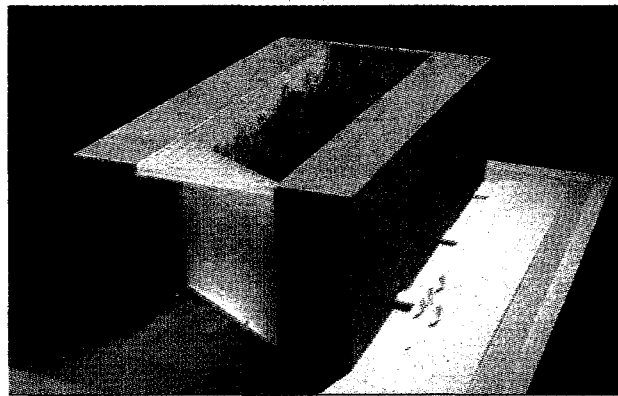
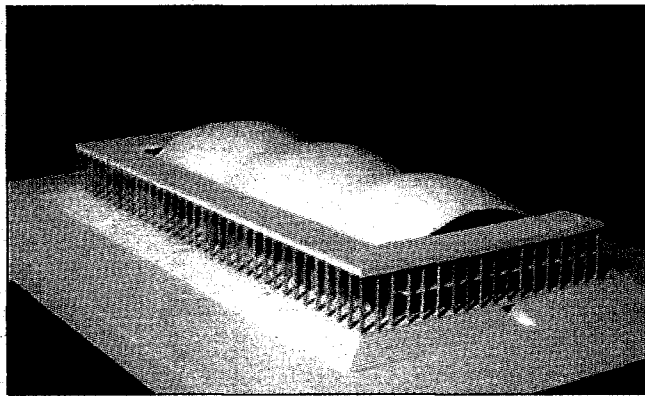


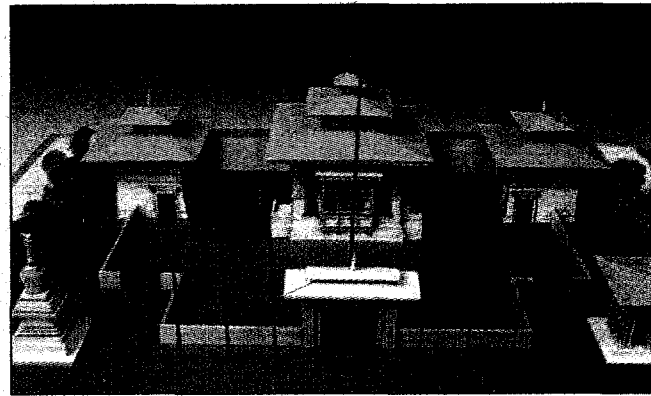
milenio, con el propósito de mostrar al mundo entero los grandes desafíos del mañana



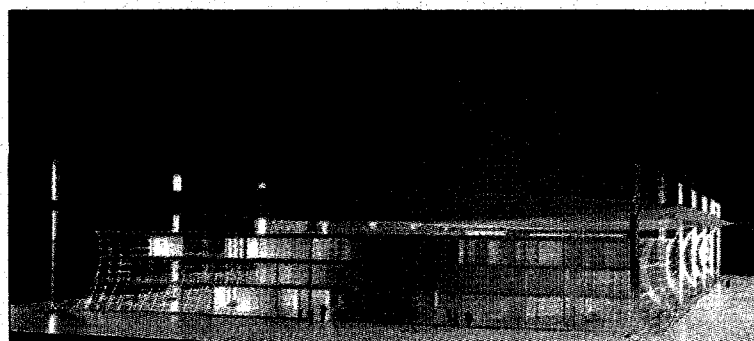
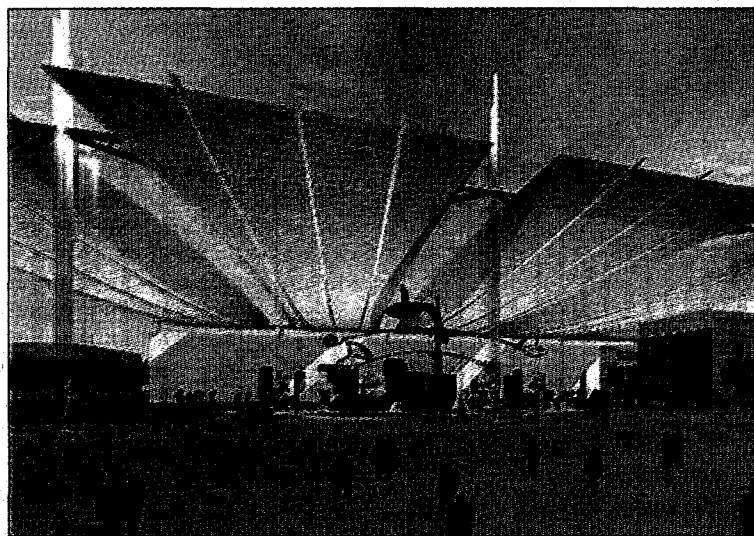
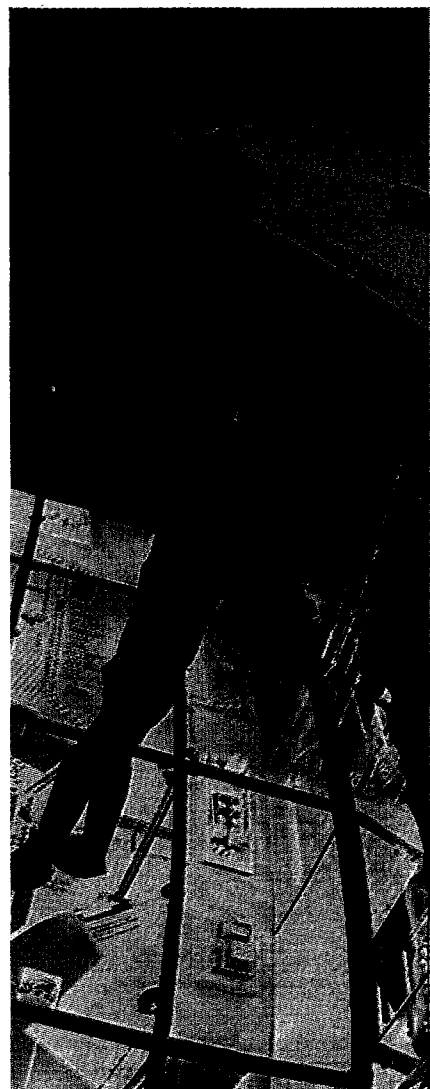
Finlandia El país de los bosques bautizó su edificio con un nombre inglés, *Wind Nest* (nido del viento), y los arquitectos concluyeron que la madera sería fundamental en el hermoso complejo. La fachada, de 90 metros de largo, está concebida como un «cajón místico» y es de madera térmica, un invento finlandés. En el centro del pabellón abierto ya plantado un bosquecillo de abedules y, en una de sus esquinas, funcionará una sauna reservada a las visitas ilustres.



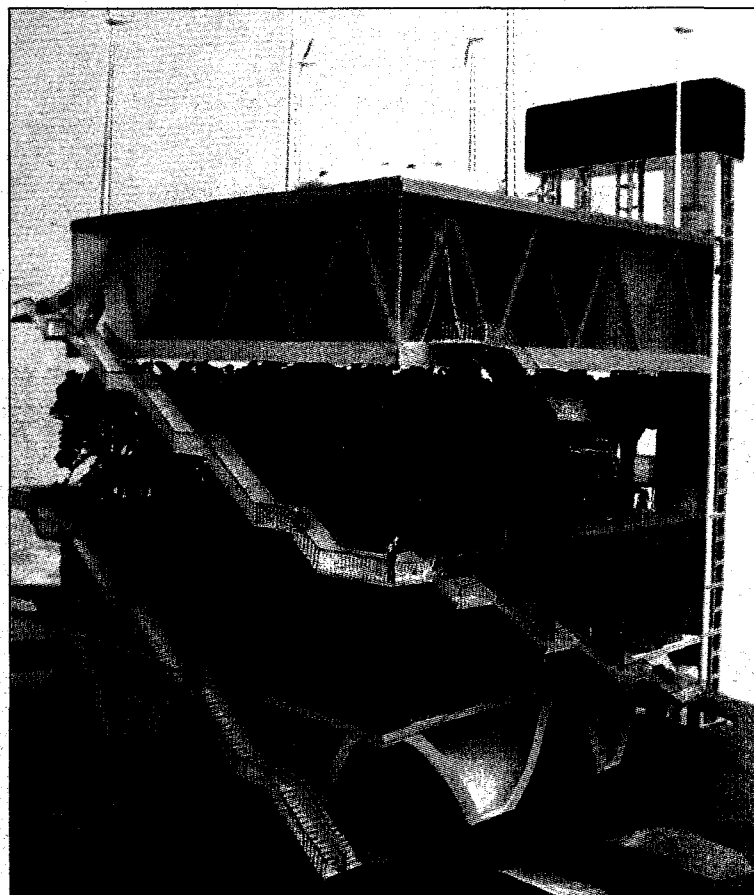
Japón Es, tal vez, el pabellón más espectacular, debido, en parte, al material que utilizó el arquitecto Shigeru Ban: la nave, de 3.600 metros cuadrados, es de cartón y papel reciclado. El techo, de 90 metros de largo, está compuesto por una mezcla de papel y textiles y es soportado por un imponente entramado de rollos de cartón. A pesar de su belleza y originalidad, al gigantesco *origami* le espera un futuro peculiar: será completamente destruido, para ser reciclado como papel higiénico.



Bhutan Es el pabellón más pequeño, más barato y, quizás, el más artesanal. El templo budista, adornado con imágenes que fueron pintadas a mano por maestros provenientes del pequeño reino, pretende mostrar a los visitantes las tradiciones religiosas y la riqueza cultural del país. Aunque sólo costó 800.000 marcos (68 millones de pesetas), tiene el futuro asegurado en Burdeos, ya que monjes budistas desean incorporarlo a su convento.



Alemania El país anfitrión ha construido el pabellón más grande de la Expo. Bajo la máxima de *Alemania-puente al futuro*, los organizadores prometen una «mirada fascinante» al porvenir de la nación desde el recinto, de un millón y medio de metros cuadrados. El núcleo de la oferta cultural germana son tres espectáculos basados en los principios de «pensamiento, percepción, acción». El edificio se convertirá después de la muestra en parque de las ciencias y el futuro.



Holanda El pabellón destaca por su altura (mide 40 metros) y también por su originalidad. Aun sin haberse estrenado, ya arrastra un apodo popular —*sandwich ecológico*— y tiene asegurada una larga cola de visitantes. Reúne en sus paredes los diferentes paisajes holandeses: dunas, invernaderos, un lago con una isla y un parque eólico en el techo. En suma, el edificio es un logrado acierto para presentar, en un panorama vertical, al país europeo con mayor densidad de población.

marcos, ocupa una superficie mayor a la de trece campos de fútbol y está considerado por los organizadores de la Expo 2000 como el centro neurálgico de la gran fiesta de Hannover. A su alrededor giran once exposiciones monográficas: humanidad, medio ambiente, necesidades básicas, alimentación, energía, salud, saber, trabajo, movilidad y el planeta de las visiones y el siglo XXI.

«En el Parque Temático serán exhibidas diferentes soluciones para los problemas globales del mañana», comenta Martin Roth, el hombre que coordinó la puesta en marcha del *Mundo del Mañana*. «Es un enorme telescopio para poder mirar hacia el futuro. Prueba que las ideas de la humanidad pueden determinar el futuro».

La Muestra de las Naciones, en cambio, afronta una meta más terrestre. Presenta un viaje arquitectónico a través de 53 países y organizaciones que tiene el don divino de poder realizarse a pie.

Cuando la Expo 2000 comenzó a concretarse, sus organizadores, con la experiencia de otras muestras universales, llegaron a la acertada conclusión de pedir a los arquitectos de los diferentes pabellones que utilizaran el vidrio, la madera y el metal, y que las construcciones estuvieran basadas en una premisa básica: el material empleado debería poder utilizarse en otros proyectos.

Momento de Gloria

El resultado parece óptimo. El arquitecto húngaro Gyoegy Vadász concibió, por ejemplo, un edificio formado por dos enormes «cáscaras de madera», como una flor que se abre o dos manos que se unen, para celebrar la recuperada libertad de Hungría y los mil años de la existencia del país.

Los pabellones también tuvieron que erigirse respetando el principio de la sostenibilidad, aprobado por la *Agenda 21* de Río de Janeiro. En aras de esta premisa,

China sacrificó un trozo de su Gran Muralla, pero la pérdida no será en vano. Cuando finalice la muestra, el próximo 31 de octubre, el recinto se convertirá en sede del Centro Alemán del país oriental en Hannover.

Pero fue el colombiano Simón Vélez quien logró la combinación casi perfecta, cuando ideó un *hongo de bambú* de catorce metros de altura, compuesto, además de caña, por cemento reciclado y madera de arbolococo, una variedad forestal de Colombia.

La Expo 2000 también ofrece, en el marco de su vasta oferta cultural, una primicia musical. Después de interpretar piezas clásicas durante 118 años, la célebre Filarmónica de Berlín materializará un proyecto único en su historia. Tocaré, junto a *Scorpions*, la banda de rock más famosa de Alemania, diez canciones que serán editadas en un álbum que ya tiene título: *Momento de Gloria*.

Una mascota española

«*Twipsy es el héroe del futuro*—resume Javier Mariscal, el padre artístico de la mascota de la Expo 2000—, *el espíritu de la muestra*». Twipsy es algo más. Ideada por el reconocido diseñador catalán, ya tiene una página propia en Internet (www.twipsy.de), es el personaje central de una película de animación y los organizadores de la exposición de Hannover desean que todos los visitantes—unos cuarenta millones—regresen con ella debajo del brazo. «*Twipsy tiene un pie masculino y otro femenino. Uno de sus brazos se asemeja a un vegetal o a un objeto muy tecnológico y el otro está rescatado de los dibujos animados*», aclara el estudio del propio Mariscal. «*Estamos en el año 2000 y todavía hay muchas cosas por conocer, descubrir y experimentar. Twipsy es un animal que quiere ayudarnos a imaginar el futuro*».

También es el último éxito alcanzado por Javier Mariscal, que ya obtuvo eco internacional con la mascota de los Juegos de Barcelona. Además de Twipsy, ahora ha ideado una serie de personajes que viven en el espacio cibernético y en el mundo de las plantas y ríos. En fin, Twipsy también es diversión. La mascota ofrece una posibilidad terrenal para ganar premios en su página *web*, disponible en inglés y alemán.

