



(Un)compromising

Luca Silenzi / Spacelab Architects

L'architettura: qualcosa di positivo, ottimistico per definizione. Ogni giorno noi progettisti risolviamo problemi, guardando oltre quello che si presenta ai nostri occhi. E ci sforziamo di sfruttare qualsiasi vincolo come una risorsa, un punto di partenza per ipotizzare nuovi concetti, testare visioni non banali.

Tutto apparentemente chiaro. In realtà non lo è affatto. Per questo è giunto il momento di liberare questa magnifica disciplina da un fraintendimento di fondo, spesso alimentato dagli stessi progettisti, o da tanti critici e curatori di architettura in giro per il mondo: un'idea totalmente errata che deforma la percezione che la gente comune ha di questo mestiere, idea basata sulla mitologica figura dell'architetto-demiurgo, solitario creatore di Senso e di Bellezza.

Quando invece ogni buona architettura cela un lungo percorso, un processo formativo da cui è stata, nei fatti, generata. E in cui l'architetto — o il coordinatore di uno studio internazionale — assume il ruolo di direttore di un'orchestra composta da un team multidisciplinare di professionisti, ciascuno con un suo ruolo-chiave nella buona riuscita del lavoro.

In Spacelab spesso¹ troviamo questi processi molto più interessanti dei progetti stessi.

Partendo da queste osservazioni sarebbe utile passare in rassegna con attenzione le questioni apparente banali affrontate in fase di progetto e di realizzazione da parte di un'architettura e del suo team di

progettazione: capire in quale misura queste abbiano inciso, al di là delle parole e dell'agiografia creativa, nel risultato finale. Mettendo finalmente in luce come una delle caratteristiche fondamentali di un progetto che si rispetti è rappresentata dalla sua capacità di governare con successo la complessità, generando una sintesi significativa e consistente fatta di spazio, materiali e (buon) senso.

Un buon compromesso

Siamo convinti di essere indipendenti. Ci vantiamo della nostra autonomia di giudizio e di operato, della purezza del nostro pensiero e della sua immediata (nel senso di non-mediata) traduzione negli spazi ieratici che amiamo progettare. Ci capita di pensare perfino di essere dei creatori, liberi pensatori capaci di volare alto, al di sopra dei vincoli del mondo reale e del suo carico di mediocrità. Liberi di andare per la nostra strada, pavimentata della nostra personalità unica, noi capaci di inventare interi mondi dal nulla.

Ma in fondo sappiamo bene di mentire, seppur senza malizia, a noi stessi. Perché se viviamo e lavoriamo nel mondo reale, sappiamo che lì non funziona così. È fin troppo facile dimostrare che nel mondo reale l'architettura o il design senza *compromesso* non potrebbero neppure esistere. Ogni progetto non è una creazione del suo autore, tanto più in architettura. Anzi, meglio: *l'architettura non è neppure minimamente una creazione*, ma un processo magnifico e complesso, necessariamente legato a una serie ineluttabile di questioni e influenze esterne che non possiamo evitare di considerare.

Quando la trasciniamo fuori dalla sua zona di comfort e la materializziamo nella realtà, l'architettura si trova necessariamente ad affrontare cose come la gravità, le leggi della fisica, le forze statiche e dinamiche, i vincoli del contesto, la normativa locale e nazionale. Il *Genius Loci*. I desiderata del cliente, le sue idiosincrasie. La politica. Il tempo. Le condizioni meteo previste e imprevedibili. Il budget. Le persone che useranno i suoi spazi.

Ogni architettura che nasce si trova a tracciare una direzione tra tutte

queste relazioni, a trovare la sua strada per soddisfare tutte le condizioni a contorno in un risultato concreto, fisico, tecnico e tecnologico, che se possibile abbia anche un senso spaziale e architettonico riconoscibile.

E probabilmente una delle più interessanti — e meno riconosciute — doti della buona architettura è proprio nella sua abilità di affrontare il percorso tortuoso che ciascun progetto si trova a percorrere per raggiungere una positiva realizzazione.

Perché l'architettura non è mai un'opera istantanea. E molti progetti — purtroppo o, alle volte, per fortuna — non sopravvivono a questo iter complesso, restando congelati in rendering fantastici, costellati di fantasmi irreali che percorrono spazi che non vedranno mai la vita. Altri progetti subiscono torsioni tali da renderli irriconoscibili, una volta costruiti, dall'idea iniziale con cui magari convinsero autorevoli giurie internazionali.

Quindi: tutto ciò che consideriamo architettura allo stato dell'arte non è stato creato così, come per magia. Dietro, non palese, c'è uno sforzo immane, un lunghissimo processo di evoluzione e rifinitura del concept iniziale che ha affrontato innumerevoli prove.

Un viaggio interessantissimo, in cui proprio l'architettura — il progetto — ha un ruolo fondamentale, governando dietro le quinte fattori culturali, economici, tecnici, strutturali, burocratici e diplomatici, molti dei quali impossibili da prevedere all'inizio del processo. Una capacità che in alcuni casi riesce a rendere un'architettura un vero e proprio capolavoro, direi *nonostante tutto*.

Accade in ogni progetto. L'idea originale è ripetutamente dibattuta, rinnegata, ripudiata, recuperata, negoziata e rinegoziata, adattata, stirata, distillata, mediata, rivalutata: dal team di progettisti, dai clienti, dagli *stakeholders*, dalle amministrazioni, dai lavoratori e dalle istituzioni, dai cittadini coinvolti in modo diretto o indiretto.

Una lunga, interminabile sequenza di scelte e bivii, non sempre consistenti e coerenti. Laddove scegliere come negoziare (o scegliere di

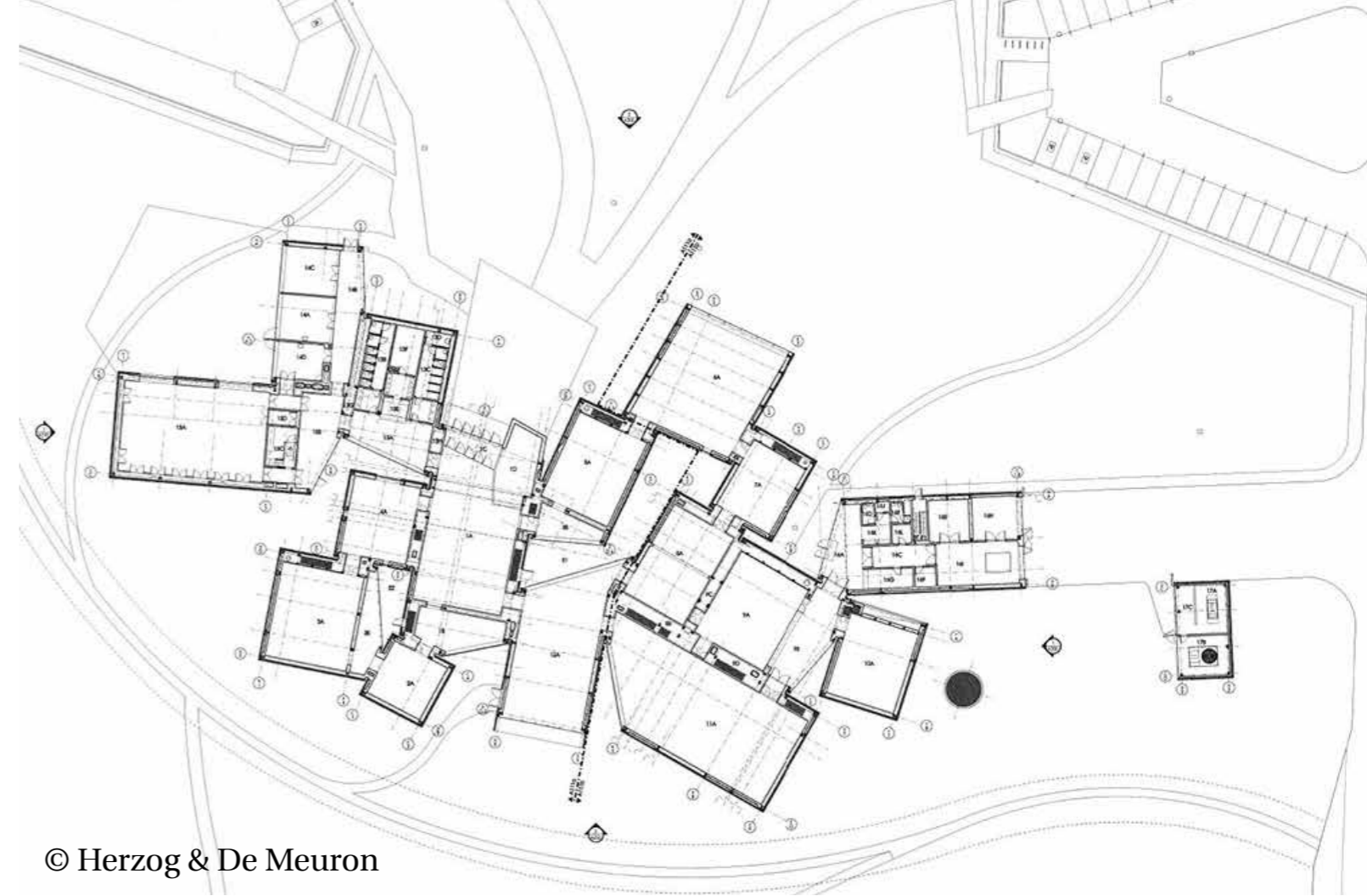
non negoziare) un compromesso può condurre a risultati totalmente differenti: pensiamo ad esempio alla fine dell'American Folk Art Museum, triste e ormai muta testimonianza del risultato di un autistico compromesso al ribasso.

E l'esito costruito, spesso arrivato molto lontano rispetto alle ipotesi iniziali, sarà maggiormente interessante e significativo quanto più elevate sono le capacità di negoziazione e resilienza del team di progetto, che poi è l'entità che si prende la responsabilità tecnica delle scelte, adattando il design alle condizioni esterne di cui sopra (fisiche, burocratiche, economiche, sociali, geopolitiche).

Diventa fin troppo semplice confutare un'aurea autonomia dell'architettura se pensiamo, ad esempio, alla stretta correlazione tra questa e il potere. O tra l'architettura e il capitale. Potremmo evidenziare in innumerevoli esempi, senza tema di smentita, come questa relazione sia sempre esistita, e anzi sia spesso — oggi come nel passato — condizione della stessa esistenza al mondo di tanta architettura. Oltre il 98% del parco mondiale degli edifici protetti dall'UNESCO, opere che tutti noi amiamo e apprezziamo, è il risultato di questo rapporto tra potere e architettura, e rappresenta l'esito costruito di una serie di compromessi, accuratamente negoziati uno per uno dai rispettivi autori nei confronti del committente — sommo sacerdote, re, sovrano, mercante, mecenate, gerarca autoritario, borghese più o meno illuminato — che li ha incaricati.

Quindi: ciascuna architettura è il risultato di discussioni trattate su tavoli infinitamente più vasti e complessi del cliché di un confortevole e romantico studio di architettura.

“Autorevolezza” e “Consistenza”, semplificazioni che siamo spesso costretti a subire o utilizzare in nome dello *storytelling* critico-curatoriale con cui siamo assidui fin dalla tenera età professionale, in ogni singolo progetto sono fronteggiate da sfide molto più pragmatiche, e probabilmente ancor più interessanti. Utili in ogni caso per capire come, nel mondo reale, le architetture reali sono effettivamente generate.



© Herzog & De Meuron

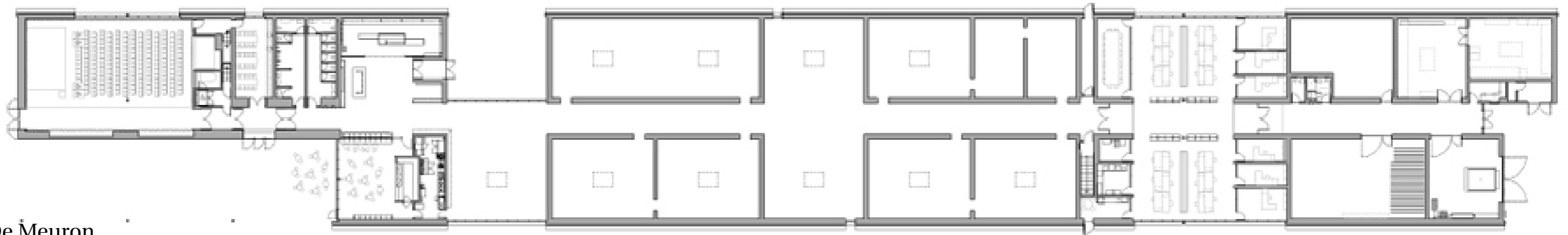
Progettare = negoziare

Quindi: se si prova a tracciare il processo evolutivo che ha portato un'architettura costruita dall'ipotesi iniziale all'esito finale, potremmo trovare delle grandi sorprese. Per ciascun edificio si potrebbe evidenziare la sua consistenza, la sua capacità di adattamento o — ancor meglio — la sua abilità nel negoziare proattivamente i necessari compromessi che ha dovuto affrontare lungo il processo.

Qualche esempio di diversa natura e dimensione per meglio argomentare queste mie osservazioni.

Prendiamo il Parrish Art Museum di Herzog & De Meuron (Water Mill, Long Island, NY 2006-2012): una prima, chiara esemplificazione di questo concetto.

Nel 2005 l'istituzione acquisì un'area di 57.000 mq a Long Island per realizzare una nuova, ambiziosa sede a 3,5km circa di distanza dall'edificio originale. Vennero selezionati Herzog & De Meuron tra 65 pro-



© Herzog & De Meuron

gettisti internazionali candidati, e incaricati di progettare il nuovo edificio con un budget più che adeguato di 80 milioni di dollari.

Il duo svizzero, con il partner Ascan Mergenthaler supervisore del team di progetto, interpretò² il tema non tanto come contenitore ad hoc per una collezione, ma come espressione plastica di una comunità di artisti collocati nel loro spazio naturale, fatto di ambienti luminosi capaci di catturare tutte le sfumature della particolare luce di questa parte di Long Island. Il risultato, visibile nei rendering di progetto prodotti per la presentazione alla stampa, era una composizione informale di volumi diversi tra loro, un cluster di padiglioni accostati e giustapposti in modo apparentemente libero, con coperture a falde sfaccettate secondo giaciture apparentemente casuali che rendevano l'insieme qualcosa di estremamente informale. Ciascun volume rappresentava una galleria-studio, e avrebbe ospitato monograficamente le opere di un artista, con alcune "anchoring galleries" per le collezioni più importanti, per le mostre temporanee o per i servizi comuni.

La crisi finanziaria globale del 2008 comportò una drastica riduzione dei fondi disponibili, ridotti a meno di un terzo (26.2 milioni di dollari). E il progetto per il Parrish dovette essere regolato³ di conseguenza. Il lavoro del team di progettazione venne mirato alla ottimizzazione tipologica e al contenimento dei costi, con un esito che, almeno per il sottoscritto, ha guadagnato in autenticità, con il fascino e l'understatement delle opere più mature di H&DeM.

Letteralmente ri-formato dalla recessione — e in ogni caso basato concettualmente sul tipo dello "studio d'artista", in questo caso inteso come risultato della suddivisione di un'estrusione lineare — questo progetto rappresenta un esempio del negoziare positivamente un compromesso con qualcosa di tanto dirimente per un'architettura come può essere il *budget*: infatti i vincoli economici, tradotti positivamente e con mano fermissima in una più chiara strategia di occupazione del sito, nella semplificazione della tipologia e nella scelta dei materiali si sono dimostrati col senno di poi una grande opportunità per esplorare i valori di un tipo edilizio più semplice e l'esperienza spaziale e di servizio al programma che esso è stato capace di offrire.

Altro esempio di compromesso con vincoli di progetto che ha condotto a esiti più interessanti del semplice rispetto del *brief* è la Glass Farm di MVRDV (Schijndel, NL, 2011-2013): anche questo progetto ha subito una torsione dovuta a critiche provenienti dall'Amministrazione di Schijndel e dalle associazioni locali, che hanno spinto i disinvolti autori al massimo rispetto del contesto e a un approccio di basso profilo.

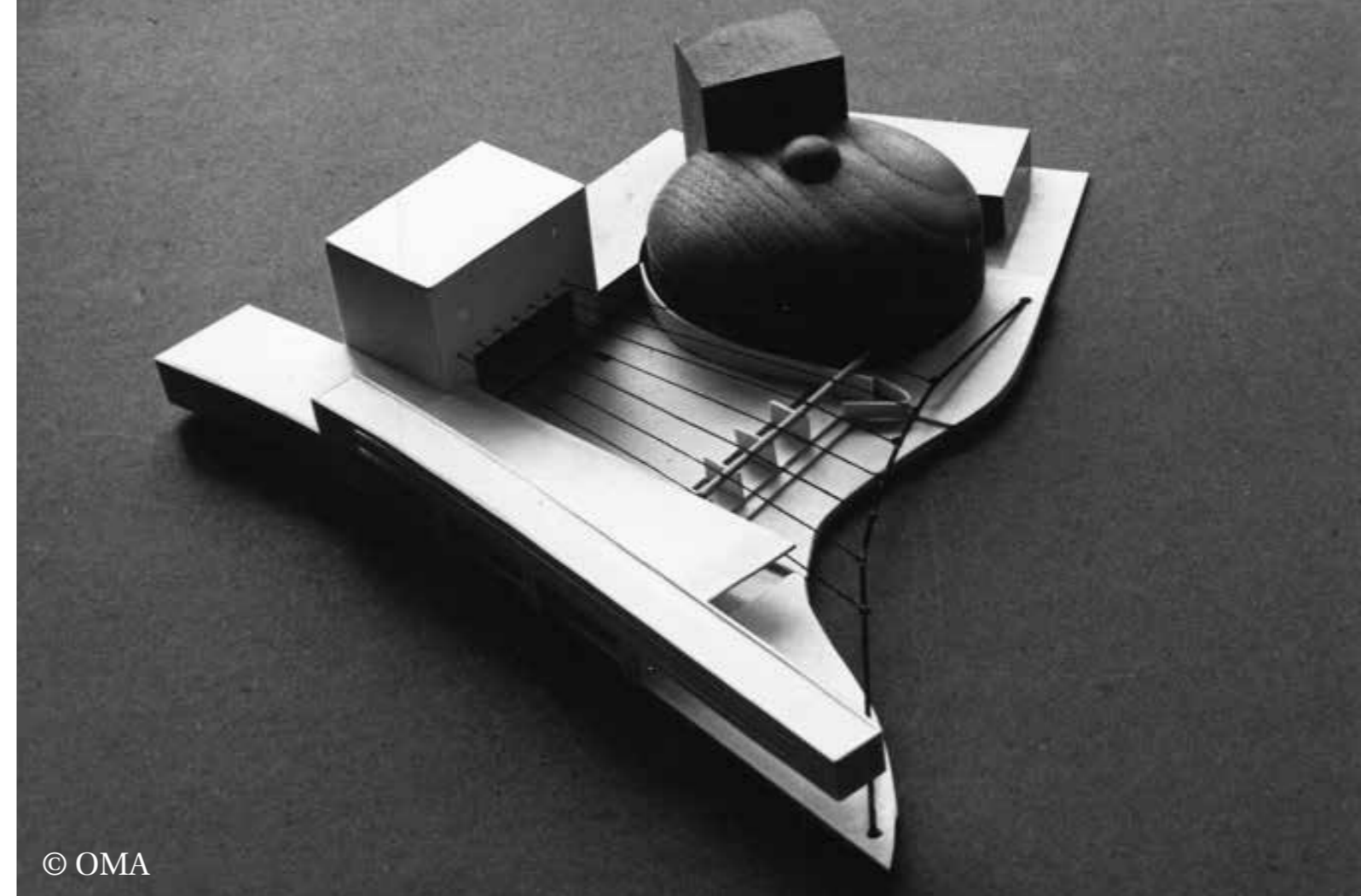
Il risultato del necessario accomodamento con il regolamento edilizio comunale e col rispetto del contesto vernacolare è una soluzione progettuale intelligente, che riesce con successo a dissimulare forme scolpite e una avanzatissima facciata continua in cristallo in una rassicurante e amichevole immagine tradizionalista, realizzata stampando serigraficamente sui cristalli stessi i materiali tradizionali.

OMA, con un epico gruppo di progettazione guidato da Rem Koolhaas e la collaborazione di Madelon Vriesendorp, nel 1980 vinse il concorso per la realizzazione di un'estensione di un "Circus Theatre" a Scheveningen, località marittima nei pressi de L'Aia. Nel 1984 il progetto venne profondamente modificato in base a un nuovo *brief* per la realizzazione di quello che sarebbe diventato il Netherlands Dans Theatre, e adattato a un nuovo sito, lo Spui Complex, nel centro di Den Haag⁴.

Il nuovo contesto, un'area in profonda trasformazione, era vincolato da una serie di elementi esistenti: due piastre, un rilievo di terreno relativo a un progetto abbandonato per un circuito motociclistico cittadino, l'asse verso il Palazzo del Parlamento, il sito per il futuro edificio del Comune, la vicinanza con una chiesa del diciassettesimo secolo, solitaria memoria di quello che un tempo era il centro storico della città.

In questo caso fu necessario per il progetto negoziare un triplice compromesso: un radicale cambio di sito, una modifica del programma funzionale, e non ultimo realizzare l'opera con un budget irrisorio. Il risultato fu un vero e proprio miracolo architettonico: un edificio di 54.000mq completato con l'equivalente di soli 5 milioni di Euro. Uno spazio con una leggendaria qualità per eventi di danza, con una visione chiara e senza ostacoli dell'intero palco — e dei piedi di tutti i danzatori, dettaglio non irrilevante — da ciascuno dei 1.001 posti a sedere dell'auditorio principale. Il Netherlands Dans Theatre è stato universalmente riconosciuto come uno dei migliori palcoscenici per la danza al mondo.

Purtroppo l'ultima performance ospitata da questo edificio si è tenuta il 17 maggio 2015: il NDT è ora sotto i colpi dei martelli pneumatici, e verrà completamente demolito⁵ per poi essere ricostruito in un'altra area della città, con una superficie doppia e un budget di 35 volte maggiore rispetto a quello dell'originale. Ma sono certo che l'eredità di questa magnifica opera prima di OMA, un dispositivo urbano di grande complessità risolta senza sforzo apparente, uno degli esem-



© OMA

pi più riusciti di negoziazione positiva tra tante questioni apparentemente conflittuali, è stata già trasmessa, e in innumerevoli modi.

All'opposto dell'esempio del NDT, più raramente architetti e team di progettazione si trovano a dover condurre verso la realtà delle cose umanamente realizzabili i desideri un poco megalomani di clienti particolarmente capricciosi: accadono situazioni del genere "First World problem", cioè frustrazioni e richieste particolari del committente su dettagli che potrebbero essere risolti in tanti altri modi estremamente più semplici, e con un risultato estetico e tecnico più che accettabile. Fa parte del rapporto tra architettura e potere, e molti progettisti sono stati davvero efficaci nello sfruttare con intelligenza queste occasioni per alzare l'asticella del livello di approfondimento tecnico e del conseguente risultato costruito dell'architettura.

Un esempio particolarmente calzante dell'ideale di perfezione maniacale che scende inevitabilmente a patti col fallace mondo in cui

viviamo è quello dell'Apple Campus II: "The Mothership", come viene scherzosamente chiamata la prossima sede Apple a Cupertino, in California. O quello che di fatto sarà il mausoleo di Steve Jobs.

Un progetto da cinquemila milioni di dollari⁶ apparentemente senza compromessi, che sfida i limiti fisici e tecnologici dei materiali da costruzione e dei sistemi impiantistici e di facciata scelti dal cliente — Jobs stesso, nei suoi ultimi mesi di vita.

Apple Inc. sta infatti pretendendo da Foster + Partners standard costruttivi raramente raggiunti prima in architettura, «spingendo i limiti della tecnologia in quasi ogni aspetto», con le parole del project manager Stephan Behling⁷, che sta coordinando la realizzazione dell'opera: tra le altre cose la funzione strutturale dei cristalli verrà portata ad esiti mai visti prima d'ora, con coperture apparentemente senza peso che sembrano sfidare la gravità — e che in realtà scendono a patti con questa ineluttabile legge della fisica in maniera tecnicamente inedita ed estremamente elegante.

Sarà interessante capire se il risultato di questo compromesso forzatamente al rialzo costituirà davvero un nuovo punto di riferimento per la precisione costruttiva in architettura: in tal caso, dal momento che Apple si trova spesso a generare archetipi, vedrei come benvenuta qualsiasi forma di emulazione in tal senso, al di là dell'aspetto formale di questo mastodontico edificio.

Con gli esempi citati ho inteso porre la questione di cos'è — realmente — l'architettura e come si evidenziano le ragioni profonde del suo essere una disciplina tanto speciale tra le arti maggiori: tra queste ragioni probabilmente c'è una precisa abilità, nei progetti più significativi, nel tenere produttivamente insieme tanti aspetti apparentemente non correlati — alcuni di tipo autoriale, altri davvero triviali e concreti — in un'unica, magnifica, consistente opera. Un'opera capace di uscire dall'empireo della creazione pura e superare, si spera egregiamente, la prova dei fatti

1. Luca Silenzi, *Know your [archi]meme* in "Domus" n. 956, march 2012 - www.domusweb.it/en/op-ed/2012/03/21/know-your-archi-meme.html
Luca Silenzi, *Design Projects and metaphors*, Op-Ed, Domusweb Feb 7 2013 - <http://www.domusweb.it/en/op-ed/2013/02/07/design-projects-and-metaphors.html>
Luca Silenzi, *Reverse engineering of architectural tropes - Working hypothesis for a phylogenetic map of architectural language in the super-sharing era*, in "Studio" #5 Dec 2013 - http://www.rrcstudio.com/studiomagazine_studio05
2. Robin Pogrebin: *The new Parrish Art Museum was designed with light in mind*, New York Times, July 23 2006 - http://www.nytimes.com/2006/07/23/arts/design/23pogr.html?_r=0
3. Nicolai Ouroussoff, *When creativity diminishes along with the cash*, New York Times, Aug 11 2009 - <http://www.nytimes.com/2009/08/12/arts/design/12parrish.html>
4. OMA, *Netherlands Dance Theater* - https://www.youtube.com/watch?time_continue=298&v=IO7GWho3hI
5. Nessun padre dovrebbe veder morire i propri figli, e questo dovrebbe valere ancor più in architettura: *Last dance in OMA's Dance Theatre The Hague*, Dafne May 15 2015 - <http://www.dafne.com/architecture/last-dance-omas-dance-theatre-hague/>
6. Rob Price, *The new spaceship HQ may change building standards in the US*, Business Insider UK, July 8 2015 - <http://uk.businessinsider.com/apple-campus-2-has-raised-the-bar-for-construction-standards-spaceship-hq-2015-7>
7. Kyle Vanhemert, *Look inside Apple's Spaceship HQ*, Wired, Nov 11 2013 - <http://www.wired.com/2013/11/a-glimpse-into-apples-crazy-new-spaceship-headquarters/>