

ECOCENTRICO

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

NP = non profit organization

FP = for profit organization

J.P.A. = John Peterson Architects

Silvia Scarponi *intervista/interviews* John Peterson
a cura di / *edited by* Pierpaolo Rapanà

SS **Silvia Scarponi** Lei è il fondatore di Public Architecture, un'organizzazione no-profit che mette a disposizione del bene comune le risorse proprie dell'architettura. Rispetto ad uno studio privato, quali sono le difficoltà e i vantaggi dell'essere un'organizzazione di questo tipo, in particolare in un periodo di recessione economica come quello che stiamo vivendo?

John Peterson Credo che la recessione sia stata di aiuto sotto diversi aspetti per Public Architecture (PA) e per il tipo di lavoro che stiamo facendo. È sicuramente più difficile trovare fondi, ma in molti casi è stata una cosa positiva. Come organizzazione no-profit, PA non ha un proprietario specifico, come, ad esempio, il mio studio professionale, ma è controllata da un consiglio di amministrazione. Inoltre le organizzazioni NP devono realizzare uno specifico obiettivo e comportarsi secondo le normative federali. Ogni componente dello staff deve rispondere al consiglio di amministrazione. La differenza sostanziale è nel modo in cui il resto del mondo ti percepisce. Comunemente, la gente pensa ad una organizzazione NP come non autoreferenziale; questo permette di costruire relazioni di supporto e *partnership* che non sarebbero possibili per uno studio professionale. Naturalmente la differenza più significativa sta nel fatto che una NP può offrire la deducibilità fiscale per chi dona contributi economici. Noi raccogliamo circa il 60-70% dei nostri fondi attraverso delle donazioni benefiche, mentre il resto si guadagna offrendo servizi di architettura ad altre organizzazioni no-profit.

SS La vostra idea è di fornire servizi di progettazione ai più alti livelli a favore del bene pubblico. Chi sono i vostri committenti?

JP Il 'cliente' è la comunità. Noi cerchiamo di creare quartieri migliori e rafforzare le popolazioni. E quindi, in un certo senso, il nostro cliente è un gruppo abbastanza ampio di persone che non incontriamo quasi mai. In altri casi, come per il Day Labor Station, i clienti sono identificabili, ma non sono clienti 'tipici' perché non hanno la disponibilità economica per rivolgersi ai progettisti. In molti casi simili il cliente non immagina nemmeno di poter usufruire dei servizi di un progettista: non hanno i mezzi economici e quindi non hanno l'interesse a rivolgersi a degli architetti.

Noi mostriamo soluzioni a problemi che altri non avevano individuato prima, e questo per noi significa, in molti casi, generare il nostro lavoro: il lavoro non esiste fino a quando noi non lo identifichiamo. In questo modo, non solo risolviamo problemi che non verrebbero considerati ma creiamo anche un'economia prima inesistente.

SS Quale è la visione di Public Architecture?

JP Il nostro obiettivo viene costantemente aggiornato e messo a punto. Semplificando, stiamo indirizzando la professione del progettista verso nuovi modelli, utili alle popolazioni bisognose. L'attività *pro bono* è uno di questi modelli. Un altro modello è lo sviluppo di progetti da parte dei professionisti per apportare cambiamenti, soprattutto nelle comunità sottosviluppate.

SS Qual è la differenza fra PA e altre organizzazioni no-profit e cosa è che vi contraddistingue?

JP Ciò che ci contraddistingue è che noi riusciamo a lavorare con e all'interno degli standard di attività degli studi professionali. Il lavoro di molte altre organizzazioni rappresenta un'alternativa alla consueta attività degli studi professionali. Noi invece lavoriamo all'interno di questa attività, perché quello che facciamo è cercare di muovere qualcosa più grande di noi. Ci interessa la dimensione dell'impatto della nostra attività: se facessimo solo ciò che possiamo fare da soli, progettare, costruire o negoziare, l'impatto sarebbe limitato alla quantità di persone che possiamo usare. Ma se tentiamo di muovere l'intera professione verso un meccanismo che rende possibile lavorare per comunità sottosviluppate, otteniamo un maggiore impatto. Questo è unico! Credo che nessun altro stia veramente tentando di fare ciò che facciamo noi.

SS Come definisce la 'sostenibilità' nell'architettura?

JP Efficienza energetica e piena consapevolezza delle problematiche ambientali sono importanti e rappresentano la gran parte della sostenibilità. Tuttavia se non riusciamo a far sì che pannelli solari, trasporti pubblici, alta efficienza degli edifici, facciano parte della nostra cultura e delle nostre aspettative, tutti gli sforzi saranno vani. Dobbiamo soddisfare questi come gli altri bisogni, come la giustizia sociale, la crescita personale o il desiderio di vivere una vita prospera. Se non riusciamo a capire che dobbiamo fare in modo che il rispetto dell'ambiente vada di pari passo con tutti gli altri aspetti importanti della vita, non riusciremo sopravvivere. Per questo, mentre ogni progetto che realizziamo è sostenibile da un punto di vista ambientale, il focus del nostro lavoro è principalmente sulla parte sociale del concetto di sostenibilità. Siamo interessati alla condizione umana, alla sfida dei cambiamenti culturali, all'immigrazione clandestina o al riuso di ciò che gettiamo via. Ci interessa bilanciare la sostenibilità ambientale con quella sociale.

SS ScrapHouse è stata un esempio di progettazione del riuso, una casa realizzata con materiali di recupero. È stata solo una sfida oppure ritiene che il riuso, invece del riciclo, sia uno scopo che un architetto deve perseguire?

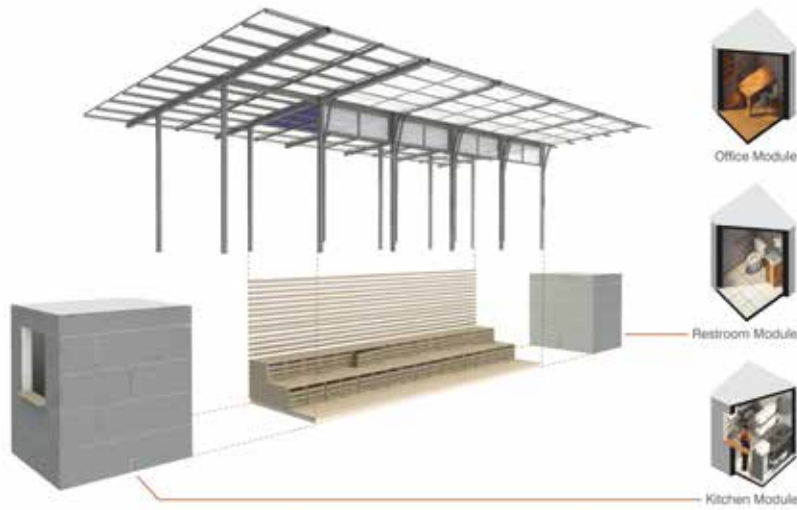
JP Non si è trattato di architettura ma di teatro. Non intendevamo tanto realizzare un edificio, quanto un'architettura in grado di trasmettere un messaggio. Abbiamo dato forma di edificio ad una idea, cambiare la scala di valori di ciò che gettiamo via. Era una semplice proposta, tanto che l'idea del progetto era di un filmmaker ed a noi fu chiesto di trasformare questo concetto. L'idea originale del regista era quella di realizzare una casa che sembrasse il più pos-

Concorsi non sostenibili

SS Che cosa pensa dei concorsi?
JP Il ritorno dell'investimento è terribile, perché è una delle cose che dà un valore molto basso al tempo di un progettista. Il messaggio che un concorso comunica è che per ottenere una buona idea hai bisogno di 500 architetti. Non penso che sia vero, soprattutto se si pensa alle statistiche che possiamo associare ai concorsi. In America un concorso può avere fino a 1.000 partecipanti; se consideriamo che ogni progetto partecipante è l'equivalente del lavoro di 3 persone a tempo pieno per un mese, il risultato è il seguente:
 1 mese x 40 ore/settimana = 160 ore/persona
 160 h x 3 persone = 480 ore
 480 h x 1000 partecipanti = 480.000 ore
 Un tipico anno lavorativo è composto da 2.000 ore, quindi:
 480.000 h / 2.000 h = 240 anni di lavoro a tempo pieno per un concorso.
 Se un progettista lavora, nella sua carriera, per 50 anni, ciò significa quasi 5 persone che lavorano per tutta la loro vita lavorativa, a tempo pieno, per la soluzione di un concorso. È folle! Penso che si possano utilizzare molto meglio le carriere di 5 progettisti, che non per una singola opera che forse non sarà mai realizzata! Recentemente ho sentito Frank Duffy, uno dei fondatori di DEGW (ndr società di consulenza strategica), dire: «gli architetti sono come cuccioli in attesa di qualcuno che li coccoli, che mantengono, però, una certa arroganza».

Unsustainable competitions

SS What do you think about competitions?
JP The returned on investment is terrible. it really sets a low standard for the value of a designer's time. The message that competitions send is that in order to get one good idea you need 500 architects, I don't think that's true. If you just look at the math associated with competitions; in the USA a competition can get as much as 1,000 entries. We can assume that each entry is the equivalent of three people working fulltime for one. So if we say:
 1 month x 40 hours/week = 160 hours a person
 160 h x 3 people = 480 hours
 480 h x 1,000 entries = 480,000 hours
 a typical working year is 2,000 hours so
 480,000 hours / 200 hours = 240 years
 working full time for one competition
 if someone in their career works 50 years, that's almost 5 people working all their life full time for one competition solution.
 It's crazy. I can think of a lot of better uses for 5 careers than a single winning competition entry that may never be built. I recently heard Frank Duffy, one of the founders of DEGW, say, «architects are like puppies just waiting for someone to rub their bellies, while still maintaining a sense arrogance».



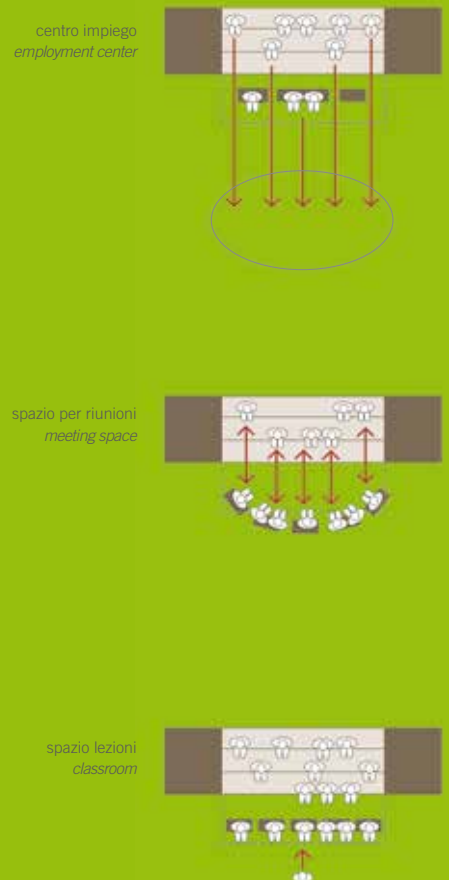
Day Labor Station, schema degli elementi
 Day Labor Station, component diagram

sibile una 'casa' non realizzata con materiali di risulta. Tuttavia non volevamo fare qualcosa che fosse già stato fatto. Il nostro obiettivo era quello di fare qualcosa di più provocatorio che utilizzare il legno del rivestimento! L'intero progetto fu realizzato in 6 settimane, con 150 volontari ed un costo, per materiale e mano d'opera, di meno di 1.000 dollari. La sola costruzione richiese 2 settimane, una per le lavorazioni fuori opera ed una per quelle in opera. Fu realizzata solo per 4 giorni, durante i quali la visitarono 10.000 persone. A causa dei tempi molto ristretti, in molti casi abbiamo dovuto progettare con materiali che non sapevamo se avremmo potuto trovare in tempo. In altri casi trovavamo materiali che dovevamo scoprire come usare. Non potevamo contare sul consueto processo sequenziale dall'idea al progetto all'esecutivo. Se considerassimo l'architettura come musica classica, potremmo dire che noi componiamo un'opera che chiediamo ad altri di eseguire. L'appaltatore interpreta la 'melodia' che noi abbiamo creato, ma il processo che ha portato alla creazione di ScrapHouse, specie per i numerosi progettisti coinvolti nell'opera, è più simile al free jazz, fatto di improvvisazione. Noi prendevamo decisioni sulla base di ciò che vedevamo, via via che l'edificio veniva costruito. Tutto era in tempo reale, un processo creativo molto interessante.

SS Lei sta lavorando ad un libro su i materiali di recupero. Ci può parlare di questa nuova esperienza?
JP Probabilmente non sarà un libro tradizionale. Sarà un testo che aiuterà i progettisti e gli appaltatori ad includere più facilmente materiali di recupero nei loro lavori. Ci sono diverse difficoltà che devono essere affrontate, quando si fa un'operazione di questo tipo, come, ad esempio, gli elementi potenzialmente tossici che si possono trovare, oppure lo stoccaggio del materiale prima di iniziare la costruzione. Ci sono poi diverse situazioni che cerchiamo di affrontare. La produzione di rifiuti durante la costruzione è un problema rilevante: il 40% di tutte le risorse della Terra è impiegato nelle costruzioni; l'America conferisce in discariche più di 40 milioni di tonnellate di rifiuti e detriti derivanti dall'edilizia, ogni anno, e circa l'80% di questo materiale potrebbe essere riutilizzato ma non viene fatto. Quindi, anche se abbiamo un modesto impatto sulla percentuale di materiale di recupero che i progettisti americani utilizzano, l'impatto sulla quantità di rifiuti prodotti e mandati in discarica è molto maggiore.

SS Che cosa avrebbe fatto se non fosse diventato architetto?
JP C'è una quantità infinita di cose interessanti da fare, ma penso che avrei fatto il regista.

Day Labor Station, Los Angeles, vista dal giardino della comunità/Day Labor Station, Los Angeles, view from Community Garden



1% program

SS Che cosa è il 'Programma 1%'?

JP È iniziato dopo che creammo PA. L'idea originale dietro a PA era quella di mettere in grado gli architetti di lavorare nelle comunità in maniera non convenzionale, in modo da porsi non solo come risolutori di problemi ma anche come individuatori dei problemi. Questo perché pensavamo che la nostra professione, nel suo complesso, non stesse facendo un buon lavoro in questa direzione. Se i progettisti aspettano semplicemente che qualcuno li chiami al telefono per porre loro i problemi da risolvere, molti di questi problemi rimarranno irrisolti. Questa fu l'idea originale dietro alla nostra organizzazione. Una volta che iniziammo a fare questo tipo di lavoro ed iniziammo a coinvolgere altre società, ci rendemmo conto che c'è, in generale, un sostegno quasi irrilevante per le società che svolgono attività *pro bono* o prestano servizi pubblici non convenzionali.

Per questo pensammo di occuparci di questo problema, con una semplice idea: ogni progettista, nel paese, poteva 'donare' almeno l'1% del proprio tempo per attività *pro bono*, e avremmo usato questo come un mezzo per spingere le società a pensare in modo diverso, spingendole a svolgere questo tipo di attività in maniera continuativa e sistematica. Ogni anno chiediamo a diverse società di prendere parte al programma ed in 5 anni siamo arrivati a coinvolgerne 700.

SS What's the 1% program?

JP It started after we created PA. The original idea behind PA was to put architects in this role of working in communities in a non conventional way so we're acting not only as a problem solver but as a problem identifier which we thought the profession as a whole was not doing a very good job of.

If designers are simply waiting for phone to ring in order for somebody to give them a problem to solve, many problems in our communities will continue to go unaddressed. That was the original thought behind the organization. Once we started doing that work, and we started engaging other firms to do that kind of work, we realized there's a very little support for firms to do pro bono work or unconventional public service work. And so we thought maybe we could address this problem. So we came up from a very simple idea that every designer in the country can give a minimum of 1% of their time toward pro bono service and we would use that as a vehicle to start firms thinking in a different way, and to start firms routinely and systematically doing pro bono work. Every single year we ask firms to be part of the program and it is grown over the last 5 years up to 700 firms.



QR CODE

scarica i contenuti aggiuntivi inquadrando il codice QR con il tuo smartphone. Applicazione gratuita su <http://reader.kaywa.com> view added content on your smartphone via QR Code. Download free QR reader on <http://reader.kaywa.com/>

Silvia Scarponi You are the founder of Public Architecture, a non-profit organization that puts resources of architecture in the service of public good. Compared to a private practice, what are the challenges and the advantages of being a non-profit organization, particularly in an economic downturn like the one we are facing?

John Peterson I think for PA and the kind of work we are doing, the recession has helped us in many ways, it is much more difficult to raise money which is a big deal, but in many other ways it has been positive. The NP also is not owned by anyone like my FP practice is; a board of directors controls it. I can take my FP practice in any direction I want to, while the NP is required to fulfill a mission and behave according to Federal regulations. Everyone on staff is required to meet the expectation of the board of directors. The difference is in the way you are perceived by the rest of the world.

Generally speaking, people perceive a NP as not being self-motivated. This allows the NP to build relationships with supports and partners that may not otherwise be possible for a FP. Of course the most significant difference is that a NP has the ability to offer tax deductions for financial gifts. We raise about 60 or 70% of our funding through charitable gifts and the remainder is earned by providing architectural services to other NP organizations.

SS Your idea is to provide the highest levels of design excellence in service of the public good. Who is your client?

JP The client is the larger community. We are trying to create better neighborhoods and stronger populations. So our client, in one aspect, is a very broad group of people, many of whom we may never meet. In other cases, like the Day Labor Station, those clients are identifiable, but they don't meet the typical client profile because they don't have the kind of financial resources to hire designers. In many of these cases, the client hasn't even conceived the possibility that they could benefit from the services of a designer. So they don't have the means and they don't have even the interest in hiring architects.

We show solutions to problems that others had not seen before so we try in many cases to generate our own work: the work doesn't exist until we identify it. Not only are we resolving problems, which are going unaddressed, but also we are creating an economy where it doesn't exist.

SS What's Public Architecture's vision?

JP Our mission is continually being very carefully and delicately modified as we grow. The simple way to look at this is we're moving the design professions towards new models for serving populations that are in need that have not historically had the financial resources to hire designers. So *pro bono* is one of those models. The other model is developing projects that are generated by design professionals themselves and so we are using the design profession as a tool to create change particularly in those underserved communities, that's really what we do every day.

SS What's the difference between PA and other NP organization and what's unique about you?

JP One thing that differentiates us is work with and within the standard practice of the profession. The work of many other organizations is an alternative to the conventional practice. We work inside conventional practice and the reason why we choose that, is because everything that we do is trying to move something much bigger than us. We are interested in the scale of impact, so if we only did what we alone can do, what we can design, what we can build, what we can negotiate, the impact is limited to the capacity of the number of people we can hire. But if we can move the entire profession towards a kind of mechanism that facilitates work for underserved communities, we can have a much bigger impact. That's unique; I don't think anybody else is really trying to do this in our profession.

SS How do you define sustainability in the architectural field?

JP Energy efficiency, and environmentally conscious decision making is great and is very much a part of sustainability; however, if as a culture we don't find ways to make solar panels, public transportation, and efficient building systems fit within our cultural expectations – happiness and beauty and delight and intellectual satisfaction – these efforts will all fail. We have to satisfy all this as well as the other needs we have, like social justice and personal growth and the desire to live a prosperous life. If we can't figure out the way to make environmental sensitive decisions work with all the other important aspects of the life, they will not survive. So while every project we do is environmentally sustainable, the focus of our work is primarily on the socially sustainable aspect of sustainability. We are interested in the human condition; how to deal with the challenges of our culture, whether it happens to be illegal immigrants or how we get delight and satisfaction out of the reuse of things that we throw away. We are interested in the balance of both social and environmental sustainability.

SS ScrapHouse was a reuse design initiative, a house made out of salvaged material. Was it just a challenge or do you think that reuse instead of recycle is something other architects should follow?

JP Instead of architecture, it was a piece of theatre

It wasn't meant to be a building really. It was architecture to be used to deliver a message or as a piece of communication, we were acting out an idea in the form of building and the idea was to change the way we value what we throw away. It was that simple proposal and as you probably know the project was actually the idea of a filmmaker and we were approached to bring that concept into reality. The original conception of the filmmaker was to make a house that looked very much like a house that was not made out of salvaged material. However, we didn't want to use anything as it had been used before.



segnali stradali e lastre di zinco come rivestimento esterno/road signs and zinc sheet metal scraps as exterior cladding



pompe antincendio rivestono una parete interna/salvaged fire hose as interior wall covering



vecchi elenchi telefonici usati come parete interna assicurano isolamento e abbattimento acustico/old phonebooks as interior wall provide insulation and sound dampening

Our job was to do something more provocative than take wood siding from one house and use it in the same way on our house. As you also know that entire project was done in 6 weeks, the project had 150 volunteers working on the project and the material and labor costs were less than \$1,000. The actual construction was a two-week process, one week for off site and one week onsite. It was only up for 4 days and there were 10 thousand visitors. Because of Scrap House's extremely short schedule, in many cases we had to design with materials that we didn't know we could find in time. In other cases we were finding materials that we had to discover a use for. We couldn't rely on the normal process of going from conceptual design to construction documents so we had to be much more improvisational. You might say that architecture is like classical music, we write a musical score and then we ask somebody else to perform it, the contractor interprets the music we created, but the process for Scrap House, particularly because there were several designers involved in creating it, was much more like free jazz, much more improvisational. We were making decisions based on what we were seeing as the building was being constructed. Everything was in real time. It's an interesting way to create.

SS You are working on a book about salvage materials. Can you talk about this new work?

JP It likely will not be a traditional book. It will be a document to help designers and contractors more easily incorporate salvaged materials in their work. There are some very difficult problems that professions face when trying to use salvaged material includes things like the potential toxic elements in salvaged material. Where do you store the salvaged material after you identify it, before your construction begins?

So there are a lot of challenges we are trying to address. Construction waste is a significant problem: the 40% of all the earth's resources goes into the construction of buildings, the USA puts 40.000.000 tons of construction waste into landfills every year and something like 80% of that material can be reused but is not. So, even if we can have a small impact on the percentage of salvage material that US designer's use, that would be a huge impact on the amount of waste that go into the world's landfills.

150

151

SS What would you do if you weren't an architect?

JP There is an endless number of interesting things to do, but I think filmmaking could be fulfilling.

