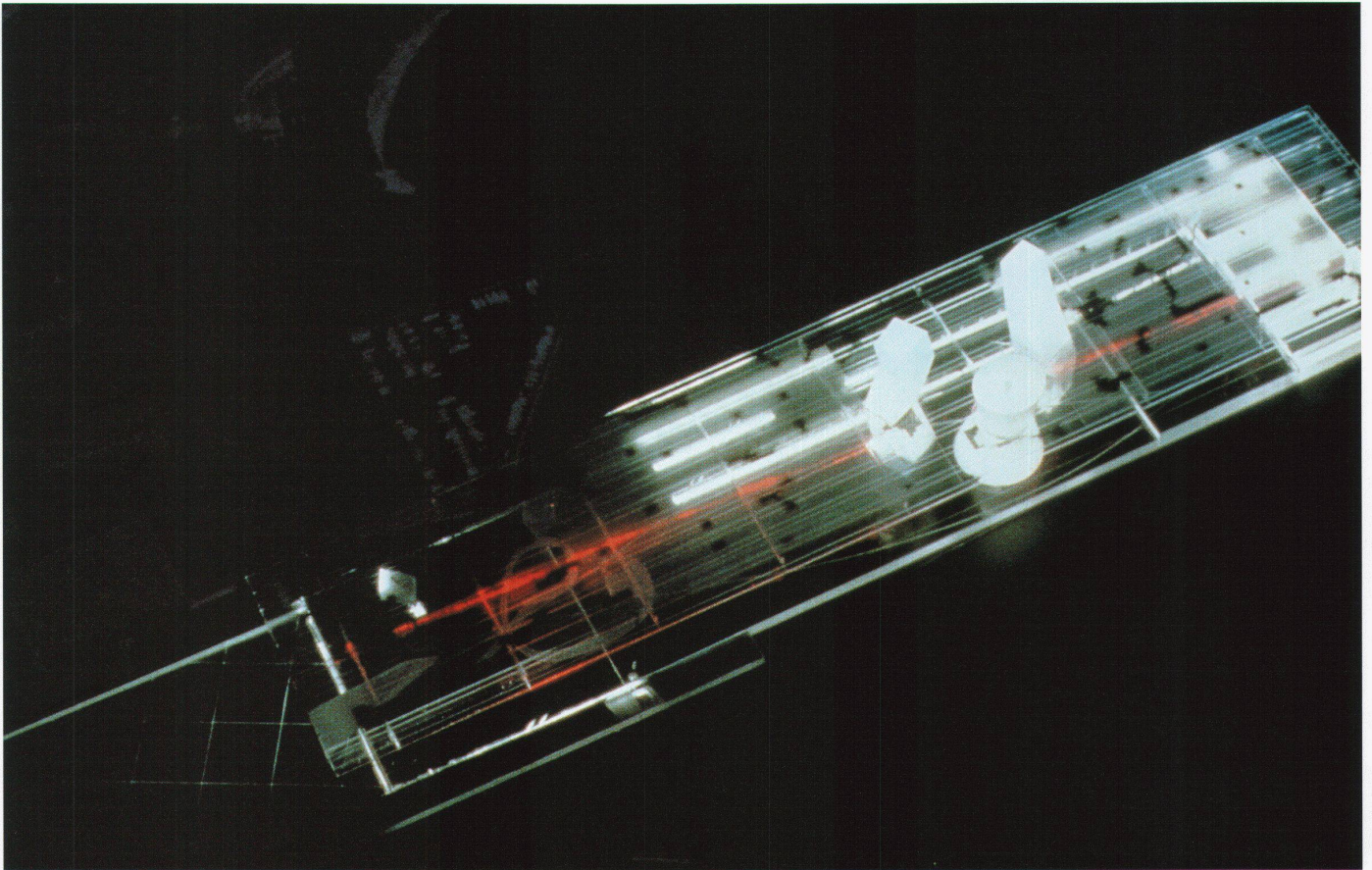
(DA, Expo.01)

Le site de l'exposition est subdivisé en forum et expoparc. Les architectes conçoivent le long forum comme un dock flottant couvert, composé de trois éléments: un radeau, un toit et trois tours. L'expoparc, situé à l'embouchure de la Thielle, doit quant à lui devenir un jardin de conception organique. Les deux sites sont reliés entre eux par une passerelle au-dessus du lac, ou par l'étroite berge faisant partie de la zone mise au concours. L'énorme radeau constitue une réponse des technocrates à la Bienne industrielle. Qui choisit de suivre le court chemin qui mène à l'Expo.01 depuis la gare devra franchir la Thielle, qui marque également la frontière de l'Expo.01. Sur le terrain de l'exposition à proprement parler,

les bâtiments sont librement disposés parmi les zones vertes existantes. En goudron, en bois ou en caoutchouc, les chemins jalonnant ce parc urbain, traversent un dense quartier de maisons, puis une zone de verdure luxuriante, avant d'arriver au lac. Ce n'est qu'à ce moment-là que la spectaculaire vision panoramique sur l'arteplage s'ouvre au regard: tel un porte-avions à quai, le forum semble avoir jeté l'ancre dans le lac.

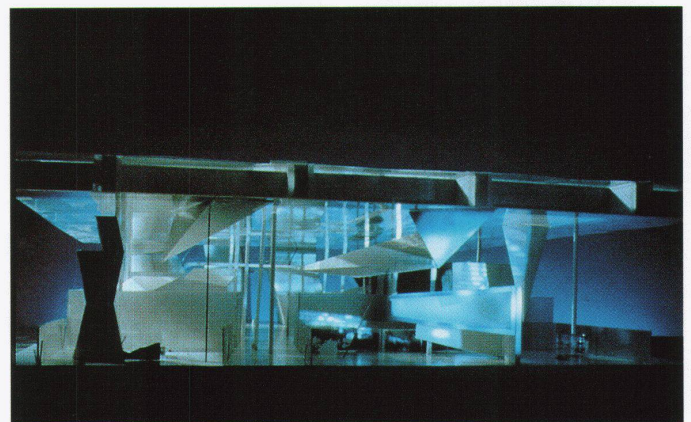
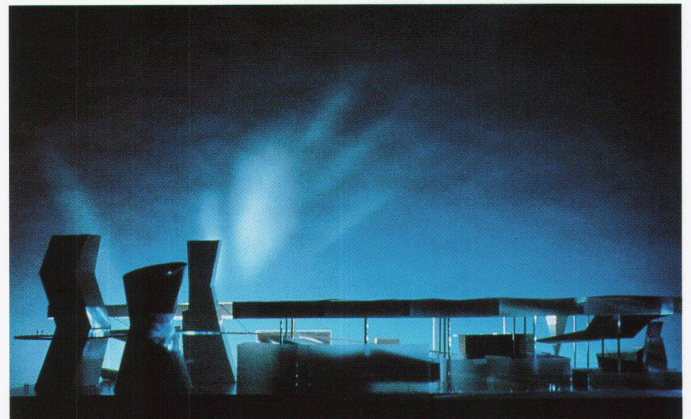
A l'intérieur de ces échafaudages d'acier sur lesquels sont tendues de hautes membranes translucides, des ascenseurs et autres rampes suspendues ou surélevées mènent en altitude ou au Skybar dans le plafond. Les visiteurs ont ainsi la possibilité de découvrir l'espace dans toute sa hauteur, du sol au toit.

Le rôle de ces trois tours ne se limite cependant pas à celui de plate-forme d'observation, puisqu'elles servent en quelque sorte d'antennes reliant cet arteplage aux autres situés à Neuchâtel, Yverdon-les-Bains et Morat. Des restaurants supplémentaires de même qu'une île de repos sont en outre rattachés à la structure porteuse tels des radeaux. Le chemin qui part de la piazza autour des trois tours reconduit ensuite le visi-



Assoziationsraster «Macht und Freiheit» (Auszug aus Masterplan 1998)

Codeworte	Vernunft, Ethik
Schlüsselfragen	Ist Vernunft die Rettung? Gibt es eine kollektive Ethik?
Raumbild	Sciencefiction
Farben	Hellblau & Silbergrau
Architektur	rechteckig & schief, Röhren, Schiff, Dimensionsunterschiede, klein & gross
Symbol- und Kultfiguren	Blade Runner, Bill Gates, Citizen Kane, Dalai Lama, Che Guevara
Schweizer Mythen	Wilhelm Tell, Winkelried
Ein Satz	Blumen im Regen giessen
Architekturverwandtschaften	Moebius, Jean Nouvel, Lebbeus Woods, Eric Owen Moss, Zaha M. Hadid...
Körpergefühle	wach, konzentriert, Hühnerhaut
Objekte	GPS (Global Positioning System), Walze, Buch, Turnschuhe, Aktenvernichter
Künstler/innen	Charles & Ray Eames, Moebius, Luc Besson, Jenny Holzer, Luc Bondy...
Orte	Silicon Valley, Far West, Sheffield, Detroit, Rütli

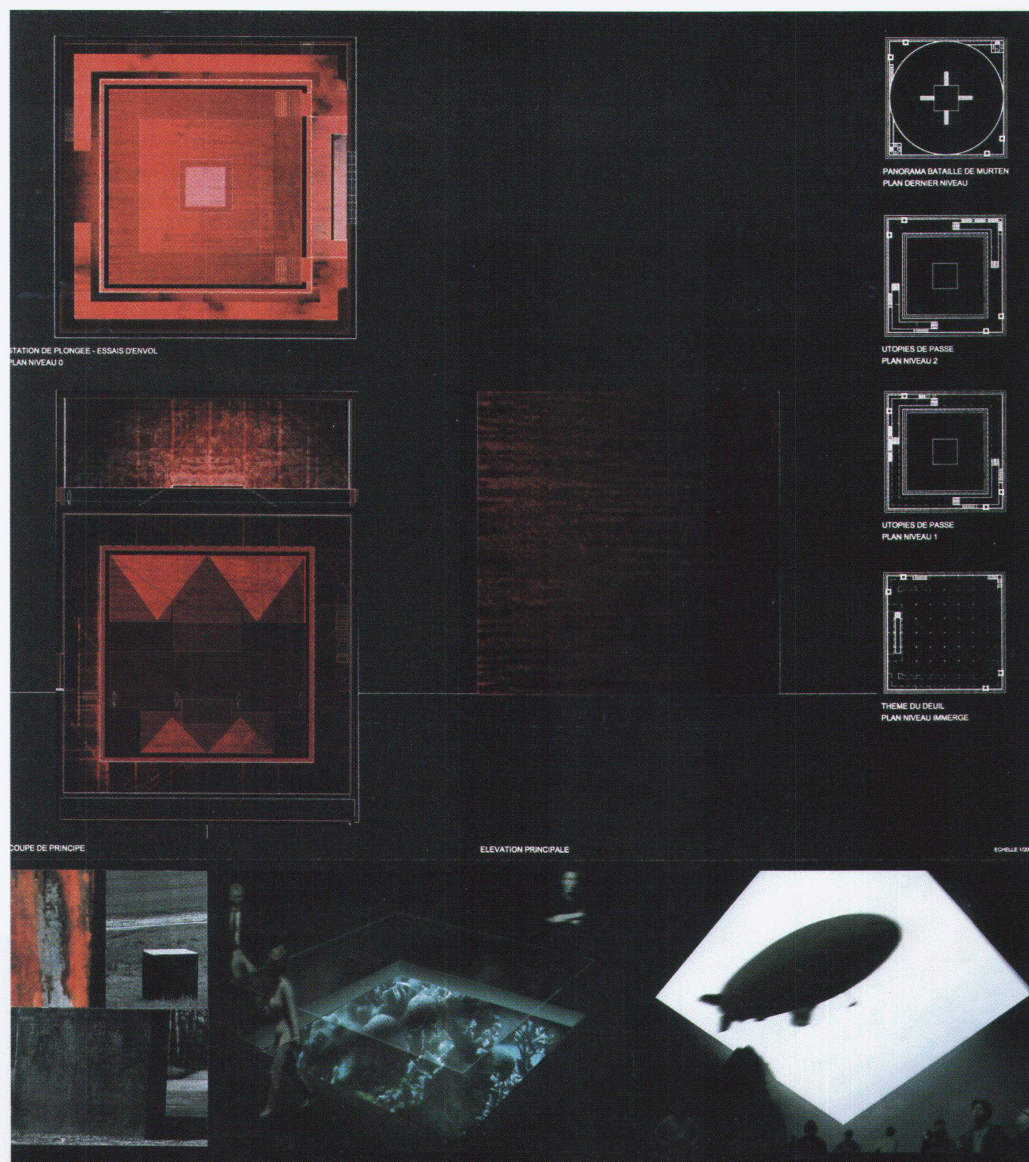


Arteplage Murten-Morat

Verfasser/Team:

Jean Nouvel, Paris

Gauer – Itten – Messerli Architekten, Bern



Landschaftsarchitekten:

Michel Devignes, Paris

Szenograph:

Ducks – Michel Cova, Lyon

Ingenieur:

Emch & Berger AG, Bern

Spezialisten:

Techdata AG, Bern (Projektmanagement)

Ingo Maurer, München (Lichtplanung)

Yann Kersale, Vincennes (Plasticien de la lumière)



Das Team um Jean Nouvel plant in Murten keine Artepplage im eigentlichen Sinn, sondern will die Altstadt, den See und die lange Uferzone in eine weit verzweigte Ausstellungslandschaft verwandeln. Dafür durchziehen die Architekten und Designer den Ort mit einem feinen Netz von Entdeckungspfaden. So wird beispielsweise der mittelalterliche Wehrgang zur Videogalerie, die engen Gassen werden zu Bühnen, alte Mauern zu Projektionswänden oder kleine Hinterhöfe zu versteckten Museen. Der Besuch Murten bietet eine eigentliche Entdeckungsreise.

Das spektakulärste Objekt im Entwurf ist der stumme Turm mitten im See. Der wohl scheinbar unnahbare Kubus soll von überall her sichtbar sein. Er ist eine Metallkonstruktion, ein riesiges Baustellengerüst, das mit einem feinen Vlies eingehüllt ist.

Der flatternde Stoff ist aber nicht nur textile Hülle, sondern gleichzeitig auch weitherum sichtbare Leinwand: Von innen können Bilder oder Filmsequenzen an das Tuch projiziert werden. Sie werden zum visuellen Spektakel für die Besucher am Ufer. Erreichbar ist dieser verschlossene Medienturm nur mit dem Schiff. Im Inneren empfängt einen eine wuchtige hohe Halle. In der so genannten Tauchstation am Boden soll man aufs Wasser projizierte «Videofische» beobachten können. An der Decke öffnet sich der Blick in die scheinbare Unendlichkeit, die Jean Nouvel «station d'envol»

nennt. Dort schliesst eine zweite Decke den Raum nach oben ab und bietet eine «fliegende» Projektionsfläche für weitere bewegte oder auch stehende Bilder. Über Lifte und Treppen ist der zweite grosse Ausstellungsraum im Dach zu erreichen. Hier gibt ein Fensterband am Boden die Sicht auf das Expogelände oder auf die andere Seite des Sees frei.

Der Entwurf löst mit einem simplen Ansatz viele Probleme: Die Verfasser wollen nutzen, was bereits vorhanden ist – die schöne mittelalterliche Altstadt und die spektakuläre Lage am See – und ergänzen nur mit kleinen Bauten, was dem Ort fehlt. Damit soll Murten in einen weitläufigen, mystischen Kunstpark verzaubert werden. Das Team will sozusagen nur noch Software installieren: Leichte Zelte, filigrane Wellblechdächer, farbige Containertürme oder einfache Holzkonstruktionen sind die flüchtigen Infrastrukturbauten, die aufgebaut werden und eine stimmungsvolle Bühne für die «Pieces» schaffen. (DA, Expo.01)

L'équipe de Jean Nouvel ne prévoit pas, à Morat, un artepplage au sens étroit du terme, mais souhaite faire de la vieille ville, du lac et de la longue zone côtière une vaste exposition-paysage. Les architectes et les concepteurs envisagent de quadriller les lieux d'un fin réseau de chemins-découverte, invitant le promeneur qui les suit à travers la ville à visiter une partie des quelque 30 à 40 mini-expos montées sur tout le terrain par des artistes

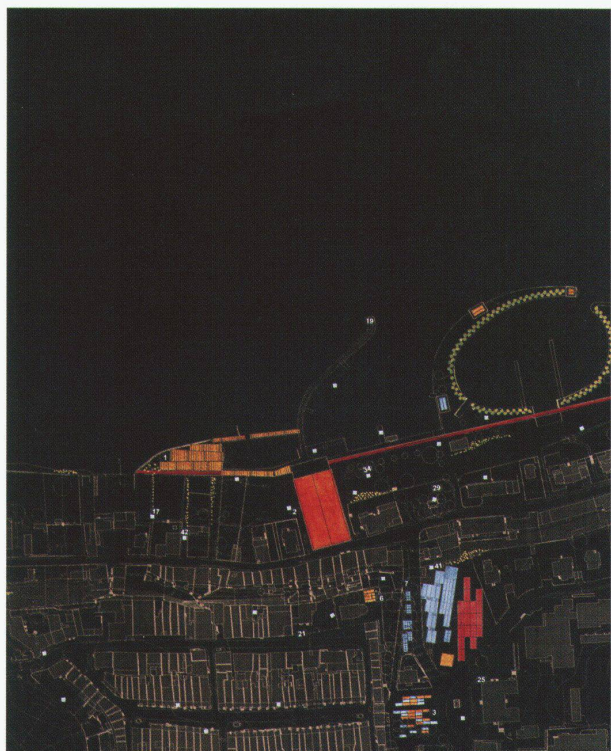
et architectes. Ainsi le chemin de défense médiéval sera-t-il transformé en vidéogalerie, les ruelles étroites en scènes, les vieilles fortifications en parois de projection et les petites arrière-cours en musées cachés. Une visite de Morat transformée en voyage-découverte.

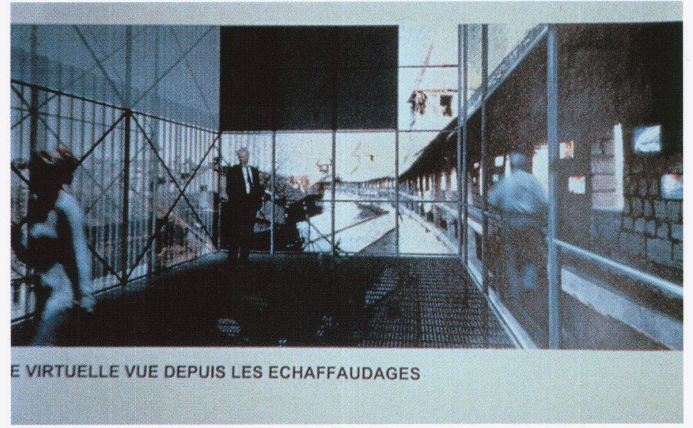
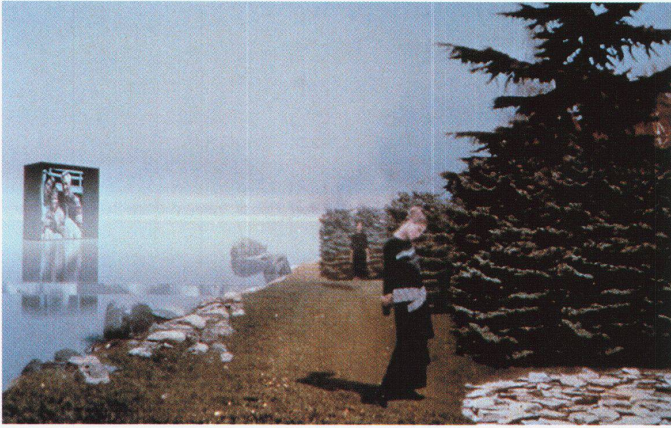
La deuxième idée importante qui sous-tend ce projet concerne la longue promenade côtière le long du lac. Ce sentier de bois constitue l'épine dorsale de l'architecture de l'exposition d'où divers chemins s'embranchent à droite et à gauche pour mener aux différents sites d'exposition. Il s'agit d'une «Voie suisse» le long de laquelle se dressent des postes d'exposition, des restaurants-containers, des pavillons sous tente, des scènes en plein air en bois ou des théâtres, le tout formant un site d'exposition sans véritable entrée ni sortie. Le visiteur est ainsi libre de pénétrer dans le site là où le cœur lui en dit, de la façon qu'il souhaite. La ville, avec sa situation idéale au bord du lac, devient elle-même objet d'exposition, agrémenté de mini-expos par les auteurs du projet. L'accès est réglé par des écluses dotées d'un système électronique d'accès.

Mais l'objet le plus spectaculaire du projet reste la tour muette dressée au milieu du lac. Le cube apparemment inaccessible doit être visible de partout. La construction métallique, sorte d'immense échafaudage, est drapée d'un fin tissu flottant qui œuvre non seulement comme enveloppe textile, mais aussi comme toile

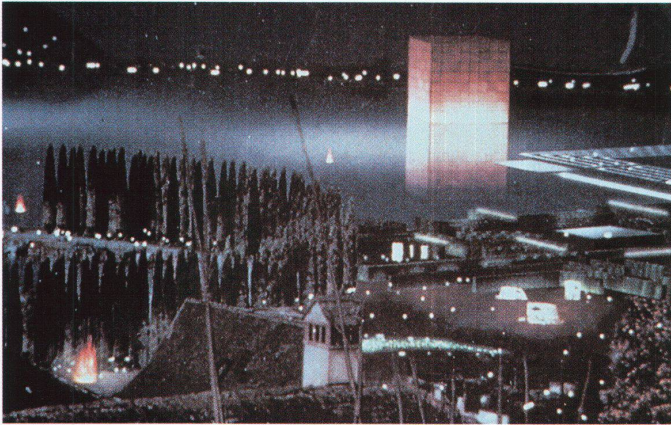
visible de loin, sur laquelle peuvent être projetées des images ou des séquences de film offertes en spectacle visuel aux visiteurs sur la berge. Cette tour d'ivoire média n'est atteignable que par bateau. En entrant, le visiteur débouche dans une imposante salle tout en hauteur. Dans la station de plongée au sol, il est possible d'observer des «poissons vidéo» projetés sur l'eau. Au plafond, le regard s'ouvre sur un pseudo-infini que Jean Nouvel appelle «station d'envol». C'est là qu'un second plafond ferme la pièce vers le haut, proposant une surface de projection «volante» à de nouvelles images mobiles ou statiques. Des ascenseurs et des escaliers permettent d'accéder à la deuxième salle d'exposition dans le toit, où une rangée de fenêtres au sol dégage la vue sur le terrain de l'Expo.01 ou sur l'autre rive du lac.

Par une idée simple, ce projet résout nombre de problèmes: les auteurs s'efforcent d'utiliser ce qui existe déjà, soit une magnifique vieille ville médiévale et une situation spectaculaire au bord du lac, n'effectuant que de modestes constructions pour compléter les éléments existants. Morat doit ainsi se transformer en un vaste et mystérieux parc artistique. L'équipe responsable du projet, elle, se contente d'installer les détails du décor: les tentes légères, les toits en tôle ondulée filigranes, les tours containers multicolores ou les simples constructions de bois sont autant d'éléments d'infrastructures éphémères mises en place pour offrir aux projets d'exposition une scène pleine de poésie. (DA, Expo.01)



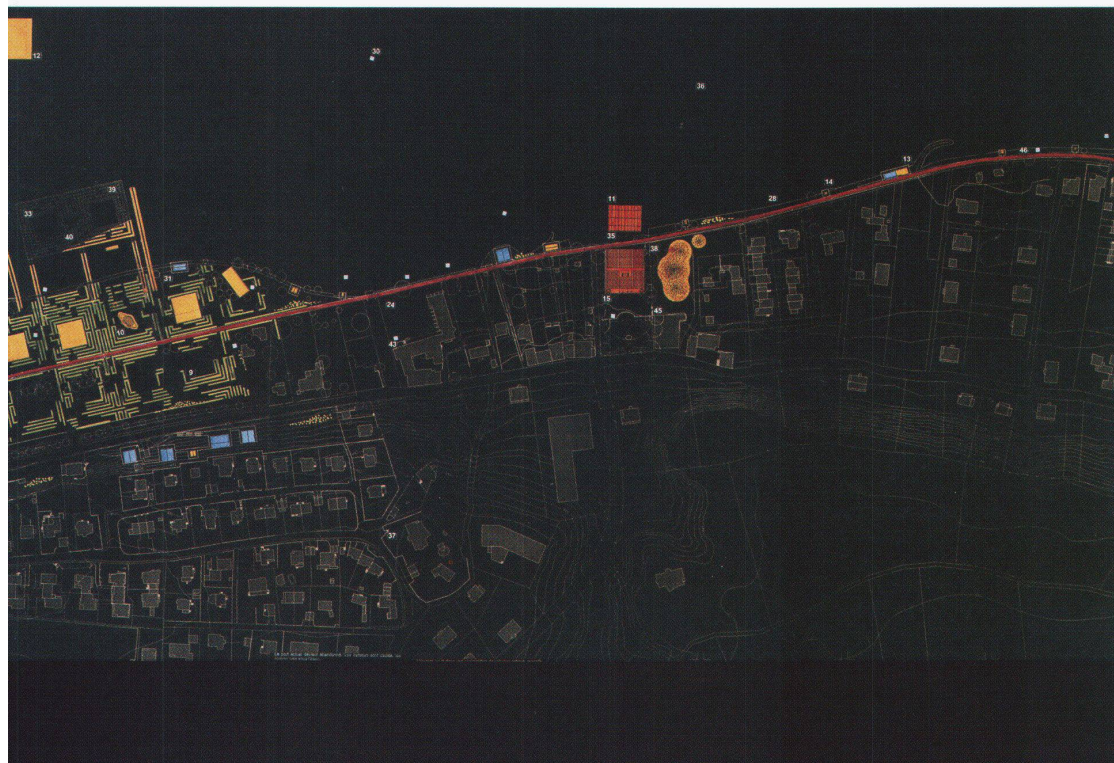


E VIRTUELLE VUE DEPUIS LES ECHAFFAUDAGES



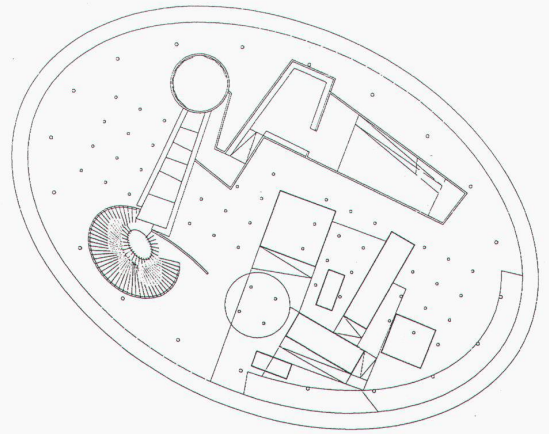
Assoziationsraster «Augenblick und Ewigkeit»
(Auszug aus Masterplan 1998)

- | | |
|-----------------------------|--|
| Codewort | Vergänglichkeit |
| Schlüsselfrage | Was ist Zeit? Loslassen, Tod annehmen können? |
| Raumbild | geheimer & magischer Ort |
| Farben | Schwarz, bissl Weiss, bissl Rot |
| Architektur | Tempel, massiv, Gemäuer, Stein um Stein |
| Symbol- und Kultfiguren | Sphinx, Sisyphus, Buddha, Schneewittchen, Minnesänger und Burgdamen |
| Schweizer Mythen | Wintergeister, Schlacht |
| Ein Satz | Ich trinke den Tautropfen vom Rosenblatt |
| Architekturverwandtschaften | Tadao Ando, Peter Zumthor, Luigi Snozzi, Herzog & de Meuron... |
| Körpergefühle | nackt, dösend |
| Objekte | Familienalbum, Seifenblase, Diamant, Statuen, Mauern, Rüstungen |
| Künstler/innen | Arnold Böcklin, Josef Beuys, Egon Schiele, Hannah Wilke, Damian Hirst... |
| Orte | Venedig, Pompeji, Amazonas, Ayers Rock |



Arteplage Neuchâtel

Verfasser/Team:
 Multipack, Neuchâtel:
 GMS Architectes SA, Architecture, Neuchâtel
 Atelier Jacques Sbriglio, Architecture, Marseille
 Atelier Oi SA, Architecture & Design, La Neuveville



Die Verfasser sehen für das Wettbewerbsgebiet in Neuenburg einen breiten Parkstreifen entlang des Sees vor, aus dessen Mitte die eigentliche Arteplage ins Wasser stösst. Zwei quadratische Plattformen, die eine im See verankert, die andere auf dem Festland gebaut, bilden das grosse Rechteck von Expopark an Land und Forum im Wasser. Die beiden Ausstellungszonen werden durch Brücken miteinander verbunden. In der Wasserstrasse, die dazwischen entsteht, verläuft parallel zum Ufer ein langer Pier. Er soll die beiden Enden des lang gestreckten Geländes miteinander verbinden und auch zur Iris-Anlegestelle führen. Diese Brücke ist eine gediegene Flaniermeile und bildet gleichzeitig die schwimmende Grenze zwischen Expopark und Forum.

Das Team spielt bei seinem Entwurf mit dem Thema «Natur und Künstlichkeit». Es sieht darin keinen Gegensatz, sondern versucht die beiden Begriffe einander näher zu bringen. Dazu wollen die Verfasser den mittleren Teil des Expogeländes zwischen Stadt und See mit einem rasterförmigen Feld aus meterhohen, stehenden Kunststoffhalmen überziehen. Dieses «Champ de

Roseaux» legt sich wie ein Teppich über die beiden Teile der Arteplage. Damit erhält das Gelände eine offene Struktur, die weder städtisch noch ländlich ist.

Bei Anbruch der Nacht beginnen die Spitzen der Kunststoffhalme zu leuchten. Das tagsüber in seinen Ausmassen kaum erfassbare Halmenfeld wird nach der Dämmerung immer deutlicher sichtbar. In diesem rechteckigen Lichterfeld sitzen dann die von unten erleuchteten, ovalen Schirme wie auf einem Lichtkissen.

Den Verfassern gelingt es, das Thema «Natur und Künstlichkeit» mit architektonischen und landschaftsgestalterischen Mitteln sichtbar zu machen, ohne dabei die Besucher aus den Augen zu verlieren. Die strenge Halmenstruktur, die sie über das Gelände legen, wird von den Menschenströmen durchspült: Erst der Besucherfluss bringt Leben, Dynamik, Bewegung, Stillstand und Dichte in die statischen Installationen. Und wenn dann der Wind die unzähligen Kunststoffhalme in eine Richtung wiegt, setzt die ortstypische Bise das poetische Spiel zwischen Natur und Künstlichkeit auf dem ganzen Gelände gleichzeitig in Bewegung. (DA, Expo.01)

Pour la région mise au concours à Neuchâtel, les auteurs imaginent une large bande de parc le long du lac, du milieu de laquelle l'arteplage s'avancerait dans l'eau. Deux plates-formes carrées – l'une ancrée dans le lac, l'autre construite sur la terre ferme – constituent un grand rectangle regroupant l'exoparc sur la terre ferme et le forum sur l'eau. Les deux zones d'exposition sont reliées par des ponts jetés sur une voie d'eau bordée par un long môle parallèle à la berge. Ce dernier doit faire le lien entre les deux extrémités du terrain tout en longueur et mener à l'embarcadère Iris. Il s'agit d'un pont qui invite à la flânerie, tout en traçant une frontière flottante entre l'exoparc et le forum.

Dans son projet, l'équipe responsable joue sur le thème de «Nature et artifice», deux notions que loin de voir comme contradictoires, elle essaie de rapprocher. Pour ce faire, les auteurs ont l'intention de recouvrir la partie centrale du terrain d'exposition s'étendant entre le lac et la ville d'un champ quadrillé de tiges synthétiques hautes d'un mètre. Ce «Champ de Roseaux» s'étend tel un tapis sur les deux parties de l'arteplage, donnant ainsi au terrain une structure ouverte qui n'est ni

franchement urbaine ni totalement rurale.

A la tombée de la nuit, les pointes des tiges artificielles se mettent à briller, si bien que ce champ aux dimensions difficilement estimables de jour devient de plus en plus visible après le crépuscule. Dans ce champ de lumières rectangulaire, les parapluies ovales, éclairés depuis le bas, semblent alors reposer sur un coussin lumineux.

En recourant à des moyens architectoniques et à l'aménagement du paysage, les auteurs du projet parviennent à mettre en évidence le thème de «Nature et artifice» sans pour autant perdre de vue le visiteur. La structure stricte des tiges qui s'étendent sur le terrain est balayée par les courants humains: seul le flux des visiteurs amène vie, dynamisme, mouvement, immobilité et densité aux installations statiques. Et lorsque le vent fait pencher les innombrables tiges dans une même direction, la bise si souvent présente dans la région mène le jeu poétique entre les éléments naturels et les éléments artificiels sur tout le terrain.

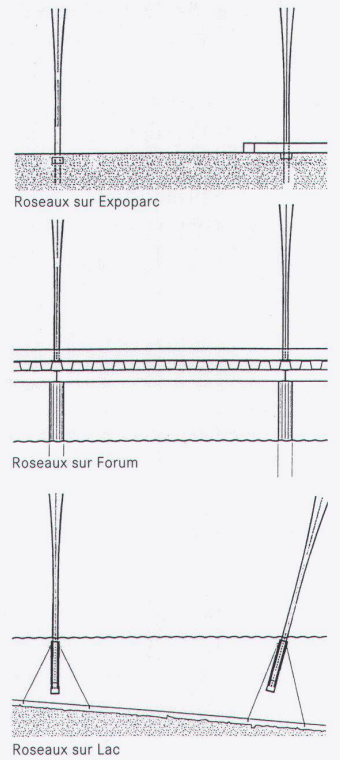
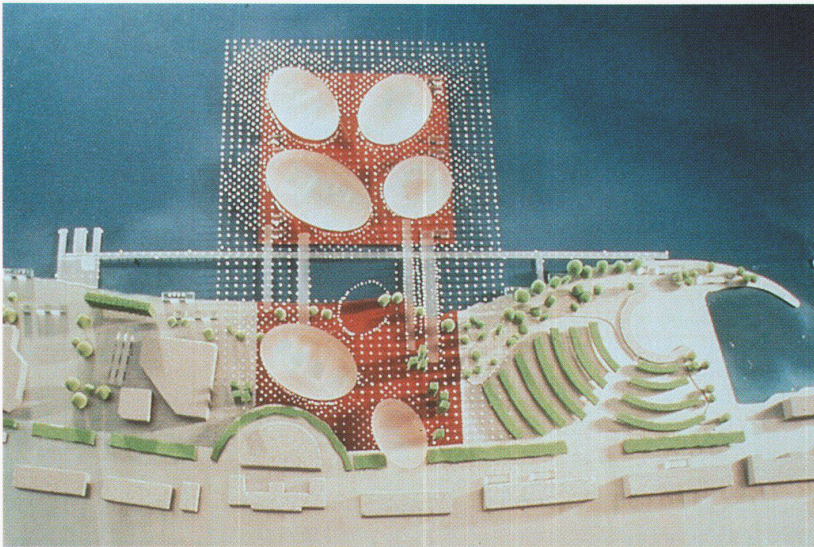
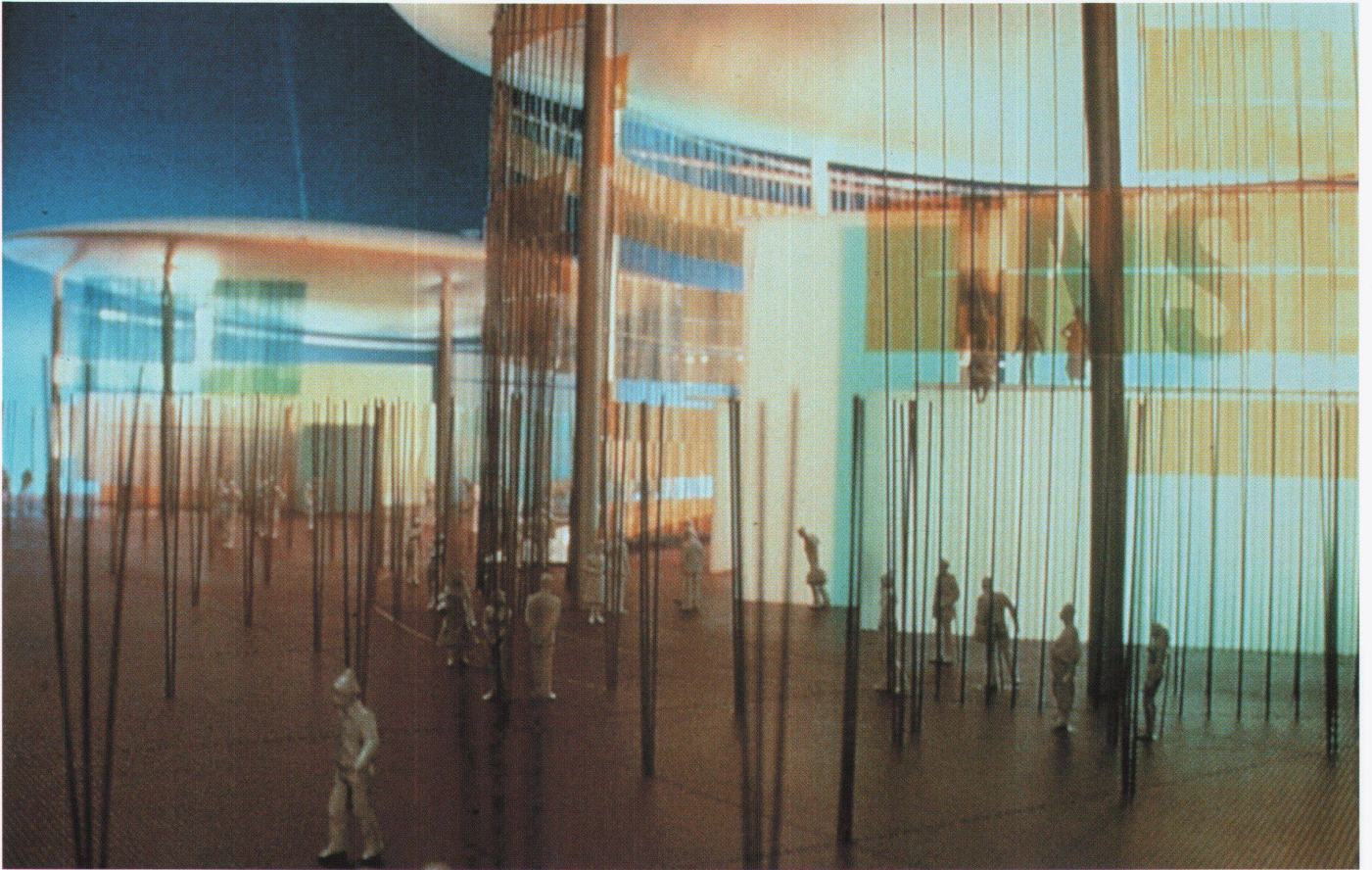
(DA, Expo.01)

Szenograph:

Atelier Habersetzer, Strasbourg
 Intégral Concept Ph. Délis, Paris
 Signalétique:
 Intégral Concept R. Baur, Paris
 Lichtdesign:
 Atelier Marc Aurel, Cassis
 Landschaftsarchitekten:
 Oxalis Architectes Paysagistes SARL, Vessy
 Ingenieur:
 GVH SA, Saint-Blaise
 Biol conseils, Neuchâtel
 Spezialisten:
 IEC Institut de l'Economie de la Construction, Lausanne
 Rigot & Rieben SA, Ingénierie CVS, Neuchâtel

Assoziationsraster «Natur und Künstlichkeit» (Auszug aus Masterplan 1998)

Codewort	Bedürfnis
Schlüsselfragen	Was ist natürliches, was ist künstliches Bedürfnis? Was brauchen wir, was fehlt uns?
Raumbild	künstliches Paradies
Farben	Gelb, Hellgrün, ein bissl Violett
Architektur	durchbrochen, filigran, Geflecht, insektenartig
Symbol- und Kultfiguren	Pinocchio, Frankenstein, Globi, Heidi, Superman, Pamela Anderson, Lara Croft
Schweizer Mythen	Heidi, Königin Berthe
Ein Satz	Die roten Tomaten kugeln
Architekturverwandtschaften	Santiago Calatrava, Norman Foster, Rem Koolhaas...
Körpergefühle	Herzklopfen, Hunger, Hyperventilieren
Objekte	PET, Simulatoren, Parfümflakon, Polaroid, Versandkatalog
Künstler/innen	Pierre et Gilles, Sylvie Fleury, Matthew Barney, Mangacomixzeichner...
Orte	Luzern, Las Vegas, Zoo, Nationalpark, Zermatt



«Design Arteplages»: Hintergründe und ein Kommentar

Mit dem Fingerzeig auf die vor kurzem ausgewählten Projekte und sichtlich erleichtert von den Strapazen anhaltender Kritik und Vorwürfe verkündete Expopräsidentin Jacqueline Fendt an der Medienkonferenz vom 2. März, dass sie «nun erstmals zeigen kann, wie die Expo.01 konkret aussehen wird». Im Mai 1998 waren vier selektive Vergabeverfahren «Design Arteplage» gemäss WTO-Richtlinien ausgeschrieben worden. Unter 47 international eingetroffenen Bewerbungen wurden 16 Teams ausgewählt, die, mehr als durch ein präzises Konzept, durch ihre interdisziplinäre Zusammensetzung zu überzeugen hatten (vornehmlich durch die Verbindung von Architektur, Design, Szenografie, Licht- und Landschaftsgestaltung, Ingenieurtechnik und Projektmanagement). Nach der Präqualifikation erarbeiteten jeweils 4 Teams die Projektvorschläge für einen der 4 künftigen Expo-Standorte.

Das wettbewerbsartige Auswahlverfahren, gemäss WTO, wurde im September 1998 von R. Rast Architekten, Bern übernommen und neu aufgestartet, mit dem Ziele, im Frühling 1999 qualitativ hochwertige Vorprojekte zu erhalten. Im Februar 1999 wurden die Arbeiten von Coop Himmelb(l)au, Jean Nouvel/Gauer – Itten – Messerli, Multipack, extasia vehovar & jauslin zur Ausführung bestimmt.

Entsprechend dem im Masterplan festgelegten Grundkonzept werden in den vier Arteplages jeweils wasserseitig ein «Forum» und landseitig ein «Expopark» realisiert (Baubeginn August, bzw. Dezember 1999, Eröffnung am 3. Mai 2001). Wie die Präsentation der vier Siegerprojekte zeigt, haben die auf gefühlten Plattformen zu errichtenden Foren den Charakter medial aufgerüsteter Bedeutungsträger. Zwecks Fernwirkung der untereinander mit dem Fährschiff IRIS verbundenen Arteplages wird architektonische und konstruktive Energie vor allem für die spektakuläre Erscheinung der Foren investiert, während die Expoparks eher informelle Ansammlungen von Ausstellungsinfrastrukturen und Grünanlagen darstellen.

Der programmatische Text, mit dem Jean Nouvel das Projekt für die Arteplage Murten begleitet, lässt aufhorchen: Er warnt vor einer «consommation hystérique», die dem gestellten Thema von «Augenblick und Ewigkeit» nicht gerecht werde. Durch den Ein-

bezug des historischen Stadtkerns von Murten und den Verzicht auf ein monumentales Forum wasserseitig äussert Nouvel entwerferisch seine Kritik an der inszenierten Betriebsamkeit der Arteplage-Idee. Er lehnt ein Ausstellungskonzept ab, in dem «contenant» und «contenu» wie in einem Shopping-Center voneinander getrennt sind. Die Antwort sind 30 bis 40 über Murten verstreute «Mini-Expos» anstelle eines konzentrierten Angebotes von Ereignissen am See. Einerseits sprengt er den im Masterplan für die Arteplage festgelegten Perimeter, indem er eine weitschweifende, malerische Ausstellungsszenografie in die mittelalterliche Stadtstruktur und in die Landschaft mit ihren besonderen topografischen Merkmalen integriert. Andererseits instrumentalisiert Nouvel archetypische Mittel der Architektur: Lichteffekte für den Tag und für die Nacht, enge Korridore, Labyrinth, Glaskuben und textile Oberflächen mit «fliegenden» Projektionsflächen sowie eine rätselhaft geschlossene «Tour Serra» auf dem See (als rudimentäres und hermetisches Forum). Als ob es sich um eine Ausstellung über Architektur handeln würde, inszeniert Nouvel deren klassische Mittel älteren und neueren Datums. Die Inhaltsleere füllt Nouvel mit authentischen, echten und wahren Architekturerebnissen. Da diese Alternative zum offiziellen Ausstellungskonzept erstaunlicherweise realisiert wird, erhält die Expo eine Selbstkritik in gebauter Form.

Die anderen drei Projektteams haben sich redlich bemüht, das jeweilige Arteplage-Thema mit architektonischen Formen nachzuempfinden – unterstützt durch das im «Assoziationsraster» von der Direction artistique zusammengestellte Instrumentarium aus abstrakten, wirklichkeitslastigen und pseudophilosophischen Begriffen. So setzen sich im Forum-Entwurf von Coop Himmelb(l)au angeblich die drei Türme, das Stützenraster und die hohe Decke mit Macht, Kraft und Überwachung auseinander, während der Topos Freiheit im vegetabilen, gleichsam freihändig gestalteten Expopark lesbar sei.

Im Projekt, das die Zürcher Architekten Mateja Vehovar und Stefan Jauslin zusammen mit dem holländischen Büro West 8 und den New Yorkern Elizabeth Diller und Ricardo Scofidio vorlegen,

In der entscheidenden Wettbewerbsphase, die ein halbes Jahr dauerte und mehrere Zwischenpräsentationen umfasste, standen sich folgende Teams gegenüber:

**Arteplage Biel-Bienne
Macht und Freiheit**
Expérience International & Dan S. Hanganu Architects, Québec
Coop Himmelb(l)au, Wien
Steven Holl, New York & Rüssli Architekten, Luzern
Studio2, Basel & Bauzeit Architekten, Biel

**Arteplage Murten-Morat
Augenblick und Ewigkeit**
BAIXA Atelier de Arquitectura, Lissabon
Mangeat – Linder – Urfer, Fribourg
Enric Miralles – Benedetta Tagliabue, Barcelona
Jean Nouvel/Gauer – Itten – Messerli, Bern

**Arteplage Neuchâtel
Natur und Künstlichkeit**
Isa Stürm & Urs Wolf, Zürich
Itten & Brechbühl, Bern
Multipack, Neuchâtel
Décosterd & Rahm, Lausanne

**Arteplage Yverdon-les-Bains
Ich und das Universum**
Lifschutz Davidson, London
Michele Arnaboldi, Locarno
extasia vehovar & jauslin, Zürich
Van Berkel & Bos, Amsterdam

wird eine «Reise der Sinne» angeboten: An der Arteplage Yverdon entsteht eine Gefühls- und Gedankenwelt, deren Installationen über ein Erasten, Beschnupern, Schmecken und Schauen die Ur-Sinne schlechthin revitalisieren werden. Schliesslich hat in Neuenburg «Multipack», ein Verfassersteam aus vornehmlich lokalen Mitgliedern, das Wettbewerbsprogramm für die Arteplage beinahe wörtlich umgesetzt: In eine Schilflandschaft, die aus einem Raster von Kunststoffhalmen besteht, sind Ufo-ähnliche Dachformen eingeschrieben, um den geistigen Überbau von «Natur und Künstlichkeit» als eine Meta-Dialektik zu veranschaulichen.

Eine Landesausstellung war immer und ist auch heute mit den Schwierigkeiten konfrontiert, zwischen populären Erwartungen und gehaltvollen, geistreichen Ansprüchen zu vermitteln. Vergleicht man die Programmierung der vier Arteplages mit den Institutionen im globalen Ausstellungsbetrieb, so scheint die Direktion der Expo.01 vom gleichen Verwertungsdruck geplatzt zu sein wie weltweit die Leiter grosser Museen, in denen das so genannte Merchandising heute alles dominiert. Als den Ausstellungen im Chicago Museum of Contemporary Art immer mehr das Publikum fehlte, wurde Robert Fitzpatrick zum Direktor ernannt: Zuvor Manager bei Eurodisney, hatte er gelernt, «seiner einzigen Pflicht zu huldigen: dem Gast seine Bedürfnisse vollständig zu befriedigen». Glenn D. Lowry, Direktor MOMA New York, fühlte sich seinerseits gezwungen, Jackson Pollocks Werke zusammen mit Pizza und Musik anzubieten. Jake Barton, ein anderer New Yorker Ausstellungsmacher, ist ebenfalls überzeugt, dass das Ausstellungsgut nur noch Nebensache ist: «Ein zugkräftiger Bau genügt, wer braucht noch Inhalte?» Solche neuen Foren der Kulturvermittlung sind keineswegs Ausdruck eines kulturellen Niedergangs. Vielmehr sind sie die Folge der Grenzlösung von Hoch- und Alltagskultur sowie der Öffnung aller Kulturinstitutionen für die Massen, wie sie bereits in den Siebzigerjahren das Centre Pompidou veranlasste.

Die Frage ist nun, ob sich die helvetische Jahrtausendausstellung an diesem Kampf um Marktanteile von Ausstellungsgängern beteiligen muss – oder ob sie den Schweizern lieber Freikarten für Euro-

disney schenken soll. Das Expo-Erlebnis mag weniger lustig sein als die Disney-Welt. Ein wesentlicher Unterschied besteht aber nicht; er wird allenfalls vorgetäuscht oder mit Wortklauberei verunklärt. Fatal erweist sich dabei, dass die mit künstlerisch-pädagogischen Ansprüchen aufgeladene Expo.01 mit einer vermeintlich lockeren Form assoziativer Wort-Bild-Spielereien kaum eine Abgrenzung zur Clownerie zu erkennen gibt. Das Kernproblem der Arteplages liegt aber weder bei den mehr oder weniger formlustigen Architekturen, ihren Verfassern, noch in der akademischen Frage, inwieweit heute eine entworfen Form dem Inhalt ganz, teilweise oder gar nicht entsprechen kann. Vielmehr ist die Idee einer Ausstellung für unkonventionelle Inhalte veraltet, weil sie die Medien – in welcher Art auch immer – besser vermitteln und transportieren können (was ja für Ausstellungen vom Typ OLMA spricht, die eben keine Begriffe, sondern Kühe zur Schau stellen kann). Andere Inhalte aber, das weiss heute jedes Kind, transportiert Elektronik besser als Architektur. Schliesslich kann man nicht alles in Form von Bildern haben, was ja auch der anhaltende Zwist um das Berliner Holocaust-Denkmal zeigt. Denn Architektur wird nicht nur anders wahrgenommen als etwa die verselbstständigten Formen der Kunst – Architektur leistet anderes und hat ihre Repräsentationsfunktion zugunsten der medialen Zeichenwelt weitgehend eingebüsst. «Macht und Freiheit» haben als gebaute Formen nicht einmal mehr pathetische Kraft, geschweige denn eine stellvertretende Wirkung – sie werden zu Karikaturen ihrer selbst.

E.H./A.B.

(Siehe auch «Werk, Bauen+Wohnen» 6/98, Expo-Metropolen)

Verfahrensmanagement:

R. Rast Architekten, Bern

Expertenkommission für die Design Arteplages:

Emilio Ambasz (Präsident), New York

Rodolphe Luscher (Vizepräsident), Lausanne

Thomas Held, Zürich

Martin Heller, künstlerischer Direktor Expo.01

Pipilotti Rist, frühere künstlerische Direktorin Expo.01

Flora Ruchat-Roncati, Zürich

Denis Santachiara, Mailand

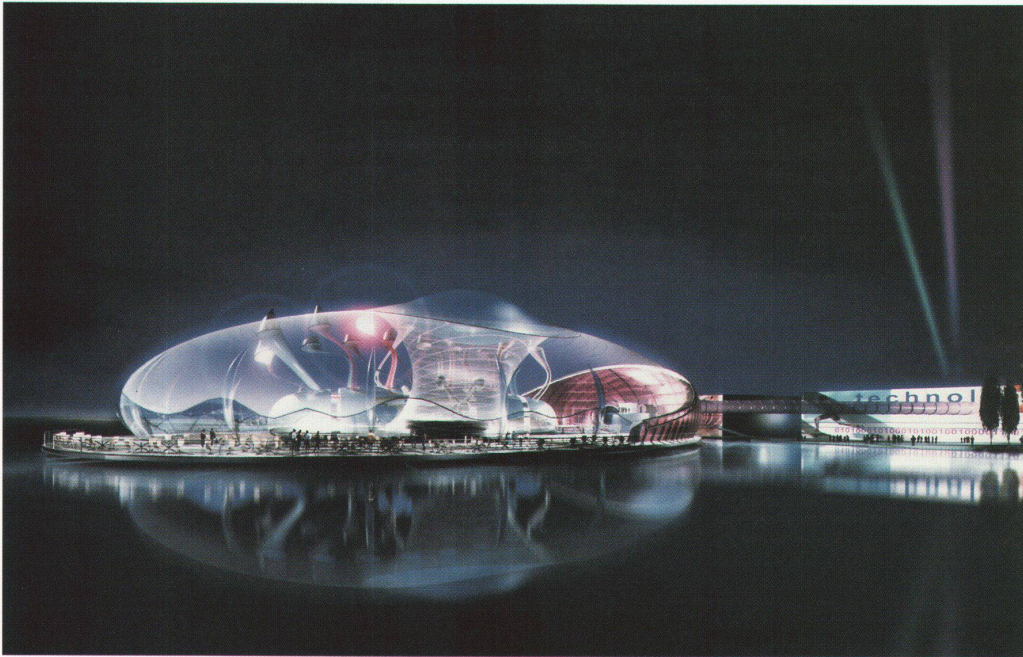
Otto Steidle, München

Paolo Ugolini, früherer technischer Direktor Expo.01

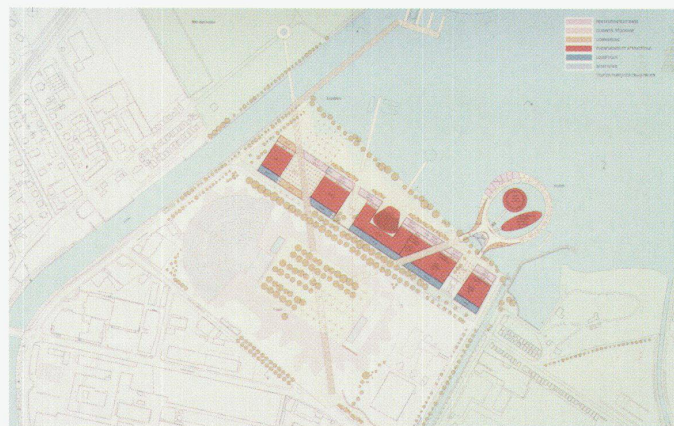
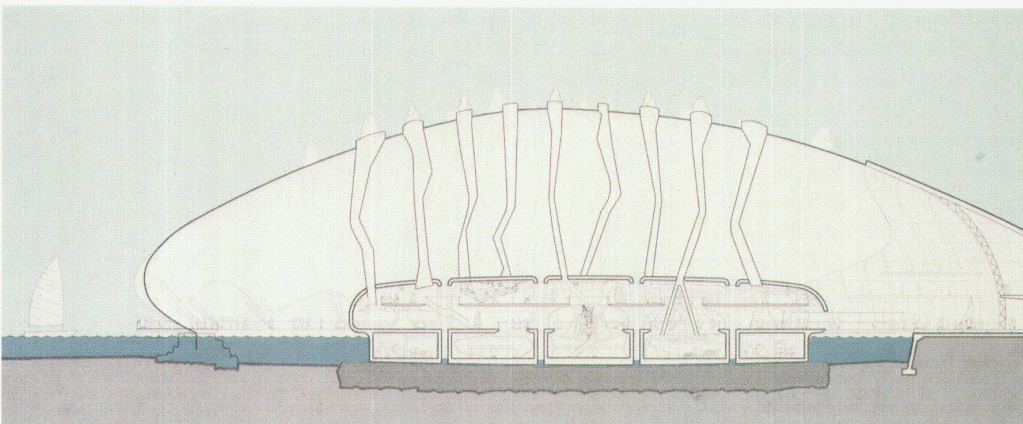
Nelly Wenger, technische Direktorin Expo.01

Christophe Egret, Alsop & Störmer Architects, London

Alfredo Pini, Prof., Mendrisio



Arteplage Yverdon-les-Bains
Alex Davidson, Ian Davidson, London
und Spezialisten



Die Expo.01 von A wie Arteplage bis
Z wie Zufahrtssystem
(eine Auswahl aus Masterplan 1998)

Arteplage

Das gesamte Ausstellungsgelände der Expo.01 in Biel-Bienne, Murten-Morat, Neuchâtel und Yverdon-les-Bains. Eine Arteplage besteht jeweils aus Expopark und Forum. Eine Ausnahme bildet die geplante mobile Arteplage des Kantons Jura, die als zusätzliche Attraktion bei den vier festen Arteplages vor Anker gehen soll. Für jede Arteplage besteht ein thematischer Spannungsbogen (Biel-Bienne: Macht und Freiheit; Murten-Morat: Natur und Künstlichkeit; Neuchâtel: Augenblick und Ewigkeit; Yverdon-les-Bains: Ich und das Universum).

Assoziationsraster

Da die Welt nicht nur binär oder bloss dialektisch ist, hat die Direction artistique zum Arbeiten für jede Arteplage eine Reihe von Codeworten sowie einen Assoziationsraster entwickelt. Der Assoziationsraster ist keine fertige, wörtlich zu nehmende Gebrauchsanweisung, sondern ein Werkzeug für die Einbildungskraft. Der Raster ist eine Skizze, die sich immer weiter verändert und entwickelt. Aufgrund dieses vielfältigen Bild- und Begriffs-rasters werden die Architektur und die Stimmungen der Foren und der Ausstellungsprojekte erarbeitet. Zusammen mit der Themenliste leitet der Assoziationsraster den Gestaltungsprozess der Ausstellungsprojekte. Idealerweise gehen die Architekturhüllen eine Symbiose ein mit den Ausstellungsobjekten.

Besucherfluss

Der Besucherfluss definiert, wie sich das Publikum auf den Arteplages verhält. Es kann davon ausgegangen werden, dass das Forum die Hauptattraktion einer Arteplage bilden wird, seine Kapazität jedoch nicht ausreicht, um sämtliche Besucher/innen einer Arteplage gleichzeitig aufzunehmen. Deshalb muss das Publikum so durch den Expopark geführt werden, dass es sich in den angebotenen Attraktionen «verliert».

Capacity

(C) In der ECU-Berechnung (Entertainment Capacity Unit) die Anzahl Besucher/innen, die eine bestimmte Unterhaltungseinrichtung (Attraktion oder Event) während eines definierten Zeitraumes benutzen können. Unterschieden wird zwischen Hard und Soft Capacity. Bei der Hard Capacity sind Anzahl der Teilnehmer/innen oder Besucher/innen, Dauer des Ereignisses und Anzahl Ereignisse pro Stunde bekannt; bei der Soft Capacity können ein oder mehrere Einflussfaktoren nicht genau bestimmt werden.

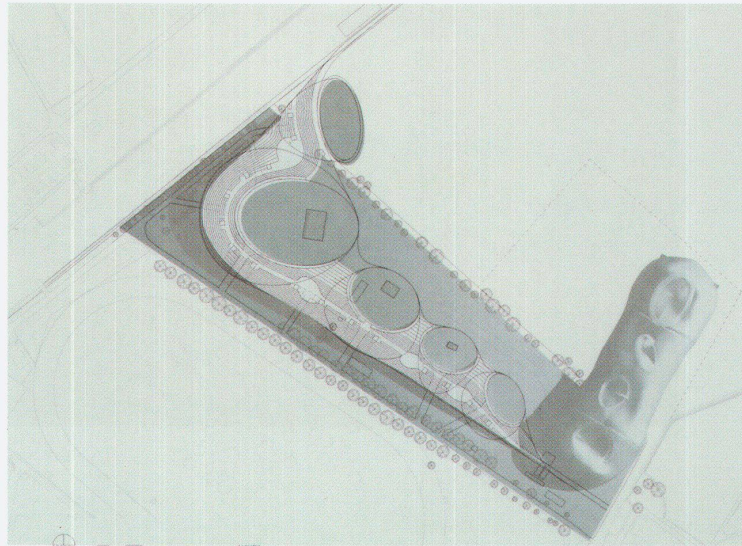
Cuisine

Die Cuisine der Direction artistique war eine Art Labor für Bilder, Ideen, Philosophien, Modellbauten und Projektskizzen.

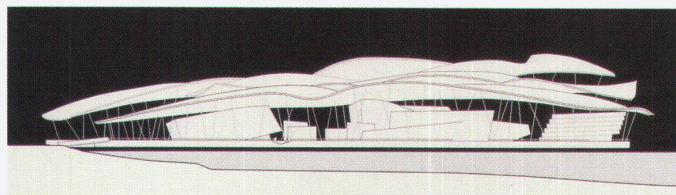
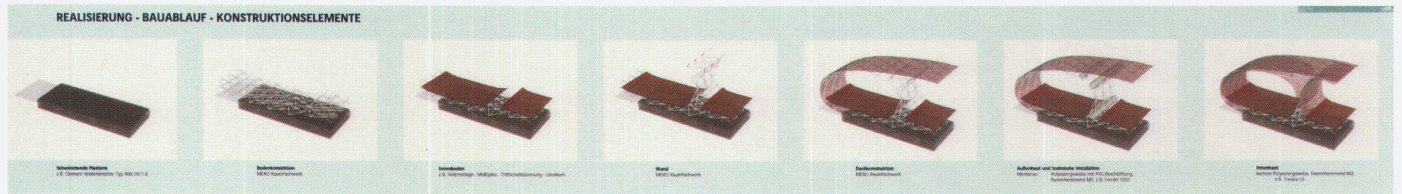
Direction artistique

Verantwortlich für Idee und Konzept der Expo.01 ist die Direction artistique (DA) unter der Leitung von Pipilotti Rist, danach Martin Heller. Die DA koordiniert die Ausstellungsprojekte inhaltlich, thematisch, formal und zeitlich zu einer Gesamtheit. Die DA versteht sich als kreatives Dienstleistungsunternehmen, als eine Art Hebammendienste. Sie sucht Partner für die Realisierung, betreut und kontrolliert den Projektverlauf. Sie stellt der Stabsstelle Sponsoring, der Direction marketing (Action Marketing/Merchandising) und der Direction générale Exposés und Projektvorschläge zur Verfügung, damit diese möglichst früh die Finanzierung finden und sichern können.

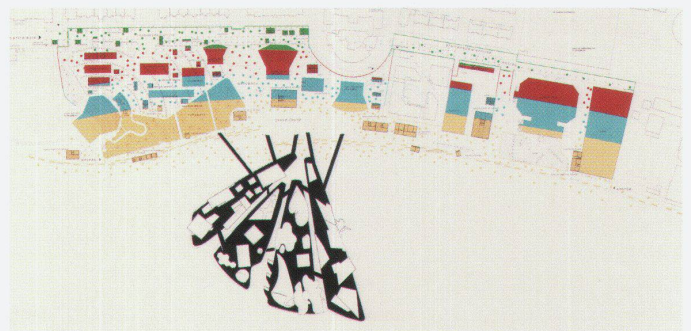
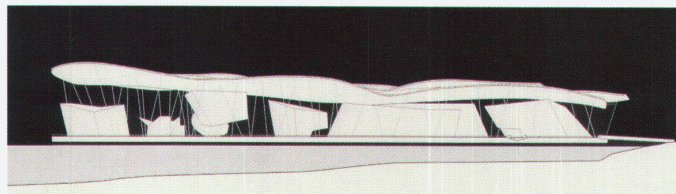
Sie gewährleistet, dass die besten, verrücktesten und aussergewöhnlichsten Projekte realisiert werden können, indem sie ein Gleichgewicht zwischen den kreativen, den technischen, den logistischen und den finanziellen Anforderungen herstellt.

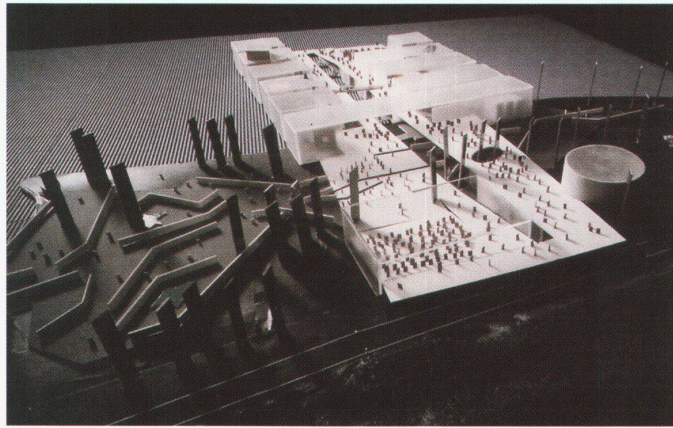


Arteplage Yverdon-les-Bains
Ben van Berkel, Caroline Bos, Amsterdam und Spezialisten



Arteplage Neuchâtel
Isa Stürm & Urs Wolf, Zürich und Spezialisten





Expopark

Das auf dem Festland liegende Gelände der Arteplage. Es umfasst den Funpark, Ausstellungsobjekte, Beherbergungs- und Infrastruktureinrichtungen.

Factor of Availability

(FoA), auch «Verfügbarkeitsfaktor»: Die Anzahl Attraktionen und Events, die einem Besucher, respektive einer Besucherin auf einer Arteplage während einer Stunde angeboten werden.

Forum

Die «Ikone» jeder Arteplage, das Forum, wird auf Pfeilern in den See hinaus gebaut und dient als themenbezogene Ausstellungsfläche. Die Architektur des Forums visualisiert das Thema der Arteplage.

Funpark

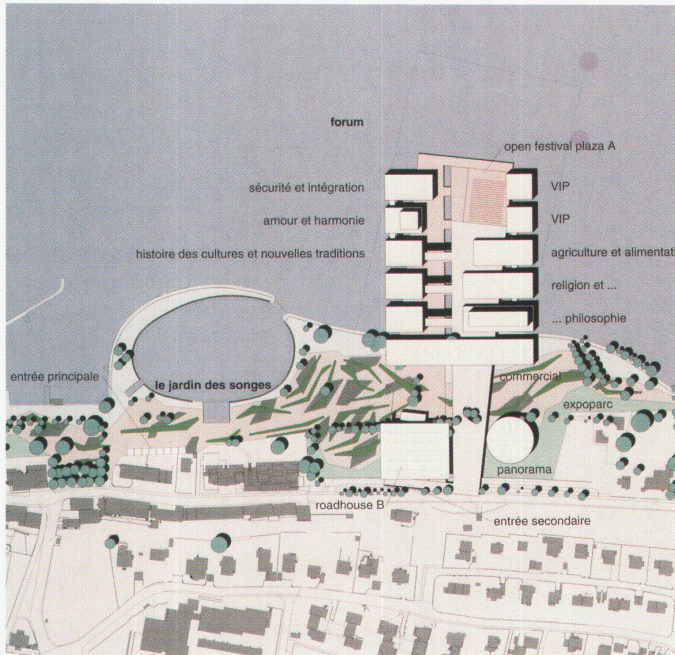
Funparks sind geplant auf den Arteplages Biel-Bienne, Neuchâtel und Yverdon-les-Bains. Es sind Vergnügungsparks mit grossen Park-and-rides, die thematisch oder in eine Geschichte eingebunden sind.

Little dreams

Little dreams – kleine Träume – sind winzige bis mittelgrosse Events, Installationen und Animationen, welche die Besucher/innen amüsieren und unterhalten sollen. Die Ideen zeichnen sich aus durch Schalk, Leichtigkeit und Humor. Auf poetische, amüsante und kurzweilige Art können sie auch unvermeidbare Wartezeiten verkürzen oder den Besucherfluss auf den Arteplages steuern. (Ideen: Direction artistique, Plonk & Replonk, La Chaux-de-Fonds und Urs Suter, Schöftland; Illustrationen: Plonk & Replonk, La Chaux-de-Fonds).

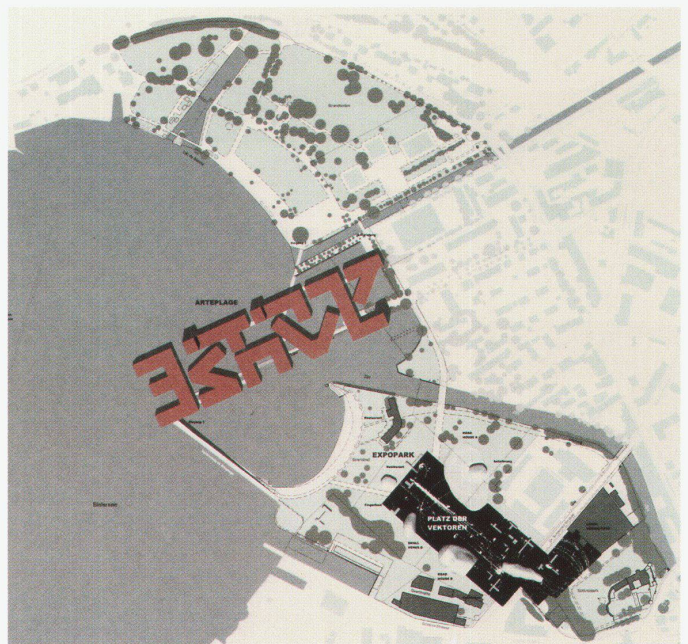
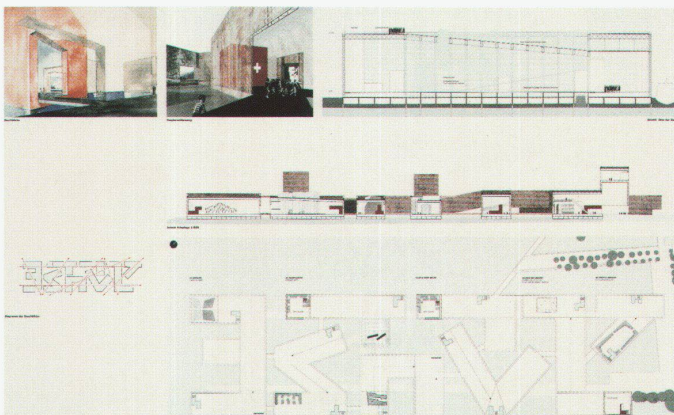
Microtensegrity

Das für die Expo.01 weiterentwickelte Tensegrity-System zum Bau der Foren. Tensegrity-Systeme bestehen aus Zugseilen und Druckstäben, die sich durch eine Kombination von Zug- und Druckspannung selbst stabilisieren. Es handelt sich um eine Art gigantisches Meccano, das den Forumsgestaltern grösstmögliche Gestaltungsfreiheit lässt.



Arteplage Murten-Morat
Mangeat – Linder – Urfer, Fribourg
und Spezialisten

Arteplage Biel-Bienne
Steven Holl, New York & Justin Rüssli, Luzern
und Spezialisten



Mitmachkampagne

Als Reaktion auf rund 800 spontane Einsendungen – Ideen und Projektvorschläge – initiierte die Generaldirektion Expo.01 Ende Juni 1997 eine öffentliche Ausschreibung. Daraufhin trafen während sechs Monaten über 2500 Projektangaben ein. Die Mitmachkampagne ist eine der Quellen für Ausstellungsprojekte.

Piece

Ein von der Jury für die Realisation ausgewähltes Ausstellungsprojekt heisst Piece. Falls seine Finanzierung noch nicht gesichert ist, wird es potentiellen Sponsoren zur Unterstützung angeboten.

Simultaneous Engineering

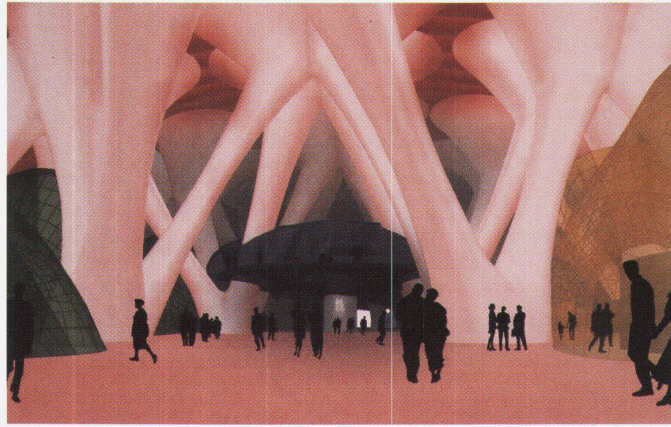
Planungsprozess, bei dem Projekte nicht nacheinander entwickelt werden, sondern parallel und gleichzeitig. Fehlende Angaben werden durch Annahmen ersetzt und diese zu einem späteren Zeitpunkt verifiziert. Durch Simultaneous Engineering können komplexe, umfangreiche Projekte wesentlich schneller realisiert werden.

SDM

Die Switzerland Destination Management ist die offizielle Vertriebsorganisation für die Eintrittstickets zur Expo.01.

Themenliste

Für jede Artepilage hat die Direction artistique eine Themenliste aufgestellt. Diese Themen und der Assoziationsraster sind die Leitplanken für den Gestaltungsprozess der Ausstellungsobjekte.



Artepilage Yverdon-les-Bains
Michele Arnaboldi, Locarno
und Spezialisten

