

# ECOCENTRICO

forma e linguaggio nell'era ecologica *form and language in the ecological era* a cura di / edited by Pierpaolo Rapanà

Alessandro Melis intervista/interviews Wolf D. Prix

**Alessandro Melis** A proposito dei suoi progetti in Italia, in qualche modo Riva del Garda, Perugia e Strongoli si potrebbero definire progetti di infrastrutture. In passato si definivano 'infrastrutture' le strade, i ponti, le ferrovie. Cos'è oggi un'infrastruttura?

**Wolf D. Prix** I nostri progetti non sono progetti infrastrutturali nell'accezione tradizionale del termine, ma elementi che aiutano i cittadini a trovare un'identificazione attraverso icone e *landmarks* fissati nella mappa mentale, nell'evidenza della città. Questa discussione sarà assai importante in futuro perché uno dei problemi delle meta-città in crescita è che non sono ben radicate nelle menti dei cittadini, ma non sono neanche interpretabili come 'città nomadi'. A questo proposito, proprio riguardo ai nomadi, credo che sia un grande sbaglio pensare che non abbiano un luogo. Hanno un posto ben identificabile, ossia la tenda, una casa leggibile e funzionalmente utilizzabile che consente loro di poter porre radici dovunque li porti la loro mappa mentale: sulla sabbia, sulla pietra, sull'erba. Non siamo dunque una società nomade, ma una società che viaggia e per questo le città da cui le persone partono o arrivano, dovrebbero avere elementi velocemente individuabili, in modo che, anche in breve tempo, questo potrebbe significare un senso di identificazione generato dal 'sentirsi a casa'. Nonostante questo, penso che gli edifici per le infrastrutture, la canalizzazione del traffico e simili siano davvero importanti per la crescita: sono il punto di partenza per ogni città.

**AM** Sostenibilità. Qualcuno ha detto che l'architettura sarà davvero sostenibile quando non si udirà più questa parola e gli edifici avranno alte prestazioni. Nei vostri progetti sembra che la sostenibilità non sia più solo un gadget da applicare all'edificio, o una questione ideale, ma una nuova possibilità di espressione completamente integrata con l'estetica dell'edificio. Partendo dalle esperienze precedenti, in generale quanta importanza ha la sostenibilità nei vostri progetti in Italia?

**WDP** A livello emozionale sono contro la parola 'sostenibilità' o, in tedesco, *Nachhaltigkeit*, perché è un'espressione conservatrice, utilizzabile in termini economici e tecnici. C'è una cosa che manca e che deve essere necessariamente trovata per essere applicata all'architettura, vale a dire all'estetica.

Se la sostenibilità fosse il solo obiettivo dell'architettura, allora gli architetti sarebbero spinti ad isolarsi dentro loro stessi. Ciò che spesso emerge anche quando un edificio viene definito 'verde', è che la costruzione risponde a quelle regole talebane secondo cui deve essere di cemento, senza finestre, sicuro contro i cambiamenti climatici, sicuro contro il terrorismo: la sicurezza è il vero problema, l'obiettivo finale. Credo che in tempi come questi, di crisi, si debba andare avanti e non tornare indietro: solo ampliando i confini si potrà risolvere il problema della crisi, e non, al contrario, restringendoli. Chiudendo le linee di confine, la crisi aumenterà in maniera drammatica. Una cosa importantissima da tenere presente è non pensare che sia la realtà a plasmarci, ma il contrario, che siamo noi a plasmarla, quindi siamo i responsabili del passo successivo. Accade come nella vita, si cerca di andare avanti, non indietro, altrimenti finiremo, crescendo, per diventare più giovani ed inesperti di quanto non siamo adesso.

**AM** Qual è il tuo metodo di lavoro con l'utilizzo dei modelli e quanto costa, in termini di energia, raggiungere qualità nel tuo lavoro attraverso i plastici? Giusto per fare un esempio, quanti modelli realizzate per un progetto come quello di Riva del Garda?

**WDP** Centinaia. Siamo giusto ora lavorando ad uno studio che mostra come le immagini digitali non raggiungano la nostra memoria a lungo termine, ma si fermano a quella a breve termine, il che mi rende molto scettico circa la presentazione dei progetti in forma digitalizzata. All'inizio della nostra carriera volevamo cambiare l'architettura in maniera radicale ed immediata. Abbiamo presto scoperto che non era possibile perché il cliente, con le sue esigenze, avrebbe reso tutto molto più ingestibile. Quindi abbiamo pensato «Come possiamo cambiare tutto questo?». Possiamo cambiare l'architettura solo se troviamo il punto più debole a cui poter dare un'inversione di tendenza, cioè ripensando le decisioni, come prima cosa. L'altra cosa è che noi, di regola, siamo sempre contro i sistemi chiusi, le società chiuse, siamo alla ricerca solo di sistemi e società aperte. Sperimentando, abbiamo scoperto che quel particolare momento decisionale era di fondamentale importanza e che poteva essere paragonato al momento in cui una balena salta sull'acqua. Potremmo chiamare quel momento 'momento della verità', del cambiamento, l'attimo dirompente in cui ci si rende conto del passaggio che avviene da una fase di inconsapevolezza, di sola percezione di un'idea, ad una di coscienza, in cui si libera il proprio spazio. Abbiamo fatto molte sperimentazioni ed alla fine siamo riusciti ad estrapolare svariati modelli da questo processo. Un'altra cosa importantissima è che per me l'architettura è un linguaggio tridimensionale e per questo se ne può parlare solo in tre dimensioni, cioè grazie a modelli fisici. Abbiamo cercato di creare per noi un nuovo linguaggio, fino a quando ho scoperto che a Hollywood esisteva una macchina che poteva digitalizzare i modelli grazie ad un programma 3D. Sono andato là a metà degli anni '80 per capirne il funzionamento e vedere come si poteva realizzare un modello in tre dimensioni che aiutasse nella progettazione. Il primo grande lavoro in cui abbiamo utilizzato questo metodo è stato Groningen, dove abbiamo reso vivi i disegni grazie ai computer. Non abbiamo mai usato un programma per disegnare sullo schermo una forma tridimensionale o un edificio fino a che non abbiamo studiato abbastanza per fare prove con le forze naturali, dinamiche, creando un sistema di accumulazione di energia per gli edifici; ad esempio posizionare gli edifici in una condizione di vento, per poi esporli successivamente al sole misurandone gli effetti, tutte cose impossibili da disegnare a mano. Quindi è questo il nostro metodo, ma dopo aver ottenuto una forma grazie al computer, la mettiamo immediatamente in 3 dimensioni grazie ad un plastico e lo miglioriamo attraverso una 'comprensione' anche tattile dell'edificio. Stiamo ancora lavorando a questo processo, usando il computer per simulare le forze dinamiche, per creare forme che vadano al di là di queste forze, ma testando queste ultime e analizzandole su un modello tridimensionale che talvolta viene plottato tridimensionalmente, ma la maggior parte delle volte costruito a mano. Difficilmente



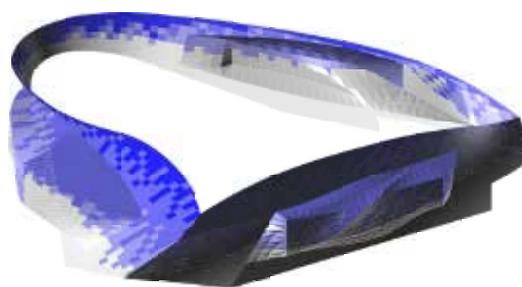
# Dalian International Conference Center

i sistemi tecnici del Centro Conferenze Internazionale a Dalian, Cina, rispondono alle esigenze di spazio dell'edificio in modo automatico, invisibile e silenzioso, funzionando come una città ibrida in un solo edificio *the technical systems of The Dalian International Conference Centre in Dalian, China, fulfil the tasks required for the spatial use of the building automatically, invisibly and silently, working like a hybrid city within a building*

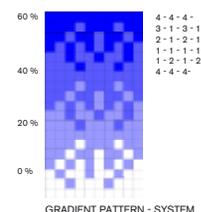
studi per la facciata/facade studies



GRADIENT PATTERN - UV UNFOLDING

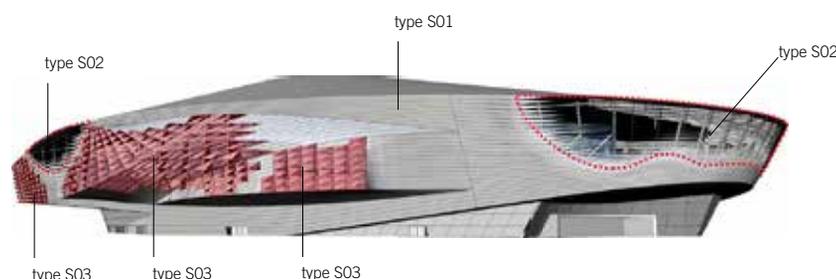
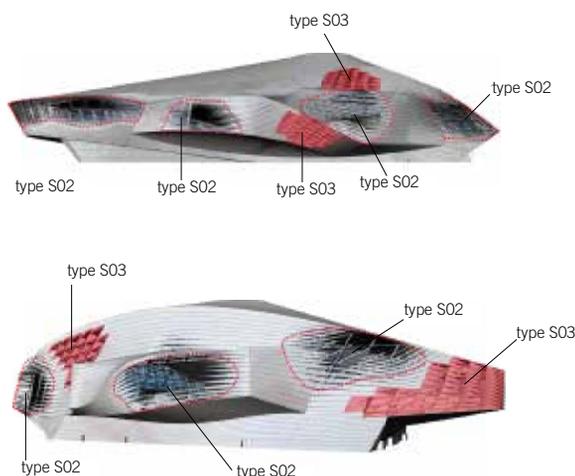


GRADIENT PATTERN - AXO



GRADIENT PATTERN - SYSTEM

GRADIENT PATTERN



that lets them put down roots wherever their mental map takes them, whether on sand, rock or grass. So we're not a nomad society. We're a traveling society. This is why the cities from which people depart or arrive should have elements that can be quickly identified. This could mean a sense of identification generated by 'feeling at home'. I think that for buildings and for infrastructures, the channeling of traffic and such are truly important for growth; they are the starting point for every city.

**AM** Sustainability. It has been said that architecture will be truly sustainable when we no longer hear this word and buildings are high performing. In your projects, it seems that sustainability is more than just a device to be stuck on the building, or a conceptual matter; rather it is a new possibility for expression that is completely integrated in the building's aesthetic. Based on your earlier experiences, how important is sustainability in your projects in Italy?

**WDP** On an emotional level, I am against the word 'sustainability', *Nachhaltigkeit* in German, because it is a conservative expression that can be used in economic and technical terms. There is something missing and that absolutely must be found to be applied to architecture, meaning its aesthetics. If sustainability was architecture's only goal, then architects would be driven to isolate themselves. What often emerges, even when a building is termed 'green' is that the construction adheres to Taleban-like rules that say it has to be cement, windowless, secure against climate changes, secure against terrorism; security is the real problem, the ultimate goal.

I think that in times of crisis like this, we have to go forward and not turn back; only by expanding boundaries can we solve the problem of the crisis, not by restricting them. If we close boundary lines, the crisis will dramatically worsen. It is extremely important to remember to avoid thinking that reality shapes us. We are the ones to shape reality and we are responsible for the next step. Like in life, we try to go forward and not backwards. Otherwise we would grow up and become younger and less experienced than we are now.

**AM** What is your working method with the use of models and how much does it cost in terms of energy to achieve quality in your work through models? Just for an example, how many models did you make for a project like Riva del Garda?

**WDP** Hundreds. Right now we are working on a study that shows how digital images do not get to our long term memory, stopping at our short-term memory. This makes me very skeptical about presenting projects in a digitalized form.

At the beginning of our career, we wanted to change architecture radically and directly. We soon discovered that it wasn't possible because clients and their demands would make everything much more unmanageable. So we thought, «How could we change all of this?» We can change architecture only if we find the weakest point at which to change the direction of trends, in other words rethinking decisions as a start. The other thing is that we, as a rule, are always against closed systems, closed societies. We are looking only for open systems and societies. Experimenting, we discovered that this particular decision-making moment was of essential importance and could be compared to the moment that a whale jumps out of the water. We could call it the 'moment of truth', of change, the break-through moment in which we realize that there is the passage that comes from a phase of unawareness, of only perceiving an idea, to one of awareness, in which one's space is freed. We experimented a lot and, ultimately, we managed to extrapolate a number of models from this process.

Another very important matter is that I see architecture as a three-dimensional language and therefore it can be talked about only in three dimensions, meaning through physical models. We tried to create a new language for ourselves, until I discovered that in Hollywood there was a machine that could digi-



## Pavilion 21 Mini Opera Space

il Pavilion 21 Mini Opera Space è uno spazio temporaneo mobile per performance che verrà situato sulla Marstallplatz a Monaco/the Pavilion 21 Mini Opera Space is a temporary mobile performance space to be located on the Marstallplatz in the City of Munich

talize models through a 3D program. I went there in the mid 1980s to understand how it worked and see how we could make a three-dimensional model that could help in design. The first large project in which we used this method was Groningen, where we brought drawings alive through computers.

We have never used a program to design a three-dimensional form or a building on the screen until we have studied it enough to do tests on natural forces and dynamics, creating a system of energy accumulation for buildings; for example, setting buildings in a windy condition and then exposing them to sun to measure its effects, which are all things that are impossible to draw by hand.

So this is our method. After having gotten a form through the computer, we immediately put it into three dimensions through a model and improve it through a 'comprehension' of the building that is also tactile.

We are still working on this process, using computers to simulate dynamic forces, to create forms that go beyond these forces, while testing and analyzing them on a three-dimensional model that is sometimes plotted three-dimensionally but is usually built by hand. We are not likely to follow a program from A to Z. We often reverse the order of steps, making it relative.

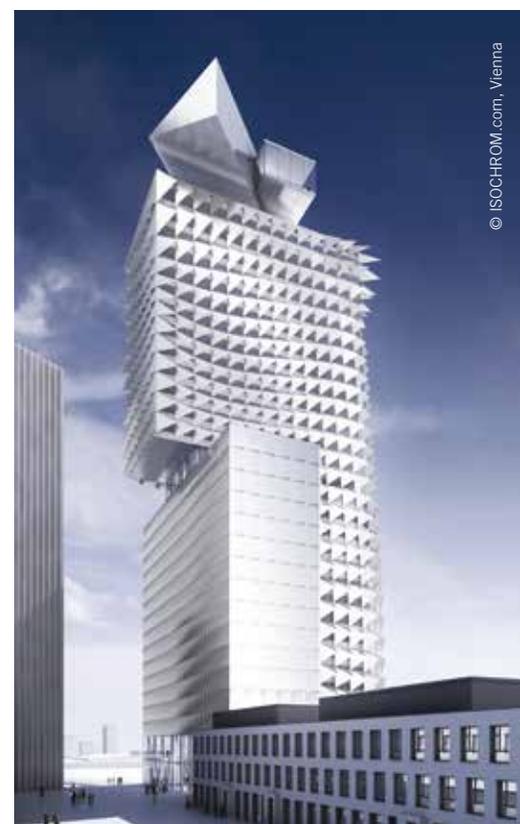
We could say the same thing for errors. Right now we are experimenting with how to introduce certain errors in a program in order to break it and open it. The result is tested by the model in which we introduce, for instance, geometric forms on lightweight forms, as in the BMW project in Munich. We can easily see that the two compositional directions are in conflict with each other. This is the method we will follow in the near future.

**AM** Like in Riva del Garda...

**WDP** Yes. This doesn't mean that the renderings are good for clients, but not good for understanding buildings because they always lie and trick.

**AM** International magazines have become interested in your recent projects, including the ones in Italy. For example the Japanese magazine GA Documents, which is probably one of the most prestigious ones, gave a lot of space to the Riva del Garda project, selecting it as one of the most important international projects of 2008. After it is built, what meaning do you think this project will have for the Trentino area?

**WDP** We can tie this question back to the first one. Every project, every icon that you are building is important for the area in which it is built, like all churches and palaces were in the past. All buildings were built marking a map of the area and giving it an identity.



© ISOCHROM.com, Vienna

## Town Town Office Tower

Il Town Town Office Tower a Erdberg, Vienna, ha elevate prestazioni in termini di sostenibilità/The Town Town Office Tower in Erdberg, Vienna, has an excellent performance in terms of sustainability